

El mañana fue hoy

21 años de videocreación y arte
electrónico en el Perú

Bilingual edition

Editado por
MAX HERNÁNDEZ CALVO
JOSÉ-CARLOS MARIÁTEGUI
JORGE VILLACORTA

EI

mañana

fue

hoy



Alta Tecnología Andina

Editores

Max Hernández Calvo

José-Carlos Mariátegui

Jorge Villacorta

21 años de videocreación y arte electrónico en el Perú

El mañana fue hoy: 21 años de videocreación y arte electrónico en el Perú = The future was now: 21 years of video and electronic art in Peru

Max Hernández Calvo, José-Carlos Mariátegui y Jorge Villacorta (Eds.). Lima: Alta Tecnología Andina, 2018

594 p.; 22 x 16 cm

1. Arte 2. Cine
CDD 791.4

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2019-00235

ISBN: 978-612-47935-0-9

Primera edición. Lima, diciembre de 2018

Editado por: Alta Tecnología Andina
Cal. Américo Vespucio Nro. 208 Dpto. 1 La Molina
Lima, Perú

Editores: Max Hernández Calvo, José-Carlos Mariátegui y Jorge Villacorta

Coordinación de la publicación: Elisa Arca, Reina Jara

Corrección de textos: Marco Aurelio Ferrell, Efraín Bedoya

Traducción al inglés: Nicolás del Castillo, Stephanie Rendell-Dunn

Diseño y diagramación: IS Creative Studio.
(Richars Meza, Rommina Dolodier, Angela Alberca, Winny Soyer)

Impresión: Tarea Asociación Gráfica Educativa
Pasaje María Auxiliadora 156, Breña-Lima
Publicado en Enero de 2019

Tiraje: 1200 ejemplares

Esta publicación ha sido posible gracias al apoyo de:
Sistema de Información de las Artes en el Perú
(INFOARTES) de la Dirección de Artes - Ministerio
de Cultura y Proyecto AMIL (www.proyectoamil.org)

Copyright de los textos: sus autores

Copyright de las imágenes: sus autores

Índice

Confluencias

21 Confluencias: videocreación y arte electrónico en el Perú

*Max Hernández Calvo,
José-Carlos Mariátegui, Jorge Villacorta*

Antecedentes

26 Antecedentes: los inicios del video y los medios electrónicos en el Perú

José-Carlos Mariátegui

34 Hacia una escena del videoarte en Perú

Max Hernández Calvo

Festivales

52 El influjo de un festival de video y artes electrónicas en el Perú

José-Carlos Mariátegui

62 Los Festivales VAE (2004-2011)

Mauricio Delfín

Vasos comunicantes

76 El impacto de las Bienales de Lima en las artes electrónicas en el Perú

José-Carlos Mariátegui

87 Concursos de video y artes electrónicas

Reina Jara, Jorge Villacorta

101 Sinergias y colaboraciones

Reina Jara, Jorge Villacorta

Comunidades

122 Comunidades emergentes: de la imagen al sonido

125 DACP Desarrollo Artístico Cultural Peruano en las producciones de sonido, música y audiovisuales locales

Angie Bonino

127 Realidad Visual

Mauricio Delfín

132 Artware

Umberto Roncoroni

134 Reflexiones sobre Park-o-Bahn

José Javier Castro

137 Resistencias: primeras vanguardias musicales en el Perú

José Javier Castro

139 Remix: una compilación de proyectos sonoros

Varios Autores

- 145** **Hibridaciones creativas**
Elisa Arca, Reina Jara, Jorge Villacorta

Innovación cultural

- 158** **Introducción**
- 160** **Escuelab.org**
José-Carlos Mariátegui, Enrique Mayorga, Jorge Villacorta
- 169** **Rupturista, expansible y planetaria: tecnología en las artes y la cultura en América Latina**
José-Carlos Mariátegui
- 179** **Fab Lab Lima**
Beno Juárez

Influencias globales

- 184** **Creadores y provocadores**
José-Carlos Mariátegui
- 189** **Gianni Toti en dos décadas, 1995-2015**
Reina Jara
- 192** **Pensamientos persistentes**
José-Carlos Mariátegui
- 199** **MACHU PICCHU INTERACTIVO**
Culturas globales y locales: el videoarte y el arte medial en el Perú
Lydia Haustein

- 203** **Un reto, no un problema**
Kathleen Forde

- 207** **Por el camino de Micky Kwella**
Angie Bonino

- 209** **Lima – Video Escenarios**
Sandra Lischi

Discusiones

- 220** **Introducción**
- 221** **Miradas regionales: desconcentrando medios y públicos**
Elisa Arca, Reina Jara, Jorge Villacorta
- 229** **El tiempo para lo Andino-Contemporáneo: entrevista a Marco Antonio Moscoso**
Elisa Arca
- 235** **Festival VideoBabel: Animación + videoarte + audiovisual experimental**
Vera Tyuleneva
- 239** **Dos estudios sobre la animación en el Perú**
- 240** **El arte de la animación cuadro por cuadro**
Andrés Ennen

- 245 Animación que complementa la realidad. Perspectivas de tres artistas peruanos de video**
José-Carlos Mariátegui
- 252 Cine y/o video: un recorrido por las prácticas audiovisuales en el campo del arte peruano**
Elisa Arca, Jorge Villacorta
- 269 Las trayectorias mixtas de las videoinstalaciones**
Max Hernández Calvo
- 279 Videoperformance: un arte del cuerpo, de la imagen y del sonido**
Elisa Arca, José-Carlos Mariátegui, Jorge Villacorta
- 550 Epílogo**
- 552 Sobre los autores**
- 558 Bibliografía**
- 572 Agradecimientos**
- 574 Índice onomástico y de organizaciones**

Contents

Confluences

303 Confluences: video and electronic art in Peru

Max Hernández Calvo, José-Carlos Mariátegui, Jorge Villacorta

Background

308 Background: the beginnings of video and electronic media in Peru

José-Carlos Mariátegui

316 Towards a video art scene in Peru

Max Hernández Calvo

Festivals

330 The influx of a video and electronic art festival in Peru

José-Carlos Mariátegui

340 VAE Festivals (2004-2011)

Mauricio Delfín

Communicating vessels

350 The impact of the Biennials of Lima on electronic arts in Peru

José-Carlos Mariátegui

360 Video and electronic arts competitions

Reina Jara, Jorge Villacorta

373 Synergies and collaborations

Reina Jara, Jorge Villacorta

Communities

388 Emergent communities: from image to sound

391 DACP Peruvian Artistic Cultural Development in local sound, music and audiovisual productions

Angie Bonino

393 Realidad Visual

Mauricio Delfín

398 Artware

Umberto Roncoroni

400 Reflections on Park-o-Bahn

José Javier Castro

403 Resistances: first musical avant-gardes in Peru

José Javier Castro

405 Remix: a compilation of sound projects

Various Authors

- 411 Creative hybridizations**
Elisa Arca, Reina Jara, Jorge Villacorta

- 463 A challenge, not a problem**
Kathleen Forde

Cultural innovation

- 420 Introduction**
- 422 Escuelab.org**
José-Carlos Mariátegui, Enrique Mayorga, Jorge Villacorta
- 431 Disruptive, expandable and planetarian: technology in arts and culture in Latin America**
José-Carlos Mariátegui
- 440 Fab Lab Lima**
Beno Juárez

- 466 Along Micky Kwella's road**
Angie Bonino
- 468 Lima – Video Scenarios**
Sandra Lischi

Discussions

- 474 Introduction**
- 475 Regional views: decentralizing mediums and audiences**
Elisa Arca, Reina Jara, Jorge Villacorta
- 483 Time in the Andean-Contemporaneity: an interview with Marco Antonio Moscoso**
Elisa Arca
- 489 VideoBabel Festival: Animation + video art + experimental audiovisual production**
Vera Tyuleneva
- 493 Two studies about animation in Perú**
- 494 The art of frame by frame animation**
Andrés Ennen
- 499 Animation that complements reality. Perspectives on three Peruvian video artists**
José-Carlos Mariátegui

Global influences

- 444 Creators and catalysts**
José-Carlos Mariátegui
- 449 Gianni Toti in two decades, 1995-2015**
Reina Jara
- 452 Persistent thoughts**
José-Carlos Mariátegui
- 459 INTERACTIVE MACHU PICCHU Local and global cultures: video art and media arts in Peru**
Lydia Haustein

505 Cinema and/or video: a journey through audiovisual practice in the field of Peruvian arts

Elisa Arca, Jorge Villacorta

521 The mixed trajectories of videoinstallations

Max Hernández Calvo

531 Videoperformance: the art of the body, image and sound

Elisa Arca, José-Carlos Mariátegui, Jorge Villacorta

551 Epilogue

552 About the authors

558 Bibliography

573 Acknowledgements

574 Name and organizations index

Confluencias: videocreación y arte electrónico en el Perú

Max Hernández Calvo
José-Carlos Mariátegui
Jorge Villacorta

Desde hace 21 años¹ que las prácticas artísticas basadas en el video y la electrónica se han establecido en el Perú, teniendo una presencia cada vez mayor en el circuito de exhibiciones peruano y, en el caso específico de Lima, formando parte de la oferta cultural estándar de museos, galerías y centros culturales.

Hoy, el video y arte electrónico tienen un público activo que asiste regularmente a inauguraciones y eventos relacionados con estas prácticas artísticas. Más aún, estas formas de arte se han vuelto relativamente sostenibles, habiendo logrado incluso una acogida de mercado (coleccionismo privado e institucional) y financiación de parte de entidades públicas y privadas que hace dos décadas era muy difícil de concebir.

Pero el camino que lleva hasta nuestro presente —y aún queda mucho trecho por recorrer— no ha sido rastreado de forma sistemática y sistémica. En primer lugar, es necesario decir que esta historia no es solo la del desarrollo de una forma de arte, de un medio, de una técnica o una tecnología. Los cambios que han dado lugar a la situación actual del video y arte electrónico en el ámbito local atañen a los modos de producción artística, la idea de la obra de arte y la noción del artista, así como al impacto en el uso y acceso a la tecnología, en particular en el caso de los medios digitales. Asimismo, el trasfondo de esta historia está formado por una serie de grandes cambios en el sistema artístico y sus modos de funcionamiento: desde la formación de los artistas, pasando

1 Los estudios del presente volumen cubren, principalmente, desde el año 1995 a 2016.

por las instituciones existentes, formas de colaboración y las dinámicas de comercialización imperantes.

Cabe recordar que el uso de tecnologías, implícito en el video y el arte electrónico, demanda una serie de colaboraciones entre personas y organizaciones, para permitir la producción, presentación, difusión y comercialización de ese tipo de obras de arte. Más aún, estos intercambios operan como vasos comunicantes, donde la cultura global impacta de manera preponderante en el desarrollo de estas artes a nivel local.

No es casual que la experimentación temprana con este tipo de medios en la década del 60 y 70 —que forma la protohistoria del video y el arte electrónico en el Perú— estuviese amparada por estructuras externas (instituciones, galerías, exposiciones y eventos internacionales) al incipiente aparato artístico peruano y que en muchos casos operaban en dimensiones y configuraciones que distanciaban una práctica de la otra. En aquella época —a diferencia de hoy, donde es muy fácil tener acceso al trabajo realizado por actores de otras disciplinas—, lo natural era vivir en el aislamiento o en una compartimentalización que promovía la diferenciación y seclusión entre prácticas y disciplinas. En dicha época, particularmente en el caso del Perú, las prácticas multidisciplinares eran complejas de entender y complejas de exhibir, pues escapaban de las definiciones culturales e institucionales tradicionalmente establecidas. Era por ello incipiente y escasa la colaboración entre diferentes disciplinas para la creación de productos de carácter híbrido y que escapaban a los modelos establecidos.

La década de 1980 vería la aparición esporádica de obras de videocreación en el escenario de las artes visuales locales, tendencia que se mantuvo hasta comienzos de la década de 1990. Aquellas experiencias sembrarían un germen que encontraría un par de décadas después —hacia mediados de los 90— el espacio para la aparición de la videocreación en el Perú como una actividad cada vez más frecuente, a la que se sumó el desarrollo del arte electrónico de forma creciente y significativa a finales de los noventa. La aparición de internet contribuyó también como un factor decisivo que influyó en la producción de prácticas multidisciplinares, que ponía en contacto a grupos locales con el mundo y permitía la colaboración entre diferentes actores y de diversas formas.

Con la fundación de Alta Tecnología Andina (ATA) en 1995, apareció una primera estructura de soporte local para dichas prácticas multidisciplinares, principalmente basado en el apoyo conceptual y técnico a la creación en video y en otros medios digitales. Al apoyar la producción de proyectos y la difusión de los mismos en un contexto local e internacional, ATA hizo posible su desarrollo y arraigo dentro de la comunidad artística peruana y atrajo a artistas e intelectuales internacionales para desarrollar proyectos en el Perú. A partir de 1998, con el relanzamiento de los Festivales de Video/Arte/Electrónica la actividad catalizadora de ATA permitió el establecimiento de un nuevo y fructífero campo que amplió el panorama de las artes visuales peruanas.

Dar cuenta de la historia de estos desarrollos artísticos demanda rastrear una serie de hitos en los que están involucradas una serie de instituciones, curadores, colectivos y artistas que

apostaron por un tipo de trabajo innovador y que buscaron crear espacio para ese tipo de exploración creativa. Ello demandó desplegar un conjunto de iniciativas y plataformas que pudiesen acoger la experimentación, fomentar el diálogo, incentivar el intercambio de conocimientos y generar dinámicas de aprendizaje mutuo. De estas iniciativas y plataformas surgen importantes colaboraciones entre músicos, videastas, artistas (no solo visuales) y hasta ingenieros que enriquecieron la escena cultural y artística.

En ese sentido, esa red que tuvo en ATA un nodo fundamental no puede entenderse si no es como un conjunto de esfuerzos, de intereses, de entusiasmos y de ilusiones que se galvanizaron en un contexto de cambios con alcances históricos. Ese escenario de nuevos eventos, programaciones y organizaciones en realidad anunciaba una reconfiguración mayor del sistema artístico y cultural, en el que la aparición de la Bienal Iberoamericana de Lima en 1997 y de la Bienal Nacional de Lima con sus Salones Regionales en 1998 jugaron un papel crucial. Estos eventos —que concluyeron en el año 2002— constituyen asimismo un hito significativo en la producción y difusión del video y las artes electrónicas y en el proceso de articulación internacional de la escena artística peruana (en contraposición a la internacionalización autogestionada y a título individual de algunos artistas).

En este contexto de internacionalización, cabe recordar que a fines de los 90 una parte significativa de la proyección internacional de las artes visuales peruanas se generó por artistas de video que se presentaban en festivales y muestras de videoarte a nivel internacional.

A la par, una serie de exposiciones itinerantes en América Latina, gestadas a través de ATA, contribuyó a una difusión de alcance regional e internacional de la producción peruana basada en video y nuevos medios. Asimismo, se tomó contacto con la obra de una serie de artistas peruanos que trabajaban en el extranjero sin contacto con el país pero que eran relevantes en el contexto de las artes visuales globales. Aún está pendiente la difusión de esta producción de forma amplia en el Perú.

Estas distintas iniciativas se articularon a otras y lograron sentar las bases para que el video y el arte electrónico se conviertan en prácticas reconocidas que, en la actualidad, cuentan con artistas locales de primer nivel que producen un número importante de obras en esos formatos. Estos trabajos tienen una presencia significativa y regular en la vida cultural del país y en muchos casos participan activamente en el contexto global de las artes visuales.

Esa presencia regular da cuenta de que el video y el arte electrónico han encontrado modos de mantener su vigencia más allá de la novedad. Pese a las dificultades primeras que existían para la producción y difusión local de estas formas de arte, hoy existen oportunidades que las hacen viables, al punto que hoy en día tienen incluso alcance en el mercado artístico peruano, algo que antes era inimaginable. Si bien este mercado es aún incipiente, da cuenta de que parte del público encuentra las maneras (y la necesidad) de convivir con este tipo de formas de arte; este es un fenómeno que se da en contados países de América Latina que cuentan con estructuras institucionales más sólidas y trayectorias históricas de mayor continuidad en el

tiempo. Más allá del coleccionismo local, existe también un público interesado cada vez más amplio que da cuenta de los alcances colectivos que ha logrado el video y el arte electrónico. La respuesta actual de ciertas entidades no diseñadas para dar cabida al videoarte resulta contundente: por ejemplo, en ámbitos donde originalmente solo se apoyaba al cine —en todas sus vertientes—, hoy se acoge y se da incentivo a la producción de obras de video y nuevos medios, incluso —en casos particulares— asociándola con formas experimentales de cine. Se trata de una situación extraordinaria que lleva a formular la hipótesis de que la videocreación es identificada en el imaginario cultural peruano como una instancia de avanzada, hacia lo nuevo —donde cada vez más el factor tecnológico es predominante—.

2
4

La trayectoria histórica que está en juego es rica y compleja, y si bien se ha avanzado mucho en estos últimos 21 años, para seguir en este camino de desarrollo es necesario poder mirar retrospectivamente esta historia desde múltiples perspectivas y así poder identificar sus coyunturas y sus encrucijadas. Dado lo cambiante del campo de las artes visuales, el video y el arte electrónico, pareciese que solo lo más reciente es pertinente. Además, tratándose de medios electrónicos, las producciones más nuevas son registradas, archivadas y distribuidas de maneras más extensivas y eficientes por las tecnologías informáticas y de internet que aquellas producciones anteriores. Este escenario limita las posibilidades de conocer la historia —relativamente reciente— del video y el arte electrónico peruano y, más aún, se traduce en la invisibilidad de un número importante de creadores históricamente significativos. Esto resulta de especial

relevancia para el caso de aquellos artistas que se han acercado a los nuevos medios pero que provienen de otras prácticas, por lo que carecen de referentes que permitan analizar su trabajo críticamente, o el caso de algunos artistas e iniciativas en provincias que han utilizado el video como un punto de partida para construir un discurso contemporáneo propio.

Es en ese vacío de información y documentación en el que se sitúa *El mañana fue hoy*, con miras a poder identificar a aquellos artistas, proyectos y organizaciones que han jugado un papel clave en esta historia y que han configurado el panorama de los nuevos medios en el Perú al día de hoy. El título pretende reflejar el sentido de desarrollo “oculto” que se ha venido llevando a cabo por todos estos agentes, algunos ya retirados de la actividad artística y otros que siguen trabajando constantemente en busca de nuevas formas de creación. Este itinerario propone una contribución a la construcción de una adecuada documentación de la historia de las artes visuales en el Perú, con una visión amplia del espectro incorporando las nuevas plataformas y circuitos que se han desarrollado a lo largo de las últimas dos décadas y haciendo visible el aspecto colaborativo, organizativo e internacional que surgió del desarrollo de dichas iniciativas.

El proyecto de producir esta publicación nació con la exposición retrospectiva “metadATA. 20 años de Cultura, Arte y Tecnología” organizada en junio del 2016 en el Centro Cultural Ricardo Palma de la Municipalidad de Miraflores. La materialización de este proyecto se ha dado gracias al aporte de la Convocatoria INFOARTES 2016 del Ministerio de Cultura y el Proyecto AMIL.

Antecedentes

Antecedentes: los inicios del video y los medios electrónicos en el Perú

José-Carlos Mariátegui

2
6

Usualmente el videoarte se analiza, tal y como la conjugación de palabras lo sugiere, desde el universo de lo artístico, es decir, a partir del impacto que este ha tenido en la cultura contemporánea y su cada vez más circundada mediatización con otras prácticas, principalmente en el campo de las artes visuales. Sin embargo, existen muchas otras formas de analizar el videoarte, como puede ser a partir de su historiografía con una base en los aspectos técnicos resaltantes del video. Este ensayo sugiere un breve ejercicio donde partiendo de la cronología del video en el Perú como medio tecnológico y de comunicación, este se puede trasladar al entendimiento de otras prácticas culturales que trascienden el campo de las artes visuales.

El video en el Perú empezó, como en muchos otros países, relacionado con la difusión de información en formato televisivo. En el caso peruano, el 21 de septiembre de 1939 se da formalmente el primer asomo de la televisión durante la Exposición Electrónica¹ en el Colegio Guadalupe en Lima y bajo el patrocinio del Instituto de Investigaciones Científicas de los Correos de Alemania. Como menciona Fernando Vivas (2001), esto era no solo una forma de dar a conocer el poderío alemán en pleno III Reich, sino también de difundir las ventajas de la televisión, incluso cuando los aparatos aún no se vendían comercialmente en Alemania. Es así que la empresa Telefunken realizó desde una sala a otra del Colegio la primera transmisión televisiva en formato PAL.

1 Se llamaría luego "Primera exposición Electrónica", pues se realizó una segunda en el año 1947, como mencionaremos más adelante.

en blanco y negro². J. Hinrichsen y J. Pressler fueron los técnicos que viajaron para hacer las demostraciones al público y a la prensa sobre el funcionamiento de la cámara y el transmisor y cómo este último permitía ver la imagen en un receptor del otro salón en lo que podríamos definir como una prueba inicial de "circuito cerrado" (CCTV). El programa inaugural incluyó una transmisión de una breve película sobre la televisión en Alemania. Luego se presentó en video el dúo "Luz y Sombra" integrado por Pilar "Chamaca" Mujica y una precoz María Isabel "Chabuca" Granda (de tan solo 19 años), que eran integrantes de la Asociación de Artistas Aficionados (AAA). Puede decirse que este fue uno de los primeros "programas" pretelevisivos.

Luego, en 1950, se haría la primera transmisión propiamente en circuito cerrado en el Perú, durante el VII Congreso Interamericano de Cirugía, también en Lima, con el auspicio de la Radio Corporation of America (RCA). En este contexto, podemos relacionar los inicios del video en el Perú no solo con el *broadcasting* televisivo de cultura o entretenimiento, sino también con prácticas experimentales y científicas, y en un sentido amplio, con los procesos técnicos de transmisión de información.

Si bien ya en el año 1949, Alfonso Pereyra, un *broadcaster* aficionado en temas de telecomunicaciones e inventos científicos, había fundado la Compañía Peruana de Producciones Radiales y de Televisión S.A., su primera prueba de transmisión

televisiva la concretaría recién el 28 de mayo de 1954. Ese día, desde el Hotel Bolívar, en el Centro de Lima, el pionero Pereyra, quien también dirigiría el futuro Canal 9 (TV El Sol), lanzó una señal de prueba bajo la frecuencia del Canal 3.

Un año después, el 11 de abril de 1955, se efectuaría la primera prueba de televisión comercial: bajo la denominación de Canal 6 y con diversos receptores repartidos por la ciudad y usando como *set* también las instalaciones del Hotel Bolívar. Se presentó así un sugestivo "programa" musical que sería calificado como la primera comedia por televisión en el Perú, *Los novios de la tele*, con Juan Ureta y Elvira Travesí, futuras estrellas de los dramas televisivos nacionales. Ese mes resultaría histórico pues entre el 11 y el 15 de abril de 1955 se llevó a cabo el IV Congreso de la Asociación Interamericana de Radiodifusión (AIR), donde la RCA Victor³ mostró a la comunidad local y a los participantes latinoamericanos del congreso las bondades de sus equipos. También en 1955 se inauguró la Segunda Gran Exposición de Radio Electrónica y Televisión en los salones del Colegio Nacional "Nuestra Señora de Guadalupe", que presentó los adelantos que habían llegado al Perú en "Radio Electrónica de Televisión" y equipos radioeléctricos de los Institutos Armados Peruanos. Como en anteriores oportunidades, se implementó un sistema de circuito cerrado, esta vez con la presentación de conjuntos folclóricos y artísticos a cargo de la Compañía "Inty Raymi" y otros artistas de la radio y el teatro. En esta exposición, la IBM

2 A nivel mundial la TV a color solo empezaría a transmitirse a inicios de los años 50.

3 Subsidiaria de la RCA.

sorprendió al público con la exhibición de un “Cerebro Electrónico” que permitía a las empresas realizar operaciones con mayor facilidad; esta presentación se relaciona históricamente también con los inicios de la computación y sobre todo de la inteligencia artificial⁴.

En estos años se empezaba la discusión sobre el papel que debía tener la TV como medio y la función de ofrecer a los pueblos “sano entretenimiento, información orientación y cultura, con criterio de responsabilidad y buen gusto” (El Comercio, 1955).

El 17 de enero de 1958, a las 7 pm, se lanzan las primeras emisiones televisivas públicas, mediante el canal OAD TV 7. El contenido de esta primera emisión consistía en un documental técnico y un curso de ingeniería electrónica (otra prueba de los orígenes científicos y técnicos de este nuevo medio). Esta emisión se transmitió desde una antena instalada en el último piso del Ministerio de Educación; la visión del Estado en relación a la televisión estaba profundamente vinculada a la formación a distancia, o “teleeducación”. En contraposición, el 15 de diciembre de ese mismo año surge TV Canal 4, el primer canal comercial del país. Al año siguiente Fernando Ezeta, representante de Ampex en el Perú, instala el primer *videotape* del país, el Ampex modelo VRX-1000⁵, en Victoria Televisión Canal 2, fundado por José Eduardo Cavero. El *videotape* marcó un

hito sustancial, pues significó el paso de un medio que inicialmente era “en vivo”, a “programas” pregrabados nacionales y extranjeros, lo que hizo más fácil y económica la explotación comercial de la televisión.

Las décadas del sesenta y setenta: el inicio del video como medio experimental en el Perú

Más de una década después, a inicios de 1967, se da inicio al uso artístico y experimental del video. En ese año el peruano Rafael Hastings, mientras vivía en Francia, experimenta con el video realizando proyectos con el apoyo de la Agence Française de l'Image. En un viaje a Buenos Aires en 1973 toma contacto con Jorge Glusberg, fundador del Centro de Arte y Comunicación de Buenos Aires (CAyC), para desarrollar el trabajo *What do you know about fashion?* Este video consistía en un “detrás de cámara” de las situaciones inadvertidas que transcurren durante una sesión de fotografía de modas, evento que hace siempre referencia a un purismo y belleza artificial. En 1973 la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) fundó el Centro de Teleeducación (CETUC) y Hastings empezó a hacer uso del estudio de fondo *croma*, que permitía experimentar con ciertos efectos especiales, novedosos en aquel entonces. Es así que en el CETUC desarrolló trabajos como *Peruvian* (1978), obra en video a partir de juegos cromáticos entre rostros y siluetas.

4 John McCarthy, un joven matemático de Dartmouth College que trabajaba en IBM, y Marvin Minsky se acercaron a la Fundación Rockefeller, en compañía de Claude Shannon, con una propuesta de conferencia en el verano de 1956. El encuentro, ahora conocido como la Conferencia de Dartmouth, es ampliamente considerado como el “nacimiento de la inteligencia artificial”. Tampoco se debe

olvidar que el 28 de marzo de 1955 la revista *Time* dedicó su portada a Thomas J. Watson Jr. y un artículo, bajo el título de “The Brain Builders” (“Los constructores de cerebros”), en el que se hablaba de la revolución que los cerebros electrónicos de IBM estarían trayendo al mundo.
5 Introducido originalmente al mercado internacional en 1956.

Como ejemplo de lo producido al margen de lo previamente mencionado, no se puede dejar de señalar, en esta primera etapa del audiovisual con finalidad artística, a Teresa Burga, que en 1969, siendo estudiante en la School of the Art Institute of Chicago, realiza una serie de piezas conceptuales que involucran acciones a distancia, registros con diapositivas, utilización de sensores y circuitos cerrados. Ya de vuelta en el Perú, en 1974, Burga presenta la exposición "4 Mensajes" en el Instituto Cultural Peruano Norteamericano (ICPNA) del Centro de Lima, en la cual descompone una serie de mensajes lingüísticos, visuales y auditivos a través de una instalación multimedia de documentos, registros sonoros y proyecciones de imágenes de la televisión.

Dos hechos importantes acontecen en 1969: la primera transmisión vía satélite en el Perú desde la estación terrena de Lurín, que presentó las incidencias de la llegada del hombre a la Luna, y la emisión del mayor éxito de la televisión continental de ese momento, la telenovela *Simplemente María*, producida en el Perú y que consolidó este género en el gusto de la creciente teleaudiencia latinoamericana.

Otro hecho significativo sucede el 9 de junio de 1970, cuando se presenta en el Instituto de Arte Contemporáneo de Lima (IAC) la muestra "Iniciación al Cinematógrafo" del joven cineasta Mario Acha, formado en dirección cinematográfica en el Instituto Nacional Superior de Artes del espectáculo y Técnicas de difusión (INSAS), en Bruselas. Se trata de una ambiciosa exhibición didáctica e interactiva que explicaba las diversas técnicas vinculadas a la imagen en movimiento, con una serie de artefactos especialmente producidos por Acha para ser manipulados por el público. El proceso seguido por Acha

fue también exhibido en fotografías en blanco y negro registradas por Fernando La Rosa. La exhibición, que destacó por su originalidad, puede asociarse con los orígenes de las instalaciones mediales, siendo un ejemplo de los vínculos entre la didáctica, la interactividad y el arte. Es en esta época cuando se genera una comunidad de creadores audiovisuales, muchos de los cuales buscaban realizar obras de cine. Arturo Sinclair fue uno de estos jóvenes realizadores, quien contaba con una máquina de revelado de películas, lo que permitió la realización de muchos proyectos. Sinclair fue un creador multifacético, dedicándose a todos los procesos de producción, tanto técnicos como conceptuales. En 1973 realizó el cortometraje experimental *Agua salada*, que ganó el Premio Hugo de Oro del Festival de Chicago. Trabajó también con Billy Hare y José Cassals y fue uno de los promotores, en conjunto con Javier Barrios, de la primera Ley de Cine (19327) dictada durante el Gobierno Revolucionario de la Fuerza Armada del General Juan Velasco Alvarado, la cual impulsó la actividad cinematográfica en el Perú.

La significativa participación del artista peruano-suizo Francesco Mariotti en el horizonte de las artes experimentales y electrónicas debe ser resaltada. Mariotti estudió en la Escuela Superior de Artes Plásticas (Hochschule für bildende Künste) de Hamburgo, entre 1965 y 1968. Desde sus primeras obras, tuvo un interés por la relación entre los procesos sociales, los fenómenos naturales y las herramientas tecnológicas. En 1968, con tan solo 24 años, participó de la documenta 4 de Kassel con el *Project Geldmacher-Mariotti*, una de las primeras obras electrónicas interactivas en la historia. Un año más tarde, en 1969, durante la X Bienal de São

Paulo, presentó *El movimiento circular de la luz*, una instalación multisensorial (luz, olor, sonido) que también se presentó en junio de 1970 en la Feria Art 70 en Basilea; y luego, en noviembre de 1971, se instaló en Lima, donde fue donada por el gobierno suizo al Estado peruano y presentada en la Feria Internacional del Pacífico (considerado uno de los eventos más populares en Lima en ese momento). En 1971, el museólogo, crítico e historiador de arte Alfonso Castrillón, en ese entonces director del IAC y del Museo de Arte Italiano, desarrolla con Mariotti el proyecto Contacta-Festival de Arte Total, iniciativa que estableció las bases de un movimiento colectivo en torno al arte multidisciplinario público, ejercicio bastante singular para aquel tiempo en el Perú. Mariotti posteriormente incorporó el video dentro de su obra, inicialmente lo había aplicado en la trasposición de una imagen con otra y luego en la producción de instalaciones mediales y trabajos de registro.

Desde un punto de vista histórico, la primera exhibición formal de videoarte en Perú se presentó el 27 de agosto de 1976 en el Museo de Arte Italiano de Lima, titulada "Video Art USA"⁶. Organizada por el Independent Curators International (ICI)⁷ y con el auspicio del Servicio Cultural e Informativo de la Embajada de los Estados Unidos (USIS). Treinta y dos artistas participaron en "Video Art USA": Acconci, Campus, Kaprow, Kovacs,

Nauman, Oppenheim, Paik, Vasulka, Viola, Warhol, entre otros. Una pantalla especial de superficie curva y hecha de material aluminizado de alto poder reflejante y el uso del primer video proyector de CRT de tres lámparas (rojo, verde, azul), el Videobeam 100 de Advent⁸, eran algunas de las novedades de esta muestra (USIS, 1976). Esta exhibición fue presentada no solo en Lima sino también en Bogotá, Santiago, Caracas y São Paulo.

En setiembre de 1977 Alfonso Castrillón y Jorge Glusberg organizan el VIII Festival Internacional de Video Arte⁹ en la Sala de Exposiciones del Banco Continental (Lima), bajo la dirección de Castrillón. Se presentaron trabajos de artistas de relevancia internacional y latinoamericana a los que se incorporó también a Rafael Hastings con *Hola Soledad* y *What do you know about fashion?*

Los breves y violentos años ochenta

En los años ochenta se observa una incipiente actividad en el campo del video experimental; esto, como se verá más adelante, puede estar asociado también con los años de violencia que vivió el Perú.

A inicios de la década de 1980 tenemos una serie de registros de performances que podrían hoy ser considerados dentro del universo del video peruano: *Lima en un árbol*, de Rossana Agois, Wiley Ludeña,

6 Catálogo Video Art USA. Archivo del Museo de Arte Italiano.

7 Recientemente el ICI organizó la muestra itinerante "Project 35" en homenaje a este primer proyecto (http://curatorsintl.org/exhibitions/project_35).

8 Introducido originalmente en 1973, y que requería una pantalla curva cubierta de aluminio. Se tiene conocimiento que se produjeron tan solo 500 unidades de Videobeam 100.

9 Se denominó "VIII Festival Internacional de Video Arte",

pues el Perú fue el octavo destino de esta muestra itinerante organizada por Jorge Glusberg. Según el crítico de arte argentino Rodrigo Alonso, los destinos de la muestra fueron: 1) Londres, 2) París, 3) Ferrara (Italia), 4) Buenos Aires, 5) Amberes (Bélgica), 6) Caracas, 7) Lima, 8) Barcelona, 9) México y 10) Japón; sin embargo, en el caso del Perú, debió ser el octavo destino pues es así como se consigna en la documentación existente.

Hugo Salazar del Alcázar y Armando Williams, fue el registro de video de la intervención urbana en el cruce de la calle Rufino Torrico y la avenida Nicolás de Piérola, en el Centro Histórico de Lima¹⁰. Por otro lado, el proyecto *Arte al Paso*, primera experimentación-documentación en video de Francesco Mariotti (con Lorenzo Bianda), se realiza en 1981, en Suiza. A nivel académico, en 1981, el crítico peruano Juan Acha, residente en México desde 1972, vino a dictar una serie de conferencias, una de las cuales fue titulada “El Video-arte” (en la Alianza Francesa de Lima), en el marco de la exposición “Perfil de la Mujer Peruana”, de Teresa Burga y Marie-France Cathelat¹¹.

En 1980, Sendero Luminoso inicia su acción subversiva en el Perú. La violencia hizo su ingreso a los medios televisivos peruanos. Es así que a lo largo de más de dos décadas, el estado de violencia en el país destruye el sentido de ciudadanía y poco a poco el peruano se refugia en su casa, y la calle se transforma en un espacio de atentados terroristas, en el que convivían violencia real y cognitiva.

En paralelo al actuar de Sendero Luminoso, se empezaban a televisar diferentes demostraciones de violencia y criminalidad. Uno de los eventos televisados más impactantes de la década fue el motín de la mañana del martes 27 de marzo de 1984, en el que doce presos del penal de El Sexto (en el Centro Histórico de Lima) tomaron quince rehenes. Fue posiblemente la transmisión en vivo más

dramática y sangrienta de la historia de la televisión peruana.

En febrero de 1986, debido al recrudecimiento de la guerra interna en el país, se decretó el estado de emergencia en Lima y se dispuso el “toque de queda” más largo de la historia del Perú¹². La vida nocturna de Lima desapareció y casi todos los negocios que funcionaban de noche cerraron; esto generó también un incremento en el consumo televisivo del peruano. En este periodo hubo un auge de importantes programas periodísticos y de investigación en horario nocturno, que marcaron una época, tales como los del periodista César Hildebrandt: *Visión* (1982-1984, en América Televisión), *Encuentro* (1985-1986, en Frecuencia Latina)¹³, en ese entonces Frecuencia 2) y *En Persona* (1987-1997, transmitido en diversos canales).

En el campo de la videocreación empezaron también a generarse los primeros trabajos vinculados con el conflicto interno. En 1985 bajo la organización inicial de Lucy Angulo, Hugo Salazar del Alcázar y la curaduría de Leslie Lee, se presentó “Por el derecho a la vida”, en el Centro Cultural de la Municipalidad de Miraflores (hoy Sala Luis Miró Quesada Garland), una de las primeras experiencias artísticas de denuncia por las víctimas de la guerra interna, responsable de la desaparición de mil ciudadanos. Para esa misma muestra, el cineasta Mario Pozzi-Escot realiza el video *Ayacucho, ciudad de los muertos*, relacionado al conflicto interno en la ciudad que fue el principal foco de

10 Curiosamente este trabajo tiene un gran parecido con la obra *Exodus* del británico Steve McQueen (realizada posteriormente, entre los años 1992 y 1997).

11 Esta serie de conferencias estuvo enfocada en prácticas experimentales y arte conceptual y luego fueron

publicadas en revistas mexicanas y colombianas.

12 Duró hasta el 28 de julio de 1987.

13 Hoy Latina Televisión.

actividad del grupo terrorista Sendero Luminoso. Otro de los artistas que participó de la muestra fue Jesús Ruiz Durand.

Otro artista que merece un tratamiento independiente y cuyo trabajo será abordado brevemente tan sólo, es Juan Javier Salazar, pintor y artista conceptual, miembro de varios colectivos históricos de fines de los años 70, tales como Paréntesis y Huayco EPS. En 1990 Salazar, bajo el lema de "Producciones Mañana", presenta el video *Recuerdo de la Lluvia*, en el que apelando al recuerdo de Miguel Grau, el "Caballero de los Mares", narra el transcurrir de un día absurdo pero cotidiano en la vida de un hombre cualquiera: un taxista que se convierte en partícipe de la historia del Perú. En este video es notoria la participación de muchos artistas peruanos tales como Herbert Rodríguez, Alfredo Márquez, Enrique Polanco y el propio Juan Javier Salazar.

3
2

Inspirados en los años noventa: la nueva época del videoarte peruano

El 5 de setiembre de 1990 Mario Acha presenta "Isla de Pascua", en la Galería del Centro Cultural de la Municipalidad de Miraflores, una exhibición compuesta de gráficos e instalaciones, incluyendo *El ombligo del mundo: una sinfonía visual*, que consistía en una videoinstalación de nueve monitores agrupados en bloque con diversas imágenes filmadas por Acha en la isla de Pascua.

El jueves 7 de febrero de 1991 Alberto

Fujimori presenta en la TV un video que muestra a Abimael Guzmán, el líder intelectual del movimiento Sendero Luminoso, mientras bailaba la danza del Syrtaki (*Zorba el Griego*) con su esposa Elena Iparraguirre y su cúpula¹⁴, lo que desmitificó mediáticamente la imagen del líder terrorista. Este gesto presidencial es posiblemente el más representativo de una época en donde, por un lado, el país se mantuvo en un fuerte estado de alerta pero donde los medios masivos empezaron también a ser aprovechados por el gobierno como instrumento de manipulación social. En 1992, Fujimori difundiría televisivamente su célebre mensaje a la nación: "Di-sol-ver", aludiendo al congreso bicameral de entonces y justificando el autogolpe del 5 de abril.

Esther Vainstein, en 1991, presenta un video y una instalación titulada *El baño de Diana* (muestra "Elogio de la Madrastra: Literatura, Artes Visuales y Erotismo", en la Sala Luis Miró Quesada Garland), que consistía en ramas secas pintadas de blanco, y una luz que surgía del interior, y continuaba por una hilera de vidrio molido. El video presentaba a la joven actriz y bailarina Luciana Proaño recorriendo las Lomas de Lachay. Ese mismo año, Jorge Villacorta cura la muestra "Función Continua" en la Galería Thaddaeus de La Molina, que consistía en cuatro obras de video. Villacorta propuso a Gilda Mantilla, Piero Quijano, Ignacio Macha y Joseph Firbas, quienes en ese momento se dedicaban predominantemente a la

14 Este video fue presentado por primera vez al público y en su integridad en el programa *En Persona* de César Hildebrandt.

pintura, a realizar obras en video en torno a la ciudad de Lima. Las grabaciones estuvieron a cargo del documentalista Pedro Novak.

Notable en este periodo fue el trabajo de Eduardo Villanes, quien siendo aún estudiante de la Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes del Perú, plantea una muestra de obras en video, fotografías e instalaciones sonoras y escultóricas en la Galería de Arte de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos¹⁵. Villanes denunció abiertamente la desaparición de nueve estudiantes y un profesor de la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle “La Cantuta” aludiendo al juego verbal y visual con cajas de leche evaporada marca “Gloria”, utilizadas para entregar los restos carbonizados de las víctimas a sus familiares. El argumento de los derechos humanos y la tortura examina la imagen —no sólo la tecnológica sino también la artesanal— manipulada como medio complementario para expresar a nivel conceptual la situación política y de derechos humanos reinante en el Perú. La propuesta de Villanes caracteriza de manera decisiva un momento en un clima de dictadura silenciosa pero mediatizada y donde muchas instituciones independientes vinculadas a la investigación social y cultural estaban constantemente en la mira de los aparatos de inteligencia del Estado.

Si podemos hablar de un acontecimiento

significativo que reinició el interés en el arte en video desde un contexto internacional, este se dio en 1995 cuando Gianni Toti visitó el Perú. Alta Tecnología Andina (ATA) inició formalmente sus actividades con una “retrospectiva electrónica” de la obra de Gianni Toti en el Museo de la Nación (Lima, 20 y 21 de agosto de 1995), en la que se proyectaron y discutieron sus obras *Ordre, Chaos, Phaos, SqueeZangeZaum, Planetopolis* y *L'Originédite*. El viaje al Perú de Toti fue significativo, pues generó los primeros vínculos entre ATA y el Centro Internacional de Creación de Video (CICV) Pierre Schaeffer en Montbéliard-Belfort (Francia), que en 1997 permitiría retomar el festival internacional de videoarte fundado originalmente por Alfonso Castrillón en 1977 y que permitiría articular el desarrollo de una nueva generación de artistas de video y arte electrónico en el Perú.

REFERENCIAS

Terminó anoche sus trabajos la IV Asamblea de AIR eligiendo Presidente a Ricardo Vivado (1955, 16 de abril). *El Comercio*.

USIS (1976). Lima verá por primera vez una exhibición de Video Art. *Boletín de prensa del Servicio Cultural e Informativo de los Estados Unidos de América (USIS)*, 24 de agosto. Lima: Archivo del Museo de Arte Italiano.

Vivas, Fernando (2001). *En vivo y en directo: una historia de la televisión peruana*. Lima: Universidad de Lima, Fondo de Desarrollo Editorial.

Hacia una escena del videoarte en Perú

Max Hernández Calvo

3
4

Aunque es posible intentar rastrear los orígenes del videoarte peruano a *Esta pared no es medianera*, aquel cortometraje experimental de Fernando de Szyszlo de 1952, visiblemente inspirado en el cine surrealista de Luis Buñuel, en realidad sus orígenes están ligados a un tipo de experimentación centrada en las posibilidades del medio mismo tanto para crear y manipular imágenes como para registrar acciones y eventos¹. Cabe recordar que la televisión llega al Perú a fines de los cincuenta (1958-1959), por lo que recién desde la década de 1960 va a emerger lo que llamamos “pantalla chica”, y con ella un imaginario televisivo que pueda hacer las veces de referente o contrapunto para la producción videográfica local².

Probablemente los experimentos tempranos en video que Rafael Hastings desarrolló a partir de 1967 en Francia, con apoyo de la Agence Française de l’Image, y a principios de los 70, en Buenos Aires y Lima, constituyen un punto de partida más pertinente a los desarrollos posteriores en el medio (Mariátegui, 2008). Otra figura a considerarse ligado a nuevos medios —pero fuera del lenguaje audiovisual— sería Francesco Mariotti, quien en 1968 presentó una compleja instalación electrónica (sonora y lumínica) para la documenta 4 en Kassel.

Un dato importante a tomar en cuenta es que Hastings participa desde los 70 en varias exhibiciones internacionales ligadas a nuevos medios, lo que sugiere

1 El curador David Flores-Hora proponía tal punto de partida en el texto curatorial de su muestra “¿Un nuevo medio en el medio? Historia del video peruano”, presentada en la Galería Municipal de Arte Pancho Fierro (2014).

2 Para un panorama del video y su relación con la televisión en ese entonces referirse a la contribución de J.-C. Mariátegui “Antecedentes: los inicios del video y los medios electrónicos en el Perú”.

su involucramiento inicial en ellos³. No obstante, tanto en el caso de Hastings como de Mariotti, estas son experiencias más bien individuales, difícilmente extrapolables a la idea del surgimiento de algo que pueda llamarse “arte electrónico peruano”.

El hito fundamental para el videoarte local es el VIII Festival Internacional de Video Arte, organizado en 1977 por el escritor y curador argentino Jorge Glusberg y el historiador del arte peruano Alfonso Castrillón. Esta muestra itinerante se presentó en la Sala de Exposiciones del Banco Continental (que Castrillón dirigía) y, además de incluir una serie de videos de artistas internacionales como Nam June Paik, Wolf Vostell o Martha Rosler, mostró los videos *Hola Soledad* y *What do you know about fashion?*, de Rafael Hastings, además de documentales del Centro de Teleducación de la Universidad Católica (CETUC) (Mariátegui, 2003).

La importancia de esta muestra radica en que marca un momento inicial para la difusión del medio a nivel local. Pero, a diferencia de la primera exhibición de videoarte presentada en el Perú (“Video Art USA”, bajo curaduría de Suzanne Delehanty y Jack Boulton, en el Museo de Arte Italiano, en 1976), el VIII Festival incorporó producción local, constituyéndose así en la primera plataforma para mostrar videoarte peruano.

A partir de la difusión a nivel local de la producción videográfica de artistas peruanos es posible pensar en la aparición del videoarte en el Perú, pues supone,

antes que una iniciativa individual que bien podría darse de espaldas al ámbito local, un esfuerzo concertado de una serie de actores locales que buscan impulsar una forma artística innovadora.

No obstante, como nuestra historia misma sugiere, ese impulso inicial no pasó de ser un fogonazo, pues transcurrirían aproximadamente veinte años hasta que el trabajo en video volviese a hacer su aparición de manera clara. Si bien las dos instituciones mencionadas anteriormente habían apostado tempranamente por el video en ese entonces, dicha apuesta se limitó a dos exhibiciones. El circuito de galerías, en cambio, estaba más visiblemente interesado en la producción pictórica y escultórica, de corte más tradicional.

Ni siquiera el experimentalismo artístico sin base tecnológica —ambientaciones, *happenings* y trabajos de arte no objetual de artistas como Teresa Burga, Gloria Gómez-Sánchez y Miguel Malatesta— encontró mucha acogida en Lima, habiendo sido un fenómeno de los 60 y tempranos 70. Siendo este el caso, la situación era mucho más complicada para un arte que demandaba equipos y conocimiento técnico especializado, tanto para su producción como para su difusión.

Salvo en contadas instancias, el video estuvo ausente de la actividad expositiva local de los años 80 y tempranos 90, que estuvo dominada por la pintura y la escultura. Una de estas instancias

3 Entre otras tenemos “Arte de sistemas” (Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, 1971), “Art Systems in Latin America” (Institute of Contemporary Arts, Londres, 1974), “Kunstsystemen in Latijns-Amerika” (International

Cultureel Centrum, Amberes, 1974). Ver López, Miguel Á. 2014. *Rafael Hastings. El futuro es nuestro y/o por un pasado mejor 1983-1967*. Lima: ICPNA, Instituto Cultural Peruano Norteamericano.

excepcionales fue la exposición "Propuestas II", presentada en el Museo de Arte Italiano en 1982. La muestra, organizada por Ana María de la Fuente y Hernán Pazos, reunía trabajo de corte experimental e incluyó un video de Esther Vainstein titulado "Álbum de Familia"⁴ y el registro hecho por el CETUC de la acción "Lima en un árbol", del colectivo Signo x Signo (Rossana Agois, Wiley Ludeña, Hugo Salazar del Alcázar y Armando Williams). Cabe mencionar que ese mismo año el crítico Juan Acha dictaría la conferencia "El Video-arte", en la Alianza Francesa. Pero no mucho más.

Si bien el video no tenía un espacio ganado en la escena artística de los 80, algunos artistas ya habían trabajado en video hacia fines de la década, como Carlos Runcie Tanaka (*Mar de Villa*, 1987), Juan Javier Salazar (*Recuerdo de la lluvia*, 1990) o el dúo Arias & Aragón, formado por Adrián Arias y Susana Aragón (*Cuerpos*, 1987). Pero se trataba de iniciativas independientes que no se articulaban y que, por ende, no cobraron impulso. De hecho, estas obras no serían un episodio aislado de experimentación para estos artistas, sino que desarrollarían más trabajos en video a lo largo de sus carreras.

Será recién en los 90 cuando el videoarte haga una reaparición más tangible en la escena artística limeña. Por un lado, este resurgimiento recibe el respaldo del Centro Cultural de la Municipalidad de Miraflores (CCMM), hoy Sala Luis Miró Quesada Garland. Fundado por Luis Lama en 1984,

el CCMM será una plataforma que busque dinamizar la escena artística local y contribuir a su renovación, dando cabida a trabajos de corte experimental, en una serie de exhibiciones audaces.

Por otra parte, surge un grupo de artistas interesados en el medio, que comenzará a explorar sus posibilidades, sobre todo hacia mediados de los 90, dando mayor presencia al video en el circuito de galerías. Algunas de las figuras más reconocibles de esa escena son Angie Bonino, que trabajará en video en su primera individual, "Esquemas: vídeo instalación, accionismo" (Galería Marc Chagall, Instituto Cultural Peruano Soviético, 1995); Arias & Aragón (Galería Unicornio de Barranco, 1987), Juan Javier Salazar (CCMM, 1990), Walter Carbonel, en su primera individual, "Mi Primera Vez" (Galería Parafernalia, 1995) y Eduardo Villanes, en su individual "Gloria Evaporada" (Escuela de Arte de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 1994).

Resulta indispensable resaltar como un hito para el desarrollo del videoarte la fundación de Alta Tecnología Andina (ATA) en 1995, con José-Carlos Mariátegui a la cabeza. ATA irrumpió en el campo artístico como una plataforma de fomento a la producción y la difusión del video (no es casual que la organización se funde con una exhibición antológica de Gianni Toti en el Museo de la Nación).

El marco más amplio en el que se inscribe esta historia incluye también la apertura del Perú a un mundo global, una vez

4 El video fue parte de un proyecto realizado para graduarse de la escuela de Armando Robles Godoy y fue editado por Eduardo Guillot.

superadas las crisis económica y política producto de la hiperinflación y el terrorismo que asolaron al país en los 80 y tempranos 90 y que dieron lugar a años de aislamiento forzoso. No obstante, es necesario recordar que durante ese mismo periodo de articulación económica internacional, el país atravesaba una severa crisis democrática a raíz del autogolpe de estado que dio Alberto Fujimori el 5 de abril de 1992, y que terminaría de forma efectiva con la instauración del gobierno de transición del presidente Valentín Paniagua a fines de 2000. Es decir que durante esos mismos años, a nivel de la institucionalidad política y democrática —que no es totalmente ajena a la institucionalidad cultural—, el país seguía en crisis.

Asimismo, es necesario tener en cuenta el estado de la tecnología de telecomunicaciones en ese entonces, que tiene un hito en el lanzamiento de la televisión por cable en 1990 y su posterior expansión a partir de 1993⁵. Con la llegada del cable, ciertas formas de experimentación en video —por ejemplo, las del videoclip— se difunden de manera masiva en el Perú, sirviendo de trasfondo referencial tanto para la producción como para la recepción del videoarte. De hecho, el video *Number* (1998), del artista Iván Esquivel (hecho bajo el pseudónimo “Plaztikk”), sería transmitido a toda Latinoamérica por la cadena de cable MTV.

El respaldo institucional a estas exploraciones que habían sido desarrolladas de manera individual vendría con una serie de exhibiciones y eventos que acogen de manera decisiva al video. A la cabeza de estos eventos se encuentra el 2° Festival Internacional de Video Arte, organizado en 1998 por ATA y la Galería de Artes Visuales de la Universidad Ricardo Palma.

La pauta y el antecedente de este evento fue el Festival de 1977 (VIII Festival Internacional de Video Arte)⁶, con el cual el Festival Internacional de Video Arte tuvo un nexo claro a través de Alfonso Castrillón, quien ocupaba el puesto de director de las salas en las que estos festivales fueron presentados, tanto en 1977 como en 1998. Otro punto en común entre ambos festivales fue que también se incluyeron videos de Rafael Hastings. En el 2° Festival Internacional de Video Arte se presentaron los trabajos de Álvaro Zavala, Arias & Aragón, Plaztikk (Iván Esquivel), Roger Atasi y Rafael Besaccia. Esos años, la participación peruana en el evento crecería geométricamente⁷.

El otro evento fundamental a considerarse fue la Bienal de Lima, organizada por Luis Lama, que tuvo dos versiones, una edición iberoamericana lanzada en 1997 y una edición nacional en 1998⁸. Cabe añadir que la Bienal Nacional de Lima incluía

5 En 1990 se lanza la televisión por cable, con Telecable, aunque el servicio estaba limitado inicialmente a los distritos de San Isidro y Miraflores, que contaban con cableado. En 1993 aparece la empresa Cable Mágico, que en 1994 sería comprada por Telefónica (hoy Movistar), lo que supuso una significativa expansión del servicio a muchos más distritos de la ciudad. Ello, sin contar la expansión por vía de la piratería.

6 Mayor detalle sobre el VIII Festival Internacional de Video Arte puede encontrarse en la contribución de J.-C.

Mariátegui “Antecedentes: los inicios del video y los medios electrónicos en el Perú”.

7 Año a año, la participación peruana en el Festival de Videoarte se incrementó notoriamente: 6 participantes en 1998; 8 participantes en 1999; 20 participantes en 2000; 29 participantes en 2001; y 34 participantes en 2002.

8 Sobre las Bienales de Lima referirse a la contribución de J.-C. Mariátegui “El impacto de las Bienales de Lima en las artes electrónicas en el Perú”.

los Salones Regionales, una serie de exhibiciones previas a la Bienal de donde se seleccionaban a los participantes de este evento. La importancia de la Bienal responde, en primer lugar, a que rápidamente acogió al video: en la I Bienal Iberoamericana (1997), Fernando de la Jara presentó una videoinstalación; en la I Bienal Nacional (1998) Rafael Besaccia y Aldo Chaparro presentaron videos; en la primera edición de la sección de arte joven “El Último Lustró” (1998), Roger Atasi presentó una videoinstalación. De hecho, en las ediciones posteriores la presencia del video sería mayor. En segundo lugar, esta importancia se debe a que la Bienal se constituyó en el más importante espacio de experimentación artística en el país.

Al establecer una plataforma de diálogo artístico internacional en el Perú, la Bienal implícitamente cotejaba a los artistas locales con sus pares regionales. Ello cataliza la experimentación creativa e impulsa una idea de práctica artística diferente de la que había imperado durante los 80, y también promueve una renovación de medios, formatos y modos de trabajo en la escena limeña. Sobre esto último, el curador Juan Peralta, que participaba en la organización del evento, ha mencionado que las Bienales de Lima dieron lugar a que los y las artistas pensasen en términos de proyectos artísticos y no de obras a exhibir, no solo en cuanto a su participación en la Bienal y sus Salones Regionales (las instalaciones se presentaban como proyectos) sino de su actividad en el circuito de galería⁹. Este

impulso contribuirá a generar un entorno más receptivo a la experimentación artística —incluyendo el videoarte— en el circuito de galerías comerciales, espacios institucionales y eventos que anteriormente habían permanecido indiferentes a ese tipo de trabajos.

La historia del concurso Pasaporte para un Artista, nacido en 1998, parece sugerir tal cosa¹⁰. En su primera edición, el primer premio fue para una pintura de corte tradicional, de Fito Espinosa. Para la segunda edición, en 1999, el premio fue para la performance y video *Bomba y la Bataclana en la Danza del Vientre*, de Elena Tejada-Herrera —una de las figuras que más sistemáticamente trabajaría con el medio—; y en 2001 para el video *Hola y chao*, de Roger Atasi. De ese modo, un concurso desarrollado de manera independiente al circuito del videoarte acogió rápidamente al medio.

Una obra que inicialmente estaba destinada a ser presentada en el contexto de ese concurso es *Identity Transfer—after Dennis Oppenheim* (2000), de Eduardo Villanes, pero, por razones personales, el artista se opuso a que fuese exhibida ahí. La obra, que nominalmente alude al video *Identity Transfer* de Dennis Oppenheim (1970), superpone los ojos de Santiago Martín Rivas y Juan Sosa Saavedra (integrantes del escuadrón de la muerte “Colina” y agentes del Servicio de Inteligencia Nacional) sobre el rostro del artista, aludiendo al sometimiento de la población durante la dictadura de

9 Conversación personal.

10 Sobre el circuito de concursos, incluyendo Pasaporte para un Artista, referirse a la contribución de R. Jara y J. Villacorta “Concursos de video y artes electrónicas”.

Fujimori (quien luego fuera condenado como autor mediato de los crímenes del escuadrón "Colina").

Sin duda, el factor fundamental para incentivar el desarrollo del video fue la labor de difusión de los Festivales de Videoarte y de las Bienales de Lima, que instalaron el video en el imaginario de artistas y público limeño. Dichos eventos, además de ofrecer otros referentes artísticos para la producción y otro tipo de experiencias para la recepción, también sugirieron modos de inserción del videoarte en un sistema artístico profesional (en términos de carrera y de mercado).

La Bienal Nacional de Lima ofrecía premios monetarios que en ese entonces resultaban muy importantes. Sin embargo, el hecho de participar en la Bienal significaba un reconocimiento, es decir, capital simbólico para los artistas. El Festival, si bien no ofrecía premios monetarios, sí otorgaba reconocimiento. El tipo de visibilidad que los eventos brindaban —pues atraían a críticos y curadores internacionales— podía abrir las puertas a nuevas oportunidades de exhibición y la potencial articulación a un circuito artístico internacional; en otras palabras, la posibilidad de capitalizar el trabajo en términos de carrera¹¹.

Pero estos eventos ofrecían, ante todo, una pauta para imaginar un desarrollo relativamente sostenible del medio.

Salvo algunos eventos y exhibiciones puntuales, a fines de los 90 el sistema artístico limeño no ofrecía mayores apoyos para la producción, ni canales de comercialización de videoarte. De hecho, esa situación precaria de mercado, que se mantuvo hasta mediados de 2000 aproximadamente, parece haber marcado la producción de video en el Perú, que ha respondido más a la lógica de un bien común, que a la de una obra de arte-mercancía. De ahí que varias obras importantes de aquel periodo hoy sean difundidas vía canales como YouTube (fuera del sistema de mercado) o que solo se hayan registrado y conservado en archivos (como la Mediateka de ATA y el Centro de Documentación de Arte Peruano Contemporáneo (CDAPC) del Centro Cultural de España), y no en colecciones institucionales de video¹².

A este respecto cabe recordar que la misma producción en video tenía un sostén clave en ATA, una asociación civil que desde 1998 comenzó a brindar apoyo técnico a los y las artistas que querían explorar el medio. ATA ofrecía sus instalaciones para trabajar, prestaba equipo y daba asesoría técnica, fomentando el intercambio entre artistas y, sobre todo, propiciando la formación de una comunidad artística basada en el trabajo en video¹³.

Esta comunidad estaba formada mayormente por artistas jóvenes que aparecieron en la escena a mediados

11 Acaso un ejemplo emblemático de la conciencia del alcance de esta vitrina —y de las contradicciones y limitaciones de la escena artística limeña— sea la performance *Señorita de buena presencia busca empleo* (1997), de Elena Tejada-Herrera. La performance fue realizada durante los coloquios de "Crítica de arte latinoamericano" de la Primera Bienal Iberoamericana de

Lima, en el Museo de Arte de Lima y registrada en video.
12 Agradezco a la curadora Sharon Lerner por la discusión de estas ideas sobre el video, su conservación y registro y el mercado.
13 Para mayor detalle sobre el trabajo de apoyo a la producción referirse al texto R. Jara y J. Villacorta "Sinergias y colaboraciones".

y fines de los 90, en el contexto del experimentalismo promovido por los eventos locales. Estos artistas no estaban insertos en el aparato de galerías comerciales, por lo que su producción no estaba sujeta a las presiones del mercado, que estaba centrado en otro tipo de obras de arte. Este es el caso de artistas emblemáticos del periodo como Roger Atasi, Elena Tejada-Herrera, Angie Bonino, Iván Lozano, o Iván Esquivel.

Estos artistas, y otros, encontrarían en el Centro Cultural de España (CCE) —inaugurado en 1996— una de las pocas instituciones que acogería sistemáticamente el trabajo en video desde fines de los 90. Un ejemplo de ello fue el estreno en 1998 de la obra en video *Túpac Amauta* de Gianni Toti (1997). El CCE, bajo la dirección de Teresa Velázquez entre 1997 y 2002, se convirtió en una plataforma clave para el desarrollo del medio, programando exposiciones para la difusión del videoarte español y peruano, y fomentó el intercambio con artistas y curadores españoles organizando talleres sobre video y tecnología¹⁴. Ricardo Ramón, quien sucedió a Velázquez en la dirección del CCE, buscó darle continuidad a este impulso, acogiendo exposiciones como la muestra itinerante “Vía Satélite: Panorama de la Fotografía y el Vídeo en el Perú Contemporáneo” (2004-2006) y el Primer Festival Iberoamericano de Video Arte de Lima (2008).¹⁵

Si bien a fines de los 90 artistas como Esquivel y Bonino habían logrado difusión internacional de algunos de sus videos, a principios del nuevo milenio el medio aún no contaba con una base amplia de soporte institucional. En ese contexto se lanzan iniciativas para apoyar a la producción videográfica local monetariamente: el Primer Concurso Peruano de Video y Artes Electrónicas, organizado por ATA y el Centro Cultural de España, iniciado en 2000 (Juan Diego Vergara ganó el primer premio con la obra *Combi acción papel*; y Humberto Polar, el segundo con la videoinstalación *0:00*) y el Concurso de arte en video y nuevos medios Humboldt: el viaje y la mirada transparente, organizado por ATA y el Goethe-Institut en 2002 (Alice Vega ganaría el primer premio con la videoinstalación *Dirección Paralela*; y Jorge Luis Chamorro, el segundo con el video *Megáfono*).

Aunque el soporte institucional no era muy extendido en los 2000, el video había logrado establecerse en Lima como un formato artístico con presencia sostenida en el circuito de exhibiciones. Ello, especialmente gracias a una generación de artistas que comenzó a exhibir a comienzos y mediados de la década, y que hizo del video su medio principal, como Marco Pando, Gloria Arteaga, Humberto Polar, Cristian Alarcón, Luis Soldevilla, Maya Watanabe y Diego Lama. Esa presencia se hace posible, asimismo, por el trabajo de una serie de

14 Algunos ejemplos son las muestras de videoarte español “Trasvases: artistas españoles en video” (2000) y “Bad Boys, Videos de artistas españoles” (2004), ambas curadas por Agustín Pérez Rubio; exposiciones de video peruano como “REC. Media. Uno” (2000) y “REC. Media. Dos” (2001), visitas de artistas como Ana Laura Aláez, Antoni Muntadas y Pedro Ortuño, charlas de curadores como Agustín Pérez Rubio y gran número de talleres, como “Nuevas Tecnologías en Video”, por Manuel Saiz (2000);

“Instalaciones lumínicas”, por Daniel Canogar (2001); e “Interactividad”, por Arlindo Machado (2003).

15 El Primer Festival Iberoamericano de Video Arte de Lima se presentó del 14 al 18 de julio de 2008 en el Centro Cultural de España en Lima, e incluyó videos de artistas de Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia Cuba, Ecuador, El Salvador, España, México, Nicaragua, Paraguay, Perú, República Dominicana, Uruguay y Venezuela.

curadores interesados en el video, entre los que cabría mencionar al tempranamente desaparecido Miguel Zegarra, quien curó varias muestras centradas en el medio¹⁶. Vale aquí mencionar el trabajo desarrollado por el Museo de Arte de San Marcos (ubicado en la Casona - Centro Cultural de San Marcos) que durante la gestión de Augusto del Valle acogió proyectos de video y nuevos medios como "Roger Atasi / Francesco Mariotti: dos generaciones / una historia breve" (2004) o "Agujero Negro" de Angie Bonino (2004).

Algo que contribuyó oblicuamente al desarrollo del video fue el auge de la piratería informática que se produce entonces, que dio lugar a que los programas de edición de video fuesen accesibles para un gran número de artistas jóvenes. En medio del déficit general de instituciones, que irónicamente facilitó el crecimiento de la piratería, fue precisamente la piratería la que cubrió un problema de debilidad institucional, logrando dar herramientas a nuevos usuarios de tecnología.

La ampliación del aparato institucional de las artes que se produce a mediados del año 2000 va a permitir un mayor desarrollo

del trabajo en video. De manera específica cabe mencionar el lanzamiento de la I Bienal de Cine y Video en 2004 (Diego Lama recibe el 1^{er} premio de video experimental), cuya segunda edición se lleva a cabo en 2006 en Arequipa¹⁷. En esta línea de descentralización, cabe recordar que para su 10^o edición (2006), el Festival de Video Arte (VAE) se expande a las ciudades de Arequipa, Cusco, Puerto Maldonado y Trujillo¹⁸.

La inauguración del Centro Fundación Telefónica (CFT) en 2005 significó la aparición de un importante espacio para la promoción del arte basado en el video y la tecnología, a través de las exhibiciones, convocatorias y talleres que la institución organiza regularmente¹⁹.

Este interés por la tecnología y el arte experimental parecía prefigurado por un evento que organizara la Fundación Telefónica en mayo de 2002: una videoconferencia con Jorge Eduardo Eielson, quien residía en Milán. El artista y poeta comenzó su presentación usando una máscara de mapa celeste (casi a modo de tele-videoperformance, vía satélite) como anticipo de un proyecto en el que venía

16 Las principales muestras de Miguel Zegarra dedicadas al video son "Cinema Familiar" (Cinematógrafo de Barranco, Lima, 2003), primera individual de Marco Pando; "Transiciones: La ansiedad y el tránsito", colectiva con Gloria Arteaga, Marco Pando y Silvia Rodríguez (Cinematógrafo de Barranco, Lima, 2002); "Vía Satélite: Panorama de la fotografía y el video en el Perú Contemporáneo", cocurada con José-Carlos Mariátegui (itinerante, Montevideo, Lima, Buenos Aires, México DF, Santiago de Chile, San José de Costa Rica, 2004-2006); "Inquieta imagen. Centro América en video" (Centro Fundación Telefónica, Lima, 2006); "Tuyo es el reino", individual de Patricia Bueno (Galería Vértice, Lima, 2007); "Zona de desplazamientos: Videoarte peruano contemporáneo" (Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, 2007); "Contrainte/Restraint: Nouvelles pratiques en arts médiatiques du Brésil et du Pérou", cocurada con Julie

Bélisle y Kiki Mazzucchelli (itinerante, Montreal, São Paulo, 2009-2011).

17 La segunda edición fue la última de dicha Bienal.

18 Referirse a la contribución de M. Delfín "Los Festivales VAE (2004-2011).

19 El CFT organizará la convocatoria para la exhibición "Happy Hour / Videoarte peruano emergente", con miras a dar oportunidades a artistas emergentes, fuera del radar de las galerías (2006), será una sede para el programa itinerante de videoarte de Videobrasil (2001) y el "DVD Project" (2008) y organizará exhibiciones centradas en el video como "Pantallas del Video Arte Peruano" (2010) y "Maya Watanabe, videos 2005-2009" (2010). Asimismo, llevará a cabo seminarios y talleres centrados en el arte y la tecnología, como el "Taller NEO-MEDIAL, Proyecciones de lo digital-electrónico en el arte del Siglo XXI", dictado por la canadiense Nina Czegledy (2007).

trabajando, para luego pasar a responder una serie de preguntas de un panel de escritores, artistas y periodistas.²⁰

En esa misma época, el video tendrá un lugar prioritario en lo que respecta a la participación peruana en algunos eventos nacionales e internacionales. Para la 51 y 52 edición de la Bienal de Venecia, la representación peruana estará conformada por proyectos que incluyen video: *Muro*, de Luz María Bedoya, en 2005; *Descendimiento*, de Moico Yaker en 2007; y *Tuyo es el Reino*, de Patricia Bueno, también en 2007. En 2008 se organiza la Primera Noche en Blanco, en Miraflores, un evento que permitirá una difusión más amplia del videoarte. En esa primera edición se presentan proyecciones de Diego Lama y Eduardo Tokeshi y obras de arte electrónico de José Carlos Martinat y Francesco Mariotti.

4
2

Hacia mediados de 2000 el Museo de Arte de Lima (MALI) va a aumentar su interés por el video, que se traduce en una serie de exposiciones de alto perfil²¹. Sin embargo, el hecho más resaltante es que a partir de 2006 el museo comienza a adquirir trabajos en video de artistas peruanos (algo que coincide con la creación del puesto de curador(a) de arte contemporáneo, que ocupará inicialmente la mexicana Tatiana Cuevas).

Actualmente el museo tiene más de 30 videos en su colección²².

Asimismo, el videoarte peruano será promovido internacionalmente de múltiples maneras, por ejemplo, a través de grandes exhibiciones internacionales, como la muestra itinerante "Vía Satélite: Panorama de la Fotografía y el Vídeo en el Perú Contemporáneo" (2005), curada por José-Carlos Mariátegui y Miguel Zegarra, que recorrió cinco ciudades latinoamericanas: Lima, Buenos Aires, México DF, Santiago de Chile y San José de Costa Rica.

Un circuito comercial renovado dará lugar a nuevas plataformas de intercambio internacional como las ferias de arte. La feria de fotografía Lima Photo, lanzada en 2010 y las ferias de arte PARC y Art Lima, iniciadas en 2013, también han contribuido al afianzamiento del video en la actual escena local. De hecho, las ferias de arte incorporaron al video desde sus inicios (2013), PARC con una sección de videoarte curada por José-Carlos Mariátegui; y Art Lima, con siete estaciones de video curadas por David Flores-Hora. En su segunda edición (2014), Art Lima incluyó una selección de videoarte curada por la venezolana Isabela Villanueva. En la cuarta edición de PARC (2016), Mariátegui volvió a curar una sección de video.

20 El grupo de panelistas estaba conformado por Marco Martos, Abelardo Oquendo, Carlos Rodríguez Saavedra, Marcela Robles, Carlos Garayar, Abelardo Sánchez León, Ricardo Wiesse y Luis Fernando Chueca. El auditorio de la Fundación Telefónica tuvo lleno total (el auditorio tenía capacidad para 600 asientos). El evento supuso la última aparición de Eielson en el Perú, quien murió cuatro años después (2006). Ver Fundación Telefónica (2015). *20 años: Fundación Telefónica del Perú*. Lima: Fundación Telefónica.

21 Las muestras en cuestión son "Video-escultura en Alemania desde 1963" (2003); "Michael Snow" (2006,

en alianza con el 10° Festival de Video/Arte/Electrónica); "Rosemary Trockel: Dibujos, objetos y trabajos en video" (2007); "VIDEO XXI, videos de la Colección Lemaître" (2010); y, "Marcel Odenbach-Stille Bewegungen. Tranquil Motions. Movimientos Quietos" (2015).

22 En la colección del museo se encuentran piezas de video de Roger Atasi, Diego Lama, Giancarlo Scaglia, Elena Tejada-Herrera, Gabriel Acevedo, Rita Ponce de León, Armando Andrade Tudela, Luz María Bedoya, Miguel Andrade, Gilda Mantilla y Raimond Chaves, Juan Javier Salazar, Maya Watanabe, Humberto Polar, entre otros.

Con la desaparición de las Bienales de Lima (canceladas abruptamente por el alcalde Luis Castañeda en 2003) y del Festival VAE (cuya última edición fue en 2010), el circuito comercial se constituirá en el espacio primordial de desarrollo artístico, si bien una serie de eventos como festivales de video y cine serán nuevas plataformas para la difusión del medio. El Festival de Cine de Lima, iniciado en 1997 por el Centro Cultural de la PUCP, ha contado con secciones de "Video Arte / Experimental". El Festival Lima Independiente, iniciado en 2011 y el Festival Internacional de No-Ficción Transcinema, lanzado en 2013, han logrado, de distinta manera, dar cabida al videoarte²³.

En esa línea cabe destacar la Bienal de Fotografía que se lanzó en 2012 bajo curaduría de Gustavo Buntinx, y se repitió en 2014 bajo curaduría de Jorge Villacorta, Carlo Trivelli y Andrés Garay. El evento englobaba muchísimas exhibiciones paralelas; y si bien nominalmente estaba centrado en la foto, acogió al video dentro de su programación oficial y paralela.

En líneas generales, el circuito artístico se irá transformando y acogerá nuevas galerías e instituciones, algunas de las cuales operan con una orientación más internacional. Ese nuevo escenario comercial va a permitir un mayor desarrollo del medio de maneras relativamente sostenibles.

Varios factores convergen en ello. En primer lugar, el circuito comercial ha

adquirido, para el video, el protagonismo que antes tenía el circuito de eventos no-comerciales (festivales, bienales, concursos). En segundo lugar, las principales galerías peruanas atraviesan un proceso de internacionalización creciente: participación regular en ferias internacionales y alianzas con galerías extranjeras. En tercer lugar, ha aparecido en escena una generación de artistas locales formados en el extranjero y/o residentes en el extranjero, que trabajan en múltiples medios —incluido el video— y están representados por galerías peruanas y extranjeras. Las figuras más reconocibles son, entre otras, David Zink Yi, representado por 80m2 – Livia Benavides (Lima); Johann König (Berlín) y Hauser & Wirth (Zurich, Londres, Nueva York y Los Ángeles); Ximena Garrido-Lecca, por 80m2 – Livia Benavides (Lima) y Casado Santapau (Madrid); Elena Damiani, por Revolver (Lima), Selma Feriani (Londres) y Francesca Minini (Milán); Miguel Aguirre, por Lucía de la Puente (Lima), Y Gallery (Nueva York), Pilar Serra (Madrid) y Espacio Líquido (Guijón); Sandra Gamarra, representada por Lucía de la Puente (Lima), Leme (São Paulo) y Juana de Aizpuru (Madrid); y Gabriel Acevedo, por 80m2 – Livia Benavides (Lima); Arratia Beer (Berlín) y Leme (São Paulo).

Esta articulación de las galerías locales con el aparato internacional ha promovido un cambio en el que los modos de trabajo han tenido que sintonizarse con los estándares internacionales: cobertura parcial de los costos de producción,

23 Así, por ejemplo, Angie Bonino fue jurado en Transcinema 2015; en Lima Independiente han participado artistas como Marco Pando, Carlos Zevallos y Eliana Otta (quien ganó el Premio de la Asociación Peruana de Prensa Cinematográfica en la edición de 2014 por *Un viejo oficio*) y en la 5ta edición del mismo Festival (2015), Maya Watanabe

fue jurado de la Competencia internacional. En el 15 Festival de Cine de Lima de 2011, Eliana Otta ganaría el Premio al Mejor Corto Experimental por *El Mágico Mundo del Inglés*. Sobre las relaciones entre cine y video, ver la contribución de E. Arca y J. Villacorta "Cine y/o video: un recorrido por las prácticas audiovisuales en el campo del arte peruano".

difusión internacional de la obra, impulso a la comercialización de piezas en formatos no-tradicionales, incluido el video. A raíz de ello, se ha logrado colocar algunos videos de artistas locales en colecciones privadas e institucionales, tanto dentro como fuera del Perú²⁴. Evidentemente, en este contexto, la producción de video adopta la lógica comercial: ediciones limitadas y distribución vía canales institucionales.

Entre quienes trabajan de ese modo tenemos a una serie de nuevos artistas surgidos a mediados de los 2000 que ha hecho del video una de sus herramientas principales: Maya Watanabe, Marco Pando y Diego Lama, por mencionar los más reconocibles.²⁵ Algunas de sus obras destacadas incluyen *A-phan-ousia* de Watanabe (2008), *The Boat* de Pando (2009) y *Transfiguración* de Lama (2012).

Otros artistas que también han recurrido al video con resultados sumamente interesantes son David Zink Yi, con piezas como *Huayno y fuga detrás* (2005, colección MALI); Gabriel Acevedo, con *Sinapsis insurrección* (2006, colección MALI); Gilda Mantilla y Raimond Chaves, con *Gabinete de la curiosidad* (2006-2007, colección MALI); Miguel Andrade

Valdez y su *Monumento Lima* (2010-2011, colección MALI); Ishmael Randall Weeks y *Pukusana Tractor* (2011, colección MALI); Eliana Otta, con *Refundación* (2011, obra ganadora del Concurso Nacional de Cortometrajes 2012, del Ministerio de Cultura); Rita Ponce de León, con *David* (2012, colección MALI); Armando Andrade Tudela, con *UNSCH/Pikimachay* (2012, colección MALI y colección Museo Reina Sofía); Ximena Garrido-Lecca, con *Aceite de Piedra* (2014); y Rudolph Castro, con ... *(la no) ciudad de ella* (2015).

En este escenario internacionalizado, el video tiene una presencia constante en el circuito de galerías locales y de museos. Además del MALI, cuya importante labor para la difusión del medio fue resaltada líneas arriba, el Museo de Arte Contemporáneo también ha prestado atención al videoarte peruano en una serie de exhibiciones centradas en el medio, como "Reopening the Black Box of Technology", que incluyó, además de obras de artistas de video latinoamericanos, una selección de videoarte peruano contemporáneo que comprendía trabajos de Luis Soldevilla, David Zink Yi, Diego Lama, Elena Damiani, Luz María Bedoya, Gabriel Acevedo, Maya Watanabe, Katherinne Fiedler, José Luis

24 En el caso de colecciones privadas cabe mencionar la Colección Eduardo y Mariana Hochschild (obras de Diego Lama, Maya Watanabe, Antonio Gonzales Paucar, Gabriel Acevedo, Alberto Borea, Juan Salas, Miguel Andrade, Armando Andrade y Gilda Mantilla y Raimond Chaves), la Colección Juan Mulder (obras de Gilda Mantilla y Raimond Chaves, Juan Salas, Colectivo Versus, Philippe Gruenberg, Héctor Mata), la Colección Alberto Rebaza (obras de Diego Lama y José Luis Martinat) y la Colección Juan Carlos Verme (obras de Luz María Bedoya, Antonio Gonzales Paucar, Rita Ponce de León, Ishmael Randall Weeks, Elena Tejada-Herrera y David Zink Yi).

25 Entre los distintos artistas que han acogido el medio, puede mencionarse también el colectivo cusqueño

Proyecto 3399, integrado por Mabel Allain, Jorge Flores, Félix Martínez, Amira Prada, Juan Salas, Valerie Velasco, Alfredo Velarde y Gustavo Vivanco (exposición "Made in Taiwan", Centro Cultural de Bellas Artes de Lima, 2011), JuanMa Calderón (exposición individual "(Auto) Video Retrato", Centro Cultural de España, 2013), Daniela Ortiz (individual "Habitaciones de servicio", Galería 80m2 – Livia Benavides, 2012), Felipe Esparza Pérez (uno de los ganadores del Concurso Nacional de Obras Cinematográficas Experimentales 2016 de la DAFO), Maricel Delgado (individual "Fracasa mejor", Sala Luis Miró Quesada Garland, 2016) y Paola Vela Vargas (exposición colectiva "Derivas. Experimentos en video contemporáneo", Sala Luis Miró Quesada Garland, 2016).

Martinat, Eliana Otta y Nereida Apaza, curada por José-Carlos Mariátegui (2013); "Espacio 0", muestra individual basada en video de Patricia Bueno (2015); "#MobileViewsLima", una colectiva de video experimental hecho con teléfonos móviles curada por Lorea Iglesias (2015); y "Poetrónico. Gianni Toti y los Orígenes de la Video Poesía", una revisión de la obra de Toti, curada por José-Carlos Mariátegui (2015).

Asimismo, el Museo Mario Testino - MATE también ha programado algunas muestras que han incluido video, como "Los Suelos", individual de Ximena Garrido-Lecca (2014); "Geografía de la diferencia", individual de Philippe Gruenberg (2015); "Nuevas Almas Salvajes", individual de José Vera Matos (2016); y, "Enemigo de las Estrellas" de Alan Poma (2016).

Hoy en día los espacios institucionales y las galerías acogen el trabajo en video sin mayor problema. Asimismo, la disponibilidad de equipos es mucho mayor que hace veinte años. Pero las salas locales no están suficientemente bien acondicionadas para la exhibición de material audiovisual, sobre todo por sus problemas acústicos, que rara vez son abordados. Las excepciones son pocas, como por ejemplo la muestra individual "Paisajes" de Maya Watanabe en la Sala Luis Miró Quesada (2013) y la retrospectiva de "Elena Tejada-Herrera: Videos de esta mujer. Registros de Performance 1997-2010", curada por Florencia Portocarrero en Proyecto AMIL (2016). Para esta última muestra, que reunía más de una década del trabajo de una de las pioneras del video en el Perú, se construyeron dos ambientes dentro de la galería, entre

otras razones, para poder tener control sobre la acústica. Sin embargo, este tipo de soluciones raramente se da; mucho menos acondicionar las salas de forma permanente.

Además de aquellos problemas de infraestructura, aún se requiere de acciones de carácter más general, que no solo competen al video. Por ejemplo, hacen falta aparatos que faciliten la experimentación e investigación artística y programas de desarrollo de audiencias.

Por lo pronto, el videoarte en el Perú ha sabido desarrollarse a pesar de haber surgido en medio de una escena que era marcadamente precaria. En cierto modo, podría decirse que el medio ha crecido junto con la escena pero, por otro lado, también es cierto que este crecimiento se dio como una línea de desarrollo independiente gracias a que las iniciativas particulares e individuales supieron articularse y sostenerse. De ese modo se logró crear una comunidad creativa e intelectual ahí en donde casi no había condiciones para que surgiese nada, y mucho menos una escena de videoarte con artistas tan interesantes como los que tenemos hoy en día.

REFERENCIAS

Flores-Hora, David (2014). ¿Un nuevo medio en el medio? Historia del video peruano. Brochure de exhibición, Galería Municipal de Arte Pancho Fierro, Municipalidad Metropolitana de Lima.

Fundación Telefónica (2015) *20 años: Fundación Telefónica del Perú*. Lima: Fundación Telefónica.

López, Miguel Á. (2014). *Rafael Hastings. El futuro es nuestro y/o por un pasado mejor 1983-1967*. Lima: ICPNA, Instituto Cultural Peruano Norteamericano.

Mariátegui, José-Carlos (2003). Video-Arte-Electrónico-en-Perú 2.0. En José-Carlos Mariátegui (Ed.), *PERU// VIDEO/ARTE/ELECTRONICO: memorias del festival internacional de video/arte/electrónica* (pp. 10-25). Lima: Alta Tecnología Andina (ATA), Universidad Ricardo Palma.

Mariátegui, José-Carlos (2008). Días de videoarte. Una intensa década de videoarte en el Perú. En Laura Baigorri (Ed.), *Vídeo en Latinoamérica: una historia crítica* (pp. 201-209). Madrid: Brumaría, Agencia Española de Cooperación Internacional.



Mario Acha, vista de "Iniciación al cinematógrafo", Instituto de Arte Contemporáneo, 1970.



Teresa Burga, *Autorretrato Estructura-Informe 9.6.72*, ICPNA, 1972.



Esther Vainstein, *making of de El baño de Diana*, 1991.



Adrián Arias y Susana Aragón, *Un cuerpo*, 1988.



Mario Acha, "Isla de Pascua" en la Sala Luis Miró Quesada Garland, 1990.



Wiley Ludeña, Hugo Salazar del Alcázar, Rossana Agois y Armando Williams, *Lima en un árbol*, 1981.



Rafael Hastings, *Peruvian Born*, 1978.



Francesco Mariotti, *Sinfonia para una rana*, 1987.



Patrick Zanolí, Gianni Toti y Elisa Zurlo editando *Túpac Amauta* en la sala de post-producción del Centro Internacional de Creación de Vídeo (CICV) Montbéliard-Belfort (Francia), 1996.



Francesco Mariotti, vista de "El retorno de las luciérnagas", MALI, 1996.

Festivales

El influjo de un festival de video y artes electrónicas en el Perú

José-Carlos Mariátegui

5
2

¿Por qué un festival en Lima?

En Lima, en setiembre de 1977, se presentó por primera vez un Festival de Videoarte organizado por Jorge Glusberg, Director del Centro de Arte y Comunicación de Buenos Aires (CAYC), y Alfonso Castrillón en la Galería del Banco Continental. En esa oportunidad el espacio se llenó de pantallas que transmitían los videos de Nam June Paik, Herve Fischer, Wolf Vostell. El montaje había previsto compartimientos

perfectamente aislados donde el público podía apreciar una muestra variada de videoarte europeos y americanos. La asistencia masiva del público confirmó el gran interés que producen las nuevas manifestaciones de arte y tecnología.

Extracto de la información preparada por el equipo organizador para desarrollar el Segundo Festival Internacional de Videoarte (1998)

A inicios de 1997, un grupo de personas interesadas en los campos del arte, la imagen en movimiento, la música electrónica, las relaciones entre el arte y la ciencia, y otros temas afines que guardan vínculo con el impacto de la tecnología en la cultura y la sociedad, empezaron a reunirse semanalmente para discutir y aprender sobre la profusión del uso de la

tecnología en la creación interdisciplinar y experimental, así como ciertas bases teóricas vinculadas a estos temas. Eran sesiones largas que pasaban por lecturas de Walter Benjamin o Vilém Flusser, o tematizar sobre la realidad virtual y cómo impactaba en la sociedad. En este grupo, que se reunía regularmente los viernes, participaban activamente Alfonso

Castrillón, Jorge Villacorta, César Zevallos, Eduardo Villanes, José Javier Castro y José-Carlos Mariátegui, en algunos casos acompañados de especialistas en temas específicos que les interesaba estudiar.

En estas épocas la producción en artes electrónicas y videoarte en el Perú era muy escasa; por tanto, no se conocían referentes locales que permitieran articular un discurso crítico en relación al tema. Al poco tiempo este grupo de personas decidió que la mejor forma de modificar el panorama existente era la realización de un festival de videoarte. Echando mano de la coyuntura histórica —la realización de un primer festival de videoarte con una combinación de trabajos locales e internacionales organizado por primera vez en 1977¹—, se decidió retomar en 1998 con una nueva versión, a la que se llamó 2º Festival Internacional de Video Arte, organizado en ese entonces por la joven organización Alta Tecnología Andina (ATA) y la Universidad Ricardo Palma.

El video simbolizó así un interés vasto en incorporar manifestaciones sobre todos los ámbitos relacionados con los medios digitales y electrónicos, como la música electrónica o la interactividad (en esa época puesta de manifiesto por CD-ROMs, por algunos proyectos incipientes que utilizaban internet o la implementación de proyectos mediante el uso de *software* con capacidades interactivas con herramientas como Adobe Flash); en síntesis, el interés estaba dado en un

amplio sentido por todos los aspectos relacionados con el arte y cultura digitales.

Se enfrentaban muchas limitantes y restricciones. La primera es que el Festival Internacional de Video Arte era una suerte de híbrido de indiscifrable definición en la escena local: no entraba ni en el campo del arte, ni en el del cine, ni mucho menos en el de la ciencia. Pero dicha hibridez permitió acercar la acción del Festival a varios grupos y entender sus particulares dinámicas con mayor facilidad y amplitud, y vincularlas también con otras prácticas poco representadas en ese entonces en el país. Es por eso que campos como la música electrónica o la cultura DIY (*Do It Yourself*) se vincularon espontáneamente al Festival, pues partían también de ubicarse en un espacio híbrido frente a las prácticas disciplinares más tradicionales. Aunada a lo "monodisciplinar", una segunda limitante estaba vinculada a la producción local. No había en ese momento en el Perú una comunidad significativa de artistas que trabajaran con este tipo de soportes debido principalmente a su alto costo, pues muy pocos podían acceder a una isla de edición de video o a otros equipos de última tecnología para desarrollar *software*; la mayoría ni siquiera contaba con una computadora. Los equipos que permitían la producción de obras audiovisuales o la experimentación utilizando nuevos medios tecnológicos estaban por lo habitual confinados a fines comerciales. Por ello, se estableció desde un inicio un modelo de colaboración mediante el uso de tiempos "muertos" de espacios comerciales de

1 Este Festival tuvo como nombre "VIII Festival Internacional de Video Arte". Sobre este punto revisar la contribución de J.-C. Mariátegui "Antecedentes: los inicios del video y los medios electrónicos en el Perú".

postproducción, práctica habitual en Europa o Estados Unidos desde hacía décadas, donde los artistas podían hacer uso de las máquinas, a veces por las noches o los fines de semana, sin costo alguno. Como tercer punto, tomando en perspectiva las dos décadas que habían pasado desde la organización del primer Festival, se puede afirmar que en aquellos tiempos se trabajó mucho para involucrar a jóvenes creadores, lo que naturalmente permitió modelos de colaboración y participación desinteresada para la producción de sus proyectos, formándose así una comunidad no formalizada pero similar al modelo de una asociación o cooperativa.

Todas estas problemáticas locales fueron trabajándose con el tiempo y se complementaron con un ingrediente decisivo para que el Festival Internacional de Video Arte reuniera, desde sus inicios, trabajos de altísimo nivel: contar con el apoyo de centros y eventos especializados en video y arte electrónico, principalmente en Europa y América Latina, donde estas prácticas se encontraban en auge. En ese sentido, el apoyo del Centro Internacional de Creación de Video (CICV) Centro de Investigación Pierre Schaeffer, ubicado en la ciudad de Montbéliard (al norte de Francia), fue fundamental para llevar a cabo la segunda edición del Festival en 1998, pues no solo facilitaron el contenido de autores como David Larcher, Dominik Barbier, Robert Cahen, Sandra Kogut, Francisco Ruiz de Infante, entre otros, sino que en muchos casos este apoyo se extendió a establecer los primeros vínculos con otras organizaciones e iniciativas en América Latina, lo que permitió contar en el Perú con invitados como Solange Farkas de Videobrasil (Brasil), Néstor Olhagaray de la Bienal de Video y Artes Electrónicas de Santiago de Chile (hoy renombrada

como Bienal de Artes Mediales), o teóricos como Rodrigo Alonso (Argentina), Arlindo Machado (Brasil) y Jorge La Ferla (Argentina), quienes aportaron la perspectiva y problemática de la creación en la región. Este impulso permitió sumar el apoyo de organizaciones culturales y embajadas de países en donde el video y las artes electrónicas eran alentadas y sostenidas institucionalmente, como Francia, Alemania, España, Holanda o los Estados Unidos. Fue así que se contó con contenido internacional de gran interés mientras que progresivamente se desarrollaba un ecosistema local de artistas y colaboradores.

Al ser un festival que buscaba la apertura y originalidad, desde el primer momento se incidió en presentar trabajos nacionales e internacionales no solo de artistas reconocidos, sino también de jóvenes con propuestas consideradas destacables. La acción fue desarrollada en varias esferas y con un enfoque por la diversidad; así, el Festival buscó también presentar trabajos de zonas "silenciosas" o no representadas de Oceanía, África, Europa del Este y Asia.

Uno de los principales ejes del proyecto del Festival fue progresar hacia el conocimiento en torno al video y el arte electrónico a nivel local y de esa forma expandir los medios y las propuestas en el campo de la creación artística experimental mediante una serie de acciones, como la incorporación progresiva de prácticas integrales —como la música electrónica—, talleres con especialistas internacionales, un laboratorio de creación y producción e incluso estipendios de producción para la realización de nuevos proyectos. Todas estas acciones, y en particular las dos últimas, eran totalmente transformadoras en un contexto donde el apoyo institucional

(público y privado) para la producción era inexistente y más aún para trabajos de carácter experimental. Por ello, hablar del Festival Internacional de Video Arte a partir de su edición de 1998 es contar parte de la historia de lo que podríamos denominar una época de valoración sostenida y producción continua en el desarrollo del video y las artes electrónicas en el Perú (Mariátegui, 2008).

El 2º Festival Internacional de Video Arte, como ya mencionamos, contó principalmente con los trabajos provenientes del Centro Internacional de Creación de Video (CICV) Centro de Investigación Pierre Schaeffer, a los cuales se sumaron obras de otros reconocidos centros y eventos como el Festival Ars Electronica (Austria), el Instituto Universitario del Audiovisual (IUA, Pompeu Fabra University, Barcelona, España), la Escuela de Arte y Medios de Colonia (Kunsthochschule für Medien (KHM), Alemania), y el Centro para Arte, Tecnología y Medios de Karlsruhe (Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Alemania). En el plano regional, se presentaron trabajos del Festival Videobrasil, la Bial de Artes Mediales (Chile) y del Museo Nacional de Bellas Artes de Buenos Aires (Argentina). Todos estos contactos — establecidos y cultivados por ATA— serían clave para desarrollar colaboraciones a lo largo de los años.

Durante el primer festival asistieron a Lima Yasmina Demoly, coordinadora de residencias del CICV (Francia); Solange

Farkas, Directora y curadora de Videobrasil (Brasil); Jorge Glusberg, Director del Museo Nacional de Bellas Artes y del Centro de Arte y Comunicación (CAyC) de Buenos Aires (Argentina); Néstor Olhagaray, Director de la Bial de Video y Artes Electrónicas de Santiago (Chile); Elias Levin Rojo, curador y crítico de videoarte de la ciudad de México; y el videasta ítalo-inglés de origen etíope Theo Eshetu (en colaboración con el Centro de Artes Escénicas de la Municipalidad Metropolitana de Lima)². El 2º Festival también permitió la identificación de jóvenes artistas realizadores de video de la escena local, como Álvaro Zavala, Arias & Aragón (colectivo conformado por Adrián Arias y Susana Aragón), Iván Esquivel (quien se presentaba como "Plaztikk"), Roger Atasi y Rafael Besaccia.

Durante la tercera edición del Festival, en el año 1999, se mantuvo el afán de convocar a un mayor número de artistas locales; así se sumaron obras de los peruanos Angie Bonino, Delia Ackerman y Sergio Rambla. Adicionalmente a ello, se logró un importante apoyo institucional del Goethe-Institut Lima, que invitó a Micky Kwella, en ese entonces director artístico del Festival Transmediale de Berlín, para presentar la serie "Arte de Medios actual" ("Medien Kunst Aktuell"), un conjunto de trabajos contenidos en cintas en VHS y CD-ROMs que itineraban por el mundo en una maleta de aluminio. La selección contenida en dicha maleta permitió a Kwella viajar por varios países del mundo y de esa forma establecer contacto con artistas locales

2 Sobre las actividades desarrolladas por el Centro de Artes Escénicas de la Municipalidad Metropolitana de Lima referirse a la contribución de J.-C. Mariátegui, "El impacto de las Bienales de Lima en las artes electrónicas en el Perú".

cuyos trabajos revisaba críticamente de cara a las tendencias internacionales establecidas. No era el ánimo de Micky Kwella recomendar qué hacer, sino más bien orientar a los jóvenes creadores en la producción de obras que alimentasen de originalidad la escena global. Fue así que, en una de las conversaciones informales, luego de ver las obras producidas en el Perú, mencionó que encontraba en aquellos trabajos de videoarte elementos menos formales que los de sus contrapartes europeas y por ello resultaban siendo más innovadores a nivel visual y conceptual, lo que contribuía a expandir el panorama global del arte medial.

El 4º Festival, llevado a cabo en el año 2000, dio un giro importante, pues consolidó tanto la participación internacional como local. En el ámbito local se amplió significativamente la participación de trabajos peruanos, que llegaron al número de diecinueve artistas. Adicional a ello, en conjunto con el Centro Cultural de España en Lima, se inició el Primer Concurso Peruano de Video y Artes Electrónicas, que tuvo por objetivo consolidar aún más la producción peruana³. En el ámbito internacional visitaron Lima varios teóricos e investigadores, como Nils Röller (Alemania) quien presentó trabajos de los alumnos de la KHM y ofreció la primera conferencia en el Perú sobre Vilém Flusser, el célebre filósofo de medios de origen checo que vivió décadas en Brasil. También visitaron el Perú la investigadora y curadora Lydia Haustein (Alemania), quien publicó un artículo periodístico sobre su

experiencia en el Perú en el prestigioso periódico alemán *Frankfurter Allgemeine Zeitung* (FAZ) (Haustein, 2000)⁴, y el escritor y teórico en nuevos medios Jorge La Ferla (Argentina), quien presentó un Seminario-Taller titulado "El video como entreacto en la historia del audiovisual del siglo XX". Como ya mencionamos, los talleres ayudaron a desarrollar el conocimiento en los artistas locales expandiendo así las posibilidades de video y las artes electrónicas como medio creativo. También regresó Micky Kwella (Alemania) por segundo año consecutivo para presentar una nueva edición de trabajos proveniente del Festival Transmediale, y seguir la evolución de la creación local.

Una mención especial merece la presentación, en el Centro Cultural Ricardo Palma de la Municipalidad de Miraflores, de la instalación de realidad virtual *Icare* (Ícaro), del artista francés Ivan Chabanaud gracias al apoyo de la Embajada de Francia y del Centro Internacional de Creación de Video (CICV) Centro de Investigación Pierre Schaeffer. *Icare* era una instalación de realidad virtual donde los asistentes, mediante el uso de un casquete, tenían la oportunidad de sumergirse en un espacio digital que emulaba el mítico vuelo de Ícaro, donde el significado del viaje está dado por la propia transgresión de la realidad, realimentando permanentemente lo que vemos y lo que creemos ver, bajo el amparo de la tecnología. Fue posiblemente la primera presentación de un trabajo de realidad virtual en el Perú.

3 Para mayor información sobre concursos referirse a la contribución de R.Jara y J. Villacorta "Concursos de video y artes electrónicas".

4 El artículo mencionado se reproduce en el capítulo "Influencias globales".

Quizá el hecho más significativo del 5º Festival (2001) fue su cambio de nombre por "Festival Internacional de Video/Arte/ Electrónica", que permitió incidir en el carácter amplio de los medios electrónicos, incorporando "oficialmente" otras prácticas y también en la búsqueda de extender el panorama local de los lenguajes electrónicos, promoviendo actividades como la música electrónica. Una de las limitaciones que empezaba a evidenciar el Festival era el difícil acceso que tenía el público a la Galería de Artes Visuales de la Universidad Ricardo Palma (URP), sede principal del evento, pues operaba, en ese entonces, dentro del campus universitario de la Av. Benavides en Surco. Por ello, contar con las instalaciones de la Municipalidad de Miraflores, y en particular con el uso de la Sala Luis Miró Quesada Garland y sus "extramuros" (Parque Central de Miraflores), permitió amplificar significativamente la difusión del festival. La Sala Luis Miró Quesada Garland, gestionada en ese entonces por la asociación cultural Quidam y dirigida por Jorge Villacorta, miembro fundador del Festival, se convertía cada noche en un espacio de discusiones y proyección de videos. Durante seis semanas la sala se transformaba no solo en un espacio híbrido de usos múltiples, donde se presentaban exhibiciones de instalaciones mediales, sino también en un espacio en donde por las noches se proyectaban las diversas selecciones y curadurías preparadas para el festival. Mientras tanto, la Galería de Artes Visuales de la URP se convertía en un espacio de exhibición continua de dichos materiales, a los que se sumaban instalaciones y proyectos peruanos.

Los proyectos más significativos presentados en la Sala Miró Quesada Garland fueron las instalaciones *Tombe*, de

Robert Cahen (Francia); y *Herdentrieb* (El instinto de rebaño), de Marcel Odenbach (Alemania), quienes además presentaron una retrospectiva de su trabajo. También Rudolf Frieling, reconocido teórico alemán en medios y, en ese entonces, director de la colección de videoarte del ZKM, presentó un panorama del arte electrónico alemán actual.

Fue prominente, desde dos contextos muy diferentes, la presentación de videoarte proveniente de África. Marcel Odenbach presentó la selección "No todos los caminos conducen a Roma: videoarte africano", fruto de su comprometido trabajo como activista y académico en dicho continente durante varias décadas. Así mismo, Solange Farkas, curadora y directora de Videobrasil, presentó la obra *Sobriety, Obesity and Growing Old*, del artista sudafricano William Kentridge, y el documental *Certain Doubts of William Kentridge* (Ciertas Dudas de William Kentridge), primera entrega de la serie Videobrasil Colección de Autores. También se originó el primer vínculo con la producción del Asia gracias a los trabajos recientes de videoarte provenientes del festival Videotage de Hong Kong. Fion Ng, Directora de Videotage, Jamsen Law, Presidente de Videotage, y Rita Hui Ngashu, joven artista asiática, estuvieron presentes en esta proyección.

Ese año el festival contó con diecisiete trabajos peruanos, lo cual constituyó un hito, además de presentar cinco videoinstalaciones: Arias & Aragón, *DIALOGO03 - El Cuarto Del Rescate*; Angie Bonino, *Sobre El Pedestal*; Felipe Morey/ Eriván Phumpiú/Kike Riesco *Tres*; Carlos Troncoso, *Sin Copyright*; y Natalia Vásquez, *Only You*, presentados en la Galería de Artes Visuales de la URP. Otro proyecto que implicó la colaboración entre un grupo

de creadores peruanos que adoptaron el nombre de "Aguaitones" y el artista francés Olivier Agid fue la exposición multimedia "Translima", con extractos de un trabajo participativo de intervención urbana en el Parque Mariscal Castilla en el distrito de Lince (Lima). Además, se presentaron selecciones de videoarte de diversos países del mundo: Alemania, Inglaterra, Austria, Brasil, Chile, Australia, Grecia, México, Francia, Argentina y Holanda. Para ese entonces el Festival empezaba a contar con un equipo orgánico de colaboradores que formalmente asumió las responsabilidades de producción del proyecto. Se sumaron a los ya activos Villacorta, Castrillón y Mariátegui; José Javier Castro, Carlos Letts, Álvaro Zavala, Angie Bonino, Fermín Tangüis y Roger Atasi. De esa forma, el Festival se constituía también en un evento organizado por los propios artistas participantes, que estaban identificados plenamente con el proyecto.

5
8

Los extramuros de la Sala Miró Quesada Garland que colindaba con el Parque Central de Miraflores fueron destinados durante 168 horas ininterrumpidas a MODULAR 12°06' S 77°01' W Park-o-Bahn, un proyecto de sonorización basada en composiciones electrónicas originales de creadores peruanos para "lograr una ambientación sonora buscando embovedar de sonido el espacio pedestre para crear un efecto psicoacústico en el/los individuos que lo utilizan"⁵. Algunos de los músicos que tomaron parte en dicho proyecto también participaron de un gran concierto de música electrónica el sábado 9 de junio

de 2001, como clausura del 5° Festival. También en este año y en conjunto con el Centro Cultural de España en Lima, se se organiza el primer Concurso Nacional de Video y Artes Electrónicas, consolidando aún más la producción peruana.

El 6° Festival Internacional de Video / Arte / Electrónica, organizado el año 2002, buscó consolidar la plataforma ya ganada y expandida, lográndose un nuevo hito al presentar más de veintisiete obras peruanas. Otro de los aspectos más destacables fue la presentación de la reconocida colección de nuevos medios del Centro Georges Pompidou, curada por Christine Van Assche y Etienne Sandrin. Este último, como miembro del departamento de Nuevos Medios del Centro Georges Pompidou, presentó el programa que incluyó una variada selección de trabajos de artistas como Vito Acconci, Thierry Kuntzel, Dara Birnbaum, Mona Hatoum, Chris Marker, Jean-Luc Godard y Johan Grimonprez. Fue la primera vez que obras pertenecientes a la colección de Beaubourg, más allá del medio en particular que en este caso fue video, fueron prestadas para ser exhibidas en el Perú, lo cual hizo de esta presentación un hecho doblemente significativo.

Dentro de las obras más destacadas que se presentaron en la Sala Luis Miró Quesada Garland se encontraban dos instalaciones de Rosa Barba, que conformaron el primer *solo show* de la hoy reconocida artista: *Flightmachine* (1999) y *Navigator* (2000). La chilena Carolina Saquel presentó

5 Descripción de la obra realizada por J.J. Castro. Sobre la música electrónica en el Perú referirse al capítulo "Comunidades".

también la videoinstalación *Aplomo* y el artista-investigador brasileño Gilberto Prado se valió de la tecnología de realidad virtual y tercera dimensión para presentar *Desertesejo* una obra fruto de sus recientes investigaciones en dicho campo. Fue significativa la presencia en el Perú de Ximena Cuevas, la primera videasta latinoamericana que fue incorporada a la colección de video y nuevos medios del Museo de Arte Moderno de Nueva York y que presentó una completa antología de su obra además de desarrollar lazos de amistad con los artistas locales. También se contó con la presencia del destacado curador y profesor argentino Rodrigo Alonso, quien realizó dos presentaciones, incluyendo una antología de Carlos Trilnick, un pionero del videoarte en la Argentina. Destacó también el primer taller de *motion graphics* en el Perú por los norteamericanos Eric Henry y Syd Garon, creadores de *DJ Qbert's Wave Twisters*, una de las primeras películas producidas enteramente bajo esa técnica.

Entre los más de veintisiete trabajos peruanos, es importante resaltar la instalación audiovisual interactiva *Sumac Pacha*, un sistema para la exploración de armonía audiovisual desarrollado por el Grupo de Arte Electrónico Interactivo de la Pontificia Universidad Católica del Perú y compuesto por integrantes de diversas áreas, como ingeniería electrónica, informática y diseño industrial: Pedro Arellano, Clara Huárniz, Miguel López, Kiko Mayorga, Erick Toyama, Roberto Torres y Javier Ortiz. Fue presentado en la Galería de Artes Visuales de la URP en un complejo *setup* de tres computadoras y un controlador láser vía una interfase MIDI, que se transfiguraba en un híbrido e innovador instrumento, una suerte de arpa láser que proyectaba imágenes a partir de la afinación de sonidos y generación

de ritmos en diferentes escalas. Esta obra peruana fue también presentada en octubre de 2002 en el 11th International Symposium on Electronic Art (ISEA 2002), en Nagoya, Japón.

El 7° Festival Internacional de Video/Arte/ Electrónica (2003) puso énfasis en la formación, por lo que se prepararon talleres con especialistas, como el reconocido teórico en medios brasileño Arlindo Machado y el físico alemán Hans Diebner, director del Instituto de Investigación Básica del ZKM (Karlsruhe, Alemania), quienes compartieron sus conocimientos y experiencias con creadores locales. Ese año el 7° Festival recibió un apoyo financiero de la Fundación Daniel Langlois por el Arte, la Ciencia y la Tecnología (Canadá) para su realización y para una publicación que resumió la historia del Festival y fue por muchos años el único documento que compilaba los trabajos de arte electrónico peruano y a sus creadores participantes de los Festivales de Video/Arte/Electrónica desde 1998 (Mariátegui, 2003).

Una colaboración con el World Wide Video Festival de Ámsterdam, con el apoyo de Hivos (Holanda), permitió la producción de nuevos trabajos que serían presentados en ambos festivales (Lima y Ámsterdam). Para ello estuvo en Lima el director del World Wide Video Festival, Tom van Vliet, quien revisó por varios días la producción de video peruano. Los artistas peruanos seleccionados para presentar sus proyectos en el 2003 fueron Iván Esquivel, con la instalación *Video*; Angie Bonino, con el video *Head-Cabeza*; Diego Lama, con el video *No-Latin Party*; Iván Lozano, con la web *7 Sabores*; y, José Carlos Martinat, con la instalación *Ambientes de Estéreo-Realidad*, realizada en conjunto con Kiko Mayorga y Pierre Peña.

Una exhibición significativa fue “SF/AV” con la curaduría de Kathleen Forde⁶, quien presentó en la Galería de Instituto Cultural Peruano Norteamericano (ICPNA) de San Miguel una muestra de artistas residentes en San Francisco (California) con amplia experiencia en instalación visual y sonora, incluyendo acústica espacial, ambientes reactivos y experimentos de software basados en programación, añadiendo a este concepto la performance en vivo, desde el punto de vista de la colaboración, la generatividad y la práctica efímera. Las instalaciones en el ICPNA de San Miguel fueron *Static Room (6)*, de Scott Arford; *Tuning Corridor*, de Matthew Biederman; *Interruption*, de Sue Costabile y Joshua Kit Clayton; e *Interstice*, de Christopher Musgrave. Para dicha muestra, gracias al apoyo de la Embajada de los Estados Unidos, se logró traer a Lima a todos los artistas y la curadora, por lo que tuvieron también la oportunidad de impulsar la colaboración y el intercambio, como fue el caso de la obra *Media Exchange1*, creación conjunta de Matthew Biederman y Humberto Polar Pin (Perú), en la que se contrastó y comparó las imágenes provenientes de los medios masivos de ambos países. Otro proyecto interesante de “SF/AV” fue la proyección de la obra *Constructive Interference*, de Scott Pagano en la fachada del Museo Nacional de Antropología, Arqueología e Historia, que se basó en proyecciones de video a gran escala, generadas en tiempo real a partir de una base de datos de videoclips ensamblados y procesados por una computadora partiendo del análisis de ocho

distintas estaciones de radio en bandas FM y AM⁷. Otras performances realizadas durante la exhibición fueron *Static Room (3)*, de Scott Arford; la mencionada *Interruption*, de Sue Costabile / Joshua Kit Clayton; *Gyre, Reset*, de Christopher Musgrave; y *MegaMouth*, de Randy Yau.

El sábado 19 de julio en el Edificio Ferrand del Centro Histórico se presentó “Corte Transversal”, de Jorge Luis Chamorro y Carlos Letts, un acercamiento al imaginario colectivo de la ciudad de Lima y la relación entre sus habitantes. Particular mención tuvo la performance en espacio abierto de Ezio Devotto, titulada *Hombre televisor*, que narraba lúdicamente el trayecto en su nave espacial ubicada en la plaza San Martín hasta el edificio intervenido.

Nadie imaginaba que el tiempo y la constancia generarían no sólo una actividad reconocida local e internacionalmente, sino una nueva generación de creadores peruanos que emplearían el video y las nuevas tecnologías como sus principales medios de expresión artística. El Festival se volvió el catalizador de este tipo de dinámicas e hizo suyas una serie de iniciativas de distintos actores y resultó fundamental para la activación de las artes mediales en el Perú a partir la organización anual de una plataforma de exhibición, producción, formación e intercambio. Esta plataforma ayudó a generar un público (que no existía como tal antes del Festival) a la par que se desarrollaba una nueva generación de artistas experimentales provenientes de

6 En relación a “SF/AV”, referirse a la contribución de K. Forde, “Un reto, no un problema”.

7 17 y 18 de julio de 2003.

diversas disciplinas y estratos sociales. Luego de las primeras siete ediciones del Festival los organizadores decidieron confiar la conducción del mismo a un nuevo equipo integrado por los miembros de la organización Realidad Visual, con el fin de consolidar y expandir la plataforma —llevándola a provincias— y fortalecer la institucionalidad del proyecto.

REFERENCIAS

Haustein, Lydia (2000, 22 de agosto). Machu Picchu Interactiv. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*.

Mariátegui, José-Carlos (2003). *PERÚ/VIDEO/ARTE/ELECTRÓNICO: memorias del festival internacional de video/arte/electrónica*. Lima: Alta Tecnología Andina (ATA), Universidad Ricardo Palma.

Mariátegui, José-Carlos (2008). Días de videoarte. Una intensa década de videoarte en el Perú. En Laura Baigorri (Ed.), *Vídeo en Latinoamérica: una historia crítica (pp. 201-209)*. Madrid: Brumaria, Agencia Española de Cooperación Internacional.

Los Festivales VAE (2004-2011)

Mauricio Delfín

6
2

Entre 2004 y 2011 la asociación civil Realidad Visual¹ organizó cuatro ediciones del Festival Internacional de Video y Artes Electrónicas, concebido originalmente en 1998 por Alta Tecnología Andina (ATA). Fundada a inicios de 2001 por José Aburto, Mauricio Delfín y Jaime E. Oliver, Realidad Visual funcionó durante una década, desarrollando varios proyectos ligados a la promoción y producción de artes mediales, la gestión cultural y la reflexión en torno a las políticas culturales en el Perú. Realidad Visual asumió la dirección del Festival a finales de 2003, a partir de la invitación directa de Jorge Villacorta y José-Carlos Mariátegui de Alta Tecnología Andina (ATA). Asumir el destino del Festival, uno de los más importantes y

más queridos en el medio local, fue un gran reto y una gran responsabilidad.

Es importante anotar que transferir la dirección de un evento de una organización establecida a una mucho más joven, es algo que no se da con frecuencia ni con facilidad en un medio como el nuestro. ATA demostró que esto era posible. Además, acompañó este proceso con la publicación del libro *Perú Video/Arte/ Electrónica* (Mariátegui, 2003) logrando dar legitimidad a esta nueva fase, renovando el impulso detrás de la iniciativa y transmitiendo que era necesario confiar en nuevas organizaciones para asumir el futuro de proyectos como este (Mariátegui y Castro, 2005).

1 <http://realidadvisual.org>

Para Realidad Visual asumir el Festival involucró adoptar y sostener todos los contactos creados por ATA a lo largo de varios años, tanto con embajadas como con instituciones culturales locales. Supuso también analizar la historia de lo realizado en las primeras siete ediciones del evento e iniciar un proceso de diseño, convocatoria y producción enorme. Asumimos esta tarea con tan solo un par de años de existencia, con varias experiencias en gestión de proyectos y producción de eventos artísticos, pero sobre todo con muchísimo entusiasmo y energía. Se sumaron a la producción del evento Paola Barrenechea y luego Edith Vargas y Alan Malcolm, con quienes, junto a la visión y acompañamiento del curador Miguel Zegarra, logramos transformar al Festival en una plataforma de alcance nacional.

VAE8

El Festival VAE8 marcó, en 2004, el inicio de una nueva etapa para el proyecto². El objetivo principal de la octava edición fue expandir el circuito del Festival a otras regiones. Ese año se desarrollaron actividades en Arequipa, Cusco, Lima, Trujillo y Puerto Maldonado, gracias a una valiosa red de gestores y organizaciones culturales en estas localidades. Se consideró prioritario expandir el ámbito del Festival por varias razones. Primero, para Realidad Visual la descentralización resultaba no solo una agenda pendiente de la gestión cultural pública y privada, sino también un horizonte de trabajo tradicionalmente abandonado por

iniciativas de carácter internacional. Además, para muchas instituciones culturales descentralizar era una noción demasiado densa, mientras que para otras no era necesario ni relevante hacerlo. Sin embargo, como Realidad Visual sentíamos que esto nos permitiría aprender a partir de la interacción con otras esferas públicas y contextos artísticos locales, y de esta forma lograr una plataforma de verdadera pertinencia nacional.

Segundo, la descentralización de actividades introducía a los y las artistas internacionales y nacionales invitados en una realidad social más completa y compleja, muchas veces vinculándolos a experiencias claramente relevantes para su propio trabajo. De esta forma el Festival servía como una plataforma de experimentación de dos vías, donde los creadores locales e internacionales se relacionaban más allá de una experiencia cerrada y preestablecida, dando cabida a lo inesperado y al diálogo con personas y comunidades que no necesariamente se percibían como parte de una escena internacional de artes mediales o un contexto nacional de artes visuales contemporáneas.

La tercera razón por la cual quisimos llevar el Festival a otras regiones tenía que ver con una agenda que consideraba que el crecimiento del Festival debía darse hacia adentro, más que hacia fuera. En otras palabras, Realidad Visual asumió que le tocaba lograr una plataforma de verdadero alcance nacional, más que insistir en un

2 La abreviación "VAE" fue propuesta en esta nueva fase y provino de la construcción "Video/Arte/Electrónica". Se adoptó el nombre "Festival VAE" desde ese momento en adelante.

modelo de Festival Internacional que se diera solo en Lima, amasando prestigio capitalino, pero dejando de lado su pertinencia en relación con un contexto nacional diverso y complejo.

La inclusión de Puerto Maldonado en el circuito, por ejemplo, respondió a una relación forjada a partir de la producción del proyecto *El Paraíso en la Tierra* (2004), de Santi Zegarra, una ambiciosa videoinstalación que introdujo al equipo al contexto de una ciudad de frontera que atravesaba vertiginosos cambios. Puerto Maldonado nos dio la posibilidad de explorar, en diálogo con las personas que vivían en Madre de Dios, cuál era el rol y el impacto del videoarte y las artes electrónicas en contextos tradicionalmente caracterizados como “periféricos” o “emergentes”. Siempre recordaremos el comentario de un crítico de arte en la prensa limeña quien tildó de elitista y facilista al Festival por presentar videoarte en espacios públicos de Madre de Dios, demostrando así una subestimación completa de los habitantes de la zona —acostumbrados además a la inundación de imágenes y narrativas de películas y series extranjeras— quienes eran perfectamente capaces de conectarse y dialogar en torno a las obras de artistas como Lucas Bambozzi (Brasil) o Álvaro Zavala (Perú), una presencia que para muchos era signo indudable de “progreso” e inserción en la globalización.

La octava edición fue en realidad toda una gran temporada con más de 40 eventos entre el 9 de setiembre y el 10 de noviembre de 2004, incluyendo exposiciones, conferencias, clases maestras, conciertos, intervenciones y performances. Los invitados incluyeron a Andy Luginbuehl (Suiza), quien presentó

su proyecto *Eyemachine* en Lima y Cusco. Leslie Peters (Canadá) visitó también ambas localidades y presentó “Threshold”, una selección de sus videos. Los músicos franceses Christophe Havel y Marie Bernadette Charrier dieron un concierto titulado “Metamorphosis” en Lima y Trujillo, en el que colaboraron con el percusionista peruano Alonso Acosta, mientras que Lucas Bambozzi (Brasil) presentó sus videos en Lima y en la plaza municipal de Puerto Maldonado.

Todos los artistas daban talleres en las ciudades que visitaban. Esta se volvió una consigna del Festival VAE: lograr que el conocimiento que tenían estos creadores se transmitiera a diversas comunidades locales de ciudadanos y artistas peruanos que tradicionalmente tienen muchos problemas en acceder a espacios de formación especializados. Podríamos decir que casi todos los artistas internacionales que participaron en las ediciones organizadas por Realidad Visual dieron talleres o participaron en espacios de formación, y se trató de hacer lo mismo con los artistas locales. John Orentlicher (EE. UU.), por ejemplo, presentó una selección de videos de los estudiantes de Arte de la Universidad de Syracuse en la Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes. Habló sobre la educación en artes digitales y el enfoque que se les daba en instituciones norteamericanas.

Ese año Christian Erharter (Austria) y Sonja Eismann (Alemania) presentaron la muestra “Re-Punk Electronic Music (2004)” en Lima. Los artistas peruanos Álvaro Zavala y el colectivo Santos Media también presentaron sus trabajos dentro del circuito. Un trio formado por los peruanos Christian Galarreta y Paruro, acompañados por el músico polaco

Zbigniew Karkowsky desarrollaron "Ruido al Paso", un viaje por Cusco, Arequipa y Lima que acercó a una audiencia muy diversa a la experiencia del ruido y el sonido en espacios públicos. Aloardi, el sello independiente de música y eventos experimentales (conformado por Christian Galarreta, Gabriel Castillo, Felipe del Águila, Cristo Demoleador, entre otros), concibió y produjo "Horrisona: evento de expresión audiovisual extrema" para el Festival VAE8, en el que participaron Karkowsky, Industria Masoquista (Ecuador) y un grupo de músicos peruanos. Importantes selecciones históricas, como "Documento 1", una muestra con videos desarrollados por el artista peruano Rafael Hastings a finales de los años 70 se presentó en Arequipa. El Festival incluyó selecciones de video de Centroamérica, Perú, Colombia y Brasil en todas las ciudades dentro del circuito. Por último, se organizó un Concurso Nacional de Video y Artes Electrónicas³.

VAE9

El Festival VAE9 se realizó entre el 4 de agosto y el 18 de septiembre de 2005. La novena edición incluyó dos exposiciones temáticas. La primera se tituló "Arte y Política" e incluyó la traducción al español de la videoinstalación *Economías Alternativas/Sociedades Alternativas (AEAS)*, de Oliver Ressler (Austria); la obra *Dolores de 10 a 10*, de Coco Fusco (EE.UU.); y la obra *Trans-Nacional*, de Angie Bonino (Perú). La segunda exposición temática se tituló "Arte y Robótica" en el ICPNA

del Centro de Lima y reunió obras de los canadienses Constanza Silva y Bill Vorn. Esta muestra presentó la obra *Ambientes de Estéreo Realidad 2*, de los peruanos José Carlos Martinat y Enrique Mayorga, ganadora del concurso de Arte y Vida Artificial, Vida 7.0 de Fundación Telefónica.

Ese año Miguel Zegarra curó una muestra colectiva de artistas peruanos titulada "Omnívoros", en la que participaron Cristian Alarcón, Miguel Andrade, Alberto Borea, Carlos Pariente, Diego Sánchez y el Colectivo Santos Media. Además, se realizaron tres exposiciones individuales de artistas internacionales incluyendo "Home", de Olaf Breuning (Suiza); "Huelga", de Eder Santos (Brasil); y dos instalaciones de Cécile Babirole (Francia). El Festival publicó una colección de ensayos sobre arte electrónico mexicano titulada *Anamnesis*, en colaboración con Lilia Pérez del Centro Nacional de las Artes (CENART) de México (Pérez, 2005). La muestra de Oliver Ressler incluyó la traducción de todos los testimonios recogidos a través de su proyecto y una publicación en español creada especialmente para la exposición en Lima (Ressler, 2005). Ese año se realizó un Ciclo de Música Electroacústica en el que participaron Manuel Rocha Iturbide (México), Ermeline Le Mezo (Francia) y los peruanos Rafael Junchaya, Nilo Velarde, Gilles Mercier y el colectivo Tanuki Metal Yonin Plus.

Durante la novena edición se mostraron varias selecciones de videos: la selección del Premio Vida Artificial 7.0; del Centro

3 Cabe señalar que un elemento que distinguió los VAE de los Festivales de Video organizados por ATA fue la incorporación de concursos en el marco del festival. En el VAE8 (2004) se organizó el Concurso Nacional de Video y

Artes Electrónicas y durante el VAE11 (2010) tuvo lugar un concurso sobre videoarte internacional y proyectos online, con Fundación Telefónica.

Nacional de las Artes (México); las obras ganadoras de la II Bienal Interamericana de Videoarte del Centro Cultural del Banco Interamericano de Desarrollo (BID); los videos *Circumvisions* y *Trans(e)Bleu* de Marie France Giraudon y Emmanuel Avenel (Francia/Canadá); los videos de la VI Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago; una selección del Centro Cultural Pablo de la Torriente Brau en Cuba; así como curadurías a cargo de María Cristina Villaseñor (México), Mina Suonemi (Finlandia) y de la artista Mania Akbari (Irán). Además, se mostró una selección de las obras que concursaron en el 2do Concurso Nacional de Video y Artes Electrónicas en 2004.

VAE10

La décima edición del Festival VAE se realizó del 8 de junio al 8 de julio de 2006. El VAE10 incluyó la visita a Lima del reconocido artista canadiense Michael Snow y una retrospectiva de su obra en el Museo de Arte de Lima (MALI). Esta fue la primera vez que el Festival VAE trabajó en colaboración con el MALI y que un artista internacional de cine experimental presentase múltiples instalaciones, videos y una retrospectiva de su obra de cine experimental, incluyendo obras icónicas como *Wavelength* (1967) y *La région centrale* (1971), en lo que fue la antigua Filmoteca de Lima. El décimo aniversario del Festival VAE en el MALI marcó un hito en su historia. En esta edición, los logros de las diez ediciones, obtenidos a través de un esfuerzo sostenido, permitieron consolidar al evento y obtener el respeto de los espacios más formales y establecidos en el país.

La muestra de Snow titulada "Obras de Luz y Tiempo" fue inaugurada con un

concierto del grupo Sensor Sonic Sights (SSS) de Francia, con la participación de Cecile Babiote y Laurent Dailleau. Esta vez SSS pudo presentarse tanto en Lima como en la Alianza Francesa de Arequipa. Ese año Arturo Reátegui y Beno Juárez intervinieron la fachada del MALI con la obra interactiva *Sim.bio.sis* y el Centro Cultural de España presentó una segunda edición de "Omnívoros", con videoinstalaciones de los artistas peruanos Alejandro Quinteros, Elena Damiani, Diego Sánchez, Rolando Sánchez, Gonzalo H. Rodríguez y Luis Soldevilla. La muestra también incluyó videos de Andrea Cánepa, Juanli Carrión, Martín López, Kiko Sánchez Monzón y Santi Zegarra.

Se realizaron las exposiciones "Contrapuntual", de Jani Ruscica (Finlandia); "Untitled Dejavu", de Gustavo Romano (Argentina); "Amor y Oro", de Bas Van Den Hurk y Wouter Verhoeven (Holanda); "Inscripciones", de Leandro HBL (Brasil); así como "Crónicas de lo Cotidiano", de Favrizio Suito (Perú). También se organizó una conferencia magistral de José Luis Brea (España) y otra de Fran Illich (México), así como el conversatorio "Se Regala Información", en el que participaron Ignacio García del colectivo Platoniq, Pedro Mendizábal y Romel Romero. Rubén Gutiérrez (México) presentó la selección de videos itinerantes ONF en Trujillo y un taller en dicha ciudad.

En cuanto a conciertos, el VAE10 contó con la presentación del "Videosound Project", de Josetxo Silguero e Ignacio Monterrubio (España), Rodrigo Sigal (México) y Arcángel Constantini (México), así como de Santiago Peresón (Argentina) y Julien Ottavi (Francia). La Asociación Aloadi participó activamente organizando varios de los talleres y conciertos del Festival.

Luego del 2006 el equipo de Realidad Visual se tomó una larga pausa para reflexionar sobre el futuro del Festival VAE y para recuperarse luego del inmenso esfuerzo que demandaron las tres ediciones realizadas. Ese año la mayoría de los miembros de la asociación iniciaron una serie de proyectos personales que los alejarían de la iniciativa. Este nuevo contexto indicaba que era necesario buscar nuevos gestores para el Festival VAE, así como imaginar nuevos caminos para su desarrollo en el futuro.

VAE11

Cuatro años después de la décima edición, entre el 28 de junio y el 27 de julio de 2010 se realizó la undécima edición del Festival VAE en Lima, Arequipa y Cusco. Se trató de una edición más pequeña que buscó sondear el contexto luego de algunos años, reconectar con las instituciones locales, los artistas y los potenciales escenarios para continuar desarrollando la iniciativa. En esa oportunidad se sumaron al equipo Gloria Arteaga y Natalia Ames.

El proyecto más importante en esta edición fue el primer Foro Latinoamericano de Música por Computadora (FLAMUC), que reunió a 28 músicos contemporáneos, tanto locales como internacionales. Participaron Juan Reyes (Colombia), Miller Puckette (Estados Unidos), Ricardo Dal Farra (Argentina), Marc Battier (Francia), Ludger Brümmer (Alemania), Adina Izarra (Venezuela), y Rajmil Fischman (Perú), entre muchos otros músicos nacionales e internacionales. El FLAMUC marcó un hito en el fortalecimiento de redes regionales para la cooperación y la educación en música por computadora, fortaleciendo también a la comunidad local de creadores.

En el marco de esta edición se presentaron los proyectos peruanos "Rijkralpa: el último mito Moche", de Bili Sánchez; "Todos Somos Dateros", de Camila Bustamante; y la filmografía de Marco Pando. La edición incluyó selecciones de video del Festival Transmediale 0.9, la IV Bial Interamericana de Videoarte del BID y la selección "Videoarte", curada por Laura Baigorri y que fue mostrada en el marco del Simposio "Video Expandido: Nuevas fronteras del audiovisual en Perú". Asimismo, se impulsaron concursos internacionales de videoarte y de proyectos on-line.

El cierre

Luego de la undécima edición del Festival VAE notamos que el contexto nacional había cambiado muchísimo desde finales de 2006. Se habían consolidado nuevos espacios independientes para la experimentación con medios digitales. Las oportunidades para el intercambio internacional entre artistas peruanos y extranjeros eran más frecuentes, y estaban en marcha procesos de articulación que no dependían de la capital y que se mantenían a partir de estrategias propias de autogestión. La nueva esfera pública acelerada gracias a las redes sociales se posicionaba con fuerza, dejando definitivamente atrás al mundo medial de las ediciones anteriores, caracterizado por soportes como el VHS y otros formatos análogos. Si bien las transmisiones por internet se daban ya desde hace algunos años antes para la presentación de artistas y colectivos pioneros, era evidente que la penetración de internet en el medio nacional convertía la experiencia remota en algo más mundano, menos político y más personal.

En este contexto, aunque se buscaron alianzas con asociaciones emergentes y otras más establecidas para transferir el Festival VAE a nuevos organizadores, quedó claro que muchos agentes consideraban difícil asumir esta tarea y comprometerse con un evento de tal magnitud. Algunos incluso sugerían que quizá el tiempo de eventos de gran envergadura había pasado y otros que el modelo de gestión, dependiente de la cooperación internacional y de las embajadas principalmente, tenía un límite. Si bien se llegó a establecer contacto con algunas organizaciones en otras regiones del Perú para explorar la posibilidad de que asumieran el futuro del Festival, dándole una continuidad fuera de Lima, esto no se llegó a concretar.

Luego de algún tiempo optamos por “desactivar” el Festival VAE hasta que nuevas generaciones u otros contextos suscitaran la reactivación de la iniciativa. La necesidad de gestionar ediciones del VAE en el futuro tendría que provenir de la comunidad misma de artistas locales, de un medio nacional que reconociera un vacío importante o de un contexto social donde el apoyo para iniciativas de este tipo exista, de tal manera que la gestión de un proyecto como el VAE no termine limitándose a la energía y posibilidades del grupo a cargo de su gestión.

Algunas reflexiones

Es importante subrayar que uno de los problemas más grandes que afrontan

iniciativas como el Festival VAE es la falta de apoyo por parte de instituciones públicas y privadas⁴. Por el lado del apoyo público, no existían fondos destinados a apoyar iniciativas de este tipo. Por el lado del apoyo privado, era muy difícil convencer a empresas que apoyen un proyecto que no tenía el alcance de un evento televisivo (como un campeonato deportivo, por ejemplo), o cuya pauta de difusión no incluía una inversión importante en medios masivos de comunicación. El apoyo de embajadas y cooperación internacional no podía cubrir los costos completos que hay detrás de la producción del evento y se limitaba a cubrir los gastos de estadía y traslado de algunos artistas y contenidos internacionales. Y si bien el Festival nació a partir de una alianza con una universidad local, nunca se logró vincular a una institución de enseñanza superior con el evento, de tal forma que esta brindase apoyo suficiente para garantizar su sostenibilidad. El Festival VAE nunca fue un evento sostenible.

Cuando este tipo de problemas eran relatados, los representantes de las instituciones públicas aducían que “naturalmente” el arte electrónico o digital no era algo popular en el país (y, por tanto, era evidente que apoyarlo no era prioridad para el Estado). Por otro lado, las instituciones privadas argüían que un modelo de gestión para este tipo de iniciativas debía necesariamente considerar el pago de una entrada por parte de los asistentes, para así: 1) generar al menos un ingreso que cubra los costos

4 Si bien se puede atribuir la desaparición de iniciativas como las Bienales de Lima o del Festival Contacto Aloardi, por ejemplo, a la capacidad de un grupo humano específico para resistir y sostener una iniciativa a contracorriente, es importante dar cuenta de cómo todo proyecto de gran formato depende del apoyo que logra obtener a lo largo

del tiempo, y que en general el horizonte de oportunidad para iniciativas de promoción artística de este tipo y envergadura en nuestro medio está definido por la ausencia de fondos públicos y la dificultad en obtener apoyo privado suficiente.

de producción; 2) "educar" al público y enseñarle que "lo bueno cuesta"; y/o 3) poder ofrecer paquetes de entradas a los clientes de compañías privadas, teniendo así algo concreto que ofrecer a cambio de su apoyo. En el primer caso era lastimosa la visión estrecha que acechaba a los funcionarios públicos de la época y su visión sobre la relación entre arte y desarrollo, y en el segundo caso el ámbito privado nos dibujaba un horizonte estrictamente comercial del cual no había escapatoria. Nosotros no compartimos ninguna de esas dos posturas. Es probable que en el futuro surjan formas híbridas de sostenibilidad para Festivales de este tipo, que se apoyen en nuevas economías colaborativas y en modelos mixtos de apoyo público y privado.

Desde nuestra perspectiva —y mirando atrás hacia el evento, casi veinte años después de su primera edición—, creemos importante recalcar que los resultados obtenidos por Realidad Visual entre 2004 y 2010 (y en especial entre la octava y décima edición) se debieron enteramente a la determinación y empuje de un grupo humano específico que puso todo de sí mismo para lograr sostener y ampliar el alcance de un festival de artes electrónicas en nuestro país. Creemos también que ese fue el caso del grupo que concibió el evento a finales de los noventa. En nuestro caso, se trabajó con muy poco y se alcanzaron logros notables. Son innumerables las personas, gestores culturales y organizaciones en todo el territorio que contribuyeron a que el Festival VAE se expanda y llegue a más personas. Con ellos estaremos siempre agradecidos. Un evento es siempre el resultado de un tramado de relaciones humanas que se activan hacia un propósito compartido. Fuimos muy afortunados de contar con una

red de agentes y entidades interesadas y comprometidas con nuestra propuesta.

El Festival permitió que Realidad Visual creciera como organización, dándonos experiencia y fortaleciendo una red de contactos locales y regionales que luego nos permitiría activar otras iniciativas en otros campos. Asimismo, nos permitió proponer una serie de nuevas relaciones entre las artes visuales y las audiencias en nuestro país, acostumbradas a considerar al arte contemporáneo como algo que sucede únicamente en galerías y museos, alejado de realidades locales diversas (Delfín y Zegarra, 2009). Volteamos también la mirada hacia prácticas situadas fuera de las galerías de arte, como las prácticas sonoras y educativas. El fuerte énfasis en lo educativo (a partir de los talleres, ciclos y foros) permitió que tuviésemos impacto directo en la comunidad de creadores locales, limitados por la falta de espacios para la formación en artes digitales a nivel nacional. A nivel personal, cada uno de los miembros de Realidad Visual logró acercarse a manifestaciones y prácticas artísticas generalmente ausentes en el medio local, permitiéndonos ampliar nuestras perspectivas y aspiraciones en relación con el arte y la gestión de lo cultural.

Creemos que la experiencia de Realidad Visual con los Festivales VAE demuestra que es posible crecer con energía y entusiasmo. Nuestras serias limitaciones y la desactivación del Festival VAE, sin embargo, indican que se requieren cambios importantes a nivel de apoyo público y privado, para lograr que iniciativas como el Festival emerjan, se descentralicen, crezcan y se mantengan, acompañando y fortaleciendo a nuevas generaciones de creadores y audiencias

que hoy tienen nuevas perspectivas y aspiraciones sobre lo que es posible crear y transmitir en nuestro país utilizando medios digitales y tecnologías.

REFERENCIAS

Delfín, Mauricio y Zegarra, Miguel (2009). Electronic Art in Perú: The Discovery of an Invisible Territory in the Country of the Incas. *Third Text* 23 (98), pp. 293-302.

Mariátegui, José-Carlos (2003). *PERÚ/VIDEO/ARTE/ELECTRÓNICO: memorias del festival internacional de video/arte/electrónica*. Lima: Alta Tecnología Andina (ATA), Universidad Ricardo Palma.

Mariátegui, José-Carlos y Castro, José-Javier (2005). Memoria escrita y por escribir: un festival en expansión. *Prótesis* 3 (3).

Pérez, Lilia (2005). *Anamnesis: Panorama del Arte Electrónico Mexicano*. Publicación en el marco del Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica (VAE9). Lima: Realidad Visual.

Ressler, Oliver (2005). *Economías Alternativas, Sociedades Alternativas*. Publicación en el marco de la Exposición "Economías Alternativas, Sociedades Alternativas" durante el Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica (VAE9). Lima: Realidad Visual.



Afiche del 2º Festival Internacional de Video Arte, 1998.



Afiche del 3º Festival Internacional de Video Arte, 1999.



Yasmina Demoly, Nestor Olhagaray, Jorge Villacorta, Elías Levin y Jorge Delgado en el 2º Festival Internacional de Video Arte, 1998.



Galeria de Artes Visuales de la Universidad Ricardo Palma, 2001.



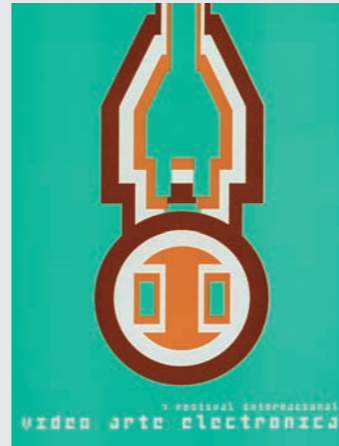
Instalación *Icare (Ícaro)* de Ivan Chabanaud en el Centro Cultural Ricardo Palma de la Municipalidad de Miraflores, durante el 4º Festival Internacional de Video Arte, 2000.



Afiche del 5º Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica, 2001.



Afiche del 6º Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica, 2002.



Afiche del 7º Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica, 2003.



Diego Sánchez en la muestra "Omnívoros", VAE10, 2006.



Rosa Barba, *Flightmachine*, Sala Luis Miró Quesada Garland, 6º Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica, 2002.



Afiche del 9º Festival de Video/Arte/Electrónica (VAE9), 2005.



Susana Aragón, Jorge Delgado, Theo Eshetu, Adrián Arias y Alfonso Castrillón en el 2º Festival Internacional de Video Arte, 1998.



Michael Snow en la muestra en el MALI durante el VAE10, 2006.



Concierto "Sensor Sonics Sights", MALI, cierre del VAE10, 2006.

Vasos Comunicantes

El impacto de las Bienales de Lima en las artes electrónicas en el Perú

José-Carlos Mariátegui

7
6

Los inicios de la difusión del videoarte en el Perú, como ya se ha señalado, se pueden rastrear a partir de las exhibiciones de obras de "videoarte internacional", como la muestra "Video Art USA" en el Museo de Arte Italiano en Lima, en 1976, organizada por el Servicio Cultural e Informativo de la Embajada de los Estados Unidos (USIS) y que itineró no solo en el Perú sino en otros países de la región, y el "VIII Festival Internacional de Video Arte", en la Sala de Exposiciones del Banco Continental en Miraflores (Lima) en setiembre de 1977, organizado en Lima por el crítico peruano e historiador de arte Alfonso Castrillón y Jorge Glusberg, del CAYC¹.

En 1998, a raíz del 2º Festival Internacional de Video Arte, empezaron a producirse

y circular una significativa cantidad de obras peruanas que fue incrementándose a lo largo de los años. Sin embargo, sería parcializado adscribirle únicamente al Festival Internacional de Video Arte la activación de la escena de video y artes electrónicas en el Perú a fines de la década del noventa². Un año antes de la realización del 2º Festival, a finales de octubre de 1997, el medio de las artes visuales locales se vio estimulado con la realización de la I Bienal Iberoamericana de Lima³, organizada durante la gestión edil de Alberto Andrade Carmona por el Centro de Artes Visuales de la Municipalidad de Lima y promovida por Luis Lama. Inicialmente, la Bienal se realizó cuando Lima fue declarada "Plaza Mayor de la Cultura Iberoamericana" por la Unión de Ciudades Capitales Iberoamericanas.

1 Para un recuento más exhaustivo sobre esta época, remitirse a las contribuciones de J.-C. Mariátegui "Antecedentes: los inicios del video y los medios electrónicos en el Perú" y M. Hernández Calvo "Hacia una escena de videoarte en Perú".

2 Para un recuento sobre la historia del Festival de Video, remitirse a las contribuciones de J.-C. Mariátegui "El influjo de un festival de video y artes electrónicas en el Perú" y M. Delfín "Los Festivales VAE (2004-2011)".

3 27 de octubre al 27 de diciembre de 1997.

La selección de los artistas y obras tenía el fin de representar a la gran mayoría de países de Iberoamérica e incorporó algunos trabajos de video y arte electrónico. Antes de empezar con el recuento de las Bienales de Lima, cabe también resaltar el trabajo del Centro de Artes Escénicas, fundado por Karin Elmore, que formaba también parte de la Municipalidad de Lima y que organizó el I Festival Samsung de Arte y Electrónica Lima, entre marzo y mayo de 1998, que buscaba promover la integración de las nuevas tecnologías con las artes escénicas. Cuatro destacados coreógrafos (José Enrique Mavila, Oscar Naters, Karin Elmore y Morella Petrozzi) colaboraron con cuatro reconocidos artistas plásticos (Alberto Casari, Eduardo Tokeshi, Moico Yaker y Rocío Rodrigo) para elaborar propuestas basadas en la mitología griega que se plasmaron en sendos montajes. Adicionalmente, como parte de este Festival, el reconocido artista ítalo-inglés de origen etíope Theo Eshetu presentó la videoinstalación *El nacimiento de Dionisio*, en el Museo de Arte Italiano, un proyecto que celebraba el milagro del nacimiento. Lamentablemente este Festival solo duró una edición.

Como ya mencionamos, durante la I Bienal Iberoamericana de Lima resaltaban algunas instalaciones y proyectos con componentes tecnológicos o de video. Representando a Argentina y curada por Laura Buccellato, directora en ese entonces del Museo de Arte Moderno de Buenos Aires (MAMBA) e importante impulsora del arte tecnológico en su país, se mostró la videoinstalación interactiva *Especios* (1997) de Gustavo Romano, que consistía en imágenes biológicas digitalizadas que se componían a manera de una poesía visual (Lama, 1997). Se sumaron a la obra de Romano, dos trabajos de reconocidos

artistas peruanos residentes en el extranjero, Francesco Mariotti y Fernando de la Jara. Por un lado, el peruano-suizo Francesco Mariotti presentó en el Parque Universitario (exteriores de la Casona de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos), la instalación *El Jardín Híbrido Lima*, una obra lumínica y sonora utilizando botellas PET, LEDs y chips sonoros, es decir, un jardín creado a partir de material reciclado, combinando elementos tecnológicos en medio de plantas vivas en un claro objetivo de concientización sobre la naturaleza, el medio ambiente y el reciclaje de productos industriales. Más aún, esta obra contrastaba con su ubicación: en pleno centro histórico, en una de las zonas más transitadas y contaminadas de la ciudad. El proyecto de jardín híbrido en Lima, obra que Mariotti venía realizando en ese entonces en otras ciudades como Cannobio (Italia), Berlín, Caracas y Buenos Aires, fue motivo de recensiones y críticas en medios internacionales de arte (Karp 1997, Bruns 1999). Por otro lado, el artista peruano, residente en Alemania, Fernando de la Jara, participó con la videoinstalación *Sangre Sabia (Das Lied des Blues*, en alemán), que consistía en dos monitores en un espacio oscuro. Cada monitor presentaba en *close-up* el rostro de un hombre y una mujer, respectivamente, en el momento de un orgasmo que, en cámara lenta (*slow motion*), prolongando a 15 minutos de duración lo que sucedía en 12 a 15 segundos), hacía patente una sucesión de expresiones humanas como la perplejidad, alegría, dolor, poder y vulnerabilidad. Entre los dos monitores se alzaba la figura de un niño con una llama de fuego en la mano; este a su vez era cubierto por una proyección de registro en video del mar —sin cielo ni horizonte—, un barrido continuo de olas; ambas imágenes generaban una

dicotomía simultánea entre el fuego y agua. Vale mencionar que esta obra fue presentada originalmente en 1992 y luego en 1998 y 2006⁴, por lo que se mantuvo como un proyecto “en proceso” durante varios años debido a dos motivos: por un lado, las posibilidades disponibles en los espacios donde se presentó; y, por otro, el cambio en la composición sonora del mar que acompañaba la obra, que pasó de ser sonido directo (en las dos primeras instalaciones) a una sofisticada producción musical titulada *El Mar del Amén* interpretada a dos coros y preparada especialmente por la compositora Petra María El Raphael. Las obras de Mariotti y de la Jara también fueron los dos únicos trabajos con componente tecnológico y de video presentados por artistas peruanos en ese primer evento.

7
8

A fines de octubre de 1998, el Centro de Artes Visuales de la Municipalidad de Lima organizó la I Bienal Nacional de Lima⁵, como complemento a la Bienal Iberoamericana de Lima con el objetivo de incentivar la producción a nivel nacional. Un componente central fue la instauración de los Salones Regionales organizados con meses de antelación (entre julio y agosto de 1998) en las ciudades de Trujillo, Cusco, Iquitos, Lima, Ayacucho y Arequipa, con el fin de seleccionar a los artistas que se presentarían durante la Bienal Nacional (Lama, 1998). Los Salones Regionales descentralizaron la difusión del arte contemporáneo nacional y también dinamizaron y visibilizaron la

escasa producción artística en provincias permitiendo intercambiar experiencias entre los artífices de las diferentes regiones del Perú en el contexto de la Bienal Nacional de Lima.

Durante dichos Salones hubo una considerable producción de obras de video e instalaciones con soporte tecnológico. El proyecto de Mao Artiaga de la Cruz, titulado *La luz en el tiempo*, obtuvo una mención honrosa en el Salón Regional de Trujillo y fue una de las obras ganadoras de la Bienal Nacional. La instalación, que podría considerarse una obra tecno-escultórica, estaba construida en neón, acrílico y espejo, generando un efecto óptico. De la misma forma, la instalación *Signos Vitales*, de Carlos Chávez, que también obtuvo una mención honrosa en el Salón Regional de Trujillo, utilizó fluorescentes como parte de un ensamblaje tecno-industrial.

La I Bienal Nacional de Lima presentó también otras obras en formato de video o con componentes de video como parte de instalaciones⁶. La instalación *Talla* de Aldo Chaparro, artista peruano residente en México, buscaba representar el proceso escultórico mediante múltiples medios, incluyendo un video. Según Vanesa Fernández, el video “[...] es una secuencia de tomas de libros la cual narra visualmente, en el hojear de las páginas a manera de animación, las formas creadas por el recorrido de una polilla a través del espesor de un libro” (Fernández, 1998).

4 Esta obra fue presentada originalmente por de la Jara en 1992 en la Galerie Glasnost, Nürnberg, luego en la Bienal mencionada y en 2006 en el KunstMuseums Wemding, Donau-Ries, ambos en Alemania.

5 Organizada del 30 de octubre a 15 de diciembre de 1998.

6 Otros artistas que se presentaron durante la I Bienal

Nacional de Lima como Patricia Vega, Moiko Yaker, Alberto Casari (PPPP), Ana de Orbegoso, Luis García-Zapatero, Max Hernández Calvo y Armando Williams, si bien no presentaron obra en video, ya venían trabajando o trabajarían con ese formato en el futuro.

Walter Carbonel presentó el proyecto de instalación *SS.HH.MM.II*, ganadora del Salón Regional de Lima. Se trataba de un juego conceptual interactivo que giraba alrededor de una acción continua que tenía como protagonista a los signos que son utilizados para reconocer los servicios higiénicos. El proyecto vinculaba la higiene física con la higiene mental. La simetría espacial, signos luminosos y sonido de percusión buscaban invitar a la participación del visitante.

También destacaría la videoinstalación *Magna Opera Opus 2-Una vez más el amor* de Rafael Besaccia, segunda entrega del proyecto en video "MagnaOpera", que buscaba —mediante una compleja elaboración visual en composición y animación en 3D y música original— retratar diferentes aspectos de la vida y los sentimientos humanos. La obra en video era el componente central de lo que se proponía como una experiencia en una pequeña sala de cine. Como menciona Jorge Villacorta en el catálogo: "Hace gala de la teatralidad explícita, pero no es en la exteriorización y exacerbación de una puesta en escena que radica en el efecto que produce [...] el video de animación [...] impone una temporalidad distinta, más cerca a la dimensión del tiempo guardado en la memoria y visitado mentalmente al recordar" (Villacorta, 1998).

Cabe mencionar que como parte del salón de apertura de la I Bienal Nacional se presentó "El Último Lustró"⁷, con el objetivo reunir a los artistas de Lima y provincias

egresados en el último lustro de las escuelas de arte del país. En dicha muestra se presentaron dos jóvenes artistas que se iniciaron principalmente en video: Roger Atasi (con *Yo Robot*) e Iván Esquivel (con una pieza que consistía en un equipo de VHS que constantemente eyectaba una cinta).

A mediados de 1999, como preámbulo a la II Bienal Iberoamericana de Lima, el Centro de Artes Visuales de la Municipalidad de Lima organizó en la Casa de Osambela del centro histórico de Lima dos selecciones de videoarte ligadas al contexto internacional. La primera, fue una muestra de la artista estadounidense Geri Frost, en aquella época residente en el Perú. Los proyectos de video de Frost tomaron la mitad del espacio de exhibición de la Casa de Osambela, resaltando una serie de proyecciones sobre pequeñas jaulas y cajas en diversos formatos, lo que producía híbridos escultórico-mediales. La obra central de Frost, ubicada en el ala izquierda del palacete virreinal de Osambela, era una gran proyección de video producida especialmente para dicha ocasión. La proyección presentaba imágenes de una mujer campesina pidiendo limosna por calles transitadas de Lima. Frost buscaba así resaltar un hecho considerado cotidiano pero que dentro un contexto artístico adquiriría mayor relevancia. Esta obra fue proyectada en disco de video digital (LaserDisc), una de las tecnologías más sofisticadas de ese entonces para lograr una alta calidad en la imagen de video. Durante esa misma época también

7 Organizada del 6 al 30 de Octubre de 1998 en el Centro Cultural de la Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes de Lima. La última vez que se organizó dicha muestra fue del 2 de marzo al 7 de abril de 2011 en la Sala Luis Miró Quesada Garland, cuando Luis Lama dirigía nuevamente esta sala.

se presentaron una selección de obras videoarte internacional de algunos de los artistas más reconocidos como Gary Hill, Nam June Paik, Bill Viola, entre otros (proveída por Electronic Arts Intermix en Nueva York). Luis Lama concibió ambas selecciones de video como una forma de educar al público asistente en un medio que, hasta ese momento, era poco reconocido artísticamente en el contexto local. El objetivo era claro: cultivar un interés en este nuevo medio, denotando su importancia dentro del espectro de las artes visuales internacionales. Sería también un preámbulo a la II Bienal Iberoamericana de Lima que incorporaría, como veremos a continuación, un importante número de obras de video y arte tecnológico.

8
0

Durante la II Bienal Iberoamericana de Lima^a casi una tercera parte de los trabajos eran en video (Lama, 1999). El español Antoni Abad mostró *Love Story* (1997) una proyección cenital que presentaba una torta de fresa en forma de corazón en la que estaba inscrita la palabra "Love" directamente sobre el piso del espacio. La torta estaba circundada por ratas que tan solo se acercaban a la torta para devorar la palabra. También participó, en representación de Paraguay, Osvaldo Salerno, con la videoinstalación *La Pileta* (1997). Se trataba de un espejo de agua sobre el cual se ubicaba un texto bordado en un lienzo con el siguiente aforismo del escritor Augusto Roa Bastos: "Salí del encierro oliendo a intemperie", que hace alusión a la época

de la dictadura de Alfredo Stroessner en la que Bastos sufrió encarcelación. Este pasaje, cargado de significación política y poética, se proyectaba con un efecto de sobreimpresión de texto hasta reconvertir la imagen proyectada en una imagen casi ilegible. Por Puerto Rico, Carlos Rivadeneira Villafañe participó con la instalación en circuito cerrado *Efecto Terminal II* (1999). Una cámara "capturaba" las armas dentro de una pequeña casa decodificando dichos elementos en un monitor exterior del espacio como símbolos de la imperante violencia en la sociedad. Manuel Álvarez Lezama menciona que "las instalaciones interactivas de Carlos Rivadeneira Villafañe son efectivas experiencias existenciales dentro de una postmodernidad urbana compartida y su propósito es persuadirnos a que nos autoanalicemos como protagonistas potenciales en los mapas de violencia en que vivimos" (Lezama, 1999).

Los proyectos premiados el año anterior durante la I Bienal Nacional de Lima se presentarían en versiones plenamente desarrolladas durante la II Bienal Iberoamericana. Este modelo de trabajo permitía que el artista hiciese primero una propuesta conceptual del proyecto y si esta era seleccionada dedicara tiempo suficiente para desarrollarla y producirla. Los proyectos seleccionados buscaban ser ambiciosos en su realización y en algunos casos contaban con un componente tecnológico. Dado que uno de los cinco ganadores fue Mao Artiaga, su obra *Elogio*

a *la esfera* agregó nuevos volúmenes geométricos a los presentados en la versión con que participó en la Bienal Nacional.

La II Bienal Nacional de Lima⁹ constituyó un momento particularmente significativo en la producción de video y arte electrónico con más de quince proyectos en video, videoinstalación y nuevos medios presentados, un incremento sustancial debido a una confluencia de factores. Por un lado, resultan significativas las acciones emprendidas por Alta Tecnología Andina (ATA), tanto en los Festivales Internacionales de Video Arte como en las exhibiciones y curadurías de video peruano que ya en ese entonces se realizaban a nivel internacional. También resultaba significativo que algunos de los artistas participantes en la II Bienal Nacional de Lima hubieran empezado a ganar reconocimiento en la escena artística local a partir de sus obras y registros en video, como fue el caso de Iván Esquivel, Eduardo Villanes, Arias & Aragón, Elena Tejada-Herrera, Ricardo Ayala, Humberto Polar, Jano Cortijo y Max Hernández Calvo. Como veremos más adelante, esto también impactó positivamente en los niveles de producción de las obras de video en el Perú. No es el objetivo de este ensayo hacer un análisis exhaustivo de cada proyecto presentado durante la II Bienal Nacional de Lima, sin embargo, mencionaremos algunos de los más representativos.

My own private Columbine, de Max Hernández Calvo, era una videoinstalación

que evidenciaba la capacidad de la violencia para brotar de los lugares más insospechados, asociándola a la masacre en la Biblioteca del Columbine High School (Jefferson County, Colorado). Hernández Calvo abordó el tema con un enfoque infantil, vistiéndose con un disfraz de conejo y lavándose los dientes de forma obsesiva mientras la sangre brota de sus encías. La canción de talante adolescente "It's my party" de Lesley Gore afirmaba más aquella agresividad.

Iván Esquivel participó con *Can yo_ h_ar m_?* (2000)¹⁰, una videoinstalación compuesta de dos monitores, uno encima del otro. Mientras en uno se muestra un típico videojuego básico tipo pingpong de estilo lineal minimalista; en el segundo monitor aparecen frases que podrían provenir de un diálogo de una pareja por Messenger.

La Perrera, colectivo formado en aquel entonces por Natalia Iguñiz y Sandro Venturo, desarrolló un proyecto titulado *com.pe* que buscaba la interacción con la comunidad. Mediante afiches en las calles, una página web y foros de internet, llegaron a involucrar a más de 500,000 participantes.

En el estacionamiento de la Casa Rímac se desarrolló la performance *Considerando en frío (...) al hombre* de Giuseppe De Bernardi y Oscar Naters. La acción consistía en que el equipo participante en el proyecto se dedicará a realizar acciones cotidianas por espacio de cuatro a seis horas. Mientras tanto, en otro piso

9 Organizada entre octubre a diciembre de 2000.

10 También presentada en el Festival Interferences, en Belfort, Francia, diciembre de 2000.

de la Casa Rímac se presentaba en doce monitores el registro de las cámaras en tiempo real, a manera de una composición. El concepto del trabajo incidía en que todo lo que uno produce es información que puede ser re-mediatizada. Según Giuseppe De Bernardi: "La idea era componer estructuras o sistemas de información vinculantes"¹¹.

Para la II Bienal Nacional de Lima también se presentaron algunos proyectos de videoinstalación en los Salones Regionales: Jano Cortijo con *Clásicos de la Provincia* (2000); Cristina Planas con *Sin título* (2000); y Humberto Polar con una instalación que formaba parte de la serie *Eclesiastés 3; 10, 11* (2000). Durante esos años la Bienal se desarrollaba en un contexto político hostil debido a un cuestionado tercer mandato en segunda vuelta de Alberto Fujimori. Uno de sus principales críticos fue el alcalde de Lima, lo que permitió que se llevaran a cabo proyectos críticos al régimen fujimorista, como (*DES*)*INSTALACION PERÚ ECCE HOMO* de Alfredo Márquez y Perú Fábrica (2000). Márquez utilizó un circuito cerrado de televisión e internet para aludir a la sensación de "encarcelamiento". El video con las imágenes tenían la fecha sobreimpresa la fecha "Julio 28 de 2000", día en que Alberto Fujimori juramentó, de manera ilegal, por tercera vez. Perú Fábrica, ganador del Salón Regional de Lima, presentó el proyecto de intervención *Sala de Espera*, que contenía un televisor encendido en señal abierta y un vinil sobre una pantalla con la frase "EL PUEBLO UNIDO JAMÁS SERÁ VENCIDO".

Otros trabajos presentados durante la II Bienal Nacional de Lima que incluían video o componentes tecnológicos fueron *Dos de tres*, de Mila Huby; *La Espera*, de Arias & Aragón; *Sangre de grado*, de Ricardo Ayala; *El camino*, de José Alemán; *El siglo de las luces*, de Milko Torres; *Espejo Negro*, de Eduardo Villanes; la instalación fotográfico-sonora *Territorio Circular*, de Roberto Huarcaya; y la performance *Jumping Camera*, de Elena Tejada-Herrera. Es importante resaltar que dos artistas del norte del Perú, Alice Vega (Trujillo) y Marco Pando (Cajamarca), presentaron proyectos de instalación sin componentes mediales, aunque a lo largo de su trayectoria incorporaron significativamente este tipo de componentes.

En paralelo a la II Bienal Iberoamericana, el Centro de Artes Visuales de la Municipalidad Metropolitana de Lima organizó dos exposiciones internacionales donde primaba el uso de la tecnología. Por un lado, la exposición "Ciberarte" reunía trabajos de arte interactivo de seis artistas y una productora brasileños: *Bound*, de Gisela Domschke y Fabio Itapura; *Chelpa Ferro* y *Entre el lugar y el paisaje*, de la productora Zot Multimedia; *AB-Uno*, de Gian Zelada; *Valetes em slow motion*, de Kiko Goifman; *Namaste*, de Dulcimira Capisani; y *Poesía Intermidia Interactiva*, de Wilton Acevedo y Philadelpho Menezes. A su vez, el artista español Daniel Canogar presentó *Sentience*, una instalación lumínica en homenaje a las fantasmagorías de Robertson¹², reemplazando el uso de "linternas mágicas" por fibras ópticas que

11 Manifiesto del artista, 2000.

12 Apelativo del ilusionista y científico belga Étienne-Gaspard Robert (1763-1837).

generaban una experiencia con intención de crear una experiencia sinestésica.

La III Bienal Iberoamericana fue realizada en el año 2002¹³, con una demora de un año debido al clima de inestabilidad política y económica luego de la renuncia de Alberto Fujimori y la transición a un gobierno democrático, sumando a esto el retiro del principal sponsor de la Bienal, Bellsouth. Pese a todas estas complicaciones, la III Bienal se distinguió por la cantidad de los proyectos presentados tanto a nivel de relevancia como de producción. La Bienal de Lima ya para ese entonces —y pese a sus dificultades presupuestales— había ganado un prestigio y reconocimiento que le permitieron el apoyo de diversas comunidades y organizaciones tanto locales como extranjeras.

En la III Bienal Iberoamericana de Lima Giuliana Migliori y Jano Cortijo presentaron sus proyectos ganadores de la II Bienal Nacional de Lima. *Eau de Sarita - Colonia*, de Giuliana Migliori, una instalación multimedia que parodiaba una publicidad de perfume retomando la figura de la santa popular peruana no reconocida por la Iglesia Católica. El video parodiaba un spot publicitario estándar. La instalación entera estaba organizada como un área de despliegue comercial destinado al lanzamiento de un nuevo perfume, en este caso, Eau de Sarita / Colonia. Este proyecto fue coproducido por ATA. Jano Cortijo presentó *Clásicos de la Provincia* una videoinstalación

que consistía en un retrato colectivo de imágenes y productos cotidianos que buscaban desmitificar la definición de “lo provinciano”. El video se basaba en una toma en cámara fija en la que un niño interpreta en un teclado electrónico *El Danubio Azul*, *Motivos* y *Ven a Bailar* en una típica “sala de una casa de clase media trujillana”¹⁴.

La III Bienal Iberoamericana de Lima presentó varios proyectos de artistas de América Latina que utilizaban video y nuevos medios tales como *Razón Planetaria* videoinstalación de Javier Tellez (Venezuela), realizada en el hospital para enfermos mentales Víctor Larco Herrera; *La utopía del exilio*, videoinstalación en tres canales de Fernando José Pereira (Portugal); una pieza de circuito cerrado de Patricia Villalobos (Nicaragua); la videoperformance *Entremés para La Espera*, de Isadora Paz (Honduras); un registro de performance de Regina José Galindo (Guatemala); y la videoinstalación *La isla en peso* de Tania Bruguera (Cuba).

Posiblemente una de las obras más significativas llevadas a cabo durante la III Bienal Iberoamericana fue *Cuando la fe mueve montañas* de Francis Alÿs, realizada en colaboración con Cuauhtémoc Medina (también curador del proyecto) y Rafael Ortega. El 11 de abril de 2002 el artista belga radicado en México convocó a más de quinientas personas —principalmente estudiantes de la Universidad Nacional de Ingeniería y pobladores del distrito de Ventanilla— para formar una fila

13 17 de abril a 31 de mayo de 2002.

14 Testimonio del autor.

que, con ayuda de palas, movieron la tierra en la cresta de una duna de un ancho de 500 metros. La acción partía principalmente la coyuntura política y social peruana de ese entonces: durante una visita previa a Lima, en octubre de 2000, Alÿs y Medina notaron una sociedad convulsionada producto de las recientes elecciones y a tan solo un mes de la renuncia vía fax de Alberto Fujimori y su escape al Japón. Advertieron que existía una tensión abierta pero también un importante movimiento de resistencia que partía de la sociedad civil. *Cuando la fe mueve montañas* buscaba cristalizar dicho momento rescatando la profunda fe de los peruanos que apostaban por un cambio: un pequeño desplazamiento geológico en la periferia de la ciudad era un hecho doblemente metafórico, pues la duna de arena es el paisaje más representativo de la costa peruana y a su vez es alusivo al fenómeno de migración y descomunal crecimiento en la periferia de Lima de las últimas siete décadas. La acción operaba casi como un ritual monumental del movimiento de tierra de la duna. Como menciona Cuauhtémoc Medina, *Cuando la fe mueve montañas* "es una aplicación del principio desarrollista latinoamericano: una extensión de la lógica del fracaso, dilapidación, programática, resistencia utópica, entropía económica y erosión social de la sociedad de la región" (Medina, 2005). La acción en formato de videoinstalación se presentó en la Estación de Desamparados en dos pantallas, una frente a la otra, donde se presentaba en cuadro fijo tanto

el momento del ascenso como el de descenso de la acción del movimiento de tierra de la duna. Un segundo video reflejaba el registro de la experiencia incluyendo reportajes a los participantes. El registro y edición de dicha acción fue realizado en formato DVCAM y luego proyectada en formato DVD (en ese entonces ambos formatos de video aseguraban la mayor calidad visual). La documentación en video de la obra constituyó el producto principal; el propio Alÿs menciona que dicho registro opera como una "transmisión o traducción de los hechos" y "como producto de exportación", aludiendo al uso posterior del video en el contexto expositivo (Mosquera et al., 2005). Un ejemplo de la capacidad de divulgación y exportación del registro como producto independiente fue su presentación en formato de videoinstalación de tres canales y dos canales, en el Museo Guggenheim de Nueva York. Hoy se encuentra en su colección permanente¹⁵.

Fin de Bienal

El recuento de la historia de las Bienales de Lima y su relación con la expansión en el uso del arte electrónico y el video en nuestro medio nos permite llegar a algunas consideraciones finales.

Primero, las Bienales de Lima tuvieron una estructura inclusiva y buscaron la descentralización gracias a los Salones Regionales. Esto permitió que los artistas de provincias pudieran competir con los

15 Francis Alÿs en colaboración con Cuauhtémoc Medina y Rafael Ortega *When faith moves mountains (Cuando la fe mueve montañas)* <https://www.guggenheim.org/artwork/11412>.

artistas más establecidos de la capital, hecho insólito si lo comparamos a lo que sucede hoy, cuando buena parte de la creación artística contemporánea ha reafirmado su centralismo y son poco visibles las prácticas que se dan en provincias.

Segundo, trabajos como el de Francis Alÿs o Giuliana Migliori, coproducidos con el apoyo de ATA, demuestran la importancia de los procesos de registro y producción audiovisuales para generar un producto de alta calidad. Los videos producidos para el proyecto *Cuando la fe mueve montañas*, considerado una de las obras más emblemáticas de Alÿs por la complejidad en su despliegue, colaboraciones y valor simbólico¹⁶, permitió dar al Perú y a la Bial Iberoamericana de Lima un nivel de visibilidad global que ayudó a poner de manifiesto la problemática político-social que en ese momento acontecía en el país y permitió extender dicha problemática al contexto de América Latina (Alÿs y Medina 2005; Ferguson, Alÿs y Hammer Museum, 2007). De la misma forma, el proyecto *Eau de Sarita - Colonia*, de Giuliana Migliori, incorporó un alto nivel de producción, comparable con producciones comerciales, hecho poco frecuente en otros proyectos artísticos audiovisuales en el Perú.

Tercero, las obras de video y arte electrónico presentadas en las Bienales de Lima se dieron en un momento de confluencia con otras iniciativas importantes, como el Festival Internacional del Video/Arte/Electrónica y el ATA\Lab,

espacio que permitía la producción y edición de obras de video, ambos proyectos impulsados por ATA.

Finalmente, el significativo número de artistas iberoamericanos e internacionales que presentaron obras de video y arte tecnológico durante las Bienales de Lima permitió establecer el video como un medio de relevancia que fue asimilado progresivamente en el panorama artístico local, así como en otros países de América Latina.

A fines del año 2002 el alcalde Alberto Andrade —impulsor de las Bienales de Lima, así como de importantes proyectos culturales— perdió las elecciones ante Luis Castañeda Lossio. Este último, al tomar el cargo en enero de 2003, desmanteló todos los proyectos e iniciativas impulsadas por su antecesor, con especial énfasis en los del sector cultural, lo que propició la desactivación definitiva de las Bienales de Lima y del Centro de Artes Visuales, brazo organizador del evento. Pese a intentos posteriores de reactivarla con el apoyo de otros municipios de Lima, esto no se logró. Sin embargo, como este recuento intenta explorar, las Bienales de Lima tuvieron una importancia difícil de soslayar en la escasa y fragmentada historia reciente del arte peruano y en particular en una etapa que marcó la conformación de una comunidad de video y artes electrónicas en el país.

16 Participaron un grupo significativo de voluntarios, principalmente estudiantes universitarios (alumnos de la Universidad Nacional de Ingeniería, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Pontificia Universidad Católica y Universidad Nacional Federico Villarreal), y tuvo el apoyo no solo de organizaciones en México, sino

también de la Municipalidad Distrital de Ventanilla, Defensa Civil, la Policía Nacional, la compañía de Bomberos y los pobladores del Asentamiento humano "Mi Perú" en Ventanilla.

REFERENCIAS

Alÿs, Francis y Medina, Cuauhtémoc (2005). *When faith moves mountains = Cuando la fe mueve montañas*. Madrid: Turner.

Bruns, Jörg-Heiko (1999). Das gartenarchiv / Das archiv als weltgarten - 70 künstler und ihre projekte: Francesco Mariotti. *Kunstforum International* (146).

Ferguson, Russell, Alÿs, Francis y Hammer Museum. (2007). *Francis Alÿs : politics of rehearsal*. Los Angeles Calif. - Göttingen, Germany: Hammer Museum; Steidl.

Fernández, Vanesa (1998). Aldo Chaparro. En Luis E. Lama (Ed.), *I Bienal Nacional de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Karp, Diane (1997). Artist on Art (Francesco Mariotti). *NEW OBSERVATIONS* (116).

Lama, Luis E., (Ed.) (1997). *I Bienal iberoamericana de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Lama, Luis E., (Ed.) (1998). *I Bienal Nacional de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

8
6

Lama, Luis E., (Ed.) (1999). *II Bienal iberoamericana de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Lezama, Manuel Álvarez (1999). Carlos Rivadeneira Villafañe. En Luis E. Lama (Ed.), *II Bienal iberoamericana de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Medina, Cuauhtémoc (2005). Máximo esfuerzo, mínimo resultado. En Francis Alÿs y Cuauhtémoc Medina, *When faith moves mountains = Cuando la fe mueve montañas* (pp. 178-181). Madrid: Turner.

Mosquera, Gerardo, Alÿs, Francis, Medina, Cuauhtémoc, y Ortega, Rafael (2005). Codo a codo: Conversación entre Gerardo Mosquera, Francis Alÿs, Rafael Ortega y Cuauhtémoc Medina. En Francis Alÿs y Cuauhtémoc Medina, *When faith moves mountains = Cuando la fe mueve montañas* (pp. 67-109). Madrid: Turner.

Villacorta, Jorge (1998). Rafael Besaccia. En Luis E. Lama (Ed.) *I Bienal Nacional de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Concursos de video y artes electrónicas

Reina Jara
Jorge Villacorta

Si consideramos importante enfocarnos en los concursos de video y artes electrónicas es porque los concursos son, posiblemente, la mejor manera de dar a conocer obras cuyo circuito de circulación es incipiente¹. Así, un concurso permite ver, aunque sea una vez, determinada obra. Asimismo, centrarnos en el análisis de los concursos que han tenido lugar en el Perú permite que evoquemos el particular e irrepetible contexto en el que nacieron, revelador no sólo de lo que sucedía en el país sino también fuera de él.

Una real continuidad en la producción de videoarte en el contexto peruano podría quedar garantizada con frecuentes concursos, sea de fondos para producción específicamente destinados como estímulo

a la realización de obras o de certámenes en los que compiten trabajos ya realizados. Sin embargo, visto el panorama actual, cabe preguntarse quiénes podrían ser los actores involucrados desde el lado de la organización y qué objetivos buscarían alcanzar, en particular teniendo en cuenta los medios económicos y logísticos requeridos para llevar a cabo concursos de videoocreación, los cuales, para ser eficaces en su acción, tendrían que perdurar en el tiempo.

Una mirada a la historia en dos etapas

Durante la última mitad de la década de 1990 y los primeros años del siglo XXI, los festivales de videoarte en el mundo se multiplicaron notoriamente; la mayoría

1 También se podría mencionar, con respecto a esto, que los concursos no encontraron eco en el coleccionismo e incluso hoy en día el video está subrepresentado en las colecciones más importantes de Lima. Los coleccionistas compran obra en video tras varios "rebotes" de una obra.

La inmaterialidad del video no capta la atención del coleccionista.

de ellos tenía una sección de concurso. Así, cuando se creó en 1998 el concurso Pasaporte para un Artista, de la Embajada de Francia, la decisión de incluir el videoarte entre los medios de creación reflejaba, a la medida de Lima, la situación mundial del videoarte.

Los concursos asociados con el video y las artes electrónicas en el Perú se han realizado en dos etapas visibles. Una primera incluye el mencionado Pasaporte para un Artista, el Primer Concurso de Video y Artes Electrónicas (organizado por el Centro Cultural de España en Lima y Alta Tecnología Andina, ATA), el Concurso de Arte en Video y Nuevos Medios Humboldt: el Viaje y la Mirada Transparente (organizado por el Goethe-Institut Inter Naciones y ATA) y la Primera Bial Nacional de Cine y Video. Esta primera etapa se da en paralelo con la realización de las primeras Bienales Iberoamericanas de Lima, entre los años 1997 y 2002². Con respecto a los concursos organizados por ATA en colaboración con otras instituciones, el primero tenía el objetivo principal de impulsar la creación de video en gente joven y era un primer intento de realizar un concurso de arte dentro de la plataforma de video y la electrónica. El segundo buscaba vincular la figura de Humboldt con un medio de expresión contemporánea. Ambos casos fueron los primeros modelos de concurso en los que se llamaba a la creación.

El contexto en el que se inscribe este primer grupo de concursos es posterior

a una identificación del video como un medio en el que podía darse la creación contemporánea, sin que quienes lo practicasen hayan necesariamente pasado por el aprendizaje en una escuela de arte. Con el 2º Festival Internacional de Video Arte se abrió una dimensión de lo contemporáneo en Lima que no se había visto previamente. Pero el desafío consistía en asentar esta tendencia y darle más vuelo. Si bien la pintura, escultura, grabado, fotografía e instalación tenían un claro lugar en el panorama, no habían sido asumidas plenamente como prácticas estéticas contemporáneas en una nueva dimensión internacional. Por otro lado, como se mencionó, coyunturalmente fue la etapa de los grandes festivales internacionales de video que incluían también una muestra en competencia.

En los años 80 en el Perú, una generación de creadores realizó obras de video monocal, haciendo uso del televisor y el reproductor de Betamax o VHS. Los temas explorados se relacionaban con la memoria, eran registros de performance y acciones, y derivados de la narrativa cinematográfica convencional. En la década siguiente, la nueva generación incorporó como referentes significativos el videoclip musical y la animación (tanto tradicional como digital). Todo ello debido a la lógica de recursos medianamente accesibles que animaba sus trabajos. Una brecha separaba a esta generación de los inicios históricos del arte en video. Incluso por fuera del contexto de los

2 Para un análisis del impacto de las Bienales de Lima en la creación de video y nuevos medios, referirse a la contribución de J.-C. Mariátegui "El impacto de las Bienales de Lima en las artes electrónicas en el Perú".

concursos, ATA hizo posible que algunos miembros de este grupo tuvieran la posibilidad de ir al Centro Internacional de Creación de Video (CICV) Centro de Investigación Pierre Schaeffer (en Montbéliard, Francia). Por otro lado, a partir de fines de la década del 90 en el Perú, los aparatos necesarios para la creación en este medio se volvieron más accesibles en comparación con las décadas precedentes; la inversión necesaria para la realización de trabajos se volvió viable y se puso al alcance de los recursos de un estudiante.

La segunda etapa está alineada con los diferentes concursos de cine y audiovisuales que comenzaron a surgir en el Perú desde la Primera Bienal Nacional de Cine y Video en adelante. Estos concursos, como los organizados por la DAFO (Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios), tuvieron (y tienen) un modo de operar más sistemático e institucional; varios de ellos han llegado a tener muchas ediciones ininterrumpidamente. Además de ello, su proceso de convocatoria descentralizado ha generado un alto nivel de participación de creadores de diversas regiones. Un concurso como VideoBabel, en Cusco³, forma también parte de esta segunda etapa. Dicha ciudad —con su particular cosmopolitismo— aparece como un espacio al cual se desplazó el video tal como se le conoció en los años 90. Se trata de una suerte de afirmación regional y al mismo tiempo internacional.

Primer Concurso de Video y Artes Electrónicas

En el año 2001 el Centro Cultural de España y ATA organizan el Primer Concurso de Video y Artes Electrónicas, con un jurado conformado por Arjon Dunnewind del IMPAKT Festival (Utrecht, Holanda), Manuel Saiz (videoartista español)⁴ y Jorge Villacorta. Hasta ese año no había formalmente ningún estímulo directo a los trabajos en video, pues los concursos existentes tales como Pasaporte para un Artista, en donde desde el principio participaron muchos artistas que utilizaban el video, estaban dirigidos a las artes visuales en general. El concurso se planteó como una manera de desafiar o estimular a los videoartistas que habían aparecido con el 2° Festival de Video Arte de 1998. Se buscaba hacerlos producir con sentido de concurso; sin embargo, fue inesperado que la convocatoria no atrajera a estos artistas sino a un grupo de creadores que habían llegado recientemente al trabajo con estos medios y que en ese entonces estaban aún en un segundo plano. Cabe señalar que en este primer concurso se premió también una pieza de música electrónica, prefigurando así la importancia que tendría este campo de creación una década después.

El Primer Premio del Concurso de Video y Artes Electrónicas lo ganó Juan Diego Vergara con el video *Combi acción papel* (2001). Esta era la primera vez que Vergara, alumno de pintura de la Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes, hacía

3 La contribución de V. Tyuleneva, directora de VideoBabel se encuentra en el capítulo "Discusiones".

4 Manuel Saiz vino por primera vez al Perú en 1998 y luego se convirtió en un nexo entre el videoarte internacional y la escena local.

un trabajo en video. *Combi acción papel* era un trabajo sencillo, editado de manera bastante casera; era breve y describía en términos visuales algunas especificidades estéticas de Lima desde dentro de una combi. Sin embargo, lo valioso de la obra era que presentaba con sencillez y espontaneidad (azar) un proceso de trabajo mediante el uso de elementos simples, cosa que hasta ese momento no se veía en los trabajos de video. Vergara continuó con esta tendencia, que conjuga la documentación de una acción y la inmediatez del video. Trabajos suyos como *Azul* (2001), *Saxo* (2001) o *Foco quemado* (2002) han seguido con esta línea de trabajo.

SELECCIÓN Y TRABAJOS PREMIADOS DEL PRIMER CONCURSO NACIONAL DE VIDEO Y ARTES ELECTRÓNICAS:

Primer premio

Combi acción papel, de Juan Diego Vergara (video, 1'30")

Segundo premio

0:00, de Humberto Polar Pin (videoinstalación, 4'40")

Mención honrosa

El cuerpo, de Walter Carbonel (CD-ROM)

Mención honrosa

Qué lindos son tus ojos, de Álvaro Zavala (video, 6')

Mención honrosa

Evamuss/Auquico, de Christian Galarreta (pieza de audio, 30')

Trabajos seleccionados adicionalmente

TX 76705, de Dante Luza (video, 13')

S/T, de Luis Grieve, Allan Schebsdat y Álvaro Sánchez (video, 30")

Eros, de Gabriela Talavera (video, 2')

Calentamiento, de Fernando Gutiérrez (video, 34")

Etereoscopia, de Diego Lama (videoinstalación, 1'8" en loop)

Des-cuento, de José Antonio Mesones y Miguel Ángel Uza (video, 58")

Sic Transit Gloria Mundi, de Henry Tarazona (video, 15')

Concurso de arte en video y nuevos medios Humboldt: el viaje y la mirada transparente

En el año 2003 el Goethe-Institut y ATA organizaron un concurso de arte en video y nuevos medios dentro del marco de los eventos que conmemoraron el bicentenario de la llegada del científico alemán Alexander von Humboldt al Perú.

El Jurado —constituido por Walter Schorlies, Director del Goethe-Institut Inter Naciones de Lima; José-Carlos Mariátegui, en ese entonces presidente de ATA, y Jorge Villacorta— escogió los trabajos de acuerdo a los criterios de "estimulante uso del medio", el carácter innovador de la obra y, sobre todo, por la pertinencia del desarrollo de la temática propuesta.

El primer premio fue para la obra *Dirección Paralela*, de Alice Vega (videoinstalación,

doble proyección, 10'), por —como se afirma en el acta de ganadores— “comunicar de forma explícita visual un mismo camino en diferentes direcciones observando un entorno normalmente ignorado y creando una dualidad en la visión de la misma realidad mediante la proyección simultánea”⁵. Vega registró aquello que se podía ver desde el transporte público en el camino de Trujillo a Huanchaco.

Jorge Luis Chamorro fue el ganador del segundo premio con la obra *Megáfono* (video, 6'), por —como se leía en el acta— “crear una atmósfera visual íntima [...] con elementos intercalados que se iban sumando en la comprensión sociocultural, hasta cuajar como imagen de un entorno atravesado por distintos caminos individuales e insólitos.” Esta atmósfera remite a lo cotidiano, un cotidiano que, sin embargo, se ve alterado por la acción que ejecuta Chamorro al caminar hacia atrás por la ciudad.

Video experimental en la Primera Bienal Nacional de Cine y Video

La Primera Bienal Nacional de Cine y Video (2004) fue concebida para presentar obras cinematográficas peruanas audiovisuales de diversos formatos, duración, género y soporte. Uno de los objetivos de la bienal fue el de premiar y reconocer a los creadores y obras audiovisuales realizadas a nivel nacional que no tenían acceso a exhibición comercial. En este contexto se realiza el concurso de Video

Experimental y Video Clip, con José-Carlos Mariátegui como presidente del jurado. Dentro de todas las categorías del concurso, esta fue la que más se acercó al videoarte y al uso de la tecnología, lo que se reflejó en sus participantes, casi todos ellos videastas como Diego Lama, Cristian Alarcón, Ricardo Ayala, Rodrigo Otero, entre otros.

El primer premio en la categoría Video Experimental fue para el trabajo de Diego Lama titulado *La Muerte de Eros*, por desarrollar una obra de un alto nivel de producción donde las fuentes de referencia fueron el imaginario cinematográfico, que a su vez permitía generar nuevos diálogos entre la imagen experimental y la de consumo masivo.

También se concedieron menciones honorosas a los trabajos *Desplazados Primera Aproximación: Pucayacu*, realizada por Cristian Alarcón, y *9Hz*, realizada por José Luis Carbajal. La ópera prima de Carbajal fue posiblemente uno de los más interesantes trabajos producidos en esa época. Es un corto experimental abstracto que parece aludir a un espacio determinado. La secuencia no-narrativa y su perfecta correlación sonora trabajan en conjunto como una sola entidad.

En la categoría de Videoclip se declaró ganadora a la obra *Toros de la calle*, de Iván Lozano, por explorar visualmente imágenes icónicas urbanas en movimiento a manera de historietas o comics reflejando una aproximación que

5 Acta del Concurso de video y nuevos medios “Humboldt: El viaje y la mirada transparente”, Lima, 4 de marzo de 2003.

integraba la música con los estados de comportamiento de nuestra sociedad.

Las menciones honrosas fueron para las obras *About Them*, de Gloria Arteaga; *Yin*, de Davys Sánchez; y *The Fashion Fly*, de Eduardo Menéndez.

video), Elena Damiani (Segundo Premio en 2006), Luis Soldevilla (Primer Premio en 2007, con un entorno video), y Maya Watanabe (Primer Premio en 2008). Pero son muchos más los que quedaron seleccionados para las muestras, como se puede ver en la tabla a continuación.

En el catálogo que conmemora los primeros diez años del premio, Jorge Villacorta señala: “El concurso ha seguido bastante de cerca los intereses de la escena. Cuando ganó, por ejemplo, Scaglia, [fue un momento en el que] el videoarte ya estaba entronizado en la escena y era una condición indispensable de una muestra contemporánea [ello] desde que Diego Lama ganó su segundo lugar. Muy distinto al momento en que Roger Atasi ganó un primer lugar: el video no estaba reafirmado todavía” (Embajada de Francia en el Perú, 2008).

El fruto más nítido de esta primera época de actividades resultaría ser la muestra itinerante “Vía Satélite”, curada por José-Carlos Mariátegui y Miguel Zegarra (Mariátegui y Zegarra, 2004), que se abordará en detalle en el siguiente apartado⁷. Tuvo una itinerancia significativa en América Latina, y gracias a ella quedó sentado que se podía recoger, para exposiciones itinerantes, obra en video y de esta manera hacerla entrar al circuito oficial. Esta exposición reunía algunos trabajos que habían sido premiados recientemente. Una muestra de ese tipo crea entonces un sentido adicional, mostrando que lo que

Pasaporte para un Artista

El concurso Pasaporte para un Artista se ha convertido en un referente importante dentro del panorama artístico peruano. Organizado por la Embajada de Francia, el concurso, que cuenta con 19 ediciones, no distingue premios por categorías sino que otorga un primer, segundo y tercer puesto (así como también un determinado número de menciones honrosas) dentro del conjunto de proyectos presentados. Solo en el año 2006 se premió de manera independiente a las categorías de documental de creación y foto documental; sin embargo, esta innovación no tuvo continuidad. Casi desde sus inicios, los artistas presentaron obras en video que obtuvieron premios. Es el caso de Elena Tejada-Herrera y su performance ganadora del primer premio del concurso en 1999⁶. Otros artistas ganadores de estos primeros años fueron Roger Atasi (Primer Premio en 2001), Ricardo Ayala (Segundo Premio en 2002), Cristian Alarcón (Segundo Premio en 2003), Diego Lama (Segundo Premio en 2004, con videoinstalación), Fernando Gutiérrez “Huanchaco” (Tercer Premio en 2004, con pintura y video), Giancarlo Scaglia (Segundo Premio en 2005, con pintura y

9
2

6 Cabe señalar que si bien se ha difundido la idea de que la obra ganadora de Elena Tejada-Herrera fue una videoperformance, su trabajo consistió, en realidad, en una performance en vivo acompañada de un video monocal en televisor.

7 Referirse a la contribución de R. Jara y J. Villacorta, “Sinergias y colaboraciones”.

TRABAJOS PREMIADOS EN EL CONCURSO PASAPORTE PARA UN ARTISTA

Año	Nombre del artista	Título de la obra	Técnica*	Distinción
1999	Elena Tejada-Herrera	<i>Bomba y la Bataclana en la Danza del Vientre</i>	Performance (incluía video)	1er premio
2000	Iván Esquivel Naito	<i>Self-titled</i>	Videoinstalación	
	Jano Cortijo (Enrique González Cortijo)	<i>Cada Primavera</i>	Videoinstalación	
2001	Roger Atasi	<i>Hola y chao</i>	Video	1er premio
	Iván Lozano Di Natale	<i>Jesús es mi copiloto</i>	Instalación multimedia	
	José Carlos Martinat Mendoza	<i>Imagen habla</i>	Ambientación (instalación sonora)	
	Juan Carlos Zeballos Moscairo	<i>Noticia de una cicatriz</i>	Instalación multimedia (imágenes trabajadas en Photo Paint)	
2002	Ricardo Ayala Rojas	<i>Bebo Sopa de Siernas</i>	Video Digital	2do premio
	Carlos David Chávez Alvarado	<i>La Imagenes todo - Tótem I</i>	Videoinstalación	
	Fernando Gutiérrez Fernández-Dávila (Huanchaco)	<i>Basura</i>	Video	
	Giuliana Migliori Figueroa	<i>J'en doute</i>	Video	
2003	Sun Sebastián Alonso Cok Pita	<i>C'est pas le Pérou?</i>	Animación en video	
	Cristian Alarcón Ismodes	<i>Desplazados</i>	Video animación	2do premio
	Juan Ricardo Chávez Alvarado	<i>No one</i>	Video digital (imágenes dibujadas)	
2004	Omar Flores	<i>Existencia</i>	Documental	1ra mención honrosa
	Diego Lama	<i>Chimaera</i>	Videoinstalación	2do premio
	Marianela Vega	<i>Distancia</i>	Video	
	Fernando Gutiérrez Fernández-Dávila (Huanchaco)	<i>Kill Bill</i>	Video y pintura	

* Se ha retomado la descripción de los catálogos.

2005	Alberto Borea	<i>Circucisión, Rituales masculinos</i>	Videoinstalación	
	Kike Riesco	<i>Flujo</i>	Video	
	Giancarlo Scaglia	<i>Judith y Holofernes 17 9:37</i>	Videoinstalación / Óleo sobre lienzo	1er premio
2006**	Elena Damiani	<i>Panorama artificial</i>	Video	2do premio
	Enrique Riesco	<i>Deathmatch 2: El largo camino hacia la iluminación</i>	Video	
	Diego Sánchez	<i>Nostalgia del Futuro</i>	Videoinstalación	
	Laura Allemant	<i>Hugo</i>	Video documental experimental	
	Roberto de la puente	<i>No le digas manicomio</i>	Documental	
	Christian Declercq	<i>Alejandra, maestra de escuela</i>	Documental	Premio especial documental
	John Pacheco	<i>La docencia ciega</i>	Documental	
	Adrián Rocha	<i>Teófila, desde el olvido</i>	Documental	
	Alejandra Llosa	<i>Monasterio santa teresa: refugio sagrado</i>	Documental experimental	
	Roger Bellido	<i>Miradas íntimas</i>	Instalación interactiva	
2007	Luis Soldevilla	<i>Paisal</i>	Videoinstalación	1er premio
	Marcelo Zevallos	<i>61 C.O.C.A. -07</i>	Videoinstalación	
	Jorge Luis Chamorro	<i>Invisible 2007</i>	Videoarte	
2008	Henry Gates	<i>Presencia ausente</i>	Videoinstalación	
	Leonardo Sagástegui	<i>Correr, correr, correr</i>	Video	
	Maya Watanabe	<i>a-phan-ousia</i>	Video	1er premio
2009	Juan Carlos Alvarado Salvatierra	<i>El Duelo</i>	Video digital	
	José Alfredo Velarde Mariscal	<i>The Real Huaylaca</i>	Video digital	
2010	Jerry B. Martin	<i>S/T (de la serie "Máquina de escribir")</i>	Videoinstalación	2do premio
	Alfredo Velarde	<i>Cuetero (serie de fotografías)</i>	Videoarte / Instalación	

2012	Katherine Fiedler	<i>Instrucción</i>	Video, formato DVD	2do premio
	Daniel Jacoby	<i>Cuculí</i>	Video monocanal HD, sonido, color	
	Eliana Otta	<i>Un viejo oficio</i>	Video animación en stop motion	
	Galia Pacchioni	<i>Poética del espacio</i>	Videoinstalación	
	José Alfredo Velarde	<i>Conquista</i>	Video digital	
	Juan Diego Tobalina	<i>A.M.</i>	Instalación	1er premio
2013	Mauricio Sanhueza	<i>Copycat</i>	Video	2do mención honrosa
	Juan Salas Carreño	<i>A la sombra del sol</i>	Instalación	1er premio
	Rafael Freyre	<i>Reflexiones y espejismos espaciales</i>	Instalación (cristales y proyecciones de video)	
2014	Berenice Diaz	<i>Autopoiesis #mediaticopopular</i>	Programación	
	Daphne Guima	<i>Arte terapia</i>	Instalación	
	Álvaro Icaza	<i>Buscar en otro lugar</i>	Instalación	3er premio
	Tilsa Otta	<i>Tu voz existe</i>	Video	2do premio
	Amapola Prada	<i>Ciudad de cuyes</i>	Video	
	Carlos Zevallos	<i>Estudio de retrato</i>	Proyección sobre cartulinas de colores	1er premio
2015	Arturo Kameya	<i>Puntociego</i>	Videoinstalación	1er premio
	Andrés Chávez-Alcorta	<i>Prácticas-de-formación</i>	Maqueta de la instalación: pizarrón con proyección de video, carpeta y silla de madera y cemento con proyección de video	
2016	Lesly Egusquiza Sanchez	<i>Paisaje reservado</i>	Videoinstalación	
	Gianfranco Piazzini Alcántara	<i>Por el este nace el sol / por el oeste muere</i>	Videoinstalación	

** En el 2006 se incluyeron las categorías Documental experimental, Creación documental, Fotografía documental, Video/ videoarte

se decanta a través de los concursos puede ser recopilado y mostrado. “Vía Satélite” se da en años previos a que artistas consagrados del video, como Maya Watanabe, Luis Soldevilla y Elena Damiani, fueran reconocidos en concursos como Pasaporte para un Artista. En “Vía Satélite” el videoarte quedó aliado a las nuevas manifestaciones fotográficas que se habían venido dando en Lima desde fines de la década del 90. En esta alianza ambas partes se potenciaron una a otra y puede decirse que el resultado fue óptimo: un panorama de la nueva visualidad artística peruana que alcanzó visibilidad en América Latina. El conocimiento y experiencia adquiridos por José-Carlos Mariátegui a través de los Festivales Internacionales de Videoarte se vio complementado por el conocimiento de la escena fotográfica que tenía el curador Miguel Zegarra. La compenetración de ambas miradas dio relieve a la obra de todo un grupo de creadores surgidos en la segunda mitad de los 90.

Los nuevos espacios para la videocreación: concursos e incentivos

La segunda etapa está marcada por la consolidación de premios otorgados desde iniciativas estatales así como por la creación y fortalecimiento de festivales de cine que afirman su existencia en los márgenes del cine comercial. No ahondaremos en las características de estos últimos, pues serán abordados más adelante. Mencionaremos solamente que el Festival Lima Independiente, el Festival Internacional Transcinema, pero también otros de más larga data como son el Festival Internacional de Cortometrajes - FENACO y el Festival de Cine de Lima (PUCP), han tenido, tanto entre las obras participantes como entre sus jurados y

programadores, a creadores provenientes del videoarte y la creación experimental, aunque estos dos últimos de manera mucho menos sistemática que en el caso de los primeros.

En el año 2010, tras un año de preparativos, nace el Festival VideoBabel en Cusco, con una sección competitiva. Su aparición responde a una gestión local que nunca había estado en relación con las organizaciones de los festivales limeños. A la fecha representa la iniciativa más exitosa en pro de la descentralización, pues, además de motivar la creación, participa de su difusión fuera de las fronteras del país por medio de las gestiones que permiten la programación de las obras ganadoras en festivales extranjeros.

Es importante recordar, además, que las Bienales Nacionales de Lima (de las que hubo dos versiones en los años 1998 y 2000) fueron espacios de concurso. Los ganadores de estas participaron directamente con sus obras en la Bienal Iberoamericana del año siguiente. En la II Bienal Nacional de Lima, el proyecto de Giuliana Migliori *Eau de Sarita – Colonia* (1999) obtuvo el premio del jurado.

Concursos de Obras experimentales de la DAFO

La DAFO (Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios) es una dirección del Ministerio de Cultura encargada de producir y fomentar acciones y actividades relacionadas a la cinematografía, fonografía, audiovisual, entre otras. Antes de la DAFO existió CONACINE, Consejo Nacional de Cinematografía (1994-2011) que al pasar a estar bajo tutela del Ministerio de

Cultura devino en Dirección de Industrias Culturales (DIC) entre 2011 y 2013; y, a partir de 2013 pasó a ser DAFO⁸. Como parte del cumplimiento de los objetivos de la dirección, se crea, entre otros, el Concurso de Obras Experimentales. Realizado una vez al año desde el año 2012, el concurso evalúa obras peruanas de corte experimental, tanto en el formato como en el contenido, de duración variable y género libre.

Este concurso cumple una labor importante, no solo como reconocimiento de realizadores y obras, sino también como referente vigente de la creación que no apunta necesariamente a la explotación comercial. Al exigir de los participantes documentación sobre su obra, la Dirección se convierte en un depositario importante de fuentes primarias sobre la creación audiovisual contemporánea. Este amplio campo de creación no hace distinciones entre autores, ya sea que estos vengan de las artes visuales o de la creación audiovisual. Si esto ocurría ya en los concursos descritos previamente, es aún más perceptible en este, debido a que la figura se repite año tras año: las obras presentadas al concurso circulan en festivales pero también en salas de exposición de distintas ciudades del Perú y en algunos casos del extranjero.

Con respecto a las características del concurso, probablemente el cambio más importante que ha tenido ha sido la eliminación de la categoría Largometraje: las bases precisan, desde el año 2013,

que no hay duración mínima ni máxima de las obras experimentales. En 2012 el concurso llevaba el nombre de Concurso de Obras Independientes y Experimentales y se distinguían los largometrajes de los cortometrajes. El género y tema de las obras eran libres. A pesar de ser la primera convocatoria y de ostentar un nombre que podía resultar ambiguo, el concurso reunió a propuestas disímiles que iban del largometraje de ficción (*El Limpiador*) al documental testimonial (*Voces del páramo*), pero donde hubo también espacio para una obra en video perteneciente a una videoinstalación (*Cristales de Lima*), una animación en *stop motion* (*Chamán*) y un documental hecho en base a material de archivo (*Reminiscencias*).

Para el año 2013 se hacía más explícito aquello que se entendía por "experimental". En las bases se podía leer: "El concurso tiene por finalidad generar escenarios positivos para la creación de obras experimentales, premiando trabajos que desarrollan formas no narrativas de comunicación audiovisual o apuestan por subvertir la narrativa convencional, explorando de esta forma las diversas posibilidades de expresión del lenguaje cinematográfico" (Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios, 2013). Ese año también se presentaron al concurso obras cuya forma de exhibición no necesariamente era monocal, como fue el caso de Luis Soldevilla, quien presentó una instalación en la que la sincronización de la (posible) proyección multicanal era un elemento clave. El jurado del concurso de ese año

8 <https://www.cinencuentro.com/2013/06/21/ministerio-de-cultura-se-reorganiza-y-crea-la-direccion-del-audiovisual-la-fonografia-y-los-nuevos-medios/>

destacó el carácter interdisciplinario de las obras, ya sea porque estas recurrieran al dibujo (en el caso de la obra de Eliana Otta) o se vinculasen con las artes escénicas (en el caso de Aldo Cáceda y Christians Luna).

Es a partir del año 2014 cuando la carpeta de presentación exigía incluir un documento que señalara la importancia de la obra y/o una carta de motivación del director. Esto permitió que los realizadores desarrollen un discurso en torno a su obra que permite descubrir nuevas dimensiones de los trabajos presentados, así como guardar una memoria escrita de autoría del artista. Esto es particularmente relevante en el caso de trabajos en los que existe un desarrollo conceptual y una exploración formal que se han dado en el tiempo y que no necesariamente se ven reflejados en el producto final.

9
8

La categoría experimental es un rubro particularmente proclive a reunir obras de la más diversa procedencia, cinematográficas o videográficas. A continuación, la lista de ganadores entre el año 2012 y 2016.

GANADORES DEL CONCURSO DE OBRAS EXPERIMENTALES DE LA DIRECCIÓN DEL AUDIOVISUAL, LA FONOGRAFÍA Y LOS NUEVOS MEDIOS:

2012 Ganadores Largometraje

El Limpiador, de Adrián Saba

Lima bruja: retratos de la música criolla, de Rafael Polar

Voces del Páramo, de Raúl Zevallos

Ganadores Cortometraje

Cristales de Lima, de Rafael Freyre

Chamán, de Mauricio Banda

Kay Pacha, de Álvaro Sarmiento

Menciones honorosas

Reminiscencias, de Juan Daniel F. Molero (Mención largometraje)

Máquina, de Luis Lizarbe (Mención cortometraje)

El Limpiador (Mejor fotografía de César Fernández)

El Tercero (Mejor dirección artística de Diego Vizcarra)

Cristales de Lima (Mejor música original de Pauchi Sasaki)

2013 Ganadores

Machinery, de Luis Soldevilla

Ocho construcciones imaginadas por ocho obreros de construcción, de Eliana Otta

G=9,8, de Aldo Cáceda & Christians Luna

Nido, de Iván D'Onadío

Extramares, de Gabriela Machicao

Mención honorosa

Calico, de Mauricio Sanhueza

2014 Ganadores

La victoria sobre el Sol, de Aldo Cáceda

Espacio 0, de Patricia Bueno

Cronología del olvido, de Renzo Alva

Dos Otoños, de Iván D'Onadío

Yo Fungi, de Jaime Pinto

Adentro, de Paulo Pereyra

Menciones honrosas

Mecanismo Velador, de Diego Vizcarra

El silencio del oro blanco, de Edwin Canales

2015 Ganadores

Tu voz existe, de Tilsa Otta

María la Marimacha, de Alonso Depaz

Órgano, de Iván D'Onadío

Sol quieto, de Juan Daniel F. Molero

Zootrópico, de Mauricio Banda

Hecho en Perú, de José Fernández y Liliana Albornoz

Menciones honrosas

Territorio, de Andrea Dasso

Pulpa Catódica, de Álvaro Icaza, Steven van Oosterwijk

Nacimiento, de Iván D'Onadío

2016 Ganadores

Escenarios, de Maya Watanabe

Espacio sagrado, de Felipe Esparza

Nacimiento, de Iván D'Onadío

Diagnóstico ontológico, de Emilio Quispe

Dictado, de Edward de Ybarra

Bajo la influencia, de Karina Cáceres

Menciones honrosas

Puerto fantasma, de Álvaro Sarmiento

La luz de mis ojos, de Carmen Rosa Vargas

Terrario, de Martín Aramburú

Nueva visualidad, Diego Vizcarra

En justicia se puede decir que después de más de una década de iniciativas de actividades en torno al videoarte, desde Lima sobre todo, este sobrevive gracias a una fructífera ambigüedad causada por la indefinición de las categorías o, tal vez, por una conveniente redefinición de las mismas, en circunstancias cambiantes. Se puede especular, sin embargo, que han sido numerosos los casos en que los realizadores de videoarte han llegado a este como una forma de viabilizar proyectos imaginados para el cine. De ser cierto, en este punto estaría una diferencia sustancial con la definición de videoarte que manejaron los artistas de las décadas de 1970 y 1980, periodo en el que tuvo lugar la primera aparición y primera expansión de lo videográfico en América Latina. Por eso la presencia de videoartistas peruanos en concursos internacionales de videoarte fuera de la región ha sido escasa y poco prominente.

REFERENCIAS

Cinencuentro (2013). "Se reorganiza y crea la dirección del audiovisual, la fonografía y los nuevos medios"
<https://www.cinencuentro.com/2013/06/21/ministerio-de-cultura-se-reorganiza-y-crea-la-direccion-del-audiovisual-la-fonografia-y-los-nuevos-medios/>

Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios (2013). Bases del Concurso Nacional de Obras Cinematográficas Experimentales 2013. Lima.
<http://dafo.cultura.pe/concursos/wp-content/uploads/2018/05/Bases-Experimentales2013.pdf>.

Embajada de Francia en el Perú (2008). *Pasaporte para un Artista : 10 años después*. Lima : [Embajada de Francia en el Perú].

Mariátegui, José-Carlos y Zegarra, Miguel (2004). *Vía Satélite: Panorama de la Fotografía y el Video en el Perú Contemporáneo*. Lima: Centro Cultural de España, Lima.

Sinergias y colaboraciones

Reina Jara
Jorge Villacorta

Un aspecto que nos interesa resaltar en esta publicación es el impacto que puede tener el uso de las nuevas tecnologías en las colaboraciones entre instituciones, colectivos y organizaciones —tanto nacionales como extranjeras— para realizar proyectos de investigación, curaduría y experimentaciones interdisciplinarias, orientados no sólo al arte sino también a la cultura ciudadana.

Alta Tecnología Andina (ATA) ha servido de articuladora e incubadora para algunos proyectos culturales relacionados al arte, el video y la tecnología en Lima. La relación que se pudo crear con instituciones internacionales como la fundación Daniel Langlois (Canadá), Prince Claus Fund (Holanda), Hivos (Holanda), la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), entre otras, permitió que se reuniera talento, información, ideas y financiación para realizar proyectos de gran envergadura.

ATA \ Lab (2001)

Entre 2001 y 2004, ATA \ Lab aspiró a ser un núcleo para el intercambio de experiencias y una estructura colaborativa para la producción de artes electrónicas y nuevas tecnologías, que promovería la creación de una verdadera comunidad de arte electrónico en el Perú con miras a un intercambio constante con organizaciones similares en América Latina. Si bien para 1998 este núcleo existía en germen, su actividad no había alcanzado aún el máximo de su potencial. El apoyo específico brindado por la Fundación Daniel Langlois para el arte, la ciencia y la tecnología (Montreal, Canadá) en el 2001 contribuyó a la consolidación y expansión del terreno de sus actividades. Esto permitió desarrollar una mayor cantidad de proyectos artísticos con mayor solvencia y calidad técnicas, gracias a la adquisición de nuevos equipos.

Este programa buscaba la formación

de artistas audiovisuales y multimedia y brindaba un espacio para la experimentación en soportes digitales tales como el video, el CD-ROM, Internet, herramientas de creación sonora, robótica, entre otros. ATA \Lab funcionaba como un complemento a talleres, conferencias y seminarios programados con socios locales —tales como el Goethe-Institut Lima, AECID, Embajada de los Estados Unidos, Embajada de Brasil y Embajada de Francia— en el marco de los festivales de video. De la misma manera, el ATA \ Lab facilitaba el contacto entre artistas y creadores nacionales e internacionales, promoviendo intercambio artístico, académico y técnico.

Un ejemplo de ello fueron las obras de Giuliana Migliori y Francis Alÿs, presentadas durante la III Bial Iberoamericana de Lima, que involucraron un importante nivel de producción, tanto a nivel técnico como de realización.¹

Los beneficiarios del ATA \ Lab fueron en su mayoría jóvenes, muchos de ellos estudiantes de universidades, institutos, escuelas de arte, estudiantes de comunicación y tecnologías de la información, carreras donde existen intereses comunes para el trabajo multidisciplinario y en equipo.

World Wide Video Festival (2003 – 2004)

El 8 de mayo de 2003 se inauguró la Vigésima Edición del World Wide Video Festival (WWVF) de Holanda, considerado

—en ese entonces— uno de los festivales más importantes y de mayor trayectoria del mundo. Por su 20 aniversario, la locación principal de este evento fue el edificio PTA (Terminal de Pasajeros de Ámsterdam).

En aquel año, Tom van Vliet —director-fundador del WWVF— tomó una atención especial a nuevos artistas jóvenes de América Latina. Para ello, previamente, comisionó una investigación a ATA que consistió en identificar y contactar a videocreadores de tres países de poca visibilidad en materia de creación en nuevos medios del área andina: Bolivia, Ecuador y Perú. Desde el comienzo fue constatable que entre estos países no existían lazos de intercambio y se conocía muy poco en relación a su producción en video y nuevos medios. Se tomó contacto con ciertas organizaciones culturales y artistas de los países antes mencionados, pero no hubo posibilidad de reunir en tan breve plazo obras significativas que permitieran tener una visión panorámica de la producción artística en dichos países². Por ello, se tomó la decisión de enfocar los esfuerzos en potenciar el trabajo de los artistas peruanos mediante el apoyo a nuevas producciones. En conjunto con Hivos y el WWVF, ATA colaboró en la producción de nuevos trabajos de cinco creadores peruanos seleccionados, con el objetivo de ser presentados tanto en el WWVF de Ámsterdam como en el Festival Internacional de Video Arte de Lima. Estos trabajos ofrecían una visión amplia y

1 Referirse a la contribución de J.-C. Mariátegui “El impacto de las Bienales de Lima en las artes electrónicas en el Perú”.

2 Posteriormente, los proyectos “Videografías In(visibles)” e “Insulares Divergentes” permitieron un trabajo de

investigación y curaduría, no solo en la zona andina, sino a nivel regional. Referirse al acápite sobre “Videografías In(visibles)” en este texto y a la contribución de J.-C. Mariátegui “Rupturista, expansible y planetaria: tecnología en las artes y la cultura en América Latina”.

contemporánea de la creación en nuevos medios en el Perú.

Los trabajos *No-Latin Party* de Diego Lama, *Head-Cabeza* de Angie Bonino y *7 Sabores* de Iván Lozano permitían interpretar críticamente el contexto local tanto como los centros de creación global contemporánea, desde la creación en zonas consideradas como “periféricas”.

Destacó también la videoinstalación *Video* de Iván Esquivel, que consistía en una vitrina de gran tamaño, en donde se exhibían un televisor de la década de 1980 y una videocasetera conectados. En el televisor se hacía visible la palabra “video” nítidamente sobre el típico efecto de ruido televisivo.

En la siguiente edición del festival (2002) se presentaron José Carlos Martinat y Kiko Mayorga, con una instalación cinética y sonora llamada *Ambiente de Estereo Realidad 1*. Los elementos centrales eran micrófonos ubicados al extremo de brazos móviles, articulados a parantes. Mediante sensores, estos micrófonos seguían la presencia de quien se acercaba a ellos y en abierto desafío a toda expectativa, emitían discursos políticos.

Adicionalmente, durante el WWVF se presentó una selección de trabajos de videoarte peruano que incluía: *Number, RGB*, de Iván Esquivel; *The Image y The Found Object*, de Angie Bonino; *Schizo Uncopyrighted*, de Diego Lama; *Where do you live? (What a yummy combination)* y la animación con características de videojuego, *Combimen's* de Iván Lozano; *Qué lindos son tus ojos y Yawar Fiesta* de Álvaro Zavala; *9hz*, de José Luis Carbajal; *Neo Tokio Mon Amour*, de Roger Atasi; y, *Chumay on Air* de Carlos Letts.

Rescate_Audiovisual_1 (2005)

“Rescate_Audiovisual_1” presentó una selección de producciones realizadas principalmente en los años 60 y 70, particularmente los años del gobierno militar del General Velasco Alvarado. Este gobierno, lejos de ser una dictadura feroz, asumió como parte de su misión resolver los graves problemas de desigualdad e injusticia social del país y para ello desarrolló importantes iniciativas de movilización popular, muchas de las cuales fueron registradas en documentales e informativos audiovisuales.

Ernesto Leistenschneider llegó al Perú procedente de Alemania y estuvo activo como realizador cinematográfico de publicidad, posteriormente fue contratado como realizador de noticiarios cinematográficos por la junta revolucionaria. Su colección contiene un importante archivo fílmico con películas de 35 y 16mm de aquella época.

Se organizó una primera presentación pública programada por la Fundación Leistenschneider, ATA y el Centro Cultural de España en Lima, como una forma de rescatar la historia audiovisual del Perú contemporáneo a través de noticiarios producidos para las salas de cine, como parte de la ley de cine (Ley 19327). Se presentó, además, un DVD con las obras digitalizadas.

Las obras presentadas (en Betacam digital) en el Centro Cultural de España fueron:

- *Maratón de Triciclos* (1974, 11')
- *El Norte con Velasco* (1974, 10')
- *Alma y Piedra I* (1977, 10')
- *Reencuentro con el pueblo* (1973, 14')

- *Informativo Nacional* (color) (1971, 8')
- *Tierra sin Patronos* (1973, 11')
- *Patrimonio Cultural - Informes Arqueológicos* (1970- 1980, 12')
- *Pioneros de Arena* (1975, 10')
- *Mitin de Adhesión a Velasco* (1974, 6')
- *Alma y Piedra II* (1978, 10')
- *Tradición y Revolución* (1972, 12')
- *Informativo Nacional* (1972, 10')
- *Comerciales y el Primer videoclip Peruano* (1959- 1962, 8')

Vía Satélite (2005)

Otro ejemplo de colaboración fue "Vía Satélite: Panorama de la Fotografía y el Video en el Perú Contemporáneo ", muestra que surgió con la intención de mostrar en distintos países de América Latina, Europa y el resto del mundo una selección de la producción visual peruana reciente de aquel periodo. "Vía Satélite" fue presentada inicialmente en el Centro Cultural de España de Montevideo (Uruguay) en diciembre de 2004. Se inauguró en el Centro Cultural de España en Lima en 2005. Los siguientes puntos de itinerancia fueron el Espacio Fundación Telefónica de Buenos Aires (julio de 2005), Centro Cultural de España en México (septiembre de 2005). En el 2006 estuvo presente en el Centro Cultural de España en Santiago de Chile y en el Museo de Arte y Diseño Contemporáneo (MADC) en Costa Rica.

Los artistas que participaron en "Vía Satélite" fueron: Roger Atasi, Rafael Besaccia, Angie Bonino, José Luis Carbajal, Jorge Luis Chamorro, Iván Esquivel, Flavia Gandolfo, Philippe Gruenberg, Max Hernández Calvo, Pablo Hare, Natalia Iguñiz, Diego Lama, Carlos Letts, Iván Lozano, Gilda Mantilla, José Carlos Martinat, Andrea Miranda, Humberto Polar, Sergio Urday, Beatrice Velarde, Eduardo Villanes y Álvaro Zavala.

La exhibición³ fue producida y coordinada por el Centro Cultural de España en Lima, y originalmente concebida por José-Carlos Mariátegui y Miguel Zegarra (fallecido en 2009).

Videografías In(visibles) (2005)

"Videografías In(visibles)" fue una iniciativa conjunta de ATA, el Museo Patio Herreriano de Valladolid —con Teresa Velázquez a la cabeza—, el Centro Atlántico de Arte Moderno —dirigido por Alicia Chillida— y la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), para contribuir a la visibilidad de un conjunto significativo de obras producidas por artistas de América Latina en el periodo 2000 – 2005. Posteriormente, la AECID gestionó los derechos para exhibir el ciclo en itinerancia por la red de Centros Culturales de España y otros espacios de América Latina.

El videoarte de la región vivió un momento de extraordinaria vitalidad, que se hizo patente tanto en la consolidación de una

3 Para mayor información se puede revisar la web de la exposición que contiene las obras y el ensayo: <http://www.viasateliteperu.org/>

red de festivales y foros dedicados al medio, como en el volumen de obras, cuya presencia en el medio internacional ya no era del todo invisible. Los 41 trabajos de más de 40 artistas reunidos en la selección permitieron entrever la heterogénea complejidad y las contradicciones del tejido contextual donde lo artístico y sus prácticas se despliegan.

La selección no pretendía ser una agrupación totalizadora o con base histórica. El programa invitaba a lecturas cruzadas que entrelazaban las propuestas de los cinco bloques temáticos en los que se articulaba la selección. Un grupo de trabajos incorporaba los patrones del videoclip musical y de la publicidad, que los artistas reinterpretaron desde la mirada local a la cultura popular. La memoria herida, atormentada pero también reparadora, filtra los fantasmas del pasado en un cúmulo de narrativas del presente. El cine es un referente para explorar el potencial experimental de la narratividad, un lenguaje fértil en imágenes de gran intensidad y asociaciones libres, que aborda el simulacro y la representación de la realidad mediante el relato y el falso docudrama. No faltaron alusiones críticas al hábitat mediático y al poder de ese espacio capaz de saturar y dislocar cualquier campo visual con señales y estímulos de reproducción masiva. Los artistas utilizaron las propiedades del medio audiovisual para activar parodias y cuestionar estereotipos, así como atisbar identidades y redefinir irónicamente imaginarios regionales. En su conjunto, el programa constituyó una necesaria puesta al día que ofreció un singular repertorio visual para acercarnos a las peculiaridades de la producción actual de América Latina y a la vida misma.

La labor curatorial involucró dos años de investigación y el visionado de más de 200 trabajos para llegar a la selección final. El origen de este proyecto se remonta al encargo del World Wide Video Festival (2003-2004), que permitió que los curadores perciban la necesidad de levantar una red de contactos en el campo de la creación de video en Perú, Bolivia y Ecuador.

“Videografías In(visibles)” representó un punto de quiebre en la valoración y la difusión del videoarte en América Latina, pues anterior a esta curaduría las obras que se presentaban eran principalmente de artistas provenientes de los países con mayor representatividad regional —como Argentina, México o Brasil—. Es por ello que luego de “Videografías In(visibles)” le siguieron diversas muestras que ampliaron el horizonte de lo que se entendía como videoarte latinoamericano, tales como: tres ciclos sobre videoarte latinoamericano en el Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM) (2006-2007); “Lo que las Imágenes Quieren: video desde Hispanoamérica”, comisariado por crítico ecuatoriano Rodolfo Kronfle en la Fundación ICO de Madrid (2007); “FOR YOU / PARA USTED - The Daros Latinamerica Tapes and Video” (Zurich, 2009); y, “Visionarios - Audiovisual en Latinoamérica” organizado por el Itaú Cultura (Brasil) a cargo de un equipo de investigación y curaduría liderado por Arlindo Machado. Esta muestra, al igual de “Videografías In(visibles)”, itineró por América Latina.

Proyectos de exposición en conjunto con el Espacio Fundación Telefónica

Cuando en el año 2005 Fundación Telefónica del Perú se dispone a inaugurar

un espacio cultural que seguía en cierta forma el modelo del Espacio Fundación Telefónica de Buenos Aires, firma un convenio con Alta Tecnología Andina (ATA). Mediante este convenio ATA se convertía en socia estratégica de Fundación Telefónica con el encargo de proveer contenidos relacionados a la confluencia de arte, ciencia, y tecnología. El espacio —en aquel entonces Centro Fundación Telefónica (CFT)— comenzaba a crear sus líneas de trabajo orientándolas hacia la consolidación de un Centro de Recursos Creativos, Formación e Información, para el público en general, con un enfoque pedagógico innovador.

Una de las primeras acciones de esta colaboración fue el hacer un estado de la cuestión en lo que se refería al uso artístico de los nuevos medios. Asimismo, por primera vez la música electrónica y el arte sonoro hallaron un espacio en el que cobraron la importancia que merecían en la escena limeña.

Viéndolo desde el presente, se puede afirmar que la colaboración entre ATA y el CFT permitió el desarrollo de las artes mediales en torno a cuatro distintas orientaciones. Por un lado, las actividades de estos primeros años permitieron la familiarización y fidelización con los nuevos medios, ampliando los públicos interesados. Los temas escogidos vinculaban a diversas generaciones en torno a intereses que los convocaban: desde los géneros de la pintura (paisaje, retrato) a los videojuegos, de lo prehispánico al arte sonoro y la robótica. En segundo lugar, la vocación experimental que el CFT apoyaba convirtió al espacio en vitrina para trabajos que en ese momento habrían tenido dificultad en ser exhibidos o incluso producidos. Las

primeras actividades del centro motivaron la aparición de nuevos curadores en áreas que luego serían cada vez más importantes. Es el caso de Alan Poma, Luis Alvarado, Miguel Zegarra, Omar Lavalle, Kiko Mayorga y Víctor J. Krebs. Por último, en el contexto de exposiciones y a través de talleres especialmente impartidos (para audiencias especializadas) se creó una conexión entre una parte de la escena artística peruana contemporánea con representantes significativos de otros países.

A continuación detallaremos algunas de las actividades más importantes realizadas en este espacio en orden cronológico.

2006

- Mediante un apoyo a la creación y producción artística nacional en nuevos medios se financió parte de la realización de *Reyno* de Rodrigo Otero Heraud, en el marco de la muestra "Paisaje".

- Se realizaron selecciones de video: "Perú Remix 2000", selección preparada por ATA e integrada por obras de videoarte de creadores peruanos, realizadas hasta el año 2000. Se incluyeron obras de: Jorge Luis Chamorro, Carlos Letts, Diego Velásquez, Álvaro Zavala, Max Hernández Calvo, Gloria Arteaga, Iván Lozano, Diego Lama, Iván Esquivel y Roger Atasi; "LatAm 01", obras latinoamericanas que habían tenido una presencia internacional destacada; "LatAm 02", selección de obras que muestran la diversidad de aproximaciones a la creación en el medio, desde la animación hecha con los instrumentos menos costosos y la utilización de material publicitario en video hasta un estilo cinematográfico actual.

- Presentación de *Muro* de la artista peruana Luz María Bedoya. La obra participó antes en la Bienal de Venecia, Italia 2005. *Muro* es el registro en video de una misma acción ejecutada por la artista en cuatro distintas ciudades (Dublín, Lima, Porto Alegre y Venecia).

- Proyección de la pieza histórica *Lima en un árbol*, en cuya recuperación digital colaboró ATA. Se trata de la acción artística realizada y grabada por el CETUC, en el centro de Lima, en el año 1981 por el colectivo conformado por Wiley Ludeña, Hugo Salazar del Alcázar, Rossana Agois y Armando Williams. Este video tiene una significación histórica fundamental pues registra una propuesta temprana de perspectiva ecológica con carácter crítico frente a la especulación involucrada en la expansión urbanística limeña.

- Organización de dos talleres impartidos por el artista e ingeniero Kiko Mayorga: Taller de Tecnología de Medios (TTM), taller para creadores que tuvo una continuación en el Taller de Programación Multimedia Avanzada (TPMA). Reunió a un grupo de cinco ingenieros electrónicos interesados en el campo artístico.

- El festival de arte sonoro VIBRA / Audio Lima Experimental. Como parte de VIBRA se realizó "Resistencias: primeras vanguardias musicales en el Perú" una exposición —con investigación y curaduría— que permitió recuperar el acervo de creaciones sonoras peruanas de avanzada por una generación de

músicos, la mayoría de los cuales habían caído en el olvido⁴.

- Proyección de "Medula Madre: Bjork". Se proyectó y discutió el video documental *The Inner or deep part of an animal plant structure (La parte interna o profunda de una estructura animal vegetal)* realizado a partir del álbum *Medúlla* (2004) de Bjork.

- Proyección de "Bjork: Antología de Video Clips 1993 – 2003". Desde *Human Behaviour*, hasta los últimos videos de dicha época. Bajo la dirección de artistas de gran reputación como Michel Gondry, Chris Cunningham, Nick Knight y Spike Jonze, entre otros. Fue a través de la curadora francesa Sybille Castelain que se facilitó la presentación.

- Selección "Videoarte: Touring Programme_2006", curada por Solange Farkas (Directora y Curadora de la Asociación Cultural Videobrasil) y mostrada por primera vez en Lima. Esta selección incluía una obra del artista peruano Gabriel Acevedo.

2007

- "BLIP! Robótica de Reciclaje" se desarrolló a lo largo de cinco meses, entre fines del 2007 e inicios del 2008. Comprendió exhibiciones, conferencias, talleres, producción de obras a la vista del público (*shop-floor*) y performances robóticas. "BLIP!" se dividió en dos fases de carácter expositivo sucesivas: "I/O: Informático-Obsoleto" y "A/V: Automático-Versátil".

4 Sobre este punto referirse a la contribución de J.J. Castro "Resistencias: primeras vanguardias musicales en el Perú".

- "I/O: Informático-Obsoleto", primera parte del proyecto BLIP!, convocó a artistas extranjeros que presentaron propuestas experimentales que hacían uso de tecnología digital y chatarra electrónica, para intervenciones urbanas, instalaciones basadas en entes autónomos, performances robóticas, entre otros. Se presentaron trabajos como *Alerting Infrastructure (Infraestructura en Alerta)* y *SpeakerPhones (FonoParlantes)* del artista Jonah Brucker-Cohen (EEUU) y obras que exploraban la transformación de datos simples en acciones automatizadas, siempre caracterizadas por sonidos como *CyberSqueaks (CiberChillidos)*, de Ken Rinaldo (EEUU). De Roger Ibars (España) —quien se dedica a la conversión de componentes de juegos electrónicos caseros y de aparatos electrodomésticos— se presentaron los 'robots' denominados *Hardwired Devices (Dispositivos Recableados)*, y que subvertían nociones de función y uso de artefactos domésticos; de Gilberto Esparza (México), *Parásitos Urbanos*, dispositivos automatizados que robaban su sustento de nuestras redes de energía y se comportaban como formas vivas en algunos aspectos (uno de ellos, "Diablito", vivió por un breve tiempo colgado entre dos postes en el cruce de las avenidas Arequipa y Alejandro Tirado); de Leandro Núñez (Argentina), *Propagaciones*, una instalación de autómatas celulares que se manifestaban como dispositivos giratorios y desprendían luz al ser estimulados por acción humana; de Jürg Lehni (Suiza), *Apple Talk* una instalación que convertía el juego del teléfono malogrado en una experiencia auditiva desconcertante en la que participaban dos computadoras. Los peruanos en esta exposición fueron el artista José Carlos Martinat y el ingeniero electrónico Kiko Mayorga, quienes presentaron una

adaptación del proyecto de Martinat, *Objetos de Estereo Realidad 2* que en esta ocasión giraba en torno a extraer información a partir de las palabras 'robot' y 'robótica'.

- "A/V Automático – Versátil" (en el 2008), fue una exposición donde se borraron las líneas divisorias en el espacio del Centro Fundación Telefónica, entre lo que se consideraba el espacio para talleres y la sala de exposiciones. Fue un proyecto que mezcló el uso de aparatos electrónicos e informática reciclada para generar nuevos objetos artísticos híbridos. Fue una primera gran experiencia pionera de trabajo en micro-proyectos de arte electrónico en Lima: un auténtico festival de objetos y dispositivos que celebraban lo digital desde una perspectiva de observación, análisis y reflexión sobre fenómenos culturales contemporáneos. Varias de las propuestas partían de la observación del particular contexto limeño, y planteaban mecanismos funcionales para convertir el caos urbano en un punto de partida para la adaptación de la tecnología. Los artistas participantes fueron: Alex Julca, Alexandra Bianchi, Beno Juárez, Carlos Risco, Clara Huárniz, Diego Sánchez, Frank Cebreros, Galahad Ledgard, Carlos Troncoso, Gustavo Reátegui, COO-SISTEMICA, Jimmy Díaz, Jorge Luis Baca, José Díaz, Julio Martínez, Kiko Sánchez-Monzón, Koenig Johnson, Leonardo Camacho, Martín Jiménez, Miguel López, Paola Torres, Paz Ferrand, Rafael Pulgar, Ray Uribe, Rosario Bertran, Rudolph Castro, Sergio Abugattás, Rodrigo Derteano, Gonzalo Cucho.

Adicionalmente se presentó "Automático-Versátil" en El Cultural de Arequipa, durante la gestión de Ángela Delgado. Una selección de 11 obras de la exposición original en Lima fueron adaptadas para su

presentación en Arequipa. Kiko Mayorga y un equipo reducido viajaron a Arequipa para hacer el montaje de las obras y para conducir talleres de interesados locales, coordinados por El Cultural. Esto marcó un hito en intercambios entre Lima y Arequipa en el terreno de la experimentación colectiva utilizando nuevos medios.

- Taller NEO-MEDIAL dirigido por Nina Czegledy, artista medial, curadora y escritora canadiense.

2009

- "VIDEOJUEGOS// Historias Lúdicas, Aventuras Insólitas". Curada por Daphne Dragona (curadora griega). Esta exposición examinó cómo el juego, el arte y la fantasía pueden generar nuevos encuentros entre personas, al mismo tiempo que producen nuevas dinámicas de relación entre los jugadores, el espacio virtual y el mundo exterior. Los proyectos expuestos estaban inspirados en videojuegos presentados en monitores o a manera de instalaciones, intervenciones y performances. Obras: *The Path de Tale of Tales* (Bélgica, 2009) y *Flower* de thatgamecompany (EE.UU., 2009), *The Night Journey* de Bill Viola & USC EA Game Innovation Lab (EE.UU., en progreso), *The Salt Satyagraha Online: Gandhi's March to Dandi in Second Life* de Joseph DeLappe (EE.UU., 2008), *Head* de Julian Oliver (Nueva Zelanda/España, 2008), *Amagatana* de Yuichiro Katsumoto (Japón, 2006 – 2009), *ToyGenoSonic* de Ludic-Society (Austria/ Suiza/ Holanda, 2009), *The Girlfriend Experience* de Martin Butler (Holanda, 2008), *Tagtool* de Markus Doninger - OMA Internacional (Austria, 2006 – 2009), *Level sounds like devil (BabyInChrist vs. His Father, May 2006)* de Eddo Stern (EE.UU., 2006),

DefaultProperties() de Brody Condon (EE.UU., 2006).

2010

"Video XXI: Colección Lemaître" presentó por primera vez en América Latina los videos de la Colección de Jean-Conrad e Isabelle Lemaître, una de las más reconocidas selecciones de videoarte internacional que cuenta con obras de artistas de más de 33 países. La colección Lemaître pone énfasis en artistas recientes que producen video tanto en Europa como en Medio Oriente, Asia y América Latina. La colección Lemaître reúne dos características importantes: por un lado, reúne obras producidas en las últimas décadas marcadas por la expansión del video como medio artístico; y, por otro, se compone de piezas producidas en diversas partes del mundo, lo que permite una apreciación multicultural, muy asociada al videoarte contemporáneo.

En el Centro Fundación Telefónica se presentaron ocho obras de los artistas Yto Barrada (Francia/Marruecos), Sébastien Caillat (Francia), Dominique González-Foerster (Francia), Nicolaj Larssen (Dinamarca), Aernout Mik (Holanda), Steve McQueen (Inglaterra), Joao Onofre (Portugal), Christoph Rüttimann (Suiza) y Bojan Sarcevic (Bosnia). En el Museo de Arte de Lima (MALI) se presentaron 14 obras de: Atlas Group (Lebanon), Yael Bartana (Israel), de Rijke / de Rooij (Holanda), Sebastián Díaz Morales (Argentina), Yang Fudong (China), Mario García Torres (México), Fabien Giraud (Francia), Hassan Khan (Egipto), Arthur Kleinjan (Holanda), Sigalit Landau (Israel), Astrid Nippoldt (Alemania), Rachel Reupke (Inglaterra), Mark Wallinger, (Inglaterra) y Gillian Wearing (Inglaterra).

En el marco de la exposición, Aernout Mik dictó un taller de creación audiovisual con *found footage*.

2011

- "MMcLuhan 100: Comunicaciones, arte y pensamiento". En el año 2011 se celebró el centenario del nacimiento de Marshall McLuhan, padre del concepto contemporáneo de las comunicaciones e imprescindible visionario de la interconexión global y de las transformaciones de nuestra sociedad mediática. ATA, en colaboración con el filósofo y curador Victor J. Krebs, buscó poner en pie una gran celebración. El proyecto se tituló MMcL100 Comunicaciones, Arte y Pensamiento y llevó a cabo una serie de eventos, tanto de carácter artístico, académico como divulgativos y didácticos. Se realizaron diversas actividades como la muestra "Data Cuerpos y Retratos Compartidos, de la Aldea Global a las Redes Sociales", curada por Daphne Dragona. Los artistas seleccionados fueron: Christopher Baker (EEUU), Heath Bunting (Inglaterra), Aaron Koblin & Daniel Massey (USA), Alessandro Ludovico & Paolo Cirio (Italia), Matthias Fritsch (Dinamarca), Julian Oliver (Nueva Zelanda) & Danja Vasiliev (Rusia), Jon Rafman (Canadá), Laboratorio del MIT (EEUU) y Gabriela Flores (Perú). También se realizó el Seminario de Creatividad en Red, a cargo de Daphne Dragona, Julian Oliver y Danja Vasiliev y el Taller de Redes a cargo de Julian Oliver y Danja Vasiliev. "Ciudadano Expandido: El futuro es hoy" fue el nombre de otra de las exposiciones que tuvo lugar en el contexto de la celebración del centenario, curada por el filósofo Victor J. Krebs y que incluyó obras de José Aburto y Sebastián Burga, Gustavo Bockos, Elena Damiani, Clifford Day,

Valeria Ghezzi, Clara Huárniz, Beno Juárez, Gabriel Lama y Jab Lemur. Por último se realizaron conferencias magistrales dictadas por Norberto Cambiasso (Argentina), Jorge La Ferla (Argentina), Derrick de Kerckhove (Canadá) y Bob Stein (EEUU).

- "Festival Poéticas Plurales: Texto, Sonido, Imagen", que reunió muchas expresiones contemporáneas de la experimentación poética. A través de exposiciones, conferencias, talleres y performances, tanto de artistas y teóricos peruanos como internacionales, el público tuvo acceso a dichas manifestaciones. La muestra exhibió el trabajo de: José Aburto, Gabriel Acevedo, Omar Aramayo, Gloria Arteaga, Carlos Germán Belli, César Bolaños, Leonardo Camacho, Alberto Casari, Eduardo Chirinos, Jorge Eduardo Eielson, Mauricio Freyre, Sandra Gamarra, Gastón Garreaud, Heinrich Helberg, Alberto Hidalgo, Jaime Higa, Leopoldo La Rosa, Manuel Larrea, Teté Leguía, Pochi Marambio, Oscar Marimon, Mario Montalbetti, Manongo Mujica, Eliana Otta, PAM, Jorge Pérez Ruibal, Álvaro Portales, Francisco Pulgar Vidal, Juan Ramírez Ruiz, Javier Ramos Cucho, Emilio Rodríguez Larrain, Alejandro Romualdo, Juan Salas, Javier Sologuren, Eduardo Tokeshi, César Toro Montalvo, Ángel Valdez, Juan Pablo Vargas, Enrique Verástegui.

2013

- La exposición "Arte y Óptica", curada por el intelectual británico Sean Cubitt, inauguró una nueva etapa en el Centro, que pasó a llamarse Espacio Fundación Telefónica. Los artistas y las obras que conformaron esta muestra fueron: Francesco Mariotti - *Milagros y flores cuánticas* (Perú - 2013) y *Delyside* (Perú

– Suiza / 2012); Gina Czarnecki - *Nascent* (Australia - 2005); Daniel Crooks - *Pan No.6 (of clocks and steps)* (Australia - 2007); Eugenio Dittborn - *El Blériot de Acevedo en el Bío-Bío, Pintura Aeropostal No. 132* (Chile – 2000); Francisco Tropa - *Scenario (linterna # 4)* (Portugal - 2011); David Connearn - *Retinal ce 2013 [405 line interlace]* (Reino Unido - 2013); Mona Hatoum - *So much I want to say* (Canadá - 1983); Jim Campbell - *Ambiguous Icon 5 Running Falling* (Estados Unidos - 2000); Susan Collins - *Glenlandia* (Escocia / 2005 – 2006); Observatorio de la Estación de Harvard en Arequipa - Colección de fotografías de Jorge Villacorta y Andrés Garay Albújar desde el observatorio de la estación de Harvard en Arequipa (Perú / 1888-1927). En el marco de la exposición se organizaron conversatorios sobre la muestra (con el curador de la exposición, Sean Cubitt) y temas diversos como la historia del arte y de los medios de comunicación (Jorge Villacorta), los medios ópticos (José-Carlos Mariátegui), la "pintura aeropostal" (Eugenio Dittborn), la historia de la astronomía peruana y la colaboración entre arte y ciencia (Roger Malina). También se organizó un taller impartido por Francisco Tropa.

Deliveri: Las Políticas del Intercambio (2008)

La primera "Noche en Blanco" en Lima, que tuvo lugar el 15, 16 y 17 de Mayo, Miraflores, fue organizada por el grupo Deliveri (Jai González, Nazira Atala y Jorge Villacorta). Se trató de un circuito de arte, audaz, espontáneo, temporal y festivo, un encuentro extra-ordinario con espacios tradicionales de cultura y tour de redescubrimiento de espacios inusitados en el centro de Miraflores. En el evento se buscó romper con formas tradicionales de presentación de arte. Fue un proyecto

de Jai Gonzalez - Unterwegs Theater de Heidelberg, Alemania, en asociación con ATA, el Centro Cultural de España en Lima, el Goethe-Institut y la Alianza Francesa - Embajada de Francia, con apoyo de la Fundación Wiese y patrocinio de la Municipalidad de Miraflores y el Ministerio de Relaciones Exteriores.

Deliveri organizó la "Noche en Blanco" en la semana en la que tuvo lugar la Reunión Cumbre de las Comisiones Presidenciales de la Comunidad Europea, de Latinoamérica y del Caribe, V Cumbre ALC-UE. Este encuentro buscó mostrar que, así como se discuten y firman tratados en salones cerrados, existen otros espacios en los que se da curso al futuro en el mundo. El espacio urbano es la gran arena pública que hace visible el potencial de los nuevos intercambios y reflexiones que las decisiones políticas entrañan. Detrás del encuentro está entonces la idea de que somos capaces de educarnos a nosotros mismos en una cultura de libertad, que se centra en el uso creativo y legítimo de la calle por el ciudadano. Para trabajar en él, Deliveri convocó a artistas europeos y nacionales que emprendieron la aventura de transformar el mundo cotidiano.

Los artistas crearon obras de distinto tipo:

- Bañaron con luces de color las fachadas de algunos edificios emblemáticos de Miraflores.
- Dotaron al distrito de una arquitectura efímera para abrir nuevas perspectivas sobre el espacio público.
- Instalaron objetos en áreas abiertas y edificios públicos.
- Convirtieron los comportamientos de las personas en rituales con un nuevo carácter social.

- Ejecutaron conciertos de música contemporánea experimental.
- Desfilaron en “homenaje a la papa”, en el año internacional de la papa.

La palabra de los mudos de Jota Castro (2008)

Como parte del programa de la “Noche en Blanco”, el artista peruano-francés residente en Bélgica, Jota Castro (1965) realizó una acción el 15 de mayo del 2008. Fue co-producida por Alta Tecnología Andina (ATA) con el auspicio de Fundación Príncipe Claus, Deliveri - Primera Noche en Blanco en Lima, Municipalidad de Miraflores y Centro Cultural de España (AECID) en Lima.

Tomando como contexto la V Cumbre de Jefes de Estado y de Gobierno de América Latina, el Caribe y la Unión Europea, ALC-UE, Castro congregó a cientos de personas sordo mudas en la playa Redondo, en el distrito de Miraflores. El artista hizo las veces de un orador escondido que se dirigía a la audiencia —sin pronunciar una sola palabra— mediante un especialista en lenguaje de señas. Esta performance fue un manifiesto, de tipo simbólico, sobre las barreras de la comunicación y las necesidades de inclusión. La performance generó diversos productos —tanto fotográficos como audiovisuales— así como un documental titulado *La raza del mudo* dirigido por Gustavo Saavedra y que intentaba ser un documento sobre la vida de Jota Castro —diplomático de carrera en la Unión Europea que abandonó su profesión para emprender un camino de creación artística— así como su visita al Perú luego de más de 20 años para el desarrollo del proyecto *La palabra de los mudos*.

1
1
2

“Interactivos? Lima’09: Magia y Tecnología” (2009)

Impulsado por el Medialab Prado de Madrid, “Interactivos 09” fue un evento acogido y facilitado por ATA en el local de Escuelab, cercano a la Plaza San Martín. Fue una convocatoria lanzada un año después de aquella que con el mismo título “Magia y Tecnología”, lanzó este núcleo de creación digital madrileño. Es en el contexto de la relación de Alta Tecnología Andina con AECID en Madrid, iniciada con Videografías invisibles, que se planeó y realizó “Interactivos 09”.

La magia y el ilusionismo siempre han ido de la mano de la tecnología; desde la mecánica, los engranajes y los juegos ópticos y de espejos, pasando por la incorporación de la electricidad y de la imagen cinematográfica, hasta llegar a las tecnologías digitales: realidad aumentada, reality hacking, objetos reactivos, entornos inmersivos, etc.

El taller proponía inspirarse en las estrategias de la magia para, utilizando recursos tecnológicos antiguos y nuevos, construir de manera colectiva piezas de software e instalaciones interactivas que planteen una revisión del escenario habitual de los números de magia, marcados por una separación muy clara entre el mago y los espectadores. Se seleccionaron proyectos que posteriormente desarrollaron piezas de software e instalaciones interactivas.

El taller se celebró en Lima del 13 al 28 de abril de 2009. Los profesores fueron: Julian Oliver (Nueva Zelanda/España), Clara Boj (España), Diego Díaz (España), Kiko Mayorga (Perú) y Jaime Oliver (Perú). Los proyectos seleccionados fueron:

- *La fuerza en tus manos*, de Katya Álvarez (México)
- *abracadabra pata*, de Carles Gutiérrez (España)
- *Mesa Juliana*, de Julián Pérez y Julio Lucio (España)
- *Rainbows*, de Kyd Campbell (Canadá - Alemania)
- *Frame Seduction*, de Pierre Proske (Australia - Austria)
- *Mestre das Sombras*, de Ricardo Nascimento (Brasil - Austria)
- *Tiempo Maleable*, de José Castro (Argentina)
- *MASA*, de Andrea Sosa y Rolando Sánchez (Argentina- Perú).

Se realizaron conferencias sobre el tema de los Medialabs y hubo una presentación del Medialab-Prado a cargo de Marcos García y Laura Fernández (España). Asimismo, tuvieron lugar un taller de Teatro de computación humana (dirigido por Stuart Nolan), un seminario sobre arquitecturas híbridas (Lima Trans-Sistémica, a cargo de COO-RED, red de experimentación en proyectos urbano-arquitectónicos) y uno sobre música interactiva con computadoras (conferencia de Jaime Oliver). Este encuentro marcó el inicio formal de las actividades del local de Escuelab⁵, concebido como un lugar de encuentro para la creación en los campos del arte, ciencia, tecnología y nuevos medios. Es Kiko Mayorga, responsable de la

programación de Escuelab quien se encargó de llevar a cabo este proyecto.

CENTRO ABIERTO: Intervenciones en el Centro Histórico de Lima (2009, 2010, 2012)

Con el espíritu de desarrollar proyectos que permitan recuperar el Centro histórico de Lima, convirtiéndolo en un foco de atención dentro de un marco cultural renovado y con gran potencial para la articulación de acciones artísticas contemporáneas, se realizó CENTRO ABIERTO.

Desde esta perspectiva, ATA, Fundación Telefónica y el Museo de Arte de Lima (MALI) convocaron —vía concurso abierto— a artistas residentes en Perú y otros países latinoamericanos a presentar propuestas para proyectos de sitio específico en el Centro histórico de Lima.

Proyectos Centro Abierto 2009

- "Orden Público", del artista cubano James Bonaechea. Intervención en el Parque de la Democracia.
- "La foto salió movida", de la artista peruana Sandra Nakamura. Intervención de la fachada del Teatro Colón.
- "Identidad", del artista argentino Fabián Nonino. Instalación interactiva en la fachada del edificio de la Compañía Peruana de Teléfonos.
- "Yo y San Martín", de la artista chilena

1
1
3

5 Sobre este punto referirse a la contribución de J.-C. Mariátegui, E. Mayorga y J. Villacorta "Escuelab.org".

María Francisca Sánchez.
Intervención en la Plaza San Martín.

Proyectos Centro Abierto 2010:

- "Cortina de Humo", del Colectivo peruano MD.
Intervención en el Parque de la Democracia.
- "Héroes", del Colectivo Andrea Sosa y Rolando Sánchez (Argentina y Perú).
Intervención a la estatua de San Martín de la Plaza San Martín.
- "Invasión Verde" del Colectivo peruano POP UP + Claudia Ampuero.
Intervención al Pasaje Encarnación.
- "Los Palcos del Descubridor" del Colectivo peruano Retrofuturo.
Intervención al Teatro Colón.
- "Silencio_espacio" del Colectivo F.D.A.C.M.A. – Fundación para la Difusión del Arte Contemporáneo en el Mercosur y Alrededores (Argentina y Chile). Construcción de una cabina acústico-aislante en la esquina de la cuadra 8 del Jirón de la Unión.

En su tercera edición, Centro Abierto pasó de ser exclusivamente una convocatoria abierta a un proyecto curatorial que combinó la participación de cuatro creadores invitados a desarrollar intervenciones de sitio-específico, las cuales fueron presentadas junto a una pieza seleccionada a través de la convocatoria.

El equipo curatorial para la tercera edición estuvo integrado por Tatiana Cuevas, curadora independiente; Sharon Lerner, curadora de arte contemporáneo del MALL; y Jorge Villacorta, curador independiente y presidente de ATA, quienes conformaron a su vez el comité de selección, junto con Pedro Pablo Alayza, sub gerente de cultura de la Municipalidad Metropolitana de Lima y Lucía García de Polavieja, gerente de proyectos culturales de la Fundación Telefónica.

Artistas invitados Centro Abierto 2012:

- Teresa Burga (Iquitos, 1935)⁶
- Raimond Chaves (Bogotá, 1963) y Gilda Mantilla (Los Ángeles, 1967)
- Elio Martuccelli (Lima, 1968)
- Héctor Zamora (México D.F., 1974)

Videoarte 01 (2013)

En el marco de la tercera edición de la "Noche en Blanco", realizada en Barranco, ATA curó la muestra Videoarte 01, en el Museo de Arte Contemporáneo-Lima (MAC Lima).

La muestra estuvo dividida en dos salas, la primera "In the Country of Last Things" consistió en dos videoinstalaciones de videastas argentinos. Trajo al Perú por primera vez la obra de Charly Nijenshon, caracterizada por enfrentar al individuo con diversos escenarios de entorno natural que transmite tanta tranquilidad como hostilidad; la obra presentada, *El*

6 Se trata del proyecto *Paisaje Urbano 19...*, proyecto conceptual concebido originalmente en 1978-1979.

naufragio de los hombres, fue grabada en el Salar de Uyuni – Bolivia. La segunda obra presentada fue *Pasajes* de Gabriela Golder, donde una conversación inunda espacios deshabitados y derruidos de un edificio.

La segunda sala llevó el título de “Reopening the black box of technology”, por verse transformada en un cine pequeño, o una caja negra; estuvo compuesta por cuatro programas de video: dos antologías históricas —de la obra de Gabriela Golder y Miguel Alvear (Ecuador)—, y dos selecciones: “Abstractos y Animados”, que presentó obras que imbrican entre la animación, la imagen sintética, el cuadro por cuadro; y “Video Arte Peruano Contemporáneo”, que comprendió obras videoarte peruano realizado después de la etapa de apogeo a finales de los años 90.

***The Colony* de Dinh Q Lê (2016)**

El artista vietnamita-americano Dinh Q. Lê visitó el Perú para la realización del proyecto *The Colony*, en cuya producción colaboró ATA. Dinh Q Lê grabó las islas guaneras de Chincha, ricas en el fertilizante cuya comercialización trajo grandes ganancias. Lê recuerda la existencia del “Guano Act”, acta firmada en 1856, por la que los Estados Unidos podían apoderarse de una centena de islas y atolones “deshabitados” del Pacífico. Asimismo, Lê muestra los restos de lo que fue una industria próspera y cómo esta sigue operando casi de la misma manera como lo hizo en el siglo antepasado. De esta forma busca establecer un paralelo entre la ocupación china de islas del territorio vietnamita y la explotación comercial de las islas guaneras peruanas. El registro de estos espacios es intervenido con técnicas

de animación que le permiten al artista darle la intimidad propia de un relato. Así, los trabajadores contemporáneos y los trabajadores chinos animados confluyen en un mismo espacio que parece haberse detenido en el tiempo.



Folleto del 1er Concurso Nacional de Video y Artes Electrónicas, 2001.



Invitación de "Vía Satélite: Panorama de la Fotografía y el Video en el Perú Contemporáneo", Centro Cultural de España de Lima, 2005.



Francesco Mariotti, *Jardín Híbrido con Flores Cuánticas y Luciérnagas* en el Parque Salazar durante la Primera Noche en Blanco, 2008.



Fabián Nonino, *Identidad* en el edificio de la Compañía Peruana de Teléfonos como parte de Centro Abierto, 2009.



Sebastián Rubio y Lucía de María como parte de *The Girlfriend Experience* de Martin Butler, en "Videojuegos: Historias lúdicas, Aventuras insólitas", 2009.



Invitación a "Video XXI: videos de la colección Lemaître", Centro Fundación Telefónica y MALI, 2010.



Folleto de "Blip! Robótica de Reciclaje", primera colaboración de ATA con el Centro Fundación Telefónica, 2007.



F.D.A.C.M.A. (Fundación Para La Difusión Del Arte Contemporáneo En El Mercosur Y Alrededores), *Silencio_Espacio*, cabina instalada en Jirón de la Unión como parte de Centro Abierto, 2010.



Christopher Baker, *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise* en "McLuhan 100: Comunicaciones, arte y pensamiento", Centro Fundación Telefónica, 2011.



José Díaz, *DATA, prótesis para un datero* en la exposición "A/V Automático - Versátil", 2008.



Jota Castro, *La palabra de los mudos*, Deliveri - Primera Noche en Blanco en Lima, 2008.



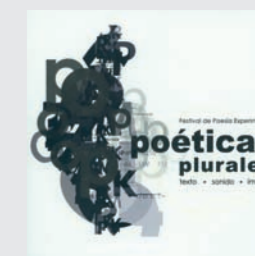
Thatgamecompany, *Flower* en "Videojuegos: Historias lúdicas, Aventuras insólitas", 2009.



Folleto de "Interactivos? Lima'09: Magia Y Tecnología", 2009.



Elena Damiani, *El futuro del libro en "Ciudadano expandido: El futuro es hoy"*, Centro Fundación Telefónica, 2011.



Folleto de "Poéticas plurales: texto, sonido, imagen", Centro Fundación Telefónica, 2011.

Comunidades

Comunidades emergentes: de la imagen al sonido

1
2
2

A inicios de los años 2000 aparecieron una serie de organizaciones locales que parecían seguir la pauta de Alta Tecnología Andina (ATA) en su apuesta por impulsar el desarrollo de los nuevos medios en el Perú. Asociaciones como Realidad Visual —un canal de producción videográfica y de proyectos multimedia fundado en el año 2000 por Mauricio Delfín y Jaime E. Oliver—, o Desarrollo Artístico Cultural Peruano (DACP) —una plataforma de preservación y difusión de arte electrónico formado en 2001 por los músicos y artistas Carlos Vásquez, Carlos Troncoso, Nola Ordóñez y Angie Bonino— son ejemplos fundamentales del escenario organizacional de comienzos del nuevo milenio.

En paralelo al surgimiento de estas nuevas organizaciones se llevaron a cabo múltiples actividades, exposiciones, eventos y proyectos de promoción y difusión del arte y la tecnología, que tenían un precedente claro en los Festivales de Video Arte

iniciados en 1998. Esta constelación de eventos supuso un impulso muy importante a este tipo de trabajo, dando visibilidad no solo a los proyectos de ese tipo, sino también a sus creadores.

En el 2001 aparecen la I Bienal de Arte Digital Artware, creada por Umberto Ronocoroni, ofreciendo al público un acercamiento fundamental al medio; el evento de experimentación sonora al aire libre MODULAR 12°06´S 77°01´W Park-o-Bahn: 168 horas de música electrónica en el Parque de Miraflores, en el que se gestó una ambientación sonora de una semana en el Parque Central de Miraflores (el evento fue organizado por ATA en convenio con la Municipalidad de Miraflores, en el marco del 5 Festival Internacional de Video Arte); y el proyecto “Laberinto Sonoro”, organizado por el colectivo Medios Nómades, en el que se presentaron una serie de instalaciones y performances en la Casa Museo José Carlos Mariátegui.

En el 2006 se organiza el festival de arte sonoro VIBRA / Audio Lima Experimental. En el marco de este festival se desarrollaron conciertos, conferencias, talleres y exhibiciones como "Resistencias: primeras vanguardias musicales en el Perú", una exposición que presentaba un panorama de la experimentación musical peruana de los años 60. Posteriormente, en 2008 se lanzaría el Primer Festival Lima Sonora, que fuera organizado por el Taller de Investigación Sonora (ISONAR) de la Universidad San Martín de Porres y presentado en la Galería de Arte Pancho Fierro de la Municipalidad de Lima, y el Festival Contacto, organizado por el colectivo y sello musical Aloadi, en el Centro Cultural de España que fue escenario de performances e instalaciones sonoras y presentaciones de artistas de sonido y músicos experimentales locales y extranjeros. Más recientemente, en 2016, la exposición "Hacer la audición. Encuentros entre arte y sonido en el Perú", curada por Luis Alvarado, ofreció un panorama del trabajo artístico con base sonora, en el Museo de Arte Contemporáneo-Lima (MAC Lima).

Estas distintas entidades y eventos congregaron a aquellos creadores interesados en explorar las posibilidades artísticas de la tecnología. Es así que comienzan a articularse distintas comunidades creativas alrededor de estos nodos, que facilitaban el encuentro entre personas con intereses similares. Las comunidades del arte electrónico en sus distintas vertientes (videoarte, arte sonoro, arte interactivo, animación, etc.), se iban configurando alrededor de esas iniciativas que no solo difundían y apoyaban la producción de obras de base electrónica, sino que, acaso más importantemente aún, funcionaban como plataformas

de aprendizaje mutuo, ayudando implícitamente a la consolidación de estas comunidades.

Al plantear que ATA es un antecedente de estas otras organizaciones y eventos, no se está remarcando meramente un hecho cronológico, sino que se está haciendo alusión a las relaciones entre una organización y sus grupos de interés. ATA surge en un momento en el que la idea misma de una "comunidad" del videoarte o de las artes electrónicas no existía en Lima. A mediados de los 90 la noción del "videoarte peruano" no pasaba de ser una quimera en la mente de muy pocos. Es justamente la existencia de ATA la que viabiliza las primeras exploraciones sistemáticas en video y nuevas tecnologías de una serie de artistas jóvenes que eventualmente van a constituir esas comunidades tempranas de creadores con tecnología. En otras palabras, esas comunidades se van formando en el camino, contando con el apoyo directo e indirecto de la entidad.

Las organizaciones que aparecieron en los 2000, en cambio, pudieron articular a un grupo de personas que ya había descubierto los nuevos medios, sea como creadores o como público. En tal sentido, ayudaron a constituir redes de colaboración para la producción artística –lo que llamamos aquí comunidades creativas–. Pero dichas organizaciones del nuevo milenio también hicieron posible que más personas reconociesen en la tecnología un importante recurso creativo, especialmente, por medio del trabajo educativo de algunas de ellas (e.j. Realidad Visual) y de difusión de sus discursos (e.j. Artware).

Lo mismo se puede decir de las actividades que se organizaron durante la primera

década del siglo XXI y que buscaron cambiar la fisonomía de la escena artística local, con exposiciones, proyectos experimentales y eventos ambiciosos que hacían de la tecnología un eje de la práctica artística.

El trabajo con tecnologías digitales, especialmente todo el espectro del campo audiovisual, abría también una serie de posibilidades de creación basada en el sonido. Fue fundamentalmente a raíz del trabajo en video que la música electrónica aparece en el horizonte de estas organizaciones, primero de forma incidental, pero luego como un objetivo. A la par, como ya se ha mencionado, comenzaron a desarrollarse ambiciosas actividades y exhibiciones de experimentación sonora, como “Park-o-Bahn”, “Laberinto Sonoro”, y “Resistencias” en los primeros años del nuevo siglo, catalizando la actividad de músicos y creadores de sonido.

El surgimiento de comunidades musicales/ de sonido a principios del siglo XXI — primero en Lima y Arequipa y luego en Trujillo y Cuzco—, estimuló el desarrollo del arte sonoro en el Perú. Pero dichas comunidades se enfrentaban a serios vacíos de información que limitaban su universo referencial en cuanto a la producción local previa. Sin historia escrita y sin archivos, los músicos y los nóveles investigadores de este campo se veían en medio de un vacío difícil de subsanar. Acaso un reflejo de ello era la gran brecha que separaba las líneas de trabajo musical (y sus respectivas comunidades): por un lado los experimentalistas de la música erudita de los 60 y 70 —como Édgar Valcárcel y Arturo Ruiz del Pozo— y, por otro, los exponentes jóvenes del ruidismo post-punk —como Insumisión, Ertiub y Paruro— y de la música electrónica bailable —como Unidad

Central y Theremyn_4—.

En ese sentido, una de las labores clave de los nodos que surgieron en los 2000 para ayudar a consolidar estas pequeñas comunidades fue tender puentes entre ellas (los conciertos de la muestra “Resistencias” son un ejemplo de ello). El encuentro entre distintas comunidades (del video, del sonido y sus distintas líneas, del arte electrónico, del arte digital, etc.) dio lugar a colaboraciones de donde surgían propuestas híbridas que combinaban distintas tecnologías, lógicas y estéticas, proceso que ayudó a transformar el panorama de la creación artística de la época.

Al tejerse estas comunidades, se crearon redes incipientes que articularon profesionales y especialistas, público (curiosos incluidos), circulando ideas, discursos, recursos, energías y aspiraciones, dando lugar a algo así como una “escena” del arte de base tecnológica.

DACP Desarrollo Artístico Cultural Peruano en las producciones de sonido, música y audiovisuales locales

Angie Bonino

La organización Desarrollo Artístico Cultural Peruano (DACP) se formó en el año 2001, integrada por Carlos Vásquez Barrantes, músico electrónico y miembro del grupo de música electrónica Unidad Central y artista audiovisual; Carlos Troncoso, artista grabador y de videoarte; Nola Ordóñez, pintora que realizó también piezas de videoarte; y Angie Bonino, artista multidisciplinaria y directora de la organización en sus inicios hasta 2002; luego pasó a dirigirlo Carlos Troncoso, siguieron Nola Ordóñez y Carlos Vásquez sucesivamente. El objetivo común de este grupo de artistas fue apoyar, fomentar y rescatar la producción de otros colegas que trabajaban también en arte y tecnología enfocados a nuevos medios, videoarte, sonido y música electrónica en el Perú.

Contaban con dos islas de edición de video y un estudio de sonido profesional, teclados y diversas mesas de mezclas. En dichos espacios se realizaron una serie de proyectos, tanto de edición de videos

para artistas, como edición de sonido y grabaciones para diseño sonoro y música electroacústica y electrónica. Su primer espacio de trabajo, cedido por Carlos Vásquez, era la casa que servía de estudio profesional de grabación y masterización del grupo Unidad Central, dando acceso a todos los equipos. Posteriormente Carlos Troncoso cedió un departamento en Miraflores para el grupo.

Sonido y música electrónica

Carlos Vásquez estuvo a cargo de uno de los proyectos principales de sonido de DACP, la digitalización y restauración de la obra de Arturo Ruiz del Pozo, uno de los pioneros de la música electroacústica en el Perú, quien tenía casi todo su material en cintas magnetofónicas. Se buscó y consiguió una grabadora Nagra de la época y se digitalizó todo su vasto material de producción, desde sus primeras piezas musicales hasta sus obras más recientes.

DACP produjo una serie de eventos y conciertos diversos, como “Cho.lo-fi” (2001), realizado en el Parque Neptuno en el Centro de Lima, que reunió a diversos artistas de sonido y música electrónica, como Christian Galarreta, el grupo Jardín, Dante Gonzales, entre otros. También se realizaron eventos en conjunto con el colectivo Medios Nómades, como “Laberinto sonoro” (2001), que reunió videoinstalaciones, performances y diversas obras multidisciplinarias en las que el sonido era un eje principal. Asimismo, cabe mencionar el Homenaje a los pioneros Arturo Ruiz del Pozo y Édgar Valcárcel, pianistas y compositores peruanos, compartiendo escenario junto a Ricardo Dal Farra, investigador argentino, director del Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIArtE) de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (Buenos Aires), organizado en el Jazz Zone de Barranco en el año 2003, entre los principales eventos.

1
2
6

Audiovisuales

En el ámbito del video, DACP realizó coproducciones de diversos trabajos de videoarte de artistas destacados tales como Patricia Bueno, Cristian Alarcón, Gloria Arteaga, Patricia Saucedo, Ivo Draganac, Carlos Troncoso, Nola Ordóñez, Carlos Vásquez, entre otros. Asimismo, DACP colaboró en la producción de las videoinstalaciones de Teresa Borasino, Marisol Malatesta y Wilma Ehn para la muestra “Spinning Stories” de Galería Forum del 9 al 30 de marzo del año 2005.

DACP realizó selecciones de videoarte peruano para muestras y festivales internacionales, como la del VII Salón de Arte Digital de la Habana, Cuba (2005), bajo la curaduría de Nola Ordóñez y Carlos

Troncoso. También se realizó una serie presentaciones de artistas de video, a cargo de Angie Bonino, donde estos mostraban sus obras y conversaban con el público. Se llevaban a cabo en el marco de los Viernes Culturales en Edith Sachs Artes Visuales. Participaron artistas como Diego Lama, Eriván Phumpiú, Kike Riesco, Felipe Morey, Nola Ordóñez, Iván Lozano Di Natale, entre otros. Durante el 8º Festival de Cine de Lima se presentó el cortometraje *La memoria Rebelde*, de Nola Ordóñez y Félix Álvarez.

DACP también colaboró en proyectos audiovisuales y multidisciplinarios, tales como: “REC. Media. Dos”, la segunda edición de la muestra de videoarte internacional realizada en el Centro Cultural de España en 2000, curada por Angie Bonino; realizaron la digitalización de los archivos para la exposición y libro *Accionismo en el Perú (1965-2000) Rastros y fuentes para una primera cronología*, bajo la curaduría de Emilio Tarazona organizada en el ICPNA (Instituto Cultural Peruano Norteamericano) del 9 de enero al 10 de marzo de 2005; también apoyaron el proyecto *NO LOGO, net performance* de Angie Bonino, curada por José-Carlos Mariátegui en colaboración con Alta Tecnología Andina (ATA) y la Red Científica Peruana en 2001.

Mauricio Delfín

Realidad Visual fue concebida a principios del 2000 por Mauricio Delfín y Jaime E. Oliver como una plataforma para la producción de videos y proyectos multimedia sobre temas sociales. Una de sus primeras producciones fue *Loco* (2001), un documental que registró los discursos profesionales y populares sobre la enfermedad mental en Lima. Realidad Visual se constituyó en una asociación civil con la misión de promover la experimentación y producción de artes mediales en el Perú luego de que José Aburto se sumara a la organización al año siguiente, a partir de la experiencia de "Sirenética: vehículos simbióticos" (2002), una muestra colectiva de arte electrónico que se realizó una única noche en la galería del ICPNA de Miraflores.

Una de las primeras iniciativas que Realidad Visual impulsó fue la "Celebración de César Moro", desarrollada en el marco del centenario del nacimiento del poeta y pintor peruano. El interés por Moro

responde a su potente obra poética, a los pocos trabajos existentes sobre su obra, y al carácter experimental de su producción en el contexto de la época. El proyecto consistió en la puesta en línea de una web sobre la obra de Moro, así como la realización de "Videamoro: 5 artistas sobre 5 textos" (2003), una exposición colectiva de videoarte peruano inspirada en la obra poética de este artista surrealista. Curada por Giancarlo Gomero, la muestra contó con la participación de los artistas José Aburto, Alberto Borea, Diego Lama, Carlos Letts y Humberto Polar Pin. La "Celebración" incluyó la producción de *Viaje Hacia la Noche* (2004), un documental sobre la vida y obra de César Moro, dirigido por Mauricio Delfín y filmado en Lima, París y México.

A finales de 2003 se inició la producción de la obra *El Paraíso en la Tierra (Paradis Terrestre)* de Santi Zegarra (Perú) y Norbert Godon (Francia), una ambiciosa videoinstalación que tomó la celebración de la navidad en la selva como punto

de partida para explorar la economía política de la castaña en Madre de Dios, entendiendo este recurso como un producto de exportación pero también como el símbolo de un complejo universo de actores sociales marcados por la globalización. Para realizar esta instalación un equipo de producción viajó a documentar y registrar, en audio y video, a comunidades de recolectores de castaña en la Reserva de Tambopata. La instalación fue presentada en simultáneo en las ciudades de Lima, Lyon y Puerto Maldonado a finales de 2004.

Entre el año 2002 y 2004, Realidad Visual produjo tres "Ensayos Audiovisuales" a cargo de Jaime E. Oliver. Estas composiciones empleaban la tecnología como un medio para ampliar las capacidades expresivas y técnicas de un intérprete y un instrumento. El Primer Ensayo Audiovisual, *Quinteto para Cello Solo*, se presentó en el marco de "Sirenética" (2002) y en el Festival de Arte Contemporáneo de Barranco (2003). El Segundo Ensayo Audiovisual, *Trío para Vibráfono Solo*, se presentó en el Festival de Música Electrónica Contacto ese mismo año. El Tercer Ensayo Audiovisual, *Cuarteto para Flauta sola*, fue presentado en la siguiente edición del Festival Contacto (2004).

En el año 2004 Realidad Visual asumió la dirección del Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica (VAE) concebido por Alta Tecnología Andina (ATA). De esta forma, el Festival VAE trascendió a la

organización que lo creó en un intento por estimular una institucionalidad en el arte medial nacional. Realidad Visual produjo cuatro ediciones del Festival VAE entre 2004 y 2010, en un circuito que incluyó a Arequipa, Cusco, Lima, Trujillo y Puerto Maldonado. Buscando llevar al Festival VAE a nueva etapa, se lo transformó en base a cuatro ejes centrales: la descentralización de las actividades (que antes se realizaban principalmente en Lima), el énfasis en la transferencia de conocimiento entre artistas a través de talleres y la ampliación del enfoque del Festival en arte medial, procurando ir más allá de las expresiones de videoarte. Además, se continuó con la política de promoción de artistas nacionales y la presentación de reconocidos artistas internacionales. En esta nueva etapa impulsada por un equipo que incluyó además a Paola Barrenechea, Alan Malcolm y Miguel Zegarra, se presentaron obras de más de cien artistas nacionales e internacionales. La programación incluía exposiciones, conferencias, talleres, conciertos, foros y publicaciones diversas¹.

Los primeros bocetos y diseños del proyecto "Culturaperu.org", una plataforma digital para la información, visibilización y articulación del sector cultural, surgen también en el 2004. En esta primera fase se conceptualizó el diseño de la plataforma y se apoyó en aspectos de comunicación y diseño a diversas iniciativas ciudadanas interesadas en fortalecer las políticas culturales en el país, como a la Coalición Peruana por la Diversidad Cultural (CPDC) y al movimiento ciudadano a favor de

1 Sobre este punto referirse al artículo de M. Delfin, "Los Festivales VAE (2004-2011)".

la creación de un Ministerio de Cultura (que se crearía en el 2010), por ejemplo. Culturaperu.org fue lanzada oficialmente en setiembre de 2009 como un Sistema de Información Cultural (SIC) de la sociedad civil convirtiéndose en una organización independiente de Realidad Visual a partir de 2010.

En 2005 Realidad Visual inició la producción del documental *Noqanchis (Todos Nosotros)* dirigido por Mauricio Delfín. El documental abordó la historia de un grupo de personas en una comunidad altoandina en Ayacucho que celebra la Fiesta de las Cruces luego de que esta estuviese prohibida por casi dos décadas, a raíz de la violencia terrorista que azotó al país en la década del 80. Ese mismo año se produjo *Retroceder Nunca* de José Aburto, un video-poema sobre el ataque del 11 de setiembre de 2001 en Nueva York.

Luego de la décima edición del Festival VAE en 2006, Realidad Visual toma un respiro para reanudar actividades en el 2008. En julio de ese año se realizó *VIVO 0.1*, una instalación interactiva a cargo de Jaime E. Oliver, José Aburto y Mauricio Delfín que se presentó en el Instituto Cultural Peruano Norteamericano (ICPNA) de Miraflores. En setiembre se organizó "PLASMA: Primer Encuentro Peruano de Arte y Nuevos Medios" en el Centro Fundación Telefónica. PLASMA reunió a un grupo importante de investigadores nacionales e internacionales por tres días, para dialogar en torno a diversas temáticas relacionadas al campo de las artes mediales. En el 2009 se presentó *VIVO 0.2*, una segunda

y distinta versión de la instalación en el marco de la Bienal Internacional de Arte Digital de Lima, Artware5. Asimismo, una segunda versión de PLASMA se realizó en noviembre del 2009.

El 2010 fue el último año de operaciones de Realidad Visual, con la organización de la décimo primera y última edición del Festival VAE. En esta oportunidad el proyecto principal del Festival consistió en organizar el primer Foro Latinoamericano de Música por Computadora (FLAMUC) que reunió a 28 músicos nacionales e internacionales. Financiado por cooperación internacional, se puso especial énfasis en traer a músicos de la región andina y latinoamericana para contribuir a un diálogo que permitiese imaginar y fortalecer articulaciones transnacionales y regionales.

Podría decirse que, como asociación civil, Realidad Visual cumplió con sus objetivos iniciales de promover la experimentación, producción y difusión de artes mediales en el país sirviendo como una plataforma de grandes aprendizajes y experiencias que permitieron a sus miembros dar forma a iniciativas diversas y continuar desarrollando proyectos vinculados al arte y la cultura².

Cabe resaltar que toda la labor de la asociación se realizó sin financiamiento público ni privado. Más allá del apoyo puntual de algunas embajadas, instituciones de cooperación internacional y fundaciones al Festival VAE y a algunos componentes de proyectos

2 Actualmente se está desarrollando un archivo de todos los proyectos y contenidos realizados por Realidad Visual entre 2000 y 2010 que será accesible a partir del 2019 desde: <http://realidadvisual.org>

específicos, la mayoría de los costos de realización de los proyectos fueron asumidos por sus miembros, quienes desarrollaban trabajos de diseño, consultoría, producción audiovisual y otros trabajos menos emocionantes invirtiendo parte de sus sueldos en sostener la plataforma. Mucho se logró a partir de la energía y el entusiasmo de un grupo humano que trascendió a sus miembros fundadores, extendiéndose a colaboradores diversos, interesados en generar proyectos innovadores en un contexto adverso. Colectivos como Aloardi y gestores culturales en varias regiones del país fueron aliados valiosos en varios proyectos logrados. Muchos proyectos, igual o más ambiciosos que los realizados, quedaron en una etapa de planeamiento, entre ellos un laboratorio de arte medial y un sistema de talleres educativos que no consiguieron financiamiento.

1
3
0

El motor detrás de Realidad Visual fue la convicción de trabajar hacia la creación de un espacio a ser ganado a la incertidumbre y a las limitaciones de vivir en un país que aún se sentía profundamente “tercermundista”. El trabajo en tecnologías y video experimentales buscaba generar un territorio libre para la imaginación y la creación: una realidad que lograrse superar los múltiples obstáculos materiales e inmateriales de un contexto como el peruano a inicios del 2000. La consigna fue siempre hacer las cosas como se creía que debían hacerse, tratando de demostrar, en la práctica, que se podía lograr mucho con gran esfuerzo y determinación. Se buscó además, compensar las grandes falencias de una institucionalidad cultural pública que para todo efecto práctico era inexistente y que consideraba al arte electrónico como irrelevante.

El tiempo finalmente hizo caer en cuenta al grupo que el proyecto no podía seguir. Tras casi diez años de arduo trabajo, en el que se había invertido todo el tiempo y recursos de los miembros del grupo —que pasamos de tener veintitantos a tener treintitantos años— fue necesario transicionar de Realidad Visual a la realidad.

Queda entonces la conclusión de siempre: en el Perú las iniciativas independientes que buscan crear arte y cultura tienen muchos problemas para mantenerse a lo largo del tiempo debido al desgaste de existir sin financiamiento público o privado. Sin embargo, la historia reciente demuestra que Realidad Visual —y muchas otras organizaciones como Aloardi, Asim’tria, ATA, Buh Records, el Instituto Arte Electrónica, La Casa Ida, Escuelab, por mencionar solo algunas— existieron y existen *a pesar* de las limitaciones del medio. El fortalecimiento real y profundo de un ecosistema local y nacional de espacios, agentes y gestores culturales involucrados en la promoción del arte electrónico y/o medial no se dará efectivamente hasta lograr una reforma substancial de las políticas culturales de nuestro país. Es necesario lograr que las políticas públicas estimulen la creación y la experimentación en artes contemporáneas, motivando de esta forma la apuesta del sector privado por procesos de creación, entendiendo a estas iniciativas ciudadanas como indispensables para promover el pensamiento crítico, la imaginación, el desarrollo humano y la diversidad cultural en el país.

REFERENCIAS

Delfín, Mauricio (2010). Culturaperu.org: una Plataforma para la participación ciudadana en cultura. En *Co-laborar: Experiencias de trabajo y colaboración* (pp. 14-21). Lima: Tanq.

Artware

Umberto Roncoroni

1
3
2

Artware fue una bienal de arte digital de Lima creada en 2001 por el artista italiano residente en el Perú Umberto Roncoroni, para investigar, reflexionar y divulgar los aportes más importantes de la actual investigación estética en los nuevos medios digitales, con énfasis en la producción del Perú y de América Latina y en los proyectos que desarrollaban los estudiantes y docentes de varias universidades de Lima.

Las actividades de Artware, que incluían exposiciones, seminarios y conferencias, generaron un espacio abierto de crítica e intercambio, cuyos resultados, publicados en los respectivos catálogos, han constituido un material de referencia para la estética de los medios digitales.

La primera edición de Artware se inauguró en el Centro Cultural de España en 2001; la segunda en el Centro Cultural de la PUCP en 2003 y las sucesivas en el Centro Cultural del Instituto Cultural Peruano Norteamericano (ICPNA). Gracias a la

bienal, el público peruano tuvo acceso al trabajo de artistas, investigadores y pioneros internacionales que exploran las posibilidades estéticas, científicas y educativas del arte digital, tales como: Roman Verostko, Jean-Pierre Hébert, Umberto Roncoroni, Harold Cohen y Herbert Franke. Artware incluyó también obras de jóvenes artista peruanos, como Christian Galarreta, Manuel Castillo, Beno Juárez y el colectivo Realidad Visual.

Desde el punto de vista científico, el proyecto contribuyó, a través de proyectos de carácter interdisciplinario, a profundizar y divulgar procesos artísticos basados en los fractales, la vida artificial, la genética y los algoritmos. Desde el punto de vista estético, cada edición de la bienal giraba en torno a temas puntuales como el cuestionamiento de la autoría y de la creatividad; la reflexión sobre el rol de la obra de arte y del artista; y las propiedades estéticas de la interactividad, a la par que resaltaba la importancia de los aspectos

educativos. Desde el punto de vista tecnológico, Artware destacó el rol cultural y estético del *software* desde un punto de vista humanístico, a contracorriente del abuso actual de los *gadgets* electrónicos que caracteriza a buena parte de la producción internacional. De esa forma, se invitaba a los artistas que intentaban abandonar el “pedestal museográfico” a enfrentar los retos del ciberespacio, de la multiautoría y de la inteligencia colectiva. En este sentido, Artware apostó por el desarrollo tecnológico con valores humanos y de identidad, afirmando que la evolución estética implica reformular la relación del artista y de la obra de arte con la sociedad y la cultura de cara al impacto de la tecnología.

Artware tuvo como objetivo la difusión de la estética digital y el arte por computadora en el Perú, contribuyendo a su desarrollo en América Latina. A su vez, apoyó la difusión de proyectos de artistas que no encontraban, en el contexto expositivo del país, suficientes oportunidades de crítica y discusión. Esta estrategia abrió el camino para la organización de muchas otras exposiciones de carácter tecnológico. La documentación teórica de Artware está disponible en la página web <http://www.digitalartperu.org>.

Reflexiones sobre Park-o-Bahn

José Javier Castro

1
3
4

En el consciente colectivo se suele pasar por alto el impacto que tiene la tecnología en la evolución de las artes. En algunos momentos es preponderante, en otros es acompañante, en otros no evidente, pero siempre está presente y asociada a la inventiva y desarrollo de la cultura y arte. Hoy en día, en el campo de la música se aprecia que la tecnología influye sustancialmente en los procesos compositivos, en algunos casos facilitándolos o automatizándolos con modelos y prefijos editables. En la parte técnica de registro principalmente, los procesos de producción, grabación, mezcla, postproducción y el corte final —el *master*—, son cada vez más compactos y resumidos en diseño y cualitativamente más eficientes y eficaces.

En lo que a tecnología de grabación se refiere, la música tiene una carrera tan meteórica como la aeronáutica. Si comparamos las primeras grabaciones hechas en cera o con alambre con las

grabaciones realizadas hoy —donde un dispositivo móvil puede tener la capacidad básica de un estudio de grabación de los años setenta y ochenta—, podemos notar el grado de avance histórico. El desarrollo de la infraestructura técnica y tecnológica de la música abarca los tipos de micrófono y preamplificador, el blindaje y calidad de los cables, las interfaces de conversión de audio magnético a audio a digital —con o sin consola—, así como la diversidad de *softwares* —aplicaciones, procesadores y demás paquetes de efecto, secuenciación, instrumentación o de *sampling*— existentes.

En términos básicos, una consecuencia ineludible de la revolución digital es la portabilidad y accesibilidad de datos y una mayor autonomía creativa para las personas. Para casi cualquier disciplina existe un *software* o un esquema de *softwares* que constituyen la infraestructura para la creación y desarrollo de proyectos.

Pienso que cada generación desarrolla su propia inquietud por sus momentos tecnológicos: algunos los visionan, otros los crean, muchos los disfrutan. El uso y consecuencia es siempre evolutivo en su propia forma y esta pauta está dada por la tecnología, sobre todo aquella enfocada a hacer más eficiente —y tal vez hasta inmediato— el trabajo. Gratificación instantánea.

Hay hechos que contribuyen a la creación de nuevos paradigmas y eventos que propician o demarcan el desarrollo de nuevas historias. En ese sentido, creemos destacable una producción como Park-o-Bahn. En el Perú, el interés y dedicación en este campo empieza, como usualmente es, por esfuerzos individuales y se expande a pequeñas comunidades primero y a grandes grupos después. Es Lima la que presenta mayor proporción y, por ende, mayor demanda.

El Perú no es ajeno a la incorporación tecnológica musical en lo que a instrumentación se refiere. En un campo como este en que la investigación debería ser preponderante, el uso de los recursos electrónicos muchas veces parece solo cosmético o facilista. Y esta aproximación también da resultados, a veces comercialmente más satisfactorios que aquellos en los que la profundización en concepto y trabajo textural y sónico es clave.

La creación de eventos como estrategia para identificar y congregar talento no visibilizados —ni comercial ni institucionalmente— ha dado resultados. Con el marco adecuado, se consigue poner en valor el trabajo artístico que se descubre, surge o se propone. Un ejemplo de esto es Park-o-Bahn, instalación que dio lugar a la creación de 168 horas de música original

entre 16 artistas.

Propuesto inicialmente por mi persona, este evento fue producto de la gestión de Alta Tecnología Andina (ATA), que encontró en las políticas de promoción cultural y en la dirección de la sala Luis Miró Quesada Garland de la Municipalidad de Miraflores una estructura adecuada para lanzar una convocatoria de gran alcance centrada en la experimentación sonora. Una instancia innovadora de cooperación hacia la construcción de una colectividad abierta a nuevas formas de producción y consumo musical.

MODULAR 12°06´S 77°01´W Park-o-Bahn fue una instalación sonora —la primera de su naturaleza en el Perú— que transmitió 168 horas de composiciones electrónicas originales de más de una docena de creadores peruanos, para lograr una ambientación sonora complementaria que intervino —durante una semana— la vida del Parque Central de Miraflores, buscando embovedar sónicamente el espacio pedestre para crear un efecto psicoacústico. Los parques tienen la peculiaridad de ser una suerte de espacio, refugio o isla, no importando si periféricamente hay otros ruidos.

La configuración de los parlantes de difusión, ubicados intercaladamente a lo largo del camino principal, permitían la emisión de arriba hacia abajo, lo cual buscaba propiciar un estímulo psicológico al transeúnte otorgándole un carácter distinto al parque, lo que enfrenta al público con un tipo de creación sonora no habitual.

La instalación sonora fue complementada con un concierto de cierre por los músicos participantes y otros invitados de la escena local —como el grupo Insumisión—.

Asimismo, el anfiteatro Chabuca Granda — ubicado también en el Parque Central— fue escenario para la presentación de bandas de música electrónica más orientadas al formato de canción.

Por su duración —168 horas de música original continua, 24 horas al día durante una semana— el evento es un hito para la emisión de música electrónica.

Músicos participantes

José Javier Castro. Originador y coordinador general del proyecto. Ha participado en diversos grupos de música y rock experimental, y se dedica ahora a la investigación en música electrónica.

Félix Arias. Estudiante de la Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes con diversas experiencias en la música ambiental y electrónica.

Ensamble. Una de las primeras agrupaciones de la música electrónica en el país, integrada por Jorge González, Édgar González, Carlos González y Luis Torres.

5 Esquinas. Agrupación experimental formada por profesionales de artes gráficas y audiovisuales como Juano Castillo y Carlos Gonzáles.

Johnny Collantes. Músico y creativo —que trabaja bajo los pseudónimos de Chuchek y Kollantes— graduado en ingeniería de sonido.

Omar Lavalle. Músico graduado en ingeniería de sonido con múltiples y reconocidas experiencias en sonorización y composición para el circuito de danza y teatro.

Theremyn_4. Nombre del aclamado proyecto electrónico del músico José Gallo.

Unidad Central. Destacado grupo de música electrónica local.

Naylamp. Nombre del dúo de músicos y creativos publicitarios conformado por Rolando Roncallo y Rafael Santillán, con experiencia en el ámbito musical experimental desde la década de los 80.

Ivo Draganac. Reconocido artista gráfico local con activa participación en el ámbito de la música electrónica.

Christian Galarreta. Músico de formación y estudioso de la música electrónica a través de su proyecto Evamuss y Aloardi.

Kiko Mayorga. Ingeniero electrónico y artista electrónico. Actualmente director del Espacio Garaje en la UTEC - Universidad de Ingeniería y Tecnología.

Resistencias: primeras vanguardias musicales en el Perú

José Javier Castro

Como segunda muestra del festival de arte sonoro VIBRA: Audio Lima Experimental, se inaugura "Resistencias: primeras vanguardias musicales en el Perú".

"Resistencias" es consecuencia de la asociación de la investigación personal del entonces estudiante Luis Alvarado sobre la música de vanguardia en general y en este caso la orientada a los compositores académicos y experimentales peruanos, principalmente ubicados entre las décadas de los cincuenta y sesenta en adelante, caracterizados por el uso de medios e intervención electrónicas y los recursos de concepto y realización devenidos del convenio entre Alta Tecnología Andina (ATA) y Fundación Telefónica.

El trabajo de Luis propuso la gran oportunidad de rescatar registros tanto visuales como sonoros, así como archivos y documentación diversa, y ordenar y

catalogar la información con el objetivo de la muestra y además crear contenido, productos y herramientas orientadas a ser distribuidas a nivel educativo, formativo e informativo y así implementar esta parte importante de la historia de la música del país en el conocimiento público. Objetivo esperamos se pueda materializar en algún momento.

César Bolaños, Edgar Valcárcel, Olga Pozzi-Escot, Leopoldo La Rosa, Enrique Pinilla, Celso Garrido-Lecca, Alejandro Núñez Allauca y Walter Casas, son algunos de los compositores que representan esta vanguardia académica, parte y contraparte natural de un momento específico en la historia de la música universal, dejando una marca más allá de las fronteras del país.

Los asistentes a "Resistencias" pudieron aproximarse al mundo de estos músicos, a través de documentos sonoros tales como grabaciones de las cintas de

carrete originales —digitalizadas por primera vez— y documentos gráficos como fotografías, programas, recortes periodísticos y partituras, además de los videos con entrevistas a los compositores.

En resumen, todo esto permitió dar a conocer el contexto en el que se desarrolló esta generación y su apuesta por la renovación de la música erudita en Latinoamérica.

Remix: una compilación de proyectos sonoros

Varios Autores

La creación, producción, discusión y difusión de arte sonoro a partir de inicios del 2000 se puede mapear en torno a organizaciones, eventos y proyectos. Entre las organizaciones cabe mencionar a Aloardi (fundado en 1998) y la Casa Ida (fundada en el 2000), cuya dificultad para encontrar fuentes de financiación afectaron su continuidad. Otro vehículo para la difusión del arte sonoro fueron las exposiciones, mediante las cuales este campo de creación fue ganando un espacio en el panorama del arte contemporáneo local desde la primera década de los años 2000. Por último, creadores independientes han llevado la práctica del trabajo experimental con sonido a campos como el de las artes escénicas.

A partir de la segunda mitad de la década del 2000 aparece claramente la figura del investigador-curador, que con su trabajo permite construir una historia posible del arte sonoro en el Perú.

El primer ejemplo de este tipo de proyectos se da durante VIBRA / Audio Lima Experimental (2006), con la exposición "Resistencias, primeras vanguardias musicales en el Perú", cocurada por Luis Alvarado y José Javier Castro. El programa íntegro de VIBRA, a su vez, fue una curaduría de Alan Poma, con apoyo de Jorge Villacorta (por cuestiones contractuales, este último fungió de curador oficial). El antecedente de esta experiencia es el taller extracurricular de videoarte que Alan Poma, Luis Alvarado y Deborah Delgado coordinan entre 2002-2006 en la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la Pontificia Universidad Católica del Perú. A partir de esta primera experiencia, tanto Alvarado como Poma buscan crear plataformas de difusión ya sea de manera autónoma o como anexos a instituciones consolidadas.

Medios nómades

J.V.

Seis semanas después de finalizado Park-o-Bahn, tuvo lugar Laberinto Sonoro, otro evento con múltiples participantes, que duró un día y se desarrolló en la Casa Museo José Carlos Mariátegui. Si Park-o-Bahn puede ser descrito como un proyecto de largo aliento, con una organización logística precisa, producto de la visión proyectual del músico José Javier Castro, Laberinto Sonoro fue una conjunción explosiva de propuestas eclécticas, presentadas en simultáneo por músicos y experimentalistas electrónicos, algunos de los cuales eran también artistas visuales de la Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes. Esta convergencia ha sido reconocida por el investigador de arte sonoro Luis Alvarado, quien sostiene que “este evento fue el inicio de una serie de festivales multidisciplinares en los que videoarte, arte electrónico y música electrónica convivían, un acercamiento que fue en crecimiento, un signo de una interrelación y un flujo del mundo de las artes visuales y el circuito de música. Es el momento que aparece en escena una bastante bien cohesionada escena de música electrónica experimental ruidista” (Alvarado, 2016).

Diversas propuestas se dieron cita ese día: el laberinto creado por Christian Galarreta para el tránsito del “Minotauro sónico”, encarnado por Alberto Serquén, el tema de Sun Cok creado utilizando grabaciones de la radio y la televisión

o la propuesta de Carlos Troncoso de hacer una pausa en la escucha para luego redescubrirla. En la cobertura periodística de este evento, Gabriela Wiener lo describe como un “concierto dentro de una sala de exposiciones [que] pese a su carácter gregario, presenta propuestas individuales bien definidas” (Wiener, 2001), hecho que se evidenció en el trabajo sostenido en el medio sonoro con el que muchos de los participantes continuaron después de esta experiencia.

Proyecto Aloardi¹

Fundado en Lima en el año 1998, Aloardi inicia sus acciones como un colectivo que se dedica a producir y difundir de manera independiente —a través del sello del mismo nombre— música experimental, arte medial, intervenciones sonoras e investigaciones acústicas en Sur y Centro América. Aloardi apoya y genera colaboraciones entre diferentes individuos, grupos autogestionados e instituciones a nivel local, nacional e internacional. El colectivo organiza eventos y exhibiciones transdisciplinares y comparte conocimiento sobre recursos (tecnológicos y no tecnológicos) con comunidades locales. Ubicado en el distrito del Rímac, desde 2004 el local funciona como mediateca y sirve para la realización de encuentros, talleres, laboratorios de investigación, programas de residencias, producciones audiovisuales y transmisiones de radio por internet.

En la actualidad el colectivo está

1 Se agradece la información brindada por Gabriel Castillo Agüero, Janneke van der Putten y Chrs Galarreta. <http://www.aloardi.org>

conformado por Gabriel Castillo Agüero, Janneke van der Putten y Chrs Galarreta quienes organizan una serie de residencias artísticas y de investigación recibiendo propuestas de todo el mundo. A la par, Aloardi lleva a cabo en Rotterdam (Holanda, lugar de residencia de Christian Galarreta) el Programa de Intercambio Aloardi 2016 (Aloardi Exchange Programme 2016), proyecto curado por la artista holandesa Janneke van der Putten. Durante la realización de este programa de intercambio artistas peruanos como Gabriel Castillo, Héctor Acuña (a.k.a. Frau Diamanda) fueron invitados a presentar sus trabajos junto a artistas europeos en distintas sedes que colaboraron con el proyecto, como Mirta Demare Art Gallery, Foundation WORM, Studio Klangendum, Foundation Kulter, SOTU Festival, Vondelbunker, Gerrit Rietveld Academy – TXT (textile) department, Side Room, Charlois Speciaal Festival, Foundation Aan het Water, LAATER concert series, Erasmus+, Foundation myvillages, APTNV ROMANIA, CBK – Centre for the Arts Rotterdam, Municipality of Rotterdam, Embajada del Perú en Holanda, misprint-it, Filmwerkplaats, Drukkerij de Boog y LOOS Foundation.

La Casa Ida²

La Casa Ida fue una iniciativa autogestionada, ubicada en el Centro de Lima, que se propuso establecer una relación horizontal y transversal con su entorno circundante, esperando generar un impacto social.

Gracias a esta suerte de relación horizontal y fomento de la creación en barrios fuera de los circuitos del arte, Casa Ida se instauró como un lugar de múltiples exploraciones. Se fundó en 2006 con la intención de generar dichas relaciones y permitiendo al público en general relacionarse con los nuevos medios y nuevas tecnologías, a partir de la habitualidad y formas de uso democratizado.

Es importante resaltar el trabajo de Casa Ida como impulsor de diversas iniciativas, llevando a cabo más de 100 eventos educativos, culturales y artísticos por año, que convocaron a una cantidad significativa de público visitante. Además, cabe resaltar el fomento de una red de más de treinta espacios relacionados a las actividades culturales en su entorno (Cercado de Lima), articulando y retomando iniciativas culturales con jóvenes ávidos de generar proyectos.

Casa Ida tuvo como objetivo fomentar la inclusión social y generar oportunidades de desarrollo integral para la infancia, adolescencia y juventud; además de la promoción del acceso a las tecnologías de la información para la producción y difusión cultural dentro de un espacio libre y abierto.

Festival de arte sonoro VIBRA / Audio Lima Experimental

Realizado entre agosto y noviembre de 2006, VIBRA / Audio Lima Experimental comprendió exhibiciones, conciertos, conferencias y talleres. La meta era

hacer de Lima un centro de experiencias de audio y documentación sonora para difundir y relacionar nuevos modos de escuchar en el mundo que nos rodea. Las actividades giraron en torno a la importancia del sonido en la vida cotidiana y la creación artística.

El festival buscó hacer partícipe al público de la experiencia del sonido y la interactividad por medio de instalaciones sonoras que se expusieron en la Sala Paréntesis del Centro Fundación Telefónica; y también mediante conciertos en diferentes espacios de la ciudad de Lima.

VIBRA / Audio Lima Experimental se inauguró con “Audiogeneradores”, exposición que incluía los trabajos: *Spatial Sounds*, de los artistas holandeses Marnix de Nijs y Edwin van der Heide, *rrrrrrrringtonarumoril*, intervención-performance del peruano Valentín Yoshimoto, y la instalación interactiva del Colectivo Inaut, *Audiotransito Reflex*. La muestra ofrecía un panorama del desarrollo del arte sonoro a través del siglo XX mediante una selección de clips de audio.

“Audiogeneradores” indagó en la intersección entre espacio y el sonido a un nivel físico, recurriendo a la interactividad para crear experiencias acústicas grupales. También se realizó el concierto performance *Abismo Sonoro*, del músico español Francisco López —artista reconocido dentro del circuito *underground* español—, que dio comienzo a las actividades de VIBRA.

Una segunda exposición organizada como parte de VIBRA fue “Resistencias: Primeras vanguardias musicales en el Perú”, que replanteaba el lugar del creador peruano en la tradición de música experimental de segunda mitad del siglo XX.³

VIBRA presentó en Lima por primera vez a algunos de los más grandes exponentes del arte sonoro experimental mundial en sus diferentes vertientes: postindustrial, escucha subjetiva radical (neomodernista), electroacústico, electrónico, minimalista y ruidismo. Se promovieron intercambios y vínculos entre los creadores extranjeros y la comunidad local, como el estadounidense Charlemagne Palestine quien transita de la academia al campo del arte sonoro. Como parte de sus presentaciones en Lima realizó “Minimal elements”, un concierto de piano en íntima relación con la acústica y los elementos de una capilla del siglo XVI en el centro histórico —la parroquia de San Pedro (capilla de la penitenciaría)—.

En ruptura con la tradición se sitúan figuras determinantes, ya instaladas en la historia de la música del siglo XX, como Pauline Oliveros. Su proceso de creación permite dar una nueva lectura al sonido, tanto aquel que puede escucharse en determinado espacio como aquel que existe y resuena dentro de cada persona. Su filosofía del sonido configura una forma de apertura a nuestro entorno, que lleva a niveles de escucha profunda, en la frontera de la meditación.

3 Referirse a texto J. J. Castro “Resistencias: primeras vanguardias musicales en el Perú”.

El grupo Black Dice cerró el festival. Su elección podría traducirse como otra ruptura, esta vez dentro de la estructura de VIBRA, pues el grupo escapa del circuito de música experimental erudita (aunque podría considerarse el proyecto de música experimental más famoso de aquellos años). La contemporaneidad y la calidad de su música tendía un puente con las nuevas generaciones de artistas de postura experimental, que surgían en respuesta a formatos agotados como la música rock. Las transgresiones estilísticas de Black Dice repercutieron en la manera en que las nuevas generaciones de músicos locales se enfrentaban a la experimentación sonora.

Hacer la Audición. Encuentros entre arte y sonido en el Perú

Esta muestra, curada por Luis Alvarado y realizada en el 2016 en el Museo de Arte Contemporáneo (MAC Lima), ofreció un panorama representativo del arte sonoro en el Perú. Se presentaron alrededor de cuarenta trabajos de instalación y escultura, de artistas jóvenes y establecidos, en los que el sonido era el elemento principal de la obra artística e invitaba a la interacción de parte del público. Se hizo así explícita la tradición de la experimentación musical y sonora como parte importante del arte contemporáneo peruano.

La exposición incluyó piezas que plantearon una noción expandida de escultura, otras que especulaban con los formatos y soportes tradicionales de registro de sonido así como obras que incluían sonidos reales y otras que buscaban activarlos en la imaginación.

El rango temporal de la muestra abarcaba trabajos desde inicios de los años 60, como es el caso de *Audiopintura*, de Jorge

Eduardo Eielson; hasta piezas de principios del siglo XXI como las de Manongo Mujica, Francesco Mariotti, Daniel Jacoby, Jaime Oliver, Pauchi Sasaki, Luz María Bedoya, José Ignacio López, Luisa Fernanda Lindo, entre otros.

Sonidos Esenciales

“Sonidos Esenciales” es la entrega de un expansivo compilado de obras de artistas peruanos relacionados al mundo del sonido, que contiene las principales grabaciones de música experimental producidas entre fines de los años 70 e inicios de los 80. Este proyecto tiene su origen en la labor de investigación llevada a cabo por un equipo que se reunió por primera vez en torno a la muestra “Resistencias”, en 2006. El resultado son doce volúmenes que aún están en proceso de aparición; al día de hoy se han lanzado seis: *Composiciones nativas*, de Arturo Ruiz del Pozo; *Primitivo*, de Miguel Flores; *Hombres de viento / Venas de la tierra*, de Luis David Aguilar; *Paisajes sonoros*, de Manongo Mujica y Douglas Tarnawiecki; *VISIONES DE LA CATÁSTROFE - Documentos del Noise Industrial en Perú (1990-1995)* y *Distorsión Desequilibrada - Fusión (1993)*, de Álvaro Portales y Édgar Umeres. La colección es una iniciativa de Luis Alvarado, gestionada bajo su sello independiente Buh Records, con el apoyo del Vicerrectorado de Investigación de la Pontificia Universidad Católica del Perú y Alta Tecnología Andina (ATA).

Otros proyectos híbridos

La escena de sonido también ha recibido el impulso de ciertos proyectos desarrollados en paralelo al circuito de las artes visuales. Algunos creadores han encontrado en las artes escénicas un espacio para la

investigación sonora. Ejemplos de ello son la adaptación para la ópera futurista *Victoria sobre el Sol* (Goethe-Institut, 2009) de Alan Poma y *Muru, fuerza de lo inevitable* (Teatro Municipal, 2012) de Pauchi Sasaki.

En el caso de Pauchi Sasaki se hace evidente una preferencia por el trabajo dentro del circuito del espectáculo teatral, donde se requiere un importante nivel de producción así como la colaboración de un equipo interdisciplinario. En *Muru*, esta preferencia es particularmente notoria, pues participa un ensamble de cuerdas, un bailarín Butoh japonés (Kinya “Zulu” Tsuruyama), una violinista estadounidense (Jennifer Curtis), una cantante y bailarina coreana (Donhee Lee), así como la Dancemonks Dance Company. Sasaki, por ese entonces trabaja en colaboración con el colectivo OIE (conformado por Harry Chávez, Omar Lavalle y Juan Carlos Yanaura). Como parte de la puesta en escena se podían ver piezas de videoarte, que se insertaban en el espectáculo gracias a la arquitecta Tami Noguchi quien concibió el diseño del espacio teatral.

A pesar de que ambos cursaron la carrera de Ciencias y Artes de la Comunicación en la Pontificia Universidad Católica del Perú, y de la proximidad de ambos a Raúl Gómez y el grupo Jardín, el trabajo de Alan Poma se diferencia marcadamente del de Sasaki. Poma no concibe su trabajo como un espectáculo sino como un experimento. Esto se hace evidente en su exploración de espacios no convencionales, que interviene mediante una puesta una escena

mínima y cambiante. *Victoria sobre el sol* es una recreación personal de la obra cuya primera representación tuvo lugar en 1913, con música original de Mijaíl Matiushin y libreto escrito por Alekséi Kruchónyj. Cabe señalar que *Victoria sobre el sol* se convierte en espectáculo, en las ediciones a partir del 2015, en el MAC que congregó a un número importante de colaboradores, tanto coreógrafos como *performers*. Un antecedente de esta puesta en escena es el trabajo que realiza Poma en el marco del proyecto “Paisajes sonoros”, impulsado por el Instituto Goethe en América Latina, que culminó en la grabación de un CD. Posteriormente la misma institución lo beca para el Seminario de Teatro Musical en Buenos Aires en 2015.

Sobre el vínculo entre las artes escénicas, la creación sonora y las artes visuales, es necesario mencionar la existencia del trabajo sostenido de dos agrupaciones de investigación teatral: La Otra Orilla (LOT) y el grupo de teatro-danza Integro.⁴

REFERENCIAS

Alvarado, Luis (2016). Texto del catálogo Hacer la Audición (en proceso de edición).

Wiener, Gabriela (2001, 17 de junio). Exposición Sonora. *El Comercio*.

4 El trabajo de ambas se analiza en detalle la contribución de E. Arca, R. Jara y J. Villacorta, “Híbridas creativas”.

Hibridaciones creativas

Elisa Arca
Reina Jara
Jorge Villacorta

La idea del híbrido —el producto de un cruce entre distintas especies— cobra especial importancia en el campo del arte desde los años 60, cuando el impulso de experimentación creativa se tradujo en un alejamiento de las pautas formales y técnicas del arte moderno¹. Es así que la luz, el sonido, el cuerpo —implicado no solo en lo performativo sino en todo el universo de lo sensorial— y el espacio geográfico se convirtieron en elementos e instrumentos de indagación creativa que romperían el molde del objeto artístico en la galería. Ello dio lugar a que muchos artistas y creadores emplearan una gran diversidad de medios ajenos a las tradiciones artísticas, dando lugar a desarrollos tales como las intervenciones, los *happenings*, las instalaciones, la performance, entre

otros. El terreno de la obra de arte se vio ampliado, y de las pautas pseudo-científicas frecuentes en el arte conceptual se llegó a obras de base cibernética y de ahí a lo que ahora llamamos *arte interactivo*.

En esa búsqueda de nuevas posibilidades de desarrollo artístico, la tecnología cobraría un papel fundamental, en la medida que ofrecía posibilidades de trabajo creativo liberadas del peso de un canon o una tradición. El acelerado desarrollo tecnológico proporcionó una abundante gama de nuevos aparatos, equipos y técnicas que inauguraron una nueva era para el arte.

En el Perú la experimentación medial comienza —si bien de manera reducida—

1
4
5

1 La ciencia ficción ha contribuido a extender la noción de "híbrido" gracias a la aparición del concepto de cyborg, en que un organismo biológico se alía a un componente mecatrónico.

una década después con respecto al resto del mundo: la experimentación sonora de los años 60, el primer festival de video (1977) y algunos otros proyectos locales son precedentes clave de las experiencias de hibridación de las últimas décadas.

Es a mediados de la década de 1990 cuando la experimentación medial se desarrolla de manera más amplia y sostenida, y se realizan varios proyectos que toman recursos de diversas disciplinas para crear no solo experiencias estéticas, sino también elementos de reflexión sobre problemáticas contemporáneas.

Ejemplos relevantes de estas “hibridaciones creativas” son Santos Media y Ciudad Nazca, cuyo carácter integrador se refleja en la articulación de múltiples disciplinas como la arquitectura, el urbanismo, la música, la ingeniería, el diseño y el lenguaje audiovisual —en particular el publicitario—. Asimismo, las experiencias desarrolladas desde el campo de las artes escénicas son fundamentales para entender el proceso de normalización del uso de la tecnología en la creación.

Santos Media²

Santos Media fue un proyecto peruano de arte contemporáneo e intervención mediática (2001-2006), creado por Eduardo Menéndez (música, videoarte), Josué Santos Calderón (música) e Iván Santos Calderón (sonido), después de una experiencia de instalación sonora para la exposición “Co-razón” en el Centro

Cultural de España, curada por Carlo Trivelli (2001). En 2004 se integran otros artistas de diferentes disciplinas: Gloria Arteaga (videoarte), Carlos Pariente (diseño gráfico publicitario), Giuliana Origgi (música) y, casi cerrando el proyecto en 2005, José Luis Sánchez Catalán (comunicador) y Sofía Uyén (escultora y *manager*).

La intención de Santos Media fue siempre desarrollar una identidad colectiva —como un sello de marca— en contraposición al énfasis en la autoría individual. Es por ello que durante mucho tiempo sus creadores eran representados con nombres falsos y extranjeros; pero sobre todo se hacía énfasis en el *branding* del proyecto frente a la identificación de una persona.

Su temática principal era la influencia de los medios masivos de comunicación en la sociedad, utilizando formatos propios de la publicidad con metas específicas de promoción, cinismo y manipulación. Santos Media buscó también trascender su propuesta fuera del espacio artístico de galería, infiltrándose en todo evento que permitiera estampar su marca, replicando las estrategias de *marketing* para la promoción de productos.

Este tipo de aproximación estuvo presente en los distintos proyectos en los que participó Santos Media. Entre los más representativos figuran:

1. “Cubo Blanco Flexi-Time” (2004), curada por Jorge Villacorta. Sala Luis Miró Quesada Garland. Lima

2. *TV Inside The Theater* (2005). Teatro Británico. Lima.
3. *Eléctrica Ciudad* (2006). Video musical para el cantante Wayo. Circuló en MTV Latinoamérica durante seis meses, así como también en canales de TV peruanos.

Ciudad Nazca

Ciudad Nazca (2010) es una de las más emblemáticas creaciones de Rodrigo Derteano, artista peruano relacionado a los nuevos medios y artes electrónicas que ha experimentado con diversas plataformas, tomando como medio de expresión y tema la espacialización del sonido y el mapeo e interrelación de la tecnología con nuestro espacio circundante.

Este proyecto propone una reflexión acerca de la incontrolada e insostenible expansión y dispersión de infinidad de ciudades en nuestro litoral, estableciendo una suerte de relación entre nuestro pasado y presente. Ello gracias a un lineamiento vinculado a lo arquitectónico que busca fomentar la reflexión sobre la actual expansión urbanística.

Derteano, inspirado en los geoglifos de Nazca, delimita espacios por medio de líneas aradas en arena gracias a la ayuda de tecnología robótica cuyo resultado solo puede ser observado por medio de fotos satelitales o aplicaciones como Google Earth. Este proyecto, de naturaleza híbrida, se logró gracias al apoyo de los ingenieros Kiko Mayorga y Carlos Ventoncilla, quienes fueron capaces de construir un singular robot que se constituía como una cuatrimoto modificada con GPS integrado y brújula satelital. El "robot Nazca" era comandado desde una computadora del

programa One Laptop per Child (OLPC) que las distribuyó impactando sobre medio millón de niños en el Perú, en un intento de expandir las formas de uso de estos equipos. El robot funcionaba como una pluma estilográfica que, sobre una suerte de plano cartesiano desértico, grababa figuras tal como lo haría un arquitecto de oficio sobre un papel. Para este diseño también se contó con la colaboración del estudio 51-1 Arquitectos, parte del colectivo internacional Supersudaca, quienes crearon un mapa que fusionaba el trazado urbano de los centros históricos de las capitales más importantes de América Latina. Se generaba así una gran ciudad compuesta de manzanas en un plano de notables dimensiones, a 300 km de la ciudad de Lima, en la localidad de Huarmey. Se tomaron en cuenta datos estadísticos reales de las ciudades de la costa desértica peruana buscando conjugar los procesos del diseño urbano, con una estética asociada a los dibujos lineales de las pampas de Nazca.

Para su realización el proyecto recibió el apoyo de importantes instituciones como Escuelab, Prince Claus Fund, la Fundación Wiese, entre otras. *Ciudad Nazca* obtuvo diversos reconocimientos a nivel internacional como el premio VIDA de Fundación Telefónica de España. También fue presentado en exhibiciones, festivales y espacios culturales importantes, como la sección Ekphrasis en la Bienal Mercosul en Porto Alegre, Brasil (2013).

Las nuevas tecnologías en la investigación teatral

La investigación en artes escénicas ha sido un espacio propicio para reflexionar sobre el uso de la tecnología dentro y fuera del escenario. Desde inicios de los años 90,

algunos creadores y grupos conformados por artistas provenientes de distintas disciplinas (teatro, danza, performance, arquitectura) han confluído en un terreno de búsqueda que, de cara a un público general y especializado, ha incorporado pantallas, proyecciones y computadoras en obras teatrales, coreografías y performances. Si bien el uso de estos dispositivos se ha hecho presente en un sinnúmero de producciones teatrales desde inicios de los años 90, el uso que estos grupos hacen de la tecnología responde a una necesidad de pensar e integrar el medio tecnológico en diálogo con el lenguaje teatral, de la danza o de la performance. En otras palabras, los nuevos medios son al mismo tiempo un objeto de reflexión tanto como una herramienta para estos creadores escénicos. Si bien en sus inicios estas prácticas utilizaban principalmente el video, un punto de inflexión importante se dio en marzo de 1998 con la organización del I Festival Samsung de Arte y Electrónica organizado por el Centro de Artes Escénicas, fundado por Karin Elmore, que formaba parte de la Municipalidad de Lima³.

La Otra Orilla (LOT)

La asociación cultural sin fines de lucro, La Otra Orilla (LOT), nace en 1998. Sus miembros, provenientes de distintas disciplinas (teatro, artes visuales, arquitectura, música), se han dedicado a explorar la intersección de estos distintos terrenos en busca de un nuevo lenguaje para la puesta en escena teatral. Casi desde sus inicios LOT integra en sus

búsquedas el componente tecnológico. Para Carlos Cueva, director de este colectivo⁴ de investigación, el uso de los nuevos medios en su exploración está íntimamente ligado a una reflexión sobre el lenguaje⁵. En un proyecto como *Ecumene* (en el marco del Festival Samsung de Arte y Electrónica, en 1998), por ejemplo, la amplificación de la voz mediante micrófonos no responde a un interés práctico (amplificar la voz), sino a lo que el uso de esta tecnología evoca en quienes participan de la performance. Así, Cueva afirma que la amplificación de la voz remite a la robotización y por consiguiente a una nueva forma de entender el lenguaje y las comunicaciones permeadas por la tecnología, que se traduce en un renovado lenguaje en las artes escénicas, que a su vez se apoya, en algunos casos, en una nueva literatura dramática. En esta línea de reflexión sobre el lenguaje y la temporalidad (construida) de la escena también se puede mencionar *Materia Material* (obra de teatro-instalación que fue presentada en Perú en 2002 y 2003; y, en Alemania en 2005), donde en la escena se encontraba un actor (Carlos León-Xjimenez) digitando un texto en una computadora. Esta acción aludía al proceso de escritura del texto teatral en el cual se basaba la obra, hecho por el escritor autista Birger Sellin.

Como señala Cueva, durante el largo proceso de investigación que el grupo lleva a cabo para cada una de sus puestas en escena, se hace un estudio exploratorio de cada tecnología: hay un

3 Para mayor información sobre las iniciativas organizadas por la Municipalidad de Lima, en particular las Bienales, referirse a la contribución de J.-C. Mariátegui, "El impacto de las Bienales de Lima en la producción y circulación del video y las artes electrónicas en el Perú".

4 Entre sus miembros se encuentran Lucía de María, Rafael Freyre, Roger Velásquez, entre otros.

5 Testimonio oral.

proceso de descubrimiento de los equipos y de sus posibilidades. Estos primeros experimentos revelan la importancia de que cada uno de los involucrados en el proyecto se relacione con los dispositivos que se usarán en escena, lo que no ha impedido que, a lo largo de la historia de LOT, se haya hecho un llamado a artistas que se especializan en una determinada disciplina. Es el caso de la colaboración con Maya Watanabe para la obra *Filoctetes* (2016) de John Jesurun en la cual la videoartista estuvo a cargo de desarrollar la propuesta audiovisual, que consistía en una gran proyección que se desplegaba detrás de los actores y donde se podía observar sus acciones en tiempo real: una suerte de circuito cerrado a gran escala. Cueva afirma que *Filoctetes* corona toda una etapa del trabajo de LOT (etapa que también incluyó la presentación de la obra *The Answering Machine* de Finn Iunker en 2013 y 2014), en la que ha conseguido hibridar lo viejo con lo nuevo. Precisa que en esta hibridación persiste la puesta en escena. Esta, en su momento, fue dejada de lado por LOT al decidir apostar por experiencias puntuales en las que el grupo exploró espacios no convencionales en la ciudad de Lima, como fueron el sexto piso del Hotel Bolívar (1999), la Casa Mujica (2000) o las Galerías Boza (2001) para las sucesivas ediciones de encuentros que llevaron el nombre de “Zonas Fronterizas” y en donde también se utilizaron elementos tecnológicos.

Integro

Integro, grupo de arte escénico interdisciplinario, está conformado por Ana Zavala, bailarina y coreógrafa, y Oscar Naters, director escénico con estudios en artes visuales, cine y coreografía. Esta dupla se ha visto aumentada, con

motivo de cada proceso de creación del grupo, por colaboradores provenientes de diversas disciplinas. El inicio de su actividad se remonta a mediados de los años 80 y es desde muy temprano que incorporan medios audiovisuales en sus creaciones. En 1985, en *Eslabones*, una bailarina interactúa con un televisor en el que Naters simulaba ser un narrador de noticias. Posteriormente, *Hestia, el Fuego Sagrado* (1998) —realizado en colaboración con Eduardo Tokeshi y presentado en el Festival Samsung de Arte y Electrónica— supuso un importante despliegue tecnológico. Tokeshi y Naters realizaron registros de detalles de cuerpos, así como también de imágenes de fuego y las instalaron en los múltiples televisores que se encontraban en escena, formando una suerte de muro. Resulta revelador notar que la siguiente creación de Integro que incorpora componentes tecnológicos tuvo lugar durante la II Bienal Nacional (en el año 2000, en Lima). Se trató de la instalación, *Considerando en frío al hombre ...* de Oscar Naters y Giuseppe De Bernardi, en la que seis cámaras registraban acciones que se realizaban en el exterior y que eran mostradas en monitores al interior de la sala de exposición. Posteriormente, para la realización de la segunda versión de *Amores Difíciles* (en 2005, la primera se presentó en 1994), Integro hizo una selección de fragmentos de las películas *Toro Salvaje* (Martin Scorsese, 1980), *Matrimonio a la Italiana* (Vittorio De Sica 1964), *Stalker* (Andrei Tarkovsky, 1979), *Shame* (Ingmar Bergman, 1968), intercalados con un video de Ana Zavala realizado por Oscar Naters y con cámara de Rodrigo Otero.

Es a partir del año 2006 que la presencia de lo audiovisual en la escena empieza

a integrarse de manera más orgánica con la danza y la performance. En *Taki Onqoy* (2006), por ejemplo, un velo semitransparente cubría el proscenio, haciendo las veces de écran, de manera que el espectador tenía una visión simultánea de lo que se proyectaba y lo que sucedía detrás de dicho velo. Este recurso sería utilizado posteriormente en *Ino Moxo* (2014), donde se contó con la colaboración de Juan Carlos Yanaura para la creación de la propuesta audiovisual caracterizada por una evocación de la cosmogonía amazónica, mediante texturas animales y patrones geométricos kené (de origen shipibo). Para *Spiralã* (2016), una obra construida en base a la historia de los montajes de Integro, se incluyeron proyecciones de video y *mapping*, creados por Aldo Cáceda. Estas proyecciones aludían a elementos simbólicos que estuvieron presentes en los diversos montajes de Integro a lo largo de su historia.

1
5
0

Karin Elmore

Quizás la primera y temprana aproximación de la bailarina y coreógrafa Karin Elmore al uso de los nuevos medios en la escena haya sido en *Sciame*, presentada en el festival Ars Electronica (Linz, Austria) en 1988, bajo la dirección de Enzo Cosimi. La puesta en escena fue creada por Enzo Cosimi y Fabrizio Plessi, este último reconocido artista de video-escultura y videoinstalación. Elmore era parte del grupo de danza de la obra.

Años más tarde Elmore estaría a cargo de la dirección de algunas obras y de la concepción de los productos audiovisuales incorporados en dichas obras. Es el caso de *Luz de piedra* (1992) presentado en el Auditorio del Colegio Santa Úrsula, obra

en la que el video servía para guardar una memoria visual de la exploración de lo mineral, específicamente de un viaje a una fundición en Ilo (Moquegua), donde placas de cobre oxidadas daban la impresión de superficies abstractas. Este registro se hizo con equipos que eran bastante sofisticados para la época, utilizados para la producción audiovisual profesional. Fue probablemente la primera puesta en escena en introducir el video, de manera puntual, en el Perú. Al inicio de la obra un video era proyectado sobre una superficie de papel —a modo de écran— que los bailarines en escena rompían para dar paso a la coreografía, dirigida por Elmore. *Luz de piedra* fue financiada por Celular 2000, la primera empresa en distribuir y brindar el servicio de telefonía celular en el Perú.

En 1993 se presenta en el Museo de la Nación (y posteriormente en el ICPNA) la obra *Blackout: los cadáveres valen menos que el estiércol*. La obra, dirigida por Gustavo Frigerio, estaba basada en la novela *Poeta ciego* de Mario Bellatin, en ese entonces inédita. Contaba la historia de una secta fundada por un poeta ciego y la forma como dicha secta iba ganando más adeptos. Los videos proyectados en escena tenían un corte narrativo a pesar de presentar un lenguaje audiovisual arriesgado para la época.

Después de pasar una temporada en México, Elmore regresa al Perú y organiza —como uno de los eventos fundacionales del Centro de Artes Escénicas de la Municipalidad de Lima— el I Festival Samsung de Arte y Electrónica, en 1998. Este encuentro, que solo contó con una edición, fue el espacio en el que confluyeron creadores de distintas disciplinas pero que encontraban en el uso de medios electrónicos, herramientas para potenciar

el lenguaje expresivo que les era familiar. Al año siguiente, Karin Elmore organiza el Festival Internacional de Danza y Teatro de Lima. Es durante este festival que Elmore presenta, en colaboración con el videasta Roger Atasi, la obra *Bellas Durmientes*, donde el video cumple un rol evocador que ayuda a crear un ambiente de extrañeza y de alejamiento con respecto a la realidad (en los videos se veían basurales, ruinas arqueológicas y espacios reconocibles de la ciudad, como las galerías Boza), ya que la obra partía de la exploración de los sueños de los actores y bailarines que participaban en ella (Christian Ysla, Marisol Otero, Sonia Seminario e Ismael Contreras). El contenido onírico se intercalaba con textos de *La Cantante Calva* de Eugene Ionesco.

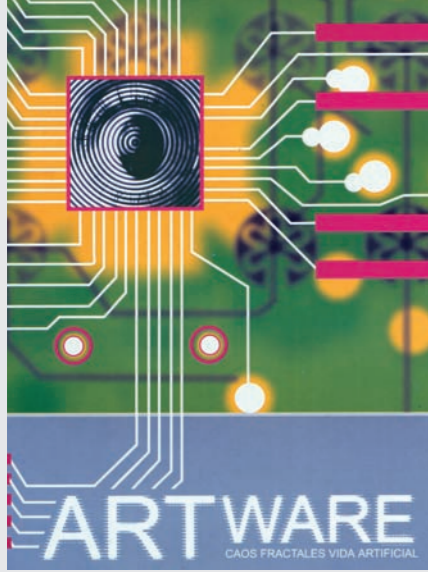
Luego de su labor a cargo del Centro de Artes Escénicas de la Municipalidad de Lima, Elmore se establece en Francia y regresaría esporádicamente al Perú para explorar el potencial del video en dos proyectos: *Tu cuerpo / El mío* (2010) y *Paraíso* (2014). En el primero, presentado en varios distritos de Lima y Callao —en espacios significativos para las participantes del proyecto— y posteriormente en el Museo Reina Sofía (España), los videos fueron grabados por las mujeres en escena, un grupo con el que Elmore trabajó en talleres que desembocarían en una propuesta visual y escénica. Ellas fueron invitadas por la directora a grabar su cotidianidad, como una forma de tomar distancia con respecto a sus propias vidas, resultando, en algunos casos, en videos con un sesgo de humor. Finalmente, *Paraíso* incluía, como una suerte de preámbulo a la obra, una secuencia que se desarrollaba en el hall del teatro, donde un grupo de niños entonaba un canto frente a un televisor

donde se visualizaban atentados contra la naturaleza, tales como la tala ilegal de árboles. Se trataba de tomas que Elmore grabó domésticamente y que se intercalaban con material cedido por el periodista y documentalista Steve Sapienza.

A lo largo de los años, Elmore ha ajustado su uso del video a una sensibilidad que reconoce en los registros más directos un valor acorde en la creación de conciencia sobre problemas sociales y ecológicos. Se puede decir, por último, que en el caso de Karin Elmore, su proceso le ha permitido llevar el audiovisual dentro tanto como fuera del escenario.

REFERENCIAS

- Abi-roud, Sabet (1993, 14 de noviembre). Gustavo Frigerio y la dramática realidad. *Expreso*. p.18.
- Asociación para la investigación teatral La Otra Orilla (2007). *Memoria LOT-Teatro [1998-2007] / Memoria del Simposio Zona Fronteriza*. Lima.
- Del Carpio, Milagros (1993, 13 de noviembre). BLACK-OUT: Teatro, música y danza desde Italia. *Somos. El Comercio*.
- R.L.C. (1993, 8 de noviembre). Karin y su Black-out. *Oiga, Semanario de Actualidad*. V Etapa N°664.
- Servat, Alberto (2016, 17 de agosto). "Spirală": nuestra crítica del espectáculo de Óscar Naters. *El Comercio*.
- Zeballos, Francisco (1999, 12 de noviembre). El lado oscuro de Bellas durmientes. *El Peruano*. p.14.
- Zegarra, Miguel (s/f). Integro Memoria. <http://integroperu.wixsite.com/integro/integro-memoria-miguel-zeg>



Afiche del 1era Bienal Internacional de Arte Digital de Lima Artware, 2001.



Santi Zegarra, *El Paraíso en la Tierra (Paradis terrestre)*, Puerto Maldonado, 2004.



Rodrigo Derteano, *Ciudad Nazca*, 2010.



Vibra: Audio Lima Experimental, Centro Fundación Telefónica, 2006.



Kiko Mayorga y José Carlos Martinat, *Cubo Protegido*, fachada de la Sala Luis Miró Quesada Garland, 2004.



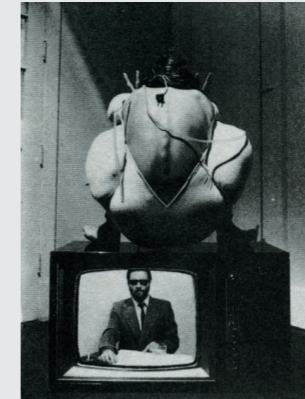
MODULAR 12°06'S 77°01'W Park-o-Bahn, Parque Central de Miraflores, 2001.



"Sirenética: vehículos simbióticos", ICPNA, 2002.



Vista de la exposición "Resistencias: primeras vanguardias musicales en el Perú", Centro Fundación Telefónica, 2006.



Oscar Naters y Lili Zeni, *La mujer y la danza*, una de las piezas que conformaba el tríptico fue dirigida por Oscar Naters, 1984. (Foto: Chacho Guerra).



Sonia Seminario, Christian Ysla e Ismael Contreras en *Bellas Durmientes*, espectáculo creado por Karin Elmore, con video de Roger Atasi. Teatro Segura, 2002. (Foto: Eduardo Hirose).

Innovación Cultural

Introducción

1
5
8

La constante transformación de las estructuras materiales e inmateriales, y el diseño de situaciones de intercambio de información y experiencias entre las personas son las claves para entender una nueva esfera establecida en torno al impacto de la tecnología en lo humano y de lo humano en la tecnología.

Durante la década del 90 se produjo una importante expansión del arte y la tecnología a nivel internacional. Sin embargo, era necesario contar con un nivel de sofisticación en el equipamiento tecnológico —disponible principalmente en Europa y los Estados Unidos—lo que limitaba drásticamente su acceso y producción. En contraste a este modelo, la expansión del Internet empezó a descentralizar el conocimiento y el acceso a la información que —sumado a la progresiva y significativa reducción en el costo de los recursos tecnológicos— permitió estandarizar buena parte de la infraestructura tecnológica en el mundo.

Es así que durante la primera década del siglo XXI nacen en el Perú —así como en otros países de América Latina— los primeros espacios de producción y uso de nuevas tecnologías o *medialabs*, permitiendo fomentar dichas capacidades y extenderlas no solo a las prácticas artísticas y de creación contemporáneas, sino acercarlas a otros terrenos donde la tecnología se veía como un componente que podría impactar socialmente en beneficio de los contextos locales y que a su vez permitiría un grado de sostenibilidad. Se trataba, en suma, de iniciativas, que en distintas escalas y de diferentes maneras, ponían en evidencia un escenario de necesidades compartidas, en el que las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) se vislumbraban como herramientas estratégicas para contribuir al desarrollo humano y social.

Es importante destacar que los realizadores e instituciones generaron contextos de producción, intercambio y formación en el

medio local que permitieron el surgimiento de un circuito latinoamericano. En el caso peruano, un hito importante de esta etapa fue la creación, en 2008, de Escuelab, un espacio en el centro histórico de Lima que ofrecía un programa avanzado de residencias para llevar a cabo proyectos de jóvenes artistas, creadores y activistas de América Latina —con énfasis en la región Andina, Centro América y el Caribe—. El grupo de residentes recibía una formación de características interdisciplinarias que abarcaba campos teóricos y técnicos, todos de aproximación relevante al arte, la tecnología y la sociedad, con la posibilidad de elaborar un proyecto propio.

Escuelab propició también otro hecho significativo en el Perú: la creación del primer laboratorio de fabricación digital en Latinoamérica, el Fab Lab Lima, volvió accesible la creación de objetos de forma personalizada y a bajo costo, sin tener que recurrir a los grandes centros de producción y que apoyó la creación de otros Fab Labs de capacidades similares en la región.

Si bien tanto Escuelab como el FabLab siguen trayectorias independientes, resulta pertinente analizarlos hoy como dos proyectos que no solo expandieron el uso de las TICs en el Perú, sino que en ambos casos lograron un alcance regional inspirando estructuras similares en otros países de la región. Estas prácticas son las generadoras de contenido que establecen vínculos y plataformas que ensanchan la base en la que actualmente consideramos los proyectos de arte y la tecnología en la región y que definen el campo de la innovación cultural.

En paralelo a estos dos proyectos de fuerte componente práctico, el estudio de alcance regional Insulares Divergentes permitió

sentar una base teórica y de investigación sobre la creación y producción en arte, ciencia, tecnología y nuevos medios en América Latina, extendiendo el campo estricto del estudio de la tecnología en relación a un campo más amplio que cubría la cultura y la sociedad.

Estos tres proyectos sugieren el surgimiento de un nuevo enfoque desde la producción cultural latinoamericana que busca responder a las necesidades de impulsar el desarrollo social, lograr la sostenibilidad económica, así como generar y difundir conocimiento.

José-Carlos Mariátegui
Enrique Mayorga
Jorge Villacorta

1
6
0

"No hay cultura sin cambio y no hay cambio sin experimento e innovación (...) El impacto de lo nuevo en la sociedad no se mide en el mercado, se mide en la mente de las personas"

Jorge Villacorta, enero 2009.

Desde su fundación, Alta Tecnología Andina (ATA) ha tenido como uno de sus principales focos la creación y promoción de los nuevos medios en América Latina, poniendo especial y constante énfasis en regiones andinas y de Centro América, las cuales se constituían y se constituyen aún como zonas de silencio, en las que se da muy poca visibilidad nacional, regional e internacional a los proyectos artísticos y culturales que se vienen desarrollando. A lo largo de 20 años ATA ha buscado visibilizar el trabajo de muchos artistas

pertenecientes a estas áreas por lo general no incluidas en circuitos internacionales y regionales. Ello se vio reflejado en proyectos como "Videografías in(visibles)", que presentó una selección de videoarte latinoamericano de los años 2000-2005 (Mariátegui y Villacorta, 2005).

En estas zonas hay una incidencia importante en el uso de los nuevos medios, que se emplean de formas particulares, tomando en cuenta el contexto y las necesidades. La oportunidad más interesante en estos países trasciende el impacto cultural como se tiene habitualmente definido y se acerca más a lo que podríamos llamar un impacto social, es decir, cómo se utilizan el arte, la cultura y los nuevos medios para resolver problemáticas sociales actuales desde una perspectiva diferente. Las investigaciones de ATA¹

1 Sobre los proyectos de investigación visitar <http://ata.org.pe/investigacion/> o referirse a la contribución

de J.-C. Mariátegui "Rupturista, expansible y planetaria: tecnología en las artes y la cultura en América Latina".

sustentaron la necesidad de la creación de un espacio en donde se pudieran concebir proyectos artísticos y culturales utilizando nuevas tecnologías, con el fin de establecer modelos transdisciplinarios de innovación cultural o social a decir de varios autores (Mitchell et al., 2003; Mariátegui, Cubitt y Nadarajan, 2009; Barry y Born, 2013). En este contexto, ATA entendió que la única forma de practicar consistentemente en nuevos medios y vincularlos con el impacto social era mediante un laboratorio de experiencias centrado en la investigación y la producción misma, uniendo educación con experimentación e interconectando dichos aspectos.

Es así como nace el proyecto Escuelab Lima Centro². El principal objetivo de Escuelab fue desarrollar un programa avanzado de residencias para proyectos centrados en las relaciones entre el arte, la tecnología y la sociedad, que se extendía en períodos de once meses. Se escogían mediante convocatoria abierta y un cuidadoso proceso de selección, entre ocho a diez creadores, activistas o artistas de las zonas andinas y centroamericanas invitándolos a vivir, trabajar e investigar en el centro histórico de Lima. El programa de residencia tuvo un fuerte énfasis en el aprendizaje mediante la práctica. Antes que la acreditación académica, se priorizaba la experiencia profesional de los postulantes y/o una inserción dentro de la esfera cultural productiva de su país de origen, que vinculase la tecnología con diferentes aspectos de la sociedad. Escuelab fue

un proyecto financiado como parte del convenio "Network Partnership" entre el Prince Claus Fund (Holanda) y ATA, con apoyo adicional de otras organizaciones, principalmente la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID).

El objetivo de Escuelab fue explorar y descubrir nuevos talentos y generar una dinámica en donde los creadores pudiesen tener una plataforma local e internacional para sus proyectos, aprovechando una red de colaboradores a nivel global.

Se buscó entonces cultivar una reflexión sobre el uso de los nuevos medios en proyectos artísticos y culturales con impacto social sobre un grupo o comunidad. Escuelab perseguía generar una simbiosis en la medida en que los residentes brindasen nuevas interpretaciones acerca de su contexto, mediante la interacción y colaboración con otras personas. La residencia en Escuelab nació de esta necesidad y comprendió por ello un constante soporte en la investigación en lo que pareció ser un cierto tipo de clínica de arte pero con un énfasis en cómo los proyectos podían impactar a la comunidad.

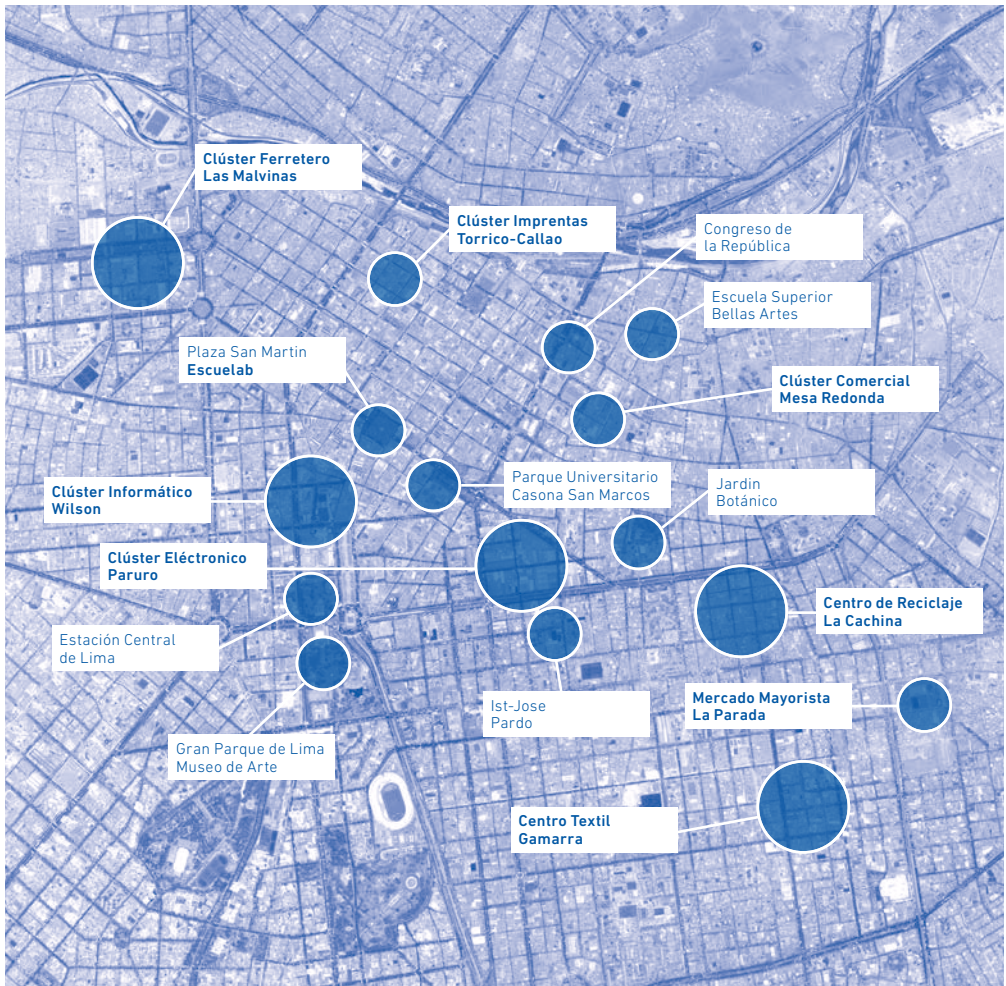
Escuelab estaba ubicado en el Centro de Lima, en la Calle Belén 1042, a media cuadra de la Plaza San Martín, en el centro histórico de la ciudad. El Centro de Lima era de particular interés porque es el corazón de la ciudad y es el espacio del gran experimento antropológico-sociológico-

cultural que caracteriza a la Lima del siglo XXI. Es un espacio que aparentemente no pertenece a nadie, pues se ha vaciado de residentes y se ha convertido en un gran territorio de recorridos de personas. Escuelab se estableció en el Centro de Lima porque es simbólicamente un terreno que había que reclamar en la ciudad. Así mismo, esta ubicación era estratégica pues se constituían ahí una serie de clústeres productivos: el clúster ferretero en “Las

Malvinas”, el clúster de imprentas en las calles Rufino Torrico y Callao, los clústeres comerciales de Mesa Redonda y Polvos Azules, el clúster textil-industrial de Gamarra, el clúster informático de la Av. Wilson (Garcilaso de la Vega), el clúster eléctrico de Paruro y el centro de acopio, comercialización de artefactos y materiales usados, conocido como “La Cachina”, como se ve en el siguiente mapa (Fig. 1).

MAPA DE CLÚSTERS (Fig. 1)

1
6
2



De esta forma se buscó incentivar a creadores, teóricos y jóvenes activistas a proyectar sus ideas nacidas del presente, para diseñar y construir futuros posibles en los que con imaginación se aborde la brecha entre tecnología y sociedad. Se incentivó a proyectar ideas transdisciplinarias en áreas que por lo general suelen desarrollarse aisladamente, utilizando nuevas tecnologías en campos como el arte, la cultura, la educación y la ciudadanía. Así, después de casi un año de participación, los residentes desarrollaban un proyecto, reflejado en la investigación producto de los diversos talleres y seminarios en los cuales habían tomado parte; posteriormente estos proyectos eran presentados públicamente en Escuelab. Los proyectos también tenían la finalidad de ser expandibles y aplicarse en los países de Latinoamérica de donde provenían los residentes. Algunos proyectos incluso tenían la posibilidad de ser desarrollados de manera más extensa durante seis meses adicionales bajo la modalidad de un proyecto de incubación.

Residencias

Se desarrolló una residencia al año, durante los dos que abarcó el programa (que se inició a mediados de 2009 y duró hasta fines de 2011). Es importante también mencionar los seminarios que acompañaron las residencias. Escuelab organizó un intenso y activo programa de seminarios con temas relacionados a la tecnología desde la interactividad, la data, las redes sociales o los nuevos medios, pero que también discurrían en cómo la tecnología se intersecta con otras formas de conocimiento y tiene el potencial de cambiar las políticas públicas en temas como el medio ambiente, la educación y la cultura. Este programa de seminarios era

abierto a voces locales e internacionales y no perseguía necesariamente una convocatoria masiva, lo que permitió que muchas pequeñas comunidades hicieran suyo el espacio de Escuelab para generar discusiones y vincularse con personas interesadas en campos afines. Así se desarrollaron comunidades de investigación como los "Sábados de Interaprendizaje Tecnológico Giat XO", "Somosazúcar", "Fisol", "Apesol", "Literary Network", "Opendata Meetup Lima", entre otras.

Así, el programa de residencia se enriquecía mediante experiencias prácticas a raíz de una estructura de contenidos adaptable y modular, que promovía el desarrollo de colaboraciones entre los residentes del programa y una gama más amplia de creadores e investigadores locales, fomentando la aparición de nuevas metodologías prácticas para su posterior reutilización.

Incubación de proyectos

Como se mencionó, después del primer periodo de residencia los participantes podían postular por seis meses adicionales de estipendio para desarrollar los siguientes pasos de su proyecto para ser financiados parcialmente. A través de experiencias previas, se identificaron las dos principales razones por las que los proyectos no se llegaban a realizar correctamente: primero, la falta de análisis conceptual y crítico con sólido sustento; segundo, la falta de capacidades técnicas y de implementación que permitiese lograr pasar de los prototipos elementales a modelos más elaborados. Es por ello que durante la etapa de incubación y dependiendo del tipo de proyecto se ponía énfasis en resolver

SELECCIONADOS AL PROGRAMA DE RESIDENCIA

Periodo	Residente	Origen	Nombre del proyecto
2009-2010	Iván Terceros	La Paz, Bolivia	Plataforma de generación de contenidos: Mediacycenter - Escuelab
	Patricio Dalgo	Quito, Ecuador	Proyecto Plazas Verdes: Proceso colaborativo e intervención urbana
	Luis Cermeño	Bogotá, Colombia	Proyecto Narrativas del Futuro. Proceso de investigación pedagógica, dialógica y mediática acerca de la construcción de narrativas de futuro en las periferias latinoamericanas
	Juan Carlos León	Guayaquil, Ecuador	Latinoamérica "Game Art" que expresa el conflicto acerca de la identidad latinoamericana en un ser bicéfalo que se golpea a sí mismo
	Leonardo González	Tegucigalpa, Honduras	Proyecto Mapas Mentales. Aproximación a los sistemas culturales marginales en América Latina
	Karen Bernedo	Lima, Perú	Proyecto arteymemorias.pe: Plataforma virtual para el Archivo de Arte por la Memoria
	Lino Von Saenger	Ciudad de Panamá, Panamá	Concepto de un documental sobre niñas latinoamericanas en Palestina
	Gabriela Flores	Lima, Perú	Proyecto identificate.pe - Aplicación de Facebook, basada en rasgos físicos y procesos de identidad local-regional
2010-2011	Vanessa Bósquez	Quito, Ecuador	Radio Comunitaria Project / Jóvenes Storytellers de Pachacútec
	Paula Bustos	Santiago de Chile, Chile	"Segundo encuentro de estrategias visuales: Como los artistas en Latinoamérica pueden manejar sus proyectos"
	Vladimir Castro	Cochabamba, Bolivia	Espacios Digitales para el fortalecimiento de las identidades culturales
	Aymar Ccopacatty	Puno, Perú	Training audiovisual por medio de nuevas tecnologías para la comunidad Aymara
	María Gracia Pineda	Lima, Perú	Cosmolápidas: Testamentos desde el Ukupacha
	Ana Rosa Valdez	Guayaquil, Ecuador	ITAE-proyecto pedagógico y arte contemporáneo
	Mónica Vallejo	Medellín, Colombia	emprendete.pe.

estos dos problemas y así proporcionar tanto una comprensión crítica como capacidades técnicas que permitan viabilizar el proyecto.

Incubaciones

- **Shinanti Digital – Cantagallo:** Daniel Miracle (España) y Pia Capisano (Argentina) de Neokinok.tv collective, Vanessa Bosquez (Ecuador), Vladimir Castro (Bolivia) y voluntarios locales.
- **2da Conferencia Internacional “Sugar Camp Puno 2011 – Digital Amtawi”:** Aymar Ccopacaty (Perú), Vanessa Bósquez (Ecuador), Daniel Miracle (España) y Pía Capisano (Argentina)
- **Proyecto Audiovisual Qamasa Aymara:** Aymar Ccopacatty (Perú).
- **Museo Virtual de arte y memoria:** Karen Bernedo (Perú)
- **Mediacenter:** Iván Terceros (Bolivia)

Spin-offs y soporte a iniciativas

Escuelab también apoyó otros proyectos e iniciativas relevantes para la ciudad. Es así que durante las experiencias obtenidas en reuniones cívicas como las *hackerdom*, y el Open data MeetUp Lima, se decantaron intereses comunes entre los participantes para gestar los “Civic Camps”, que consistían en actividades de la comunidad local que contribuían a la acción cívica mediante el uso de tecnología. Bajo esta iniciativa se desarrollaron las primeras maratones de desarrollo o “hackatones” en el Perú. Estas permitieron un intercambio de ideas entre profesionales, tanto de *software* como *hardware*, quienes trabajaban de la mano con ciudadanos para generar nuevas herramientas con el fin de resolver problemas sociales. El

equipo de trabajo de “Civic Camps” estuvo compuesto por miembros de Escuelab y un pequeño número de individuos especializados en diferentes ramas de tecnología, además de público participante, así como organizaciones, empresas e instituciones.

Se impulsó un importante número de proyectos con potencial de *spin-off* a través de dos elementos clave. El primero, la interacción de personas de varias disciplinas interesadas en los nuevos medios de proyección social, además de reuniones y discusiones de sus diferentes enfoques, principalmente llevadas a cabo de manera colectiva. Segundo, mediante la asistencia técnica de parte de Escuelab para apoyar el arranque inicial de muchos proyectos, convirtiendo el proceso en una experiencia interactiva, vale decir, “aprender haciendo”. Esto se mantuvo gracias a que el proyecto era planeado desde un sitio web alojado en Escuelab y era desplegado para la discusión, mediante el uso de algunas herramientas participativas y asistencia técnica profesional; de esta manera se podía proponer un proyecto para ser evaluado desde su viabilidad en un inicio. Dos *spin-offs* que nacieron en Escuelab y que hoy mantienen vida propia son el Fab Lab-Lima y el Diferencial Hub Medial (Guayaquil, Ecuador).

Campamentos Cívicos

Los campamentos cívicos fueron una serie de actividades de contribución ciudadana a través de la tecnología. Fueron maratones de desarrollo tecnológico y lluvia de ideas, donde profesionales de software y hardware, expertos y ciudadanos, colaboraban para crear nuevas herramientas que solucionen un conjunto de problemas.

WaterHackathon

22 y 23 de octubre, 2011

El WaterHackathon es una maratón de dos días, con múltiples ubicaciones en todo el mundo, que reúne a los desarrolladores de tecnología para resolver o al menos disminuir los efectos de los problemas reales en torno al agua. El proyecto fue apoyado por el Banco Mundial y la Municipalidad Metropolitana de Lima.

Sugarcamp

18 y 19 de noviembre, 2011

Se trabajó para desarrollar versiones alternativas de "Sugar", el sistema operativo instalado en las XO (OLPC) que incluyera traducciones al quechua y aimara, además de actividades con la "ciudadanía digital" enfocada en niños.

1
6
6

Desarrollando América Latina

3 y 4 de diciembre, 2011

36 horas de forma simultánea desde Argentina, Brasil, Chile, México, Perú y Uruguay, donde los expertos, programadores, diseñadores y ciudadanos desarrollaron prototipos de aplicaciones utilizando los datos abiertos y públicos proporcionados por el gobierno. Esta iniciativa permitió que por primera vez en la historia la Municipalidad Metropolitana de Lima liberara datos para ser utilizados por los ciudadanos.

Laboratorios Prácticos Abiertos

El modelo de trabajo a partir de laboratorios prácticos abiertos permitió organizar actividades en donde el conocimiento era compartido mientras ocurrían debates cíclicos (recurrentes) acompañados de actividades abiertas

al público. Así se generó un espacio de referencia que promovió la interacción entre los residentes y la comunidad.

Los contenidos de dichas actividades se presentaban de manera dinámica y eran desarrollados a través de diferentes técnicas y disciplinas, muchas veces eran adaptadas a las necesidades de la comunidad creativa, que comprendían desde principios básicos de electrónica, *hacking*, información de redes y bases de datos, hasta artesanías y material reciclado. Se ofrecía a los residentes la posibilidad de interactuar libremente escogiendo cualquiera de los laboratorios abiertos vinculados con sus propios intereses e inclusive podían proponer la creación de nuevos laboratorios.

Hasta antes del último mes de residencia, en el cual dichos laboratorios eran orientados a intereses específicos de los residentes, se buscaba empoderar a los participantes animándolos a dar charlas acerca del proyecto que venían desarrollando. Este modelo del tipo *poster session* permitía una retroalimentación en la última etapa de la residencia por parte de la comunidad local así como de especialistas convocados.

Es importante mencionar también que se realizaba documentación en video de las actividades, las cuales están disponibles vía la web de escuelab.org y en el canal de YouTube³, dejando de este modo un importante registro que perdura a través del tiempo.

Principales Actividades

2009

- Taller "Redes sociales para la gestión

cultural" por Agita el Continente, Ricardo Vega y Rodrigo Araya.

- Taller sobre intervenciones artísticas biotecnológicas en el espacio público por Francesco Mariotti.
- Los nuevos modelos educativos y el uso de la informática en la educación por Alberto Cordero.
- Taller "Lima, arquitectura de sonido" por Alan Poma y Rodrigo Derteano.
- Taller "Mi primer sitio web de Drupal" por Nicolás Borda.
- Taller "Desarrollo creativo a través de la utilización de documental" por Audiovisuales sin Fronteras.
- Experiencia OLPC + Dokeos en Salto por Ruben Pereira.
- "Las redes sociales, la identidad y el autismo" por Lilia Villafuerte.
- Iniciativa "Somos Azúcar" por Walter Bender y Sugar Labs Perú.
- Taller "Cirugía de la Memoria Televisiva" por Ernesto Salmerón.

2010

- Televisión experimental en Cantagallo y la plataforma Shuawa por Daniel Miracle.
- Taller "Circuit Bending" por Rolando Apolo.
- Seminario de visualización de datos por Santiago Ortiz.
- Taller de "Expresión Documental" por

Mario Acha.

- Talleres de animación Artesanal por Martín Aramburú.
- Taller de música electrónica por Marcela Suarez Vargas.
- Taller "urbanbots" por Beno Juárez.
- Contenido/taller textiles interactivos a cargo de Jennifer Dopazo.
- Taller código creativo, introducción openframeworks de Eduardo Menéndez.
- Taller "Tejiendo Redes" por Domenico De Siena y Cristian Figueroa.
- 10 tácticas para transformar la información en acción de Juan Manuel Casanueva.
- Performance-Taller por Antonio Paucar.
- Conversatorio "Memorias del desarrollo" por Karina Skvirsky.
- Conferencia "Queens Museum of Art" por Prerana Reddy.
- Seminario sobre videoarte por Gilles Charalambos.
- Seminario "Activos en red, derechos digitales, privacidad y redes sociales" por Lilia Villafuerte.

2011

- Muestra documental peruano "docuperu: una década de documentales".
- OLPC en Nigeria por Lars Bo Andersen
- Taller "Algoritmo de memoria" por María

Juliana Soto y Miguel Tejada.

- "Espacios de arte, alojamiento y activismo" por Todd Lester.
- Adaptando un software y una lengua nativa por Irma Alvarez Ccoscco.
- Estudio de diseño, arquitectura y arte por Giacomo Castagnola.
- Presentación sobre convergencia entre arte y tecnología por el grupo de investigación Hipertrópico.
- Minipimer.tv streaming en vivo, producción y tecnologías colectivas.

El impacto de Escuelab

1
6
8

Escuelab incentivó la generación de nuevas redes y articulaciones en zonas poco representadas, que perseguían atender las problemáticas de la región, habiendo sido en su momento uno de los pocos programas de residencia especializados en nuevos medios en América Latina. También fomentó un espíritu emprendedor interdisciplinario entre sus residentes con el fin de desarrollar una sensibilidad por las problemáticas locales.

Algunos residentes se volvieron activistas capaces de transferir el legado que el contexto local les otorgó. Un ejemplo palpable fue el caso de Juan Carlos León, que fundó en 2011 el Diferencial Hub Medial en Ecuador, ubicado en el Centro de Arte Contemporáneo (CAC) de Quito.

Durante los tres años que duró el proyecto (2009 - 2011) estuvieron a cargo de Escuelab: Jorge Villacorta (Director Académico), José-Carlos Mariátegui (Director del Programa Internacional) y Kiko Mayorga (Director de Investigación y Desarrollo).

REFERENCIAS

Barry, Andrew y Born, Georgina (2013). *Interdisciplinarity: reconfigurations of the social and natural sciences, Culture, economy and the social*. Londres, Nueva York: Routledge.

Mariátegui, José-Carlos, Cubitt, Sean y Nadarajan, Gunalan (2009). "Social Formations of Global Media Art." *Third Text* 23 (98): 217-228.

Mariátegui, José-Carlos y Villacorta, Jorge (2005). *Videografías invisibles: una selección de video-arte latinoamericano 2000-2005. Catálogo de exposición*. Valladolid: Museo Patio Herreriano.

Mitchell, William J., Inouye, Alan S. y Blumenthal, Marjory S.(Eds.) (2003). *Beyond Productivity: Information Technology, Innovation, and Creativity*. National Academies Press.

Rupturista, expansible y planetaria: tecnología en las artes y la cultura en América Latina

José-Carlos Mariátegui¹

Estamos presenciando un cambio brusco en nuestra percepción del arte y la cultura por los cambios esenciales generados a partir de la manera como usamos la tecnología. Al mismo tiempo, está manifestándose un efecto aún más alterador: el influjo creativo de arte, cultura y tecnología ya no proviene solamente del mundo occidental, sino que está emanando de regiones no occidentales. Ya no proviene del dominio tecnoestético habitual, y más bien comprende una impronta socio-cultural.

En este breve artículo se abordarán algunos de los temas clave que se vienen desarrollando en los campos del arte, la cultura y la tecnología². Primero, se revisarán las subvenciones y fondos más importantes para los nuevos medios en la última década y su impacto en las regiones no occidentales. Se pondrá especial énfasis en América Latina para ilustrar la influencia que estos mecanismos de financiación tuvieron en la recomposición del arte y la cultura. Luego, se presentarán algunos posibles espacios de interacción

1
6
9

1 La mayor parte de este trabajo se basa en una investigación desarrollada como parte del proyecto "Insulares Divergentes, hacia una nueva cultura tecnológica en América Latina", un estudio regional con un extensivo trabajo de campo sobre la creación y producción de arte, tecnología científica y nuevos medios en América Latina, que comprende 131 casos. De estos, se identificaron 116 casos de estudio para aprovechar las conceptualizaciones específicas de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) asociadas con el uso del arte y la cultura. Este proyecto fue realizado por Alta Tecnología Andina (ATA) con el apoyo de Hivos y AECID. El equipo de trabajo del proyecto estaba compuesto por

Jorge Villacorta, José-Carlos Mariátegui, María José Monge, Kiko Mayorga y Victoria Messi, quienes mantenían contacto con regularidad a través de conferencias telefónicas y reuniones presenciales. La investigación fue un aporte decisivo de ATA a la exploración de este espacio. Para más información, ver insularesdivergentes.org. Este ensayo fue publicado originalmente en inglés con el título "Disruptive, expandable and planetarian: technology in arts and culture in Latin America". Amsterdam: Prince Claus Fund, 2012.

2 El trabajo de campo de esta investigación data de los años 2010-2011.

en la cultura de los nuevos medios latinoamericanos que son evidencia de estos nuevos fenómenos. Sucintamente, se tratará de plantear cómo la tecnología, contrariamente a la creencia común, es en sí misma un poderoso motivador para abordar los problemas planetarios (es decir, el calentamiento global, la crisis financiera, la biodiversidad, el poder político), y no es exclusiva de una perspectiva o conocimiento en particular, y puede ser impulsada como una poderosa herramienta para la inclusión.

Apoyo a los Nuevos Medios en regiones no occidentales: la primera década

Fue en 2000 cuando la Fundación Daniel Langlois (FDL) para Arte, Ciencia y Tecnología, con sede en Montreal³, cuya misión era fomentar la intersección entre arte y ciencia en el campo de la tecnología, inició un programa para organizaciones de países emergentes que se centraban en algunas regiones fuera de Europa occidental y Norteamérica. El objetivo del programa fue apoyar proyectos de artistas y académicos en áreas donde los contextos tecnológicos eran inexistentes o de difícil acceso y así promover la integración del conocimiento y prácticas culturales mediante el uso de tecnología. El énfasis principal fue proporcionar transferencia de conocimiento e infraestructura técnica, ambos percibidos como el elemento principal que faltaba en las regiones no occidentales. La iniciativa tuvo éxito en la creación de proyectos pioneros de laboratorios de medios en India (Sarai

Media Lab, 2000) y América Latina (ATA \ Lab, 2002)⁴, así como en el establecimiento de iniciativas en documentación, como la Colección Latinoamericana de Música Electroacústica (una selección de 231 composiciones de creadores latinoamericanos, desarrolladas utilizando medios electroacústicos entre 1957 y 2007, disponibles para escuchar en línea). La FDL apoyó proyectos hasta 2008. En total, se recibieron 2601 solicitudes de proyectos y se financiaron 258 (a través de subvenciones tanto a individuos como a organizaciones).

Un año después, en 2001, la cuarta edición del Premio VIDA, organizada por la Fundación Telefónica, concibió la categoría de Incentivos para Nuevas Producciones, dirigida a América Latina, España y Portugal. En contraste con el premio principal de VIDA, su objetivo era estimular la investigación, el desarrollo y la producción en países iberoamericanos. La nueva categoría aumentó su alcance en más de diez veces en menos de una década, de aproximadamente 10 proyectos presentados en 2003 a casi 130 en 2010. Notablemente, en casi una década, las propuestas presentadas también mejoraron en lo referente a calidad y el dinero del premio se cuadruplicó en comparación con el año de inicio. Al ser constante a lo largo del tiempo, el Incentivo VIDA generó una plataforma de apoyo, lo que hizo que se convirtiera en la subvención más importante de investigación y producción de nuevos medios para la región de América Latina. Particularmente, como

3 <http://www.fondation-langlois.org/>

4 Estos dos proyectos fueron mencionados como pioneros a nivel mundial en el influyente reporte *Beyond Productivity: Information, Technology, Innovation, and Creativity*, editado por William J. Mitchell, Alan S. Inouye, and Marjory S.

Blumenthal, para el National Research Council de los Estados Unidos, 2003.

se explicará más adelante, sus efectos han permitido la búsqueda de nuevas tendencias en arte y tecnología en toda América Latina durante la última década. El enfoque transdisciplinario del estipendio otorgado por el Incentivo VIDA (un presupuesto de investigación, a diferencia del financiamiento de las necesidades técnicas exclusivamente, como era el caso de los primeros incentivos a inicios de la década de 2000) ha abierto camino para que artistas y creadores se establezcan en la periferia, liberándose de las complacencias generales del mundo establecido del arte y desarrollando sus propios espacios de colaboración y conocimiento. El Incentivo VIDA también marca un claro cambio en los esquemas de financiación para nuevos medios en regiones no occidentales: del apoyo a la transferencia de conocimiento, infraestructura técnica y documentación, hacia un énfasis en producción creativa e investigación en arte y cultura, que están impregnadas de tecnología.

En 2004, el prestigioso premio Ars Electronica creó una nueva categoría llamada "Comunidades digitales"⁵. La nueva categoría tenía por objetivo alcanzar espacios que ya estaban ocupados por la tecnología pero que no tenían una clara definición categórica en los campos del arte y la cultura. Estos iban desde *software* social, iniciativas de participación ciudadana, eDemocracy, eGovernment, hasta grupos de autosostenibilidad social. Desde la primera convocatoria recibió casi 2000 solicitudes y 129 proyectos recibieron premios (incluidas menciones

honoríficas). Cabe resaltar que, desde su inicio, un número considerable de los ganadores vinieron de países no occidentales: pequeñas iniciativas que podrían haber pasado inadvertidas para los típicos modelos de "subvención de desarrollo" o que serían simplemente "no calificadas" para estipendios o premios de cultura o arte. Las "Comunidades digitales" fueron los primeros signos para lo que podemos llamar una rearticulación de la visión del mundo: la tecnología estaba así impregnando cada una de las prácticas sociales. Utilizada de tantas formas y en contextos tan diversos, la tecnología era una herramienta inevitablemente necesaria para el desarrollo. Así, la tecnología generó una variedad de pensamientos en los que existía una homogeneidad que permitía abordar los problemas en una escala mucho más amplia, planetaria.

Esta variedad trajo consigo la institucionalización de incubadoras y aceleradores de iniciativas de emprendimiento, como Wayra, creada en 2011 por Telefónica Digital. Telefónica es un importante operador de telecomunicaciones en América Latina, pero ahora Wayra también se ha expandido a Europa. Al abordar los problemas locales y globales, Wayra intenta tener un impacto significativo en las economías de los países donde opera. Además, el modelo de inversión de Wayra no solo prioriza los proyectos basados en producir ganancias económicas, sino también las iniciativas sociales. Pone juntas durante un año a un grupo seleccionado de nuevas empresas

5 www.aec.at/prix/en/kategorien/digital-communities.

en un espacio determinado. La iniciativa Wayra se ha convertido en uno de los principales aceleradores mundiales de las ideas tecnológicas. Gracias a la naturaleza expansible de la tecnología, las ideas que inicialmente podrían parecer limitadas a la gente local pueden así ahora trascender a un nivel regional o global.

Después de más de una década de financiar nuevos proyectos de medios en regiones no occidentales, es evidente que una de las cosas más reconfortantes de lo que sucede en el mundo digital no es solo su alcance expansivo, sino también cómo puede mutar tomando diferentes formas, partiendo desde una variedad de fuentes iniciales para evolucionar orientándose a desconocidos y poderosos esfuerzos. A este respecto, la reciente "Digital Call" del Prince Claus Fund⁶ (PCF) confirma esta tendencia: hay varios proyectos sorprendentes que se centran en microrrealidades, pero su capacidad de innovación va más allá de una solución local y tienen el potencial de proyectar un impacto a nivel nacional, regional o incluso planetario. La mayoría de las iniciativas que intentan transformar la sociedad no provienen de Occidente, ni de organizaciones gubernamentales u oficiales, sino de personas, pequeños grupos independientes y organizaciones de base; de comunidades pequeñas que

tienen una visión que podría trasladarse a un ámbito más amplio. Además, más del 50% del número total de propuestas para la Convocatoria Digital del Prince Claus Fund (PCF) provino de América Latina. Esto confirma una particular tendencia regional hacia la vinculación de lo tecnológico con lo cultural, que a continuación se tratará de explicar en detalle.

Nuevos espacios para la interacción: cultura latinoamericana y nuevos medios

A diferencia de los países occidentales, en América Latina existe una visión más participativa del uso de las TIC: el conocimiento individual inicial de un artefacto técnico se convierte en motivo para expandir su uso y compartirlo con otras personas. En el caso específico de América Latina, propongo que el potencial del arte contemporáneo y las prácticas culturales no se basa únicamente en su valor cultural, sino que el uso de la tecnología puede fomentar una segunda fase basada en una mayor práctica participativa. Además, algunas de estas prácticas participativas podrían llegar a una tercera fase que puede conducir a un proceso de interacción social en el que se formen nuevas transformaciones tecnosociales. El esquema (Fig. 1) explica las tres fases mencionadas.

1
7
2

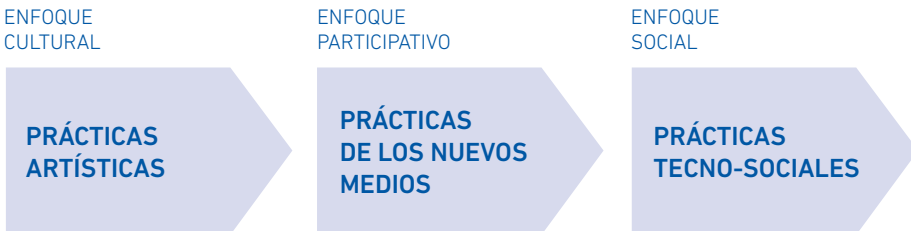


Fig. 1

Lo global ya no depende del tamaño, sino de la escala y la potencialidad de las nuevas fuerzas planetarias. La geografía sigue siendo importante, pero ya no es el principal determinante para la participación y la colaboración. Sin embargo, afirmar esto no significa que la mayoría de los proyectos puedan crecer en escala para llevarlos a cabo a fin de encajar con ambiciones regionales. Pese a esto, sugiero enfáticamente que hoy existen más proyectos impulsados por las potencialidades de la producción social como medio para las colaboraciones regionales y planetarias que pueden impactar sobre el tejido social y tener un alcance socioeconómico significativo.

Basados parcialmente en el hecho de que hay una madurez en el desarrollo de los nuevos medios que están siendo apoyados en regiones no occidentales (como se mencionó anteriormente) y después de una extensa investigación en América Latina en los últimos años, hemos identificado siete espacios para la interacción en la práctica de medios que nutre la producción social: *Desarrollar el software cívico y el (h)Ac(k)tivismo; Promover la alfabetización y la educación en nuevos medios; Habilitar oportunidades para pequeños emprendedores tecnoculturales; Establecer reuniones y grupos de trabajo que rescaten las tradiciones y memoria locales mediante el uso de nuevas tecnologías; Facilitar el apoyo, la asociación y el patrocinio institucional y gubernamental; Empoderar los Media Labs como aceleradores Tecnoculturales; y Colaboración y transferencia de conocimientos en la era de*

la Internet. Cada una de estas iniciativas será descrita brevemente.

Desarrollar Software Cívico y el (h)Ac(k)ivativismo

Los medios sociales (redes sociales) y los blogs son una nueva fuerza en la comunicación social que ofrecen formatos y contenidos con los que las audiencias jóvenes se relacionan más fácilmente, en comparación con los medios tradicionales. Son hoy medios ya estabilizados. El uso de los nuevos medios en las movilizaciones sociocívicas permite incorporar las demandas populares en un sistema de información. Los "campamentos" tecnológicos y *hackathons* que involucran a comunidades de desarrolladores de software y web, junto con la Internet y los activistas culturales, son facilitadores que se caracterizan por ser exitosos e innovadores en la forma de abordar problemáticas sociales. Esto no solo se hace de forma natural discutiendo posibles soluciones o divagando sobre aspectos socioculturales, sino con un enfoque práctico sobre el problema gracias a intensas sesiones de desarrollo y prototipado de software. Este tipo de trabajo requiere del compromiso de diferentes actores; por ejemplo, los gobiernos estatales o locales brindan el acceso a datos públicos (lo que se llama "open data") que podrían usarse para crear híbridos e innovadores *mashups*⁷ o aplicaciones web. Iniciativas como "Desarrollando América Latina"⁸ son buenos ejemplos de emprendimientos tecnológicos y culturales que trabajan, a

7 *Mashup* es un producto que surge de combinar diferentes elementos o modalidades de arte.

8 <http://www.desarrollandoamerica.org/>

partir de la colaboración, para resolver problemas reales en pequeños lapsos de tiempo. De esta manera, la colaboración es natural y equitativa entre los diferentes actores. Esto también cambia nuestra visión sobre la capacitación, desde enseñar a escribir, actualizar o compartir información para la capacitación de personas al código de programación. Este cambio en la pedagogía ofrece una amplia gama de nuevas posibilidades.

Promover la alfabetización y la educación en nuevos medios

La educación en nuevos medios no puede limitarse a enseñar a los estudiantes cómo usar computadoras, sino que debe entenderse como un catalizador para el cambio en la forma en que se está ejecutando la enseñanza y la manera en que toma en consideración los recursos locales y la producción de contenido digital. El uso de los nuevos medios en la educación está cambiando significativamente los métodos de enseñanza existentes. El desafío es bastante complejo, ya que las técnicas de enseñanza actuales se ponen en tela de juicio y se contrastan con entornos más abiertos y flexibles que promueven la creatividad y la innovación, mucho más próximos al mundo hiperinformado en el que vivimos. Existen dos subtendencias clave: primero, la alfabetización digital, que está más relacionada con la enseñanza en las escuelas y las TIC (por ejemplo, el movimiento OLPC⁹ en Uruguay o Perú, que no solo involucra al gobierno sino

a un ecosistema de organizaciones y colaboradores que son fundamentales para el éxito de tal esfuerzo); segundo, el desarrollo de programas de educación en nuevos medios a nivel especializado o avanzado, principalmente en universidades a través de cursos de pregrado, diplomados o cursos de posgrado, lo que podría generar un número suficiente de profesionales bien capacitados. Las instituciones no gubernamentales y educativas deben establecer acuerdos con el sector público para fomentar y facilitar carreras especializadas en nuevos medios.

Habilitar oportunidades para pequeños emprendedores tecnoculturales

Los emprendedores tecnoculturales son personas que impulsan a la sociedad y cuyo objetivo es desarrollar iniciativas en el campo de la cultura similares a las que se encuentran en el mundo de las *startups* o empresas sostenibles. Estudios recientes indican que en América Latina existen cinco tipos claramente diferenciados de innovadores (es decir, grandes empresas, pequeñas y medianas empresas, organizaciones de responsabilidad social corporativa, empresarios sociales e instituciones públicas), lo que confirma que la mayoría de los diferentes tipos de innovaciones (excepto las que provienen de grandes y medianas empresas) están relacionados con el impacto social y/o el emprendimiento (Casanova, Dayton-Johnson et al., 2011). Aunque hay muchas

9 El One Laptop per Child (OLPC) comenzó como un proyecto dirigido por Occidente que busca la creación de dispositivos educativos asequibles para su uso en el llamado "mundo en desarrollo".

iniciativas de responsabilidad social y empresarial en la región, como es el caso de Wayra, pocas son las que se están enfocando en la cultura y la tecnología.

Establecer reuniones y grupos de trabajo que rescaten las tradiciones y memoria locales mediante el uso de nuevas tecnologías

La verdad y la reconciliación nunca se alcanzarán si no les damos a las personas las herramientas para rescatar y proteger su memoria. En muchos casos, los gobiernos no han podido entender la importancia de este proceso y han silenciado las problemáticas de su pasado, prefiriendo la "limpieza cultural" de dichos recuerdos.

Hay muchos proyectos que intentan rescatar tradiciones locales que actúan como repositorios culturales y de memoria a partir del uso de nuevos medios. En muchos casos, estas iniciativas actúan como repositorios dinámicos y revitalizan los idiomas locales y las tradiciones orales (es decir, las lenguas indígenas) a través de plataformas digitales, una misión que los gobiernos no lograron pese a la implementación de una masiva infraestructura sin sentido. Hay varios proyectos en la región que complementan la escasez de apoyo institucional en lo referente a la construcción de la memoria, la reconciliación y la memoria y el rescate de las tradiciones locales.

Internet se ha convertido en un lenguaje común para mediar y realizar transacciones de información, que se suman a los servicios basados en software interoperables. Por tanto, un aspecto que tiene posibilidades expansivas en tecnologías interoperables

es la conservación del patrimonio inmaterial. Durante muchas décadas, las organizaciones intentaron sin éxito desarrollar iniciativas nacionales o multilaterales para salvaguardar del olvido el patrimonio inestable, utilizando tecnologías digitales. La mayor parte del patrimonio inmaterial tiene un valor económico y transaccional solo cuando se encuentra vivo, al ser hablado o usado con regularidad. Sin embargo, cuando está "guardado" o "conservado", generalmente muere. El patrimonio inmaterial es tan dinámico como la cultura, y solo puede tener un alto valor para la comunidad que lo creó si la preservación permite su uso sostenido. Por ejemplo, en proyectos que intentan mantener el patrimonio, como la preservación de las tradiciones orales, la música, los idiomas locales y otros artefactos inmateriales valiosos, puede tener un potencial sorprendente cuando se codifica en una plataforma computacional utilizada por la comunidad que valora esas tradiciones. A medida que comencemos a codificar y administrar la inmaterialidad mediante plataformas digitales, desarrollaremos proyectos aún más innovadores y retadores, como la conservación del sonido ambiental de nuestras montañas y lagunas, que es parte del patrimonio inmaterial, pero que generalmente no se toma en consideración.

Facilitar el apoyo, la asociación y el patrocinio institucional y gubernamental

Pocas iniciativas y organizaciones se han institucionalizado y cuentan con apoyo financiero sostenido. Las pocas que tienen apoyo están conectadas a espacios culturales, ya sea localmente financiados por ciudades, universidades, fundaciones, o por cooperación internacional. Tal es el

caso de la Red de Centros Culturales de España, que fomenta la interacción entre actores locales en países de América Latina. Existen otras iniciativas más pequeñas, como la red de laboratorios de fabricación digital FabLab. El Ministerio de Cultura de Ecuador tiene una visión concreta a largo plazo para las prácticas artísticas y culturales y centra parte de sus esquemas financieros tanto en iniciativas locales como en proyectos a escala nacional. Sin embargo, esto no significa necesariamente que estas iniciativas persigan la adaptabilidad o que puedan ser reproducidas en otra ciudad o contexto. Como la visión a largo plazo generalmente busca una comprensión social más profunda de las necesidades locales, tiene sentido que existan al menos dos tipos de subvenciones. En Argentina y Brasil, las organizaciones gubernamentales se comunican fluidamente con sus contrapartes en el tercer sector (ONGs y fundaciones privadas como el Instituto Sergio Motta o el Oi Futuro) para desarrollar proyectos nacionales con la nueva perspectiva de tener un apoyo o implementación de parte del Estado.

Empoderar los Media Labs como aceleradores Tecnoculturales

Otro ejemplo son los programas de becas, subvenciones y soporte de producción para proyectos que combinan creatividad, cultura y tecnología en laboratorios de medios o incubadoras digitales. En algunos países como Colombia, Perú, Chile, Argentina o Brasil, estas prácticas están relativamente institucionalizadas. Sin embargo, estos programas no son fácilmente adaptables a otros países. Existe la posibilidad de que este tipo de proyecto fracase en otro lugar a pesar de una adecuada financiación, debido a la falta de

agentes involucrados en el campo del arte y la tecnología o a la falta de asesoramiento accesible o espacio de producción. Además de la combinación de creatividad, cultura y tecnología, es fundamental que los laboratorios de medios se centren en las herramientas de alfabetización digital y "web 2.0", iniciando prácticas con mayor impulso social.

Colaboración y transferencia de conocimientos en la era de la Internet

Pocos países de América Latina (con la excepción de Brasil) son fuertes en lo que atañe a la transferencia de conocimiento a través de la educación, el apoyo a la investigación y la producción cultural. Como mencioné anteriormente, puede ser difícil encontrar articulaciones regionales y proyectos adaptables. Sin embargo, hay temas como el trabajo con grupos de poblaciones indígenas en países o zonas donde aún existe un número importante de estas poblaciones en América Latina (Perú, Bolivia, Guatemala, Ecuador) en las que la colaboración no es algo que pueda manejarse fácilmente a una escala de nivel regional. En este caso, el conocimiento particular podría ser compartido por estas comunidades y podría requerir de una configuración en la que el conocimiento pueda pasar de un país a otro. La producción social a través de la reapropiación tecnológica podría ser la mejor manera de definir al uso de las TIC, desde aplicaciones específicas hasta prácticas muy locales o cotidianas. No es necesario que se centren en cuestiones planetarias, sino que se relacionen principalmente con problemas locales o asuntos nacionales. En algunos casos, las soluciones podrían desarrollarse a través de modelos de redes o comunidades de práctica, con el fin de desarrollar

soluciones para una problemática local particular. La interacción cara a cara permite a las personas abordar los problemas y establecer la confianza entre ellos, mientras que las colaboraciones en red son idóneas en la generación y sistematización de mejores prácticas. Una vez que este modelo esté en funcionamiento, el Estado puede participar como un actor involucrado en la iniciativa y no como el principal promotor.

La radio digital es un ejemplo de un vehículo poderoso para la comunicación, pero también para el sostenimiento de las lenguas nativas. Los idiomas nativos no solo se extinguieron porque no se usaban, sino también porque se perdieron los medios técnicos de comunicación y los canales de interacción social pertinentes. Si trabajamos solo en sistemas de comunicación estandarizados basados en los idiomas con mayor dominio, las lenguas nativas desaparecerán. En cambio, si promocionamos formas de utilizar idiomas nativos a través de la radio local u otros medios, no solo los salvaremos, sino que los ampliaremos y modernizaremos. Las plataformas de interfaz multilingüe también pueden ayudarnos a unir a las personas que viven juntas en territorios multiculturales, compartiendo un espacio virtual común, libre de conflictos mediados o reales.

Tan simple y a la vez tan poderoso: disrupción en contexto

Algunos investigadores estiman que para el 2025, la economía digital será tan grande como la economía física de 1995 (Arthur, 2011). Esto ha generado un enfoque, particularmente en los países no occidentales, en el desarrollo de infraestructura de telecomunicaciones

para ponerse al día con la próxima economía digital. La pregunta ya no se plantea en términos de esta infraestructura, sino de qué mover a través de ella con el fin de promover la prosperidad económica y social de la población. Es mediante el desarrollo de habilidades y la generación de servicios que promueven respuestas innovadoras a los problemas locales como estas sociedades participarán a largo plazo y realizarán transacciones en el mercado del conocimiento planetario y la economía digital.

Durante la mayor parte del siglo XX, la noción de arte se ha incorporado como un esfuerzo distintivo e individual, acercándolo a la estética y alejándolo de la sociedad. La cultura, por otro lado, se ha convertido en una práctica demasiado funcionalizada y cuasi ingenieril. En este contexto, el desafío para los emprendedores del arte y la cultura es buscar nuevas propiedades alejadas de parámetros, al cuestionar la forma en que se manejan los problemas sociales. Algunos podrían argumentar que esta ha sido siempre la función del arte, especialmente desde la década de 1960, con el origen del conceptualismo. Sin embargo, lo que ahora ha cambiado es que la mayoría de los esfuerzos conceptuales podrían ser llevados al ámbito de la realidad y la participación activa. La única forma de hacerlo es fomentar una postura sociocultural que refuerce la productividad del trabajo en grupo (basado en la comunidad) en tiempos de la Internet, participando activamente en la creación y la práctica de contenido de contexto específico. Muchas personas, especialmente cuando discuten políticas públicas, solo ven a la Internet como un mero habilitador de la conectividad internacional. El desafío es generar

contenido que no esté configurado para el consumo pasivo, sino para un compromiso activo y pertinente, que se base en criterios locales y que, efectivamente, tenga el potencial a largo plazo de expansión y consumo planetario.

No es fácil decir cómo será el futuro del arte y la cultura. Sin embargo, desde mi perspectiva de investigador tecnocultural, creo que existen evidencias claras de un cambio en la forma en que la tecnología está influyendo en el arte y la cultura a lo largo de la evolución de más de una década de iniciativas de financiación en nuevos medios en América Latina. La mayoría de las iniciativas abstractas mencionadas en este artículo provienen del arte y la cultura, pero evolucionaron de una manera que desarrolló actividades que adquirieron un nuevo rol social. Los más rupturistas promoverán lo nuevo, por tanto, lo desconocido. Además, la tecnología tiene una virtud adicional: su expansiva relevancia planetaria. Una idea concebida en el Congo también podría aplicarse a la situación de Nicaragua y podría tener el potencial de desarrollar una plataforma transregional, que podría evolucionar a auténticas "colaboraciones sur-sur", que hoy suelen ser complejas y difíciles de implementar. Las plataformas deslocalizadas transregionales en las que podemos incorporar las buenas prácticas sistematizadas aprendidas en diversas realidades son sostenibles y pueden tener un potencial planetario de gran alcance.

La virtud de la tecnología es que es expansible: editable, identificable y compatible. Las plataformas transregionales podrían aplicar estas características sobre la realidad local y expandirlas, obtener el conocimiento

que se está desarrollando y activarlo al servicio de la sociedad planetaria. La contribución de América Latina a los nuevos medios podría venir de conectar estos emprendimientos futuristas con consideraciones socioculturales más fundamentadas de cómo las tecnologías podrían tener un impacto en la vida social de las personas. La evolución en el uso de la tecnología se evidencia por la manera en que las ideas sofisticadas desafiarán los paradigmas establecidos. Esta es una cultura que se basa claramente en prácticas que están generando nuevos contenidos y estableciendo vínculos y plataformas que expanden los conceptos de arte y cultura en esfuerzos sociotécnicos planetarios.

REFERENCIAS

Arthur, William Brian (2011). *The second economy*. *McKinsey Quarterly*, Octubre, 1–9.

Casanova, Lourdes, Dayton-Johnson, Jeff et al. (2011). *Innovation in Latin America: Recent Insights*. In Soumitra Dutta (Ed.), *The Global Innovation Index 2011: Accelerating Growth and Development*. Fontainebleau: INSEAD.

Antecedentes: los Fab Labs

Los Fab Labs son una red de laboratorios de fabricación digital creados en 2001 por el Center of Bits and Atoms del Massachusetts Institute of Technology (CBA-MIT) como un programa para democratizar el acceso al conocimiento y herramientas de fabricación digital. En los últimos doce años, los Fab Labs han evolucionado hasta convertirse en una Red Mundial (Fab Network) que abarca los cinco continentes, generando y compartiendo conocimiento sobre las tecnologías más avanzadas del mundo en fabricación digital. Los Fab Labs trabajan conjuntamente integrando diversas disciplinas, culturas y personas en proyectos de investigación y desarrollo. Esta integración cultural y tecnológica es fundamental para el desarrollo de proyectos de innovación en distintas áreas de la industria que contribuyen a transformar el paradigma de la producción masiva y estandarizada, llevándolo hacia

una práctica colaborativa y “customizada” (personalizada), con amplio impacto en la educación e investigación, así como en diversos sectores productivos (construcción, arquitectura, medicina, agricultura, textilera, madera, cuero, gastronomía, etc).

En la actualidad hay más de 1,000 laboratorios en todo el mundo. Cada año la red de Fab Labs crece enormemente. Latinoamérica está representada con más de 200 personas directamente involucradas, en 110 laboratorios distribuidos en 32 ciudades y 16 países.

Fab Lab Lima

Nace en el año 2009 por iniciativa del Fab Lab de Barcelona (Instituto de Arquitectura Avanzada de Cataluña), con el financiamiento de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), el patrocinio del CBA-MIT y el respaldo local de Escuelab,

institución en la cual se hace el proceso de selección de los becarios fundadores (Beno Juárez y Víctor Freundt) del que sería el primer Fab Lab de Sudamérica instalado en la Universidad Nacional de Ingeniería (2010). En agosto de 2011 el Fab Lab Lima coorganizó el Congreso Mundial de Fabricación Digital FAB7 y en 2012 dirigió la formación de la primera promoción Fab Academy de Latinoamérica. Actualmente es reconocido por la Fab Lab Network como un “Supernodo” a través del cual se coordinan las diversas actividades y programas de la red internacional con otros Fab Labs de Latinoamérica.

Red Latinoamericana de Fab Labs: FAB LAT

Constituida durante el Congreso Mundial de Fabricación Digital FAB7 en Lima (2011), cuenta en la actualidad con la participación de Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, El Salvador, Guatemala, México, Panamá, Paraguay, Perú y Uruguay.

El FAB LAT busca integrar y potenciar los laboratorios de fabricación digital mediante diversas actividades de intercambio de conocimiento y, a la vez, ser la plataforma de discusión sobre los aportes de Latinoamérica a la red mundial.

La visión de FAB LAT es convertir a Latinoamérica en un referente global en manufactura digital. Para ello se propone dinamizar la economía y desarrollo social de Latinoamérica generando un puente que integre tecnologías avanzadas con las potencialidades de la región, como multiculturalidad, ecodiversidad y capital social.

Los objetivos de la Red Latinoamericana de Fab Labs comprenden:

- 1. Democratizar el acceso a la Tecnología,** mediante la creación de instrumentos que permitan canalizar los beneficios de la fabricación digital a más personas y dar respuesta a los desafíos en la educación, industria y gobierno de Latinoamérica.
- 2. Integrar tecnologías locales y globales,** desarrollando nuevas máquinas de fabricación digital que optimicen procesos mecánicos y brinden mayor tiempo al productor para sus procesos creativos, incidiendo en la mejora de su calidad de vida a la par que incrementando el valor del producto.
- 3. Empoderar a más personas** (especialmente jóvenes emprendedores y niños) en el uso y aplicación de nuevas tecnologías, como instrumento para acortar brechas sociales.
- 4. Promover la innovación tecnológica y social** difundiendo los últimos avances de las tecnologías de fabricación digital en el mundo y sus aplicaciones en Latinoamérica.

En vista de todo ello, puede decirse que uno de los proyectos más ambicioso de la red es el FAB FLOTANTE | AMAZONAS, que busca investigar sobre nuevas tecnologías en respuesta a los principales desafíos del mundo de hoy: cambio climático e inclusión social. Esto, a través de la integración de las últimas tecnologías en fabricación digital aprovechando el potencial en diversidad cultural y natural del territorio amazónico (una de las zonas más afectadas por el calentamiento global). Este laboratorio se centrará

especialmente en la investigación sobre biotecnología, biomateriales, artesanía digital y conservación de especies.

Asimismo, nuevos proyectos han surgido tales como: Jellyfish BioRobotics, liderado por Luis Flores, Julio Valdivia y Carlos Venegas que busca identificar contaminación en agua mediante peces robóticos y bio sensores; DigiToys, liderado por Henry Sánchez, enfocado en el desarrollo de metodologías lúdicas para el aprendizaje de nuevas tecnologías en niños; IFurniture, liderado por Vaneza Caycho, para el desarrollo de muebles personalizados; FabLoom, liderado por Walter Gonzales, que desarrolla productos artesanales con herramientas digitales; Bio FabLab, Liderado por Karim Salazar y Luis Flores, que busca desarrollar laboratorios biotecnológicos de bajo costo para colegios; FabWoman, liderado por Delia Barriga, que busca empoderar a más mujeres en tecnologías de Fabricación Digital; entre otros.

Fab LaT FesT: ¡El festival latinoamericano de fabricación digital!

Como parte de las actividades de integración y promoción, la red latinoamericana organiza cada año el encuentro regional de Fab Labs, espacio abierto donde las personas, empresas, gobiernos y diversas instituciones vinculadas a la innovación tecnológica y el desarrollo social se unen para compartir experiencias y perspectivas sobre el impacto de la fabricación digital a nivel local y regional.

Influencias Globales

Creadores y provocadores

José-Carlos Mariátegui

1
8
4

La venida de Gianni Toti a Lima, en 1995, estableció un punto inaugural para lo que después serían las visitas al Perú de reconocidos artistas del panorama del video y nuevos medios a nivel internacional. En muchos de estos casos los artistas fueron invitados como parte del Festival Internacional de Video/Arte/ Electrónica para presentar una selección de sus trabajos, ya sean recientes como en antologías, y sumado a ello, compartían sus experiencias con los jóvenes artistas de la escena aportando así al conocimiento local. Esto se hizo en paralelo a la acción de otras instituciones que también invitaron a artistas vinculados a los nuevos medios. Este capítulo busca hacer un recuento breve sobre algunos artistas de reconocida trayectoria mundial que dejaron a su paso por el Perú no solo una marca por la contundencia de su obra, sino que permitieron expandir e inspirar la práctica de nuevos medios de forma representativa. Este recuento busca también incidir en los vínculos que se

establecieron, en aquel entonces, entre los artistas, las instituciones culturales y el público peruanos. Por ello, consideramos que las visitas de estos artistas a Lima fueron hitos significativos para la historia del arte en nuevos medios en el panorama local y en algunos casos significaron las primeras presentaciones de dichos artistas en América Latina, por lo que contribuyeron significativamente a la construcción de un panorama regional.

Marcel Odenbach: política y globalización

Marcel Odenbach, nacido en 1953 en Colonia (Alemania) es considerado uno de los precursores del videoarte. Su incesante labor, desde muy joven, en video, televisión alternativa, videoinstalaciones y performances le permitió fusionar, integrar y transformar los medios con varias referencias directas a los temas comunes de exclusión político-social como racismo, xenofobia y homofobia. Odenbach fue profesor de la Escuela de

Medios Audiovisuales de Colonia (KHM) así como en otras escuelas instauradas por él en algunos países del África; por ello, en su condición de docente, trabajaba conjuntamente con sus alumnos en algunos proyectos y en la reflexión actual en torno a estos complejos temas. El primer viaje a Lima de Marcel Odenbach se produjo con motivo del 5° Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica. En dicha edición del Festival presentó una antología histórica de sus trabajos¹ (desde los primeros, realizados en los años setenta) y reflexionó sobre la importancia de los nuevos medios y la historia del video en un taller sobre la práctica del videoarte². También presentó, tanto en la Galería de Artes Visuales de la Universidad Ricardo Palma, como después en la Sala Luis Miró Quesada Garland, la videoinstalación *Herdentrieb (El Instinto del rebaño)* en conjunto con la videoinstalación *Tombe*, de Robert Cahen. Otro hecho importante de la visita de Odenbach constituye su presentación de videoarte africano titulada "No todos los caminos conducen a Roma: videoarte africano"³. Durante décadas de trabajo en África, Odenbach ha registrado mediante observaciones personales el desarrollo de las prácticas audiovisuales en Sudáfrica, Camerún, Ruanda y Ghana, lo que no solo le ha permitido desarrollar trabajos artísticos propios sino extender las prácticas de creación en video a la comunidad local mediante talleres, generando una importante visibilización de artistas, muchos de los cuales hoy

son reconocidos en la escena local de sus países y en la internacional⁴. Esta selección de videoarte africano fue la primera que se presentó en el Festival, y ayudó a expandir los contenidos de este fuera de las ya habituales contribuciones provenientes de Europa o América Latina.

Odenbach regresó al Perú en el año 2015 para una exhibición monográfica en el Museo de Arte de Lima⁵ curada por Matthías Mühling, que recogió obras realizadas por el artista en video y papel a lo largo de los últimos 30 años. Titulada "Movimientos quietos" ("Stille Bewegungen"), la exhibición ilustra la sutileza y variedad formal con la que Odenbach escenifica la imagen en movimiento y su acompañamiento acústico, conformando narrativas complejas que el artista crea a través de una técnica única de *collage* a partir de imágenes recopiladas del cine, la televisión y material de archivo.

Robert Cahen: enseñanzas sobre memoria, imagen y sonido

Robert Cahen es un artista y músico francés que es considerado uno de los más representativos creadores en el campo del videoarte europeo. Los trabajos de Cahen, quien al igual que Marcel Odenbach se encuentra activo desde la década del setenta, muestran un profundo interés por el tiempo y el espacio: los paisajes electrónicos de Cahen son un campo de visualización

1 Miércoles 16 de mayo, 2001, Sala Luis Miró Quesada Garland, Municipalidad de Miraflores.

2 Lunes 14 de mayo, 2001, Universidad Ricardo Palma, Galería de Artes Visuales.

3 Martes 15 de mayo, 2001, Sala Luis Miró Quesada Garland, Municipalidad de Miraflores.

4 Fruto de este trabajo curó la importante muestra "Blick-Wechsel: Afrikanische Videokunst" (2000-2001) para las galerías IFA de Bonn, Stuttgart y Berlín, introduciendo en Europa por primera vez la obra de muchos artistas africanos.

5 Salas 3 y 4 del MALI (19 de junio al 2 de agosto de 2015).

de la memoria. Es en este espacio de imagen-tiempo donde se determina la interacción con nuestro propio ciclo "orgánico": la temporalidad propia del cuerpo y el tiempo de la evolución interna de la imagen en movimiento. La obra del reconocido artista francés se presentó, mediante proyecciones, durante el 3° y 4° Festival internacional de Video Arte (1999 y 2000, respectivamente), pero como ya hemos mencionado, en el año 2001 visitó el Perú para presentar su instalación *Tombe (Tumba)*⁶, así como una antología de su obra⁷ y la preparación de un taller para artistas sobre música y sonido relacionado con el uso del video y el arte electrónico⁸ donde Cahen hizo un recuento de su experiencia artística y los elementos que considera esenciales en su obra, como el aspecto social en la presentación del video, es decir, producir video para que se pueda compartir con otras personas y generar una discusión al respecto. La gran pregunta, según Cahen, continúa siendo: ¿Qué queremos decir con las obras que producimos y cuál es el público al que le queremos hablar? Estas preguntas resultan complejas de responder pues es frecuente que en una obra se intente decir todo y eso es imposible, o muchas veces la codificación del mensaje está planteada sin la articulación necesaria para ser asimilada por el público. Cahen, que ha tenido numerosos viajes y experiencias de colaboración tanto en América Latina como Asia Oriental, ilustra este hecho a partir de su primer trabajo *L'invitation au voyage (Invitación al viaje)* de 1973.

Muntadas: la crítica a los *media*

En el Perú son escasas las exhibiciones que transgreden los espacios entre lo público y privado. Mientras que las definiciones en torno al arte han cambiado dramáticamente en las últimas décadas, nuestros espacios aún promueven la separación entre la obra estética (el 'arte') y su relación directa con el entorno social (la 'vida'). El Centro Cultural de España en Lima organizó en marzo de 2000 una exposición de los proyectos de Antoni Muntadas. Titulada "Espacios Protegidos / Espacios Públicos", era una selección antológica de obras que siguen la línea trazada por el artista catalán desde hace más de cuarenta años. Si bien Muntadas es un artista que trabaja con múltiples medios, tuvo un desarrollo inicial en el video, por lo que puede considerársele junto con Nam June Paik, Lynn Hershmann y Gianni Toti, como los iniciadores de esta tendencia que empezó a desarrollar un nuevo lenguaje en el arte moderno. Los proyectos de Muntadas están compuestos por instalaciones en donde elementos simbólicos, con un significado político codificado en los medios masivos (los *media*), se elaboran en construcciones arquitectónicas, o como él las denomina, "arquitecturas mediáticas". Sus construcciones audiovisuales utilizan una variedad de medios y situaciones (series de fotografías, instalaciones, video, paneles publicitarios, publicaciones) que constituyen observaciones y comentarios sobre hechos contemporáneos, particularmente los *media* como sujeto,

6 También se presentó del 22 de mayo al 3 de junio en la Sala Luis Miró Quesada Garland, Municipalidad de Miraflores.

7 Jueves 17 de mayo, 2001, Sala Luis Miró Quesada Garland, Municipalidad de Miraflores.

8 Viernes 18 de mayo, 2001, Universidad Ricardo Palma,

Galería de Artes Visuales.

forma, y contenido. El análisis social del contexto resulta fundamental en la obra de Muntadas, y por ello es considerado parte integral de su trabajo; esto se traduce en la imposibilidad de construir una imagen por sí sola o fuera de su contacto con el ambiente que la rodea y que la vincula con aspectos políticos, económicos, sociales o culturales. La selección de los trabajos que se presentaron en Lima incluyó *La Televisión* (1980), *Portraits/ Portrait* (1995), *La Siesta* (1995) y *Palabras: La Sala de Prensa* (1991). Es importante mencionar que para *Palabras: La Sala de Prensa*, Muntadas realizó una producción especial en conjunto con Alta Tecnología Andina (ATA) para adaptar el contenido a las problemáticas socio-políticas locales de ese entonces, signadas por el gobierno fujimorista y la liberación de los rehenes de la residencia del embajador japonés en Lima. En el año 2013 Muntadas, luego de 13 años de ausencia, regresó al Perú —con el apoyo de ATA— para presentar en el Auditorio AFP Integra del MALI, un recorrido por los últimos diez años de su producción artística y compartir detalles de sus últimos proyectos con el público asistente así como con creadores locales, principalmente artistas y arquitectos.

Finalmente, es importante mencionar que Muntadas resulta un articulador y facilitador de contactos entre personas a nivel internacional, lo que devino en colaboraciones que estimularon la escena de las artes experimentales locales y las expandieron a áreas como la arquitectura y el diseño. Cabe destacar

la colaboración entre ATA y la Cátedra La Ferla de la Universidad de Buenos Aires para concretar la publicación del libro "*Con/Textos*", primer tomo de las compilaciones de textos en relación a la obra de Muntadas (Alonso, 2002).

Stelarc: cuerpos obsoletos, involuntarios y automatizados

Stelarc es considerado el 'padre' de la performance cibernética o *ciberperformance*. El trabajo de este artista griego-australiano abarca las relaciones entre el arte del cuerpo y las nuevas tecnologías; entre la robótica y la naturaleza de la comunicación, y el futuro de nuestra especie. Para ello ha utilizado desde sistemas de realidad virtual, robots y la Internet hasta prótesis e instrumentos médicos. Así ha explorado una gama extraordinaria de interfaces de relación hombre-máquina. ATA organizó una gira latinoamericana en las ciudades de Lima y Buenos Aires en octubre de 2001⁹, en la que por primera vez este reconocido artista visitaba ambos países. Su presentación se tituló "Zombies y cyborgs: cuerpos obsoletos, involuntarios y automatizados" y en ese momento la Sala Luis Miró Quesada Garland, de la Municipalidad de Miraflores, se convirtió en un espacio para una proyección antológica de sus principales trabajos y performances.

Sin embargo, el centro de su presentación en Lima fue *Escuchando a Stelarc*¹⁰, una conferencia multimedia que ilustró el trabajo del artista mediante proyección de

9 En el caso de Buenos Aires esto se logró gracias a la colaboración y gestión de Rodrigo Alonso.

10 Jueves 11 y viernes 12, Salón de Actos, Municipalidad de Miraflores.

videos, diapositivas y CD-ROMs. Stelarc discutió temas relacionados al cuerpo y tecnología, en particular los conceptos que ha estudiado a lo largo de su carrera, como son las experiencias involuntarias, la extensión de capacidades en el cuerpo, la automatización y la coreografía alterna cuerpo-máquina. Dichos conceptos se hicieron visibles en sus trabajos más emblemáticos, como las *Suspensiones de Cuerpo*, el *Tercer Brazo*, el uso de sondas en el interior del cuerpo, el robot *Exoskeleton*, la coreografía remota del cuerpo mediante Internet y su proyecto (en aquella época en curso) de una oreja supernumeraria “Extra Ear”, todos ellos mostrados durante la presentación ante el público limeño. Parte importante de la presentación de Stelarc fue el uso de su *Tercer Brazo*, una prótesis controlada mediante señales musculares, que demostró funciones tales como la acción de pellizcar, tomar objetos y rotar la muñeca en 290 grados. También invitó a cuatro voluntarios, de ambos sexos, para que experimentaran la estimulación de acceso remoto del cuerpo mediante electrodos colocados sobre los músculos de las extremidades y así coreografiar movimientos involuntarios. El evento no solo fue un hito regional, que permitió ubicar a Lima como un espacio de discusión del arte tecnológico internacional en América Latina, sino que generó una asistencia masiva que obligó a repetir la conferencia en una segunda fecha, al día siguiente. En el contexto de esta presentación se desarrolló una pequeña publicación que tradujo por primera vez al español las ideas de Stelarc así como la descripción de sus principales obras (Stelarc y Mariátegui, 2001)¹¹.

El rasgo que caracterizó las visitas de estos cuatro artistas fue la oportunidad de establecer y/o activar redes de contactos internacionales. Los artistas locales lograron establecer nuevos vínculos y relaciones enriqueciendo y ampliando el panorama del video y las artes electrónicas. Es importante aquí mencionar el aspecto de provocación en la obra de algunos de estos artistas —como Odenbach, Muntadas y Stelarc— que entienden su práctica como una forma de generar discusión en torno a temas actuales y donde el arte, principalmente el producido a partir de la tecnología, puede servir como una herramienta discursiva fundamental tanto para la reflexión como para la acción. Estos artistas ejemplifican en su obra no solo su compromiso social o ético, sino que buscan provocar cambios o nuevas formas de entender y analizar la realidad que nos rodea, inclusive mediante el uso del cuerpo como entidad biológica que inexorablemente está siendo aumentada por los efectos de la tecnología. Sus visitas a Lima buscaban dicha provocación en la escena local y generar un entendimiento crítico en torno al papel y la importancia que debe jugar el artista como activador crítico-social y articulador de discusiones locales-globales en el contexto que lo rodea.

REFERENCIAS

Alonso, Rodrigo (Ed.) (2002). *Muntadas Con/Textos*. Buenos Aires : Ediciones Simurg : Cátedra La Ferla, UBA.

Stelarc y José-Carlos Mariátegui (2001). *Stelarc: Zombies & Cyborgs*. Lima: Alta Tecnología Andina.

Gianni Toti en dos décadas, 1995-2015

Reina Jara

Gianni Toti (1924-2007) es considerado el padre de la videopoesía y uno de los más importantes autores de videoarte a nivel internacional. Su rica biografía como poeta, escritor, autor de películas y piezas teatrales, dibuja el perfil de un intelectual orgánico que confronta infatigablemente la profundidad teórica y la actividad cultural con iniciativas editoriales y con intervención militante a partir de su actividad en la resistencia romana, y luego como periodista y enviado especial del diario *L'Unitá*. Gracias a un encuentro entre Gianni Toti y José-Carlos Mariátegui Ezeta en Cuba, en el año 1994, surge la idea de la visita del primero al Perú. En aquella época también nacería la idea de crear Alta Tecnología Andina (ATA).

En el mes de agosto de 1995 se realizaría la presentación de las obras de Gianni Toti en Lima, en el Museo de la Nación. Las obras presentadas fueron *SqueeZangeZaum*, *Planetopolis*, *L'Orignédite* y *Ordre, Chaos, Phaos*, todas en lenguaje original y sin subtítulos al español, lo que en un principio se pensó restaría interés en el público no especializado. Por aquel entonces las proyecciones de videoarte no eran comunes en la ciudad, por lo que esta actividad fue algo bastante atípico; sin embargo, la respuesta del público fue positiva¹. Estas proyecciones significaron también el primer proyecto realizado por ATA, que en ese momento estaba conformada por César Zevallos Heudebert y Mariátegui.

1 Como curiosidad se puede mencionar que fue en una de las proyecciones en la que Jorge Villacorta conocería ATA, de la que al año siguiente sería miembro.

El trabajo de Toti fue revolucionario en todo el sentido del término: utilizó los primeros programas de edición de video para realizar sus obras y llevó la exploración del medio a las máximas posibilidades, creando obras que se asemejan mucho al concepto de Richard Wagner de obra de arte total.

En el año 1997 Toti realiza *Tupac Amauta, VideoPoemOpera* inspirada en la salvaje explotación sufrida por los indígenas a lo largo de la historia del Perú y la resistencia de América Latina, con personajes representativos como Túpac Amaru II y, por supuesto, José Carlos Mariátegui. Esta fue una obra realizada en colaboración con José-Carlos Mariátegui Ezeta quien, junto con José Javier Castro y Elisa Zurlo, recopiló una gran cantidad de imágenes y fragmentos de video para ser usados como material en bruto. La edición del material se realizó durante una residencia en el CICV Pierre Schaeffer, en Hérimoncourt (Montbéliard, Francia), y gracias a esta experiencia se inicia el contacto con instituciones, artistas e intelectuales europeos dentro del campo de la producción arte-ciencia.

En el año 2007, con motivo del fallecimiento de Toti, ATA organiza un homenaje *online* desde Latinoamérica (o como Toti la llamaba, LatinAmerIndia) al padre de la videopoesía, al amigo y al luchador utópico titulado *Gianni Toti / Juan de Todos*², que incluía documentos inéditos como cartas, dibujos escritos de y sobre la obra de Gianni Toti y manuscritos acerca de sus obras, de la mano del propio Toti.

El año 2015 fue muy importante para ATA, no solo porque se cumplieron 20 años desde la fundación de la organización, sino también porque se realizó una muestra que significó tanto una vuelta a las raíces como un homenaje a un personaje que marcó un rumbo. Gianni Toti es una figura que estuvo presente en ATA desde antes de su fundación, y por eso la primera celebración que se realizó por el vigésimo aniversario fue una muestra antológica sobre Toti para que la ciudad pueda conocer más a fondo la obra de este personaje poliédrico.

Así se creó "POETRÓNICO", muestra que intentó ser una antología exhaustiva sobre el recorrido audiovisual de Toti, presentando sus obras divididas en programas temáticos. En Lima se realizaron dos versiones de la muestra, primero en el Museo de Arte Contemporáneo (MAC) y luego en la Casa de la Literatura; en ambas exhibiciones se mantuvo un núcleo con las obras esenciales del autor. El primer programa fue "Experimentos en Videopoesía", que contenía las obras en las que Toti comenzó su búsqueda del llamado "arte total", integrando la música, la poesía, el cine y la lingüística. El segundo programa, la Trilogía Maiakovskiana, contenía tres obras que se basaron en un pequeño fragmento de una película interpretada por el poeta ruso Vladimir Maiakovski y su musa, Lili Brik; fragmento que fue rescatado de un incendio y obsequiado a Toti por la misma Lili Brik. El tercer programa fue el Imaginario Científico, realizado con el apoyo de la sociedad de música informática

y la Ciudad de las Ciencias y la Industria de Paris (La Villette); el programa exploró los diversos avances científicos de la época, transformándolos en creaciones artísticas. Por último, el programa "Tupac Amauta", o "Trilogía de la deconquista o de la rêve-évolution", es un conjunto de tres obras que responden a los horrores de la dominación colonial y las guerras con un homenaje a la resistencia latinoamericana y haciendo referencia al legado de José Carlos Mariátegui, Túpac Amaru II y el intelectual italiano Antonio Gramsci.

También se incluyó en la muestra *PlaneToti-Notes*, pequeño documental experimental realizado por Sandra Lischi en el que se ve a Toti siendo Toti, sus interminables anotaciones, su gran biblioteca, su perfeccionismo en la edición de sus obras y muchos detalles de su día a día que esbozan el perfil del autor. En la versión hecha en la Casa de la Literatura también se incluyó la obra *Canto Vegetal a PachaMamaCoca*, pequeña obra realizada colectivamente por Toti, Elisa Zurlo y Marko Mormil.

La muestra también quiso poner en evidencia los juegos de lenguaje que usaba Toti en sus obras, creando así el Totiano, un glosario a modo de *Nadsat* en *La Naranja Mecánica*, en el que se incluyeron neologismos usados por él dentro de sus obras. Este glosario fue colocado en las paredes de las salas.

Asimismo, en el marco de las exhibiciones, se organizó una serie de conversatorios y proyecciones que abordaron temas como la poesía experimental, la relación

entre arte y ciencia, el futurismo ruso, la relación de Toti con el Perú; a la vez que se invitó a la profesora Sandra Lischi a dar una conferencia sobre su experiencia con Gianni Toti. Sandra Lischi pudo visitar Lima gracias al gentil patrocinio de la Cooperación Cultural de la Embajada Italiana en Perú³. Por último, se realizaron proyecciones de obras que por el formato no encajaban en los programas, ya sea por ser de corte más cinematográfico, o muy extensas para colocar en sala.

La respuesta del público a POETRÓNICO fue notablemente positiva, y esto permitió que se convierta en un concepto itinerante. Su primer destino fue la Bial de la Imagen en Movimiento en Buenos Aires, Argentina. Se planea replicar el concepto POETRÓNICO en la India e Italia en los próximos años. En el año 2016 se produjo también el trabajo *Immortale Toti*, videomemoria de José-Carlos Mariátegui que intenta decantar pasajes de la vida de Gianni Toti durante los muchos años de amistad y recuerdos que están siempre presentes en la memoria de ATA. Los pasajes recopilan algunas escenas cotidianas en la vida de Toti, visitas a festivales, museos en las ciudades de Hérimoncourt, São Paulo, Atenas y Roma, y fue producido para el proyecto "Vectors of Kinship", curado por Srajana Kaikini como parte de la Plataforma Infra-Curatorial de la XI Bial de Shanghai, 2016.

3 La visita de Sandra Lischi propició, además, un encuentro con videocreadores peruanos, que Sandra relata en su artículo "Lima - Video Escenarios", reproducido en esta publicación en su versión en español. La experiencia de Sandra en el Perú, además, sirvió de impulso para la

selección "Videoarte peruano: Un panorama", curada por Angie Bonino y José-Carlos Mariátegui para INVIDEO - International Exhibition of Video Art and Cinema Beyond.

Pensamientos persistentes

José-Carlos Mariátegui

Teóricos

1
9
2

Como se mencionó anteriormente, en la historia y desarrollo de las últimas dos décadas del video y las artes electrónicas en el Perú fueron fundamentales el intercambio y las colaboraciones internacionales. Esto permitió que tanto artistas como intelectuales extranjeros participaran de un intercambio abierto con miembros de la escena local. En esta sección nos referiremos al intercambio generado con curadores, académicos, teóricos, filósofos y periodistas que establecieron una fluida relación con artistas, promotores, curadores y periodistas peruanos. Resulta importante tomar en cuenta el limitado número de especialistas locales en el campo del video y el arte electrónico a fines de los años noventa. La presencia de estos invitados permitió aprendizajes en temas que no eran impartidos en las escuelas y centros de formación peruanos y que aún hoy no lo son. Personas como Solange Farkas,

Micky Kwella, Jorge La Ferla, Rodrigo Alonso, Arlindo Machado y Sandra Lischi facilitaron la visibilización de las obras de los artistas peruanos en exhibiciones y publicaciones de importante difusión en el contexto internacional. En suma, el interés de muchos estudiosos en el campo de los nuevos medios que visitaron el Perú durante las dos últimas décadas ayudó significativamente en el desarrollo crítico y reflexivo del panorama local y fue fundamental para la proyección internacional de muchos artistas peruanos. Se presenta, a continuación, una breve reseña de algunos de los estudiosos extranjeros más representativos que visitaron el Perú a lo largo de las últimas dos décadas.

Primeros diálogos y reflexiones: Micky Kwella, Lydia Haustein y Nils Röller

Micky Kwella fue director artístico y fundador del Transmediale, evento que se realiza paralelamente al Festival

de Cine de Berlín, y que presenta las últimas producciones y desarrollos en el arte electrónico en los campos del video, animación computarizada, medios interactivos, instalaciones y performances mediáticas. Visitó Lima por primera vez en el año 1999 durante el 3° Festival Internacional de Video Arte como parte de una gira organizada por el Goethe-Institut Lima, y que incluía también las ciudades de Caracas, Bogotá, La Paz y México. Ya en ese entonces Kwella apostaba por el video como un medio democrático que cada vez estaba más al alcance de todos y que ayudaba a dejar de lado las distinciones entre la producción del “Primer” y “Tercer” Mundo. Poco a poco el acceso a la tecnología permitía poner las mismas herramientas a disposición de todas las personas y es por ello que él estaba muy interesado en estudiar cómo este fenómeno impactaba en la creación en América Latina.

En su primer viaje al Perú, en 1999, durante el 3° Festival Internacional de Video Arte, la escena local era aún incipiente, por lo que Kwella dedicó sus esfuerzos principalmente a educar, presentar obras internacionales y, sobre todo, discutir con los artistas locales. En su segundo viaje, en el año 2000, durante el 4° Festival Internacional de Video Arte, se intensificó su relación con artistas peruanos, muchos de los cuales ya conocía y con los que se reunió para hacer el seguimiento a su trabajo luego de un año. Fue así como se organizó un taller colectivo¹ a manera de “clínica de artista”, donde Kwella comentó cuidadosa

y rigurosamente la obra de muchos de los artistas peruanos destacando sus aspectos más significativos². El espacio de taller promovió también la reflexión colectiva, fundamental para que los artistas participantes discutieran entre ellos en torno a sus proyectos de manera objetiva y en diálogo honesto. Kwella abordó el taller considerando tres niveles del análisis: la idea y su puesta en práctica, el sonido (que muchas veces se subestima en contraposición a la imagen, pero que constituye el 50% de las obras de video) y el montaje (o edición) que define la relación de la obra con el tiempo mediante un proceso que resulta laborioso. Micky Kwella falleció a los pocos años, en 2003; ese mismo año Angie Bonino produjo un video póstumo y en el año 2004 se hizo un libro en su homenaje donde participaron muchas de las personas que conocieron a Kwella y que contó con contribuciones sobre temas actuales como el video y el arte electrónico internacional (Broeckmann y Frieling, 2004)

En el año 2000 visitó Lima la investigadora y periodista alemana Lydia Hausteин, quien presentó la conferencia “Conceptos de Espacio y Tiempo en el arte mediático y de internet”³, gracias al Goethe-Institut Lima. Hausteин se reunió y dialogó de forma individual con muchos artistas peruanos. A su regreso a Alemania, asombrada por la ebullición de la escena peruana de nuevos medios, publicó en el influyente periódico alemán *Frankfurter Allgemeine Zeitung* un artículo sobre la escena local titulado “Machu Picchu Interactivo”, que reproducimos en este capítulo (Hausteин,

1 El Taller de análisis y comentarios de trabajos de artistas locales que se realizó el sábado 20 de mayo de 2000.

2 Se invitó a diecisiete artistas de los cuales participaron

Delia Ackerman, Fermín Tangüis, Roger Atasi, Alberto Wagner, Arias & Aragón, Álvaro Zavala, Angie Bonino.
3 Martes 23 de mayo, 2000, Goethe-Institut Lima.

2000). A los pocos años, publica un libro sobre videoarte internacional titulado *Videokunst*, en donde hace referencia a las obras de Angie Bonino, Álvaro Zavala, Eduardo Villanes, Delia Ackerman e Iván Esquivel, además de mencionar la relevancia de dos organizaciones que formaron parte integral del naciente ecosistema digital en el Perú: el Festival Internacional de Video Arte y la Red Científica Peruana. Esta última, sostiene Hausteín, tuvo un rol importante al brindar acceso a Internet en el Perú. La investigadora germana presagió así la importancia que tuvo internet en el Perú como catalizador de modelos de creación y colaboración artístico-científica y del traslado de la producción y difusión del video del espacio público a los medios digitales (Hausteín, 2003).

1
9
4 Nils Rölller fue otro teórico, filósofo e investigador en medios digitales que visitó el Perú. En ese entonces ocupaba el puesto de profesor de la Kunsthochschule für Medien (Academia de Artes y Medios Audiovisuales) de Colonia. Rölller preparó sesiones de intensa discusión teórica, como la conferencia "Lampasacus: una ciudad y universidad utópica que se desarrolla en internet"⁴ y el taller "El Legado de Flusser: Teoría y práctica entre dos continentes"⁵, que permitió conocer acerca de la vida, ideas y obra del reconocido filósofo de medios checo-brasileño Vilém Flusser. Nils Rölller siguió colaborando con Alta Tecnología Andina (ATA) a lo largo de los años y fue coautor de un manifiesto que articuló una discusión

teórico-artística, similar a las discusiones que motivaron la creación de ATA durante la etapa en la que Gianni Toti visitó Lima en 1995. En el texto "Towards Cuzco – Manifiesto", escrito en colaboración con José-Carlos Mariátegui⁶, Rölller plantea la creación de un centro de arte, ciencia y tecnología de medios en Cusco, delinea las bases conceptuales parte de las cuales serían adaptadas para el proyecto de Escuelab. Resumimos a continuación parte del manifiesto:

Cusco es más que Venecia. No es sólo una buena contraparte del mundo, no sólo un sistema de canales que está permanentemente desbordado por el turismo internacional. Es más, y es diferente. Es una brújula para las ideas y un hábitat para desarrollar la creatividad crítica.

¿Por qué? Porque el Cusco es un lugar intermedio: entre el pasado Inca y el futuro global.

El futuro global estará condicionado por las redes electrónicas. El pasado Inca estaba condicionado por una red no literal. Hoy Cusco está desbordado por turistas internacionales que quieren aventurarse a la selva botánica existente y también a la selva oculta de la historia precolombina. Esta historia no fue escrita. Sólo fue interpretada por los escritores de los colonizadores occidentales que representaron el conocimiento inca en un medio extraño a su estructura individual. Vamos a cuestionar esta estructura.

4 Jueves 11 de mayo, 2000, Goethe-Institut Lima.

5 Viernes 12 de mayo, 2000, Goethe-Institut Lima.

6 Debate en Videobrasil, 23 de septiembre de 2001.

Participantes: Solange Farkas, Gianni Toti, José-Carlos Mariátegui, Marcello Tas y Nils Rölller.

Nuestra estructura de aproximación al Cusco es la máquina de la diferencia. La máquina de la diferencia comienza a funcionar cuando diferentes técnicas de medios están en conflicto.

Nuestra máquina de tiempo cálida⁷ trabaja con la energía de este conflicto. Ir hacia Cusco convierte la energía híbrida. McLuhan dijo que el artista es capaz de darse cuenta de cómo las técnicas de los nuevos medios cambiarán el tiempo-espacio-sentimiento común.

Cusco es diferente. Permite comprender cómo las redes en el pasado y el futuro pueden fusionarse.

Invitamos a artistas y científicos a utilizar su visión en las arquitecturas de tiempo-espacio. Les pedimos que tomen ejemplos del trabajo precolombino. Para nosotros un jarrón encontrado en una tumba Inca o granos de amaranto no son sólo elementos de una tradición del pasado, agradable a la vista. Son rastros de otra estructura tiempo-espacio.

Animamos a los artistas a invertir en un mercado bursátil especial. Intercambiamos robo visual y pedimos a los artistas que vuelvan a trabajar y reflejen el robo de los cazadores de tesoros occidentales.

Esta reflexión nos permitirá crear recursos para la máquina del tiempo cálida: construir paso a paso la Academia del Cusco.

Nils Rölller visitaría una vez más el Perú, en 2005, acompañado de la artista Barbara

Elmerer. Con este motivo se celebró en la Casa Mariátegui el “Simposio sobre nuevas tecnologías”⁸, en el que participaron Rölller y José-Carlos Mariátegui, con Jorge Villacorta como moderador.

Estableciendo y articulando una comunidad de música electrónica peruana: Johannes Goebel y Kathleen Forde

Fue fundamental el paso por el Perú de Johannes Goebel, director, en ese entonces, del Instituto de música y acústica del ZKM (Centro para el arte y la tecnología de los medios de comunicación, localizado en Karlsruhe), invitado también por el Goethe-Institut Lima en el año 2000⁹. En ese entonces los creadores de música electrónica peruanos se encontraban activos pero dispersos y no se daba aún en el Perú una situación académica o artística que articulara la escena en su conjunto. Antes de la presentación de Johannes Goebel en Lima no se había organizado —al menos en las últimas décadas— evento similar, que conjugara performance sonora con explicaciones teóricas relacionadas a la música electrónica. Por ello, para la presentación de Goebel, que incluía una diversidad de experimentaciones innovadoras a nivel sonoro y visual, se trabajó con meses de anticipación para realizar una búsqueda exhaustiva de los más relevantes creadores de música electrónica peruana de ese momento, así como del público interesado en el tema. Estas dos estrategias aseguraron una audiencia importante e interesada durante los dos días de presentación. Goebel

7 Traducción del inglés “warm time machine”.

8 Tuvo lugar el 22 de febrero del 2005 en la Casa Mariátegui.

9 “Música Electrónica”: Johannes Goebel en Lima, organizado por el Goethe-Institut Lima en colaboración

con Alta Tecnología Andina (ATA) y el Conservatorio Nacional de Música. 13 y 14 de noviembre de 2000.

ofreció ejemplos que ilustraban las nuevas perspectivas sonoras hechas posibles por los desarrollos tecnológicos. La importancia de la visita de Johannes Goebel radica en que gracias a él se estableció el primer paso hacia la articulación de una escena de música electrónica peruana que tuvo como proyecto colectivo fundacional la sonorización por 168 horas del Parque Central de Miraflores, titulada Modular 12° 06' s / 77° 01' - Park-o-Bahn¹⁰.

Al poco tiempo, en el año 2003, visitó Lima Kathleen Forde, en ese entonces directora curatorial para Arte en Vivo y Nuevos Medios del Goethe Forum (Berlín), quien realizó una ambiciosa curaduría especialmente para el 7° Festival Internacional de Video/Arte/ Electrónica titulada "SF/AV", que gracias al apoyo de la Embajada de los Estados Unidos presentó en diversos espacios de Lima (principalmente en el ICPNA de San Miguel) los trabajos de un grupo de artistas audiovisuales residentes en San Francisco, California. La ambiciosa selección de Forde reunió en Lima a reconocidos artistas experimentales sonoros y visuales norteamericanos: Scott Arford, Matthew Biederman, Sue Costabile, Joshua Kit Clayton, Christopher Musgrave y Randy Yau, que a su vez generaron espacios de colaboración con artistas locales. Este hecho, sin precedentes incluso para la escena latinoamericana, causó gran interés en la creciente comunidad de video y música electrónica que empezaba ya a consolidarse. Una comunidad emergente e informada se hizo presente con motivo

de esta muestra. Al poco tiempo Forde, motivada por la experiencia en el Perú, publica también un artículo en relación a la escena de arte electrónico peruana y en particular a la muestra "SF/AV" para la revista *a-n Magazine* (Forde, 2004).

Un constante vínculo latinoamericano: Jorge Glusberg, Solange Farkas, Jorge La Ferla, Rodrigo Alonso, Néstor Olhagaray, Arlindo Machado y Elias Levin

Mención no menor en este recuento merecen los curadores y teóricos latinoamericanos que pasaron por Lima en diferentes estadios de la evolución del movimiento de video y arte electrónico peruano. Históricamente, el videoarte en América Latina contó desde sus inicios con fuertes lazos de colaboración, principalmente entre México, Brasil, Chile y Argentina, lo que desarrolló tanto las escenas locales como una comunidad de creadores latinoamericana. Como ya se ha mencionado, durante el 2° Festival Internacional de Video Arte (1998) tuvimos la presencia de Solange Farkas de Videobrasil (Brasil), Néstor Olhagaray de la Bienal de Artes Mediales de Santiago (Chile), Elias Levin Rojo, curador y crítico de videoarte de la ciudad de México y Jorge Glusberg, del Museo Nacional de Bellas Artes de Buenos Aires y del CAYC, lo que empezó a integrar al Perú en la creciente comunidad del video y los nuevos medios de América Latina.

Solange Farkas, fundadora de Videobrasil, es visitante frecuente: en el 5° Festival

10 Ver contribución de J.J. Castro "Reflexiones sobre Park-o-Bahn".

de Video/Arte/Electrónica presentó una selección de video brasileño reciente y —por primera vez en el Perú— una selección de la obra del sudafricano William Kentridge, lo que le permitió dialogar sobre el reconocimiento que estaba alcanzando el videoarte latinoamericano en el contexto internacional. Farkas fue clave para fomentar activamente, a partir de 1998, la participación peruana en Videobrasil, festival que lleva hoy más de tres décadas y es el evento de referencia en América Latina en relación al video y el arte contemporáneo.

Jorge La Ferla, destacado realizador y profesor de la Universidad de Buenos Aires (creador de la Cátedra La Ferla en dicha universidad) y de la Fundación Universidad del Cine y fundador de las Muestras EuroAmericanas de Cine, Video y Arte Digital (MEACVAD), visitó Lima en el año 2000 y presentó el Seminario-Taller “El video como entreacto en la historia del audiovisual del siglo XX”¹¹. Regresó para las actividades conmemorativas por el centenario del nacimiento de Marshall McLuhan: “MMcLuhan 100: Comunicaciones, arte y pensamiento”, organizadas por Fundación Telefónica, Alta Tecnología Andina (ATA) y el filósofo Victor J. Krebs, participando en el Simposio Internacional “El impacto de los medios, nuevas proyecciones de lo digital” con la conferencia magistral “La influencia de McLuhan en la cultura audiovisual mundial”, acompañado en el panel por Ricardo Bedoya, Sandro Venturo y Rafael Zalvidea¹².

La Ferla conjuga el profundo conocimiento teórico —es sin duda el editor y autor más activo en proyectos de publicaciones sobre temas de arte, tecnología y el audiovisual en la región— con su práctica artística, lo que le permite generar un particular espacio tanto de discusión práctica como de formación con los participantes de sus talleres y clases.

Con motivo de la exposición de Marcel Odenbach “Movimientos Quietos” en Lima¹³, en 2015, fue invitado junto con Solange Farkas a reflexionar sobre las relaciones entre videoarte y política en el contexto de América Latina. Solange Farkas participó con la conferencia “Una lectura desde América Latina a la obra político-cultural de Marcel Odenbach”, y Jorge La Ferla con “El video como dispositivo, técnica y forma. Su impacto en la producción histórica audiovisual: un contraste entre Europa y América Latina”.

Rodrigo Alonso (Argentina), profesor universitario y reconocido crítico de arte, especializado en nuevos medios (fotografía, video de creación y arte digital) así como curador, jurado y organizador de numerosas exhibiciones y eventos teóricos para diversas instituciones, curó dos importantes selecciones de videoarte argentino durante el 6° Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica (2002): por un lado, una antología de la obra de Carlos Trilnick, un pionero del videoarte en la Argentina; y por otro, una selección histórica del videoarte en la Argentina,

11 Miércoles 24, jueves 25 y viernes 26 de mayo de 2000 (Universidad Ricardo Palma, Galería de Artes Visuales).

12 21 de setiembre de 2011.

13 21 y 22 julio de 2015 (respectivamente), Auditorio del Goethe-Institut.

titulada "Vida, pasión, agonía y resurrección del videoarte en Argentina". A su vez Alonso, quien es uno de los más acuciosos investigadores en el campo del video y arte electrónico latinoamericano, dedicaba su estadía en el Perú a dialogar con artistas locales a quienes luego incorporaría en sus curadurías y escritos, lo cual también permitió ampliar el panorama de difusión internacional (Alonso, 2016).

Mención especial merece la visita al Perú de profesor brasileño Arlindo Machado, considerado uno de los teóricos en comunicaciones y nuevos medios más representativos del contexto latinoamericano. Machado presentó la selección retrospectiva "Made in Brasil: Tres Décadas de videoarte Brasileño" producido con el apoyo de Itaú Cultural, así como un importante curso sobre teoría y práctica de nuevos medios, bajo el tema "Identidad y Subjetividad en el Ciberespacio"¹⁴.

Desde el imaginario Totiano: Sandra Lischi

Finalmente, se debe destacar la presencia reciente en Lima de la profesora Sandra Lischi, de la Universidad de Pisa, gracias al Instituto Italiano de Cultura, quien dio la conferencia "PlaneToti: el imaginario de Gianni Toti"¹⁵. Lischi fue no solo colaboradora de Gianni Toti en muchos de sus proyectos, como *Planetopolis* o *Tupac Amaputa* sino que ha sido una activa difusora del legado intelectual totiano. Sandra Lischi participó además de una discusión y revisión de obras de artistas peruanos, algo

que se había dejado de hacer de manera sistemática desde la realización del Festival del videoarte y que por los comentarios de los asistentes fue importante a nivel de reflexión crítica sobre su trabajo. El reconocimiento de la producción peruana contemporánea fue descrito por Lischi en un extenso artículo publicado en Italia por el diario comunista italiano *Il manifesto* (Lischi, 2016) e invitó a Angie Bonino y José-Carlos Mariátegui como curadores de una selección de videoarte peruano para la 26.ª INVIDEO, Exposición Internacional de Video y Cine, que tuvo lugar en Milán en noviembre de 2016.

REFERENCIAS

Alonso, Rodrigo (2015). *Elogio de la Low-Tech: Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina*. Buenos Aires: Luna Editores.

Broeckmann, Andreas & Frieling, Rudolf (Eds.). (2004). *Bandbreite. Medien zwischen Kunst und Politik*. Berlin: Kulturverlag Kadmos.

Forde, Kathleen (2004). A challenge, not a problem. *a-n Magazine*, pp.34-35.

Haustein, Lydia (2000, 22 de agosto). Machu Picchu Interactiv. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*.

Haustein, Lydia (2003). *Videokunst*. Múnich: C.H. Beck.

Lischi, Sandra (2016, 20 de febrero). Lima, scenari video. *il manifesto, quotidiano comunista*.

14 22 de julio al 24 de julio, 2003, Centro Cultural de España.

15 12 de enero, Auditorio del MAC.

MACHU PICCHU INTERACTIVO

Culturas globales y locales: el videoarte y el arte medial en el Perú¹

Lydia Haustein

Tres acontecimientos causaron revuelo en las últimas semanas de mayo entre los peruanos, gente normalmente apacible: la cuarta edición en Lima del Festival de Video Arte, la reelección de Fujimori como Presidente, y la derrota de la selección peruana de fútbol en el partido contra la de Brasil. Aunque parezca exagerado afirmar que el videoarte y el arte medial pudiesen desencadenar sobre sus espectadores reacciones tan apasionadas como el fútbol o Fujimori, lo cierto es que las imágenes digitales tienen un protagonismo impresionante dentro de la vida cultural del Perú. El visitante europeo experimenta nuevamente aquel fenómeno por el cual son sus expectativas las que definen sus percepciones, conduciéndolo a un malentendido, mientras

él comienza a registrar, atónito, la alta velocidad de las transformaciones. Se sabe que el mundo entero se halla hoy día conectado electrónicamente; y sin embargo, al pensar en el arte peruano, no necesariamente pensamos en la gran incidencia de los nuevos medios, sino más bien en la persistencia de la cultura inca, o de Machu Picchu, como imagen por excelencia de la constante antropológica "hombre-naturaleza". Los trabajos de artistas como Angie Bonino, Arias & Aragón, Plaztikk, Roger Atasi, Álvaro Zavala o Delia Ackerman no refieren a esa constante, sino que dan cuenta de la cambiante interrelación entre los humanos y los medios, de la primacía de la tecnología respecto del arte, así como del hecho de que la sagrada ciudad de Cusco cuente hoy con

1 Artículo aparecido en una publicación periódica de Alemania de fecha 22 de agosto de 2000. Traducción del alemán de la Dra. Raquel García, en Lima, octubre de 2000. Haustein, Lydia (2000, 22 de agosto). Machu Picchu Interactiv. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*.

tantas cabinas públicas de internet, como la propia capital, Lima.

Los niveles de creciente perfección en las técnicas de simulación que ha logrado la revolución medial y de la información caracterizan una dinámica nunca antes vista en la transferencia y transformación cultural. Los usuarios de internet son hoy día 180 millones de personas, y se pronostica que para 2005 habrán alcanzado los mil millones. Al igual que todos nosotros, también el Perú se encuentra en pleno proceso de transformación hacia una sociedad medial, desde que se fundó en Lima la RCP (Red Científica Peruana).

En vista de estos hechos José-Carlos Mariátegui juzgó urgente exponer en Lima una selección de producciones nacionales e internacionales de videoarte y de arte medial, y expuso todo ello con el apoyo de ATA (Alta Tecnología Andina) y del Goethe-Institut de Lima.

El festival, en tanto reunión dialógica del arte de los continentes, volvió a dejar patentes la expansión y el poder de las imágenes que circulan globalmente. Para indicar las transformaciones en las formas de comunicación, los artistas eligieron el videoarte y el arte en la red, en una variedad que iba desde el *kitsch* más puro (Arias & Aragón) hasta el video con ambiciones políticas (Eduardo Villanes). Un papel especialmente gravitante tiene en Perú la confrontación con historias de migrantes culturales, donde también se evidencia el poder enorme de los medios para poner en escena la identidad cultural. Así es cómo Delia Ackerman se vale de la parábola vital de Aron Goldenberg para elaborar un trabajo en torno a la historia de los emigrantes judíos en Lima. Ackerman, con su visión melancólica de la diáspora judía,

se coloca a sí misma dentro de la categoría del "artista como historiador y etnólogo", una concepción de sí mismo común hoy en día entre muchos artistas del Tercer Mundo.

El joven artista Álvaro Zavala, en su video *Atipanakuy* ('Contrapunto', en quechua), se concentra en las bastante extendidas visiones turístico-folclorísticas que circulan en el mundo como imágenes del Perú. En un segundo paso, Zavala transfiere las culturas antiguas a las nuevas *spiritual machines*, lucha para que se diferencie cultura de pseudocultura, y logra transmitir al espectador la relación íntima entre prácticas visuales y cultura visual. Las veloces imágenes de Zavala constituyen un etnodrama *kitschig* y dan cuenta de las estructuras dramáticas en que ocurre el cambio cultural. A través de estereotipos culturales muy fuertes, este artista desenmascara al discurso sobre el "fin de la Historia" como mero palabrerío hueco, para afirmar en su lugar que "la Historia es inextinguible". La significación de las relaciones múltiples que establecen las formas expresivas más antiguas y presentes en todas las culturas no merma una vez que esas formas expresivas circulan por todo el planeta a través de la red electrónica. Por el contrario, las máquinas individuales y mediales de hacer mitos colocan las estructuras arcaicas y la más reciente tecnología en una perspectiva vital para la crítica medial radical, y nos desafían a reflexionar nuevamente sobre las relaciones que establecen.

Incluso quienes trabajan lúdicamente con la tecnología digital ponen en evidencia cuánto inciden las imágenes de los medios para la construcción de la identidad cultural y de la realidad. Incluso cuando los artistas cuestionan la validez del modelo occidental de identidad global, no ponen en duda que la

cultura de masas es la cultura medial más extendida en el mundo. Internet posibilita un acceso barato a la red y permite que el arte nuevo en Perú se enfrente y dialogue en forma local y crítica con el conformismo visual global. Confrontarse con ese conformismo implica la parábola bifronte de la tecnificación, al tiempo que abre una brecha profunda por la cual mirar hacia la sociedad cerrada de los pueblos jóvenes y de las minorías llegadas también a Lima con la explosión demográfica.

Jean-Christophe Rufin compara la cultura de la pobreza que existe en los “países exóticos” con aquella propia de los pueblos “primitivos”, tal como se la vuelve a celebrar y a falsificar, por ejemplo, en la Bienal de Lyon de este año. La cultura de las masas expulsadas, desestabilizadas, arrancadas de sus formas tradicionales de relación, constituye la cultura más grande en la historia de la humanidad. Más de mil millones de personas viven en esa cultura de la pobreza. Debido a que el teatro, el cine, el concierto o la ópera se hallan a una distancia insuperable, la cultura de masas y de la pobreza lleva el sello inconfundible y exclusivo de la televisión y de las imágenes de los medios masivos. Las telenovelas, el canal MTV o los numerosos locales o cafés de internet aportan ya en la actualidad más elementos para la elección de la identidad cultural que el conjunto de imágenes culturales propias más conocido.

Roger Atasi se aproxima desde los ángulos y las secuencias de cámara más sorprendentes a los nuevos mundos de imágenes de la *terra incognita* del presente. Su veloz recorrido a través de los laberintos de la miseria reúne la nostalgia, la dignidad y la pelea diaria por la supervivencia de los habitantes de incluso los más lejanos rincones de la descomunal ciudad de Lima.

Esas observaciones minuciosas refuerzan visualmente las tesis de Kaja Silverman, en cuyos escritos de crítica medial se subraya la interiorización profunda de las imágenes mediales. Ese repertorio de imágenes, que lleva una marca cultural indisimulable, se encuentra a manera de “pantalla” (*screen*) en las cabezas de la gente, y determina la percepción que cada uno tiene de sí mismo y de los demás. Silverman opina que la única posibilidad de escapar de las formas estereotipadas de mirar consiste en modificar esa “pantalla” a través de la producción estética.

Angie Bonino y el famosísimo artista medial conocido por su seudónimo “Plaztikk” trabajan también en forma individual con esa exigencia, a fin de comprender el nuevo mundo mágico del capitalismo hoy triunfante a escala planetaria. Plaztikk, que proviene de la minoría japonesa residente en el Perú, construye pictogramas peruano-japoneses, al tiempo que busca en internet los símbolos de sus mundos más íntimos a fin de hacer visible la influencia de la gráfica japonesa en la cultura peruana. En sus obras, altamente conceptuales, el artista intenta una y otra vez dar una respuesta a la pregunta clave sobre dónde están situados el arte y la cultura peruano-japoneses en el contexto internacional.

También en América Latina los medios de comunicación albergan la mayor reserva de imágenes y escenarios nuevos para imaginar trayectorias vitales, y por ello constituyen también una instancia muy poderosa en el proceso de creación de sistemas de signos sociales. Dado que tienen una alta incidencia en los contactos sociales de la gran urbe, el artista Roger Atasi, en su video *Killing for Living*, aboga por medios de comunicación libres y por un acceso abierto a la red. La manera en

que Atasi cuestiona los espejismos de la identidad peruana en los medios masivos pretende sensibilizar simultáneamente al público respecto de los espejismos transculturales o las fracturas de imágenes y, al igual que en el video *Neo Tokio Mon Amour*, propone situaciones culturales cotidianas y las reúne con otras situaciones, de gravedad extrema, como la violenta toma de la embajada japonesa.

Tampoco las imágenes seleccionadas por Rafael Besaccia son aquello que dicen ser. Dichas imágenes aluden a su importancia en la imaginación, la importancia de la que habla en sus escritos Appadurai, el especialista indio en culturas, también muy conocido en América Latina. Los montajes sincréticos de imágenes que realiza el arte medial vinculan entre sí formas transculturales de la experiencia visual, que se vuelven legibles recién una vez que han sido traducidas. Algunas de esas imágenes son de origen internacional, pero terminan siendo muy locales.

Un presente político plagado de dificultades en la naciente democracia plantea un gran desafío para que en los trabajos de video y en la red se desarrollen lenguajes simbólicos de imágenes. Se tratará de lenguajes capaces de ir más allá de la circunstancia histórica presente concreta, de dar cuenta de la esperanza en espacios mediales extraterritoriales, y que cautiven, además, al espectador europeo.

Un reto, no un problema¹

Kathleen Forde

Como curadora de los EE. UU., fui invitada a presentar una exposición de artistas audiovisuales radicados en San Francisco en el 7º Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica. Era mi primer día y, francamente, me sentía poco cómoda: “esto no es un problema” debería, bajo circunstancias normales, ser una declaración de apoyo o quizás incluso de consuelo. Sin embargo, comenzaba a sentirme cada vez más perturbada por la frecuencia con la que escuchaba esto; esta era la respuesta peruana para cada una de mis interrogantes cargadas de ansiedad.

Hacia el final de mi semana en Lima tuve, literalmente, que comerme mis palabras y preocupaciones. Mis colegas peruanos

lograron un montaje impecable de una exposición de notoria complejidad, con entusiasmo admirable, sin mencionar que lo hicieron sin descanso. En otras palabras, “esto no fue un problema”.

Durante los últimos siete años, el director del festival Internacional de Video/Arte/Electrónica, José-Carlos Mariátegui, se ha esforzado por analizar, descubrir y presentar las artes basadas en tecnología en la ciudad de Lima. Mariátegui señala: “Creo firmemente que en una ciudad como Lima, donde viven ocho millones de personas —la mayor parte en condiciones de pobreza— y en donde las únicas plataformas visibles son las del entretenimiento mediático como la radio y la televisión [...], una exposición de

2
0
3

1 Crónica del 7º Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica en Lima-Perú (2003). Forde, Kathleen (2004). A Challenge, Not a Problem. *a-n Magazine*, pp. 34-35.

arte medial, su contexto y teorización es absolutamente necesario”.

Según Mariátegui es crucial en un festival multiplataforma el aspecto colaborativo, además de adherir estrictamente a un programa equivalente de conferencias, exhibiciones, obras e instalaciones, para cumplir con los objetivos de este reto.

Un punto clave en la singular visión de Mariátegui es que la misión del festival no sea solo promover la presentación de los nuevos medios artísticos, sino que también incorpore una dialéctica cultural. Es por lo tanto esencial, en la medida de lo posible, que los artistas internacionales asistan al festival en lugar de simplemente enviar su obra de arte para que esta sea incluida en el programa. Tan solo en este año fueron invitados a Lima trece visitantes internacionales provenientes de Francia, Alemania, Brasil y Estados Unidos.

El módulo de exhibición que yo organicé para el Festival de Lima se titulaba “SF/ AV: San Francisco / Audiovisual”. “SF / AV” presentaba instalaciones y performances de siete artistas cuyas instalaciones estaban infundidas de las cualidades de su experiencia con la performance en vivo —es decir su carácter colaborativo, generativo y efímero—. Los artistas fueron Scott Arford, Matthew Biederman, Sue Costabile, Joshua Kit Clayton, Christopher Musgrave, Scott Pagano y Randy H.Y. Yau.

En una ciudad conocida por su fervor católico, tal vez sea más pertinente decir que el montaje de la muestra fue poco menos que un milagro. Fue casi como convertir el agua en vino, conforme las galerías completamente vacías de equipos se transformaban en poderosas e inmersivas instalaciones audiovisuales.

Por supuesto hubieron retos. Sin embargo, las complejidades, a fin de cuentas, resultaron ser bendiciones.

El plato fuerte de la intervención divina fue definitivamente la obra de Scott Pagano. Su trabajo consistía en una proyección de video de gran escala sobre la fachada del Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú, ubicado en una plaza del histórico distrito de Pueblo Libre. Las imágenes fueron generadas en tiempo real a partir de una base de datos de videoclips, ensamblados y procesados por una computadora que “escuchaba” la información de 8 radios de diferentes estaciones AM y FM de Lima.

Ni yo ni el artista sabíamos que la primera noche de la presentación en la plaza coincidiría con una fiesta patronal de Lima. Y, en un momento tan dramático que ni el mismo Fellini hubiera sido capaz de escenificar, el sofisticado experimento de imágenes en movimiento de Pagano, de pronto se encontró con una desordenada procesión llena de sacerdotes, incensos, timbales, el alcalde y una altísima imagen de un santo en una urna sobre un anda decorada, que se balanceaba sobre los hombros de un conjunto de hombres mayores y de baja estatura.

El meollo de esta dramaturgia ritual se centraba en la intermitencia de momentos de oración silenciosa. En otras palabras, un escenario perfecto para la amplificación aparente y exuberante del sonido electrónico penetrante de la obra de Pagano. Casi esperaba ver a Matthew Barney llevando la retaguardia de la procesión pero en vez de él me encontré con Pagano —cámara digital en mano— sonriendo ante esta suerte de inesperada obra maestra barroca.

Por momentos, para alivio de nuestro nerviosismo, el tiempo de intercambio cultural estaba un poco mejor planificado. En la performance *Media Exchange*, Matthew Biederman colaboró con el artista local Humberto Polar para remezclar grabaciones de archivo tomadas de los *mass media* estadounidenses con grabaciones tomadas de la televisión peruana, comparando y contrastando los medios de comunicación de ambos países. Posteriormente, en conversaciones con la audiencia, se cayó en cuenta que la performance tenía dos iteraciones que corrían en paralelo. Dependiendo de si las imágenes eran de Perú o San Francisco, el comentario sobre los sistemas locales de transmisión era abrumadoramente personal, relativo a la perspectiva geográfica del individuo.

Sin embargo, aunque el festival sea inherentemente internacional en su alcance, este último, innegablemente, está dirigido a una audiencia local y no al grupo habitual que salta de un festival internacional a otro. Prueba de ellos es que este festival, de un mes de duración, tiene un programa en continuado, lo que significa que cada semana se presenta una perspectiva internacional diferente, que contrasta con la usual cacofonía de talentos producto de una gran superposición de invitados y curadores internacionales en un periodo corto de tiempo. La desventaja está en que este vaivén semanal a menudo no permite que los artistas y curadores extranjeros vean todo el festival si no disponen del tiempo para quedarse en Lima por más de una semana. Lo que sí permite es una mirada concienzuda y visitas reiteradas de los visitantes locales. En retrospectiva considero que todo esto es positivo ya que como cualquiera de los que frecuentamos festivales de arte medial

puede atestiguar, este tipo de contexto pausado es seductor.

Para el plan maestro de Mariátegui, es importante crear —como mínimo— un contexto social para el diálogo internacional-local. Ya sea programando la presentación de obras de artistas latinoamericanos en *tandem* con presentaciones internacionales o simplemente coordinando suntuosas cenas en su casa para artistas locales e internacionales, para que conozcan más acerca de su práctica artística. Mariátegui se preocupa por garantizar una combinatoria: “Mi posición siempre ha sido incluir artistas peruanos y latinoamericanos en este contexto, generando un panorama mixto y dando una sola imagen global”.

Fue durante uno de estos festines de fantasía que obtuve una impresión de primera de la escena limeña a través de conversaciones con artistas peruanos. Parece que el paisaje artístico local está en medio de una transformación importante que ha comenzado a incorporar una mezcla de estrategias tradicionales y de nuevos medios, en buena medida gracias al esfuerzo de Mariátegui y del festival. Mariátegui considera que se trata de una escena tradicional en transición: “Los artistas más jóvenes, provenientes principalmente de la Escuela Nacional de Bellas Artes o autodidactas son los más interesados en las formas experimentales de arte [...], también en parte, gracias a nuestro Festival, la presentación del arte electrónico se ha convertido en una de las actividades culturales más interesantes de Lima durante el año. Es así que la escena del arte podría describirse como limitada, pero esto está cambiando. Y la actitud hacia el trabajo en la hibridación de medios

también está cambiando. Es importante tener en cuenta que, en muchos sentidos, todo esto proviene de una influencia global que se traduce en patrones locales”.

Así que por lo visto, afortunadamente, parece que el impacto de la exposición “SF/AV” fue mucho más allá de la mera presentación, en un solo sentido, de artistas en nuevos medios al público limeño o viceversa. Ciertamente, las colaboraciones y conversaciones, junto con los retos y sorpresas propios de estar en Lima, nos afectaron a todos nosotros y nuestro trabajo futuro. Podría enumerar hasta la saciedad los incontables momentos de intercambio cultural. Pero a fin de cuentas, esto es simplemente un recuento personal que espero funcione como un recordatorio de lo importante que es para artistas y curadores intentar salir de sus zonas confort.

Por el camino de Micky Kwella

Angie Bonino

Micky Kwella fue un activista y videoartista alemán, entre cuyas obras destaca el documental en 16mm *Die von der Strasse (Por el camino)*. En 1988 fundó el festival Transmediale de Berlín, que incluye obras de videoarte y nuevos medios. El festival se realizaba en paralelo al Festival de Cine de Berlín y era apoyado por el gobierno de Alemania.

Micky vino al Perú por primera vez en el año 1999, y por segunda vez en 2000, invitado por el Festival Internacional de Video y Arte Electrónica organizado por ATA (Alta Tecnología Andina) en Lima y tuvo una activa presencia participando en conferencias, presentaciones de selecciones del festival y revisiones de obra en reunión con artistas peruanos. En estas actividades Kwella dio sus opiniones y expuso su análisis de manera sumamente didáctica, causando un impacto positivo en los artistas, al tener a un experto en el tema que brindaba de manera entusiasta sus conocimientos y experiencia.

Kwella era un pionero en el campo de los festivales de nuevos medios en Europa y mantuvo siempre una actitud principista y coherente en la que resaltaba la coherencia que había entre su accionar y su pensamiento que aunque algunas veces esto le trajo complicaciones, no impidió que siguiera luchando fiel a sus convicciones por el desarrollo del arte con nuevas tecnologías, dándole además gran importancia a la escena latinoamericana. En el año 2001 puso su cargo a disposición al verse obligado por presiones gubernamentales a cambiar las fechas del festival. La razón de dichas presiones fue la magnitud y relevancia internacional que había tomado el Transmediale, con una gran afluencia de público local e internacional que se movilizaba específicamente para esto y que —según las políticas gubernamentales— resultaba más rentable celebrarlo en fechas distintas a las del festival de Cine de Berlín. Confrontado con esto Kwella se retira

de la dirección y se coloca a Andreas Broeckmann en su lugar. Esta y otras situaciones que se sucedieron, sumadas a un problema de salud, dieron pie a que él se aleje poco a poco del festival, hasta su fallecimiento en el año 2003.¹

2
0
8

1 Nota de la autora:
Normalmente no escribo en primera persona, pero debo decir que tengo mucho que agradecer a Micky Kwella en mi carrera por todo el apoyo recibido, pues él estaba interesado en que yo obtuviera una beca en el Centro Pödeville de Berlín y tramitó personalmente, en el año 2000, una beca para seguir cursos de idioma alemán

en el Instituto Goethe de Lima. Previamente a mi viaje a Alemania, realizó muchos esfuerzos para que se concretara la beca, desprendido afán por el que estaré siempre agradecida. En 2003, año en que falleció y ante la tristeza de su partida, grabé un video en donde se veía mi viaje a Berlín para su despedida póstuma, a manera de homenaje a su trayectoria, con el apoyo de ATA.

Lima – Video Escenarios¹

Sandra Lischi

Lima. Ciudad enorme, obras en ejecución, tráfico, impaciencia de los claxons, manifestaciones por las elecciones presidenciales de abril. En un escenario de renovación urbana y de museos, se lleva a cabo también la experimentación entre el cine y las últimas tecnologías, con autores y artistas que normalmente se mueven entre Sudamérica y Europa (y no solo), sino también en los territorios de las diferentes artes. “Transcinema, Festival Internacional de No-ficción”, muestra las formas del cine no narrativo y experimental; escuelas y academias producen trabajos con una alta tasa de innovación, como en la Escuela de Bellas Artes, donde enseña Angie Bonino, artista peruana de relevancia internacional y pionera de los “nuevos medios” en el Perú. Laura

Baigorri (Universidad de Barcelona) ha curado en 2008 un libro muy nutrido sobre este escenario, *Video en Latinoamérica. Una historia crítica*, con la contribución de muchos autores sudamericanos. Una respuesta documentada al olvido de esta historia en las historias del video. Ecos y diálogos entre continentes, iniciativas y proyectos comunes. En este escenario realiza un rol activo ATA (Alta Tecnología Andina), asociación entre arte y tecnología, también a nivel internacional. José-Carlos Mariátegui, su fundador, dio vida en 1998 a un Festival de video y de artes electrónicas en Lima (hasta 2003) y —con intelectuales y profesionales provenientes de distintas disciplinas— ha promovido investigaciones y reconocimientos sobre producciones independientes,

¹ Lischi, Sandra (2016, 20 de febrero). Lima, scenari video. *il manifesto, quotidiano comunista*. Traducción: Alexandra Bianchi.

también con la organización de muestras y publicaciones, entre las muchas: “Videografías invisibles. Una selección de videoarte latinoamericano 2000-2005” y “Emergentes”, exposición itinerante dedicada a artistas sudamericanos que viajó de España a Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México y Perú. Mariátegui, master y doctorado en Londres, es el nieto del gran estudioso e intelectual marxista, fundador del Partido Socialista (después Comunista) peruano, autor de los *7 ensayos de interpretación de la realidad peruana* (1928), texto fundamental, muchas veces reeditado y difundido extensamente. En la formación del nieto se funden la cultura humanística y la científica, pero también la sensibilidad del compromiso civil, político y social, y la conciencia histórica: la herencia moral de su gran abuelo, cuyos muchos recuerdos encontramos en Lima, no solo por la Casa Museo dedicada a él.

2
1
0

Y es ATA la que ha ideado y organizado, en el MAC (Museo de Arte Contemporáneo - Lima), con la Casa Totiana (Roma) y con el aporte del Instituto Italiano de Cultura de Lima, la retrospectiva “Poetrónico: Gianni Toti y los orígenes de la videopoesía” (23 de octubre de 2015 a 12 de enero de 2016), la primera en Sudamérica dedicada a este artista (luego remontada y actualmente en curso en los sugestivos espacios de la Casa de la Literatura Peruana, en una antigua estación de trenes). Los trabajos del poeta y videoartista italiano, desde siempre atento a la historia y a la cultura sudamericana, han sido subtítulos en español y presentados en pantallas planas, con sillas y audífonos para un disfrute individual; pero también con grandes proyecciones, a rotación, sobre una pared del museo. La escenografía ha sido curada con los neologismos totianos, que decoran las paredes y, en la Casa de la Literatura,

con una suerte de cosmogonía de las referencias culturales. De lo demás, uno de los últimos videopoemas realizados por Toti en Francia fue justamente *Gramsciategui, ou les poésimistes* (1999), segunda obra de la trilogía de los holocaustos, dedicada al “Gramsci de América Latina”, es decir, al mismo José Carlos Mariátegui (viejas fotos y películas raras nos muestran a los dos grandes pensadores, en diálogo creativo con las simbologías mayas, con alegorías, con la reelaboración de imágenes de la colonización y del exterminio). Significativo que un Museo de Arte Contemporáneo haya acogido la muestra. También el más grande de todos, MALI (Museo de Arte de Lima) expone, junto al arte precolombino y al arte colonial, muestras de fotografía —espléndida la que fue dedicada a Martín Chambi— y, en las secciones de arte antiguo, obras de Rafael Besaccia decididamente “videoartísticas” que hacen una relectura de simbologías y motivos formales. El escenario del video peruano —en un encuentro organizado por Reina Jara, de ATA, como clausura de la muestra de Toti— expresa una gran variedad de aspectos y de aproximaciones. Diego Lama hace una relectura de las vanguardias, entre Duchamp y Bataille, y elabora la precariedad frágil del lenguaje. Y no faltan las referencias a la situación del país (Jorge Luis Chamorro), o de “informaciones contrahegemónicas”, como en Jesed Mateo. Otros autores, así como varias autoras, encontrados en Lima se mueven en el terreno de la instalación y del arte cinético (Juan Salas), de la gráfica y de la animación —se señala el festival “VideoBabel” en Cuzco— (Jimmy Cristobal, Martín Aramburú, Eliana Otta), de la performance (Antonio Paucar, Janine Soenens, Natalie Caballero). O trabajan sobre las nociones de identidad, sobre el cuerpo, sobre la comunicación difícil (Maricel Delgado),

y normalmente en diálogo con la vivaz escena musical limeña, narrada en una primera versión de *Lima Grita* (2015), de Dana Bonilla y Ximena Valdivia; mientras Natalia Rojas Gamarra (productora, con su sociedad Yurak Yana; 'Blanco Negro' en quechua) se mueve entre el video musical y las memorias familiares; y Alonso Depaz se aventura en la ficción experimental. Como en el resto del mundo, varios autores y autoras trepan las vallas existentes entre la pintura, la fotografía, el video y la instalación (como Katherinne Fiedler). Los cortocircuitos entre vanguardia y tradición son fecundos: además de Besaccia, con los videos expuestos en el Museo de Arte en la sección "precolombina", también está Alan Poma, músico y videoartista, quien se mueve en esta dirección con el video y espectáculo multimedial *Victoria sobre el Sol*, revisitada un siglo después de la original y homónima pieza de 1913 del futurismo ruso (entre el Zaúm, el lenguaje transmental de Chlébnikov y las escenografías y vestuarios de Malevich, nos encontramos todavía en uno de los terrenos amados por Gianni Toti): abstracto, cósmico, con una composición compleja que crea resonancias entre el Zaúm y la musicalidad de los idiomas quechua, muchik y puquina.

El LUM, lugar de la memoria, entre documentos, video e instalaciones

Inaugurado en Lima el 17 de diciembre de 2015, el LUM ("Lugar de la Memoria, la Tolerancia y la Inclusión Social"), es una gran construcción gris, muy moderna,

una fortaleza abierta sobre el océano. Se han necesitado 10 años para poner en regla la concesión para construirlo. Material sensible, controversial, que involucra un recorrido doloroso: cuenta efectivamente la guerra (o el "conflicto interno armado"), que de 1980 a 2000 ensangrentó al Perú con decenas de miles de muertos. Trabajo dedicado en el campo ya minado de las palabras: en vez del término "terrorismo" se ha preferido el de "violencia" o "violencias", entendiéndolas desde ambas partes: Sendero Luminoso y el MRTA (Movimiento Revolucionario Túpac Amaru), el ejército, el gobierno, la policía. Desde la gran terraza del LUM se ve la pequeña isla en la que se encuentra la cárcel de los detenidos, tanto de Abimael Guzmán, el líder de Sendero Luminoso, como la de Alberto Fujimori² (Presidente del Perú de 1990 a 2000), quien, como es sabido, ha sido condenado por crímenes de lesa humanidad, además de corrupción (su hija es candidata a las próximas elecciones presidenciales). El LUM recoge documentos, cronologías, imágenes, instalaciones. "Un lugar para entender", lo define Mario Vargas Llosa en la introducción al volumen que ilustra el LUM. "Una memoria en construcción", escriben los curadores, entre los que se encuentra Jorge Villacorta, importante intelectual peruano, curador de muestras en todo el mundo, que me acompaña a través de estas salas. Ya en 2003 una importante exposición fotográfica, en Lima, titulada "Yuyanapaq" ('Para recordar', en idioma quechua) había reconstruido en imágenes, incluso inéditas, el largo conflicto. El

2 Nota de los editores:
Es Vladimiro Montesinos, quien se encuentra recluido en la Base Naval del Callao.

LUM parece haber recogido esta señal, amplificándola y acompañándonos al trabajo de la Comisión de la Verdad y Reconciliación (CVR) del Perú, que en el curso de muchos años ha conducido a importantes aciertos, delicadas confrontaciones, firmes autocríticas, como aquellas por parte del ejército y la policía, reconocimiento que ha sido expuesto en uno de los paneles en el último piso, cuyos espacios son también reservados para actividades formativas y exposiciones temporales (también para muchas de las actividades colaterales).

En la primera parte, a los ambientes dedicados a la documentación —en los que tienen gran relevancia las masacres y las violencias que aterrorizaron y devastaron a tantos pueblos—, le siguen habitaciones dedicadas a aspectos específicos, como los testimonios de violencia sexual; un *patchwork* de telas bordadas por mujeres que ensamblan banderas y alertas, que dan fe de la protesta y el compromiso de la memoria. Pero existen otros espacios muy sugerentes en cuanto a la dimensión emocional que, mediante el video y la instalación, llaman a la acción directamente al visitante: como en la sala “Una persona, todas las personas”. Héctor Mata, el autor de los videos allí presentados, ha sido periodista en Lima y luego reportero fotográfico en diferentes países del mundo (desde Rusia hasta África, Medio Oriente, Francia, Estados Unidos), con una atención particular en el cine, estudiando y practicando en la Universidad de California en Los Ángeles (UCLA) algunos años atrás. También ha realizado la muestra “Limbo”, fruto de un viaje entre los Estados Unidos y México, hecha de fotos y de objetos encontrados en el desierto (Los Angeles Center for Digital Art, 2009). Y como artista con sensibilidad

audiovisual y fotográfica, Mata ha realizado para esta sala una serie de videorretratos de tamaño natural, en pantallas planas verticales a la altura de los visitantes. De espaldas, o de costado, admirablemente iluminados, 18 personajes se dan la vuelta hacia nosotros, “viven” al ritmo de nuestro pulso y comienzan a contarnos su propia historia, escuchada en audífonos: historias de dolor y de pérdida, narradas por los protagonistas y por víctimas reales (de quienes, además de un panel informativo, se nos proporcionan sus nombres y un breve perfil). Una representante del equipo del lugar precisa que aquí se condensa visualmente el resultado de un trabajo precedente hecho por quienes han recolectado durante casi dos años los testimonios, entrando en intimidad con estas personas, en una serie de reuniones que culminaron en las grabaciones exhibidas en la sala. Héctor Mata conoce y aprecia el trabajo de Bill Viola y ciertamente estas figuras dolientes, que aceptan contarnos su propia historia, hacen eco de algunos de sus rasgos estilísticos: con la diferencia de que se trata de historias verdaderas, de palabras, junto a los rostros y a las iconografías del *pathos*, un *pathos* expresado con una serenidad construida y con una conciencia digna.

Así como el LUM está rodeado de tierra, igualmente lo está el espacio dedicado a informarnos sobre las exhumaciones que han revelado exterminios literalmente sepultados en el olvido, como lo están también los objetos en la sección dedicada a los desaparecidos: el pequeño pabellón tiene paredes de plexiglás que contienen y revelan pequeños objetos cotidianos, o prendas dobladas con cuidado en cajones transparentes. Al interior, una instalación sonora con los testimonios sobre personas desaparecidas, y en el centro una gran

caja, siempre transparente, conteniendo pequeñísimos cuadernos de delicados colores: en la carátula solo se ve el nombre y la fecha de nacimiento de la persona desaparecida. En las páginas, alguna foto de la casa, de la familia, de la ropa en el armario; o de un documento de identidad, de un carnet, de un paseo, de un matrimonio. En fin, una biografía en las circunstancias de la desaparición, un retrato. Estos pequeños cuadernos son para el visitante, quien puede llevarse uno o más, una memoria de los desaparecidos. Conmoción y participación, junto al razonamiento sobre lo que sucede. Compromiso civil y documentos en diálogo con el arte contemporáneo y con el videoarte, mediante formas sensibles de conocimiento y de empatía.



Gianni Toti en el Bosque de piedras de Huayllay, Pasco, 1995.



Marcel Odenbach durante la presentación de sus trabajos, Sala Luis Miró Quesada Garland, 2001.



Robert Cahen durante la presentación de sus trabajos, Sala Luis Miró Quesada Garland, 2001.



Invitación a la presentación de Stelarc en la Sala Luis Miró Quesada Garland, 2001.



Jorge Villacorta y Solange Farkas, curadora y directora del festival Videobrasil, 1998.



José-Carlos Mariátegui, Carolina Saquel y Rodrigo Alonso, 2002.

Discusiones

Introducción

2
2
0

Este capítulo suma un conjunto de ensayos que reflexionan y analizan, de manera transversal, temáticas sobre la videocreación y las artes electrónicas en el Perú que se han venido desarrollando a lo largo de los años y que continúan siendo relevantes, como son la animación, la videoperformance y las videoinstalaciones. También se incluyen ensayos y entrevistas sobre el trabajo en nuevos medios emprendido en diferentes ciudades del país (Arequipa, Cusco, Trujillo, Huancayo, Puno e Iquitos) donde se hace énfasis en el trabajo desplegado por organizadores de festivales y activistas, así como proyectos que se han caracterizado por su constancia a lo largo de los años.

Miradas regionales: desconcentrando medios y públicos

Elisa Arca
Reina Jara
Jorge Villacorta

Si la creación artística basada en medios audiovisuales y electrónicos se ha enfrentado a dificultades en cuanto a su difusión entre un amplio público limeño, estos problemas de difusión son aún mayores en el interior del país, en gran medida debido al profundo centralismo del Perú. Ello más aún teniendo en cuenta que, a lo largo del territorio nacional, el uso artístico de los nuevos medios es eminentemente ajeno al gran público y requiere, en muchos casos, de mediación específica. A pesar de todo ello, se han llevado a cabo importantes e interesantes iniciativas de creación en video y medios electrónicos en distintas regiones, que es necesario registrar, destacar y difundir.

Esta sección busca dar visibilidad a una amplia gama de proyectos que se han venido realizando fuera de la capital, como

un punto de partida para un posterior recuento exhaustivo, que documente y fomente las artes electrónicas, el video y el audiovisual en todo el Perú.

2
2
1

Arequipa

La región de Arequipa ha sido escenario de iniciativas de gran relevancia en el contexto de la video creación. Este primer acercamiento hace referencia a algunos actores importantes dentro de la escena de video y arte electrónico en Arequipa con los que se ha llegado a tener contacto gracias a ciertos proyectos en común.

Festival Asim'tria¹

Organizado por Marco Valdivia entre el 2006 y 2012, el Festival/Encuentro Asim'tria propone la investigación y desarrollo de

1 Colaboración de Marco Valdivia

experiencias y prototipos relacionados al uso de las Tecnologías Electrónicas. El evento toma como punto de partida propuestas artísticas y expresivas, con miras a definir planteamientos políticos en su estructura e incorporar otras realidades —más allá de su entorno inmediato— desde una lógica propia de lo colectivo y lo comunitario. En su historia, el festival ha colaborado con el desarrollo y la difusión del arte sonoro —a través de instalaciones y conciertos— y del arte audiovisual —principalmente el videoarte y el video experimental—, habiéndose convertido en un nodo de difusión regional, en el que se han proyectado más de 300 obras de un gran número de realizadores del mundo entero.

Corriente - Encuentro de desarrollo de cine de no ficción²

2
2
2

Corriente es un proyecto de Edward de Ybarra, que ha sido concebido como una plataforma para el cine de No Ficción. El evento propicia diferentes espacios de encuentro entre personas quienes desde lugares y situaciones disímiles se congregan para intercambiar ideas y propuestas vinculadas al concepto de “cine de no ficción”.

Asimismo, el evento busca fomentar el uso libre del audiovisual como medio de agencia política y de creación de sentidos alternativos de la realidad. La apuesta detrás de su organización es generar discursos que contribuyan al surgimiento de nuevas configuraciones culturales,

de alternativas de vida y al desarrollo de subjetividades capaces de hacer frente a las precariedades del contexto social.

La noción de “cine de No ficción”, eje del proyecto, constituye un concepto abierto que engloba las distintas obras alternativas que abordan lo que somos, a partir diferentes acciones y procesos desde una mirada activa y/o crítica de la vida cotidiana y la subjetividad de las personas. Dado que dicha mirada parte de situaciones existentes —haciendo uso de recursos austeros— el evento se centra en el transcinema, el cine documental, el cine autobiográfico, el cine etnográfico, el videoarte, el video experimental y el cine expandido.

Algunas menciones individuales

Cabe mencionar a algunos creadores de la región que han experimentado con medios digitales y que, en algunos casos, han participado de las iniciativas antes reseñadas.

Como creador, Marco Valdivia (Asim'tria) ha trabajado con distintas técnicas de animación, como *stop motion* y animación digital (por ejemplo en la obra *Libertaaaad*). En algunos de sus trabajos más destacados, Valdivia aborda la tensión entre las propiedades de captación de la imagen y la percepción “natural” humana. Dicha tensión se materializa en el uso de efectos de video y del *glitch* en obras como *Perviertenrealidadlosoñado*, *Terra*, *Percepta*, *Ciudadacia*, *Aqqqqqqqua* o *Busko*.

La mayoría de estas obras fue realizada entre 2000 y 2010.

Nereida Apaza es una joven artista arequipeña formada en la Escuela de Arte Carlos Baca Flor y, en lo que respecta a los nuevos medios, de forma autodidacta. El universo que Apaza compone en sus animaciones extrae sus referencias de fuentes disímiles, que van de la mitología griega al imaginario infantil, pasando por la poesía; todo ello teñido de una atmósfera sombría, llena de texturas que evocan el oficio materno de costurera. El tríptico de Apaza *Las Parcas*, compuesto por las historias de Clotos, Láquesis y Átropos fue expuesto en el 2009 en la Galería Virtual Celda y desde entonces ha recorrido diversos festivales en Arequipa y Lima. Su trabajo *Sopa de letras* (2013) también participó en la competencia nacional del Festival Lima Independiente y recientemente formó parte de la selección del Encuentro Corriente, donde también se incluyó obra de Raúl Chuquimia³.

En el “Laboratorio de Realización” Corriente 2016, Chuquimia desarrolló *La última batalla del cine* (2016), una pieza que dialoga con su práctica del collage, que informa su trabajo videográfico, basado en la reapropiación de material audiovisual. Otra aproximación a la animación es la que ofrece Fausto Esthela Espinosa en *Interpretando la habitación de Van Gogh* (2011), donde, a través de sencillos elementos interactivos — tomados de la icónica pintura aludida en el título—, se busca evocar la muerte del

pintor holandés. Otras piezas interactivas de Espinosa, como *Sólo tenemos una oportunidad* (2010) o *Es el principio del fin* (2010), han sido mostradas en el Museo de Arte Contemporáneo de Arequipa y en el Instituto Chávez de la Rosa, también en dicha ciudad (ambos en 2011). Espinosa ha trabajado también con arte fractal, tanto con imágenes fijas como en movimiento. Estas obras fueron presentadas en monitores de computadora durante la exposición “Reminiscencias” (2013).

Aunque el trabajo del director arequipeño Miguel Barreda —formado en la Academia de Cine de Berlín— se ha centrado principalmente en la realización cinematográfica de ficción, dirigiendo películas como *Y si te vi no me acuerdo* (1999) o *Ana de los ángeles* (2012), a fines de los 90 realizó dos videos que ameritan citarse. Por un lado, *Retrato de un amante cansado* (mención honrosa en el Festival de Cine de Berlín en 1997), en donde la imagen documental y la situación tragicómica que presenta se ofrecen al espectador bajo una nueva forma, tanto por el acompañamiento musical como por el procesamiento de la imagen: en cámara lenta y con un efecto de distorsión. Por otro lado *El Aliento de las piedras* (realizado junto con Eleni Ampelakiotou en 1996), un video que ganó el Primer Premio en Cinema Jove – Festival Internacional de València. Se trata de un tríptico en el que pareciera haber un esfuerzo por distanciar la imagen registrada de sus referentes. El tríptico combina imágenes de esculturas, seres humanos y un paisaje

3 Sobre la participación de artistas visuales en festivales de cine, ver la contribución de R. Jara y J. Villacorta “Concursos de video y artes electrónicas”.

urbano, contraponiendo lo estático de las esculturas al movimiento de las personas que, sumado a los efectos de video, sugieren inestabilidad, transformación y cambio permanente.

También cabe mencionar a un grupo de jóvenes realizadores arequipeños que explora las fronteras entre los géneros audiovisuales —desde la ficción al documental—. En esa línea, tanto Gabriela Machicao como Cecilia Cerdeña intervienen el registro audiovisual con elementos animados, como en *El toro hablando del todo* (2011), de Cerdeña, y *Me gusta estar en todos lados y nunca quedarme* (2009), de Machicao. En 2013, Cerdeña dirigió el largometraje *Metanoia* y Machicao ganó el concurso de Obras experimentales de la Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios (DAFO) con *Extramares*.

Otro joven realizador de la región es Mauricio Banda, quien recibió el premio de obras experimentales de la DAFO por su obra *Zootrópico* (2015), la que presentó como una interpretación en vivo para la inauguración del II Encuentro de desarrollo de Cine de No Ficción Corriente. En la obra, Banda dibuja formas de colores sobre discos de vinilo que al girar crean la ilusión de movimiento.

Por su parte, Karina Cáceres viene desarrollando una serie de trabajos donde el montaje cumple un rol fundamental: articular fragmentos disímiles —registros de la realizadora en sus múltiples viajes—, dando como resultado una suerte de travesía sensorial centrada en lo visual, de corta o larga duración. Ha realizado, entre otros, *Ola nube* (2013), *Cable a tierra* (2013) y *Bajo la influencia* (2016).

La Libertad

Desde los años 90 en la ciudad de Trujillo se han realizado muestras de videoarte y arte con medios electrónicos, en un desarrollo que coincidió con la época de apogeo de producción de video en Lima, impulsada por los festivales de Video/Arte/Electrónica. La década del 90 no solo fue propicia para la experimentación audiovisual, sino que además fue testigo de la utilización de espacios culturales para exponer los resultados de dicha experimentación.

De 1998 a 2001 se realizó el Festival de Video independiente de Trujillo, que incluía proyecciones de videoarte, documentales y cortometrajes de tipo experimental. En su segunda edición (1999), el festival contó con la participación de 18 realizadores entre los cuales se encontraban Omar Forero, Héctor Gálvez, Fermín Tangüis, Ricardo Ayala, Álvaro Zavala y Angie Bonino, estos últimos presentando obras de videoarte.

Desde fines de los 90, en la galería Impromptu del Instituto Cultural Peruano Norteamericano (ICPNA) se realizaron muestras de video como “A ver pues” (1997), de Jano Cortijo y Anthony Lázaro, la exposición colectiva “Gris” (2002), y la videoinstalación *Upstairs / Downstairs* (2003), de Juan Carlos Orrillo.

Entre 2003 y 2004 funcionó el espacio La Oficina, que promovía exposiciones en nuevos medios y soportes, incluido el video. Gracias a algunos convenios de este espacio, se llevaron a cabo intercambios con los videoartistas austriacos Thomas Pauli y el colectivo Counter Copy.

Cabe resaltar el trabajo de Alice Vega y Jano Cortijo, quienes realizaron diversas

muestras de video, muchas de ellas colectivas, entre las cuales destacan “Pacto con el momento incierto” (1999)⁴, “El arte de ser mujer” (2002), “Oír/hoy”, “VHS: video hecho soporte” (2002), “POESIA”, “Estacionamiento” (una intervención en el espacio público en 2003), *Dirección paralela*, videoinstalación con la que Alice Vega gana el primer premio del Concurso de arte en video y nuevos medios “Humboldt: el viaje y la mirada transparente” (2003) y “Cada primavera” (2005).

En años más recientes se puede mencionar la muestra censurada “Ciudad fantasía” (2014), en la que se presentaron varios trabajos de animación y video, como la pieza de Gerardo Rodríguez Silva, *Breve historia del progreso*.

Un conocido artista de la región es Jean Paul Zelada, quien ha trabajado tanto en pintura como en fotografía y video. Su obra *Ciudad Cero* (2010), una animación que combina el dibujo digital con la intervención de imágenes de la ciudad de Trujillo, ganó el concurso VideoBabel en el año 2011. Zelada ha colaborado en el trabajo de edición de las obras de la artista boliviana Alejandra Delgado y el artista trujillano Gonzalo Fernández. Tanto Zelada como Delgado y Fernández han explorado en sus obras en video las dinámicas propias de la ciudad, mostrando a los sujetos que habitan en ella, sus temporalidades y las texturas que caracterizan esa urbe. Algunas otras obras representativas de este grupo de artistas son: *Tiempo* (2011) y *Vuelo* (2011) de Gonzalo Fernández, *Techosperros* (2009),

Tráfico (2009), *Facsimil* (2011) y *Reflujo histórico* (2011) de Alejandra Delgado y *Autoalienación* de Jean Paul Zelada. En cuanto a Gonzalo Fernández, cabe decir que se trata de un artista multidisciplinario, gestor del Caleidoscopio Project (2011-2012), que buscaba recopilar la producción de videoarte de la ciudad de Trujillo. En dicha recopilación se encuentran las obras de Oscar Alarcón (*Saraghina*, 2011), Juan Chávez Alvarado (*No One*, 2011), Jorge Luis Segura (*A comer*, 2011) y del propio Fernández.

Junín

En Huancayo se han llevado a cabo contados eventos que reunieron propuestas de arte sonoro y arte en video. Algunas de estas iniciativas se gestaron en el Centro Cultural de la Universidad Continental, durante la gestión y dirección de Jair Pérez y Gabriel Castillo (miembro del colectivo Aloardi y fundador de la plataforma para la experimentación sonora y visual Grita), organizándose en este espacio el Festival Arte y Nuevos Medios “Piloto” (diciembre 2008) y el 1º Festival Internacional de Video y Sonido “WANKA” (mayo 2009). El primer evento incluyó proyecciones de video, performances sonoras y un conversatorio entre Antonio Gonzales Paucar —performer y videasta peruano, radicado en Alemania cuya obra no suele ser mostrada en este tipo de eventos— y el mismo Castillo. En el Festival “WANKA”, se presentaron proyecciones en el Centro Cultural de la Universidad Continental y en la Facultad

2
2
5

4 “Pacto con el momento incierto” fue una muestra organizada y auspiciada por el Centro Cultural de España en 1998, cuando este era dirigido por Teresa Velázquez. Ella invitó a Agustín Pérez Rubio a ser co-curador, junto con Jorge Villacorta, de una selección de artistas

valencianos y trujillanos. Esta muestra fue inaugurada en Lima y al año siguiente viaja a Trujillo. El curador valenciano y el artista Pedro Ortuño se convirtieron en dos de los contactos más activos en España y el exterior para la naciente escena del videoarte peruano.

de Comunicaciones de la Universidad del Centro del Perú (UNCP), contando con realizadores que viven o trabajan en la región, como el mismo Castillo, junto a Rodrigo Otero, Maja Tillmann y otros realizadores enfocados principalmente en la creación de largometrajes de ficción, así como artistas nacionales y extranjeros invitados, como Omar Lavalle, que trabajan desde la experimentación. Entre otros eventos realizados en Huancayo se pueden mencionar los conciertos “Noise Perfo Electrónico” (Centro Cultural “Wasi da Cocumba”, 2009) y “Electrónica Experimental en Vivo” (Café Cabecos, 2009), y finalmente las intervenciones sonoras en el espacio rural del departamento de Junín, lideradas por Castillo y que tuvo como invitado al músico Rolando Apolo. Dichas intervenciones se documentaron para la creación del DVD “Wankanoise” (2009) editado por el sello Grita. Además de su labor como gestor cultural, Castillo también ha desarrollado una carrera artística que inició creando animaciones con el software Power Point y usando este para realizar animación cuadro por cuadro. Castillo hace uso del error analógico y digital como recurso estético para la creación audiovisual y sonora: interviene reproductores de cinta VHS y televisores, por medio del uso de inductores electromagnéticos, intervención en puertos RCA. En cuanto a la intervención digital, ha explorado tanto el “Circuit Bending” (alteración de circuitos electrónicos) como el “Data Bending” (manipulación del código fuente de videos, imágenes, sonido y cualquier formato digital para la generación de “glitch”), buscando desarrollar discursos audiovisuales basados en el error.

La pareja de realizadores Rodrigo Otero y Maja Tillmann, radicada en Huancayo,

han llevado a cabo, tanto de manera individual como en dupla, más de cincuenta proyectos de video participativo, desde organizaciones como PRATEC (Proyecto Andino de Tecnologías Campesinas), PASA (Programa Andino de Soberanía Alimentaria) o CWE (Conversations with the Earth). En paralelo a este trabajo —pero al mismo tiempo íntimamente vinculado a él—, Otero y Tillmann crean obras de corte más personal y experimental. Su lenguaje combina los aspectos realistas y oníricos de la existencia. En su trabajo, Otero registra prácticas ancestrales, con una intención sanadora en términos culturales, donde el sentido principal que le otorga es dar y ayudar a los demás. En un trabajo como *Reyno* (2006), resulta evidente la evocación a una o varias fuerzas superiores que trascienden lo terrenal, ampliamente evocado por las texturas rugosas y pliegues de un sinfín de paisajes (que van desde Tailandia, Vietnam, hasta los andes peruanos) vistos desde el aire. Otero encadena esas imágenes junto con registros de ceremonias como aquella dirigida al Apu Tambranco, en una narrativa que podría ser descrita como mística. El aspecto familiar ha estado muy presente en la obra de Otero: desde su temprana obra *Andún* (2002), medimetro en el que aborda —a través del uso de material de archivo de las más diversas épocas y culturas— la mítica figura de Javier Heraud (con quien está emparentado), hasta *Para ti* (2014) donde Otero convierte el nacimiento de su hijo en una reflexión sobre la vida, el azar y el destino.

Cusco

La actividad en nuevos medios en Cusco puede rastreadse en torno a dos eventos que tienen ya una importante trayectoria: el festival Videoraymi y VideoBabel. En

sus contribuciones a este volumen, Marco Antonio Moscoso, director de Videoraymi y Vera Tyuleneva, directora de VideoBabel dan más detalles sobre estas iniciativas⁵. Además de esos eventos, es necesario resaltar el trabajo de dos artistas.

Berenice Díaz Vargas, formada en la escuela de Bellas Artes del Cusco y especialmente interesada en el arte generativo (interés que nace de su temprana observación de la naturaleza) apuesta por el trabajo colaborativo y la investigación en profundidad en disciplinas tan diversas como la biología o la antropología. Muestra de ello son sus trabajos *Posibilidades de Ser* (2012), en donde la artista explora el genoma humano y *Autopoiesis Mediático Popular* (2014), un entorno ecológico-virtual que se reproduce y sostiene por sí mismo en base a información tomada de las redes sociales de los medios masivos de comunicación en línea en el Perú. *Autopoiesis* simula el comportamiento de la vida en un mini-proceso evolutivo que revela las particularidades del consumo de información de los cibernautas peruanos.

Carlos Bardales, por su parte, llegó al arte sonoro y a la experimentación multidisciplinar a partir de su formación en pintura en la Escuela Nacional de Bellas Artes. Su interés por la antropología, el chamanismo y los estudios tradicionales acercan su trabajo al concepto de "obra de arte total". En colaboración con los músicos experimentalistas Raúl Jardín y Liti Jardín (Raúl Gómez y Orlando Ramírez,

así conocidos en el medio musical desde el 2000, cuando formaron el grupo Jardín) y el antropólogo Walter Díaz Montenegro, realizaron *Unidad*, una intervención audiovisual en el Qorikancha que evocaba ritualidades antiguas y contemporáneas (2005). Esta experiencia fue reformulada en el Centro Fundación Telefónica de Lima (2006) y en 2007 presentaron *Arkan*, explorando las mismas líneas simbólicas, y abriendo la propuesta a la participación de oyentes activos en el espacio. El hilo conductor de estas experiencias eran videos de secuencias geométricas que hacían las veces de partituras, en donde se interpretaban las posibilidades numéricas y rítmicas de secuencias simbólicas.

Amazonas

En Chachapoyas se realiza, desde el año 2011, el Chachapoya Festival: Encuentro Cultural de Arte Contemporáneo, organizado por Juan Carlos Salazar Yalta, artista sonoro y gestor cultural. En el marco del festival se han llevado a cabo talleres, murales, conciertos, proyecciones de largometrajes y cortometrajes y *mapping*. Algunos de los colectivos y artistas presentes en estos encuentros han sido Willy Zambrano, El Anfitrión de Pie, Anaze Izquierdo, Gimnasia Visual Sonora (Concepción, Chile), el colectivo *Ánima Lisa*, y José Ignacio López, entre otros. En este encuentro de propuestas diversas hay una clara orientación hacia la tecnología del reciclaje, la experimentación musical y audiovisual.

5 Ver entrevista con Marco Moscoso y la contribución de Vera Tyuleneva en este capítulo.

Loreto

Malena Santillana, nacida en Iquitos y formada en cine en Brasil, vive desde los 90 en Francia y es la directora artística y curadora de ComparArt, feria que reúne en Lima a artistas peruanos y franceses desde el año 2015.

Un aspecto fundamental de su trabajo es el diálogo intercultural. Ello se hace patente en su proyecto “MECA - Museo Efímero Contemporáneo de la Amazonía” (2012), que consiste en un video donde la artista yuxtapone fotografías de personas inmersas en sus actividades cotidianas en la ciudad de Iquitos junto a obras clave de la historia del arte europeo. El trabajo fue proyectado en Iquitos, a lo largo de tres días, en lienzos que estaban instalados en el malecón frente al Amazonas. “MECA” se replicó en Arequipa y Lima, entre otras ciudades. Otros trabajos a citar son *Everybody, everywhere* (2010) y *Tinta China* (2012), en los que la artista denuncia el consumismo a través de una serie de metáforas inspiradas en símbolos de culturas diversas.

Puno

En la ciudad de Puno sigue en plena vigencia una de las sedes de Escuelab, instalada en los años 2010-2011. En este espacio se llevan a cabo talleres vinculados a tecnología, programación y software libre, así como también se invita a la participación en eventos culturales de manera general.

Este breve recuento de distintas iniciativas, proyectos y artistas en distintas regiones evidencia la extensión del interés por los nuevos medios en todo el país. Pero, a la par, lo sucinto

de este mismo recuento hace patente una de las principales dificultades a las que se enfrentan los investigadores: la ausencia de registros de las actividades organizadas, siendo muchas veces iniciativas que no han perdurado en el tiempo y que en su mayoría dependen de individuos sin respaldo institucional.

Es oportuno señalar la importancia de algunas fuentes necesarias para el mapeo de los principales actores regionales. Como es evidente, los recortes de prensa y los blogs —que en muchos casos perduran más que los sitios web institucionales— son fuentes valiosas de información, como lo son los programas de los festivales limeños y regionales, pues enumeran a los actores presentes en estos encuentros. De una manera distinta, los catálogos de premios nacionales así como las actas de expedientes de concursos permiten conocer a los actores activos en determinado momento. Esta información, que ha sido fundamental para conocer la actividad reciente, tiene sin embargo ciertos límites pues, debido a la naturaleza de un concurso, se enfocan en individuos que en algunos casos no emergen de una “movida local”. Así, algunas zonas del Perú se han visto poco representadas, como es el caso de Ayacucho, Apurímac, Moquegua, Ica, Huancavelica, Ancash, Cajamarca, Piura, San Martín, Ucayali, entre otras, cuya producción audiovisual y artística apunta en otras direcciones.

El tiempo para lo Andino-Contemporáneo: entrevista a Marco Antonio Moscoso

Entrevista por Elisa Arca

¿En qué contexto nace Video Raymi? ¿Cuáles fueron las reacciones a esta muestra? ¿Cómo se articuló y se articula con otras iniciativas?

Acá en Cusco por el 2007, 2008, más o menos, existió el proyecto Amauta que se desarrolló desde el Centro Bartolomé de las Casas. Hubo una serie de talleres de guion, nuevos medios, entre otros. Algunos de nosotros participábamos de los talleres ahí y viendo la manera de hacer cosas también por nuestro lado. Fue un momento interesante porque tenían computadoras, cámaras y traían gente para hacer estos talleres con los cusqueños. A la par yo estaba haciendo cosas con Carlos Bardales, que es un artista limeño que vive en Cusco desde hace muchos años, con el cual

estábamos explorando, no exactamente en videoarte pero sí intervenciones en lugares muy "cusqueños"¹ como el Qorikancha en ese momento. Luego se acaba el proyecto Amauta y la idea era seguir haciendo este tipo de cosas; es así que la idea era crear Video Raymi como una muestra para motivar a la gente de Cusco a ver cosas diferentes, ya que aquí siempre hemos visto que lo que se desarrolla principalmente es el arte tradicional. Aparte de la Escuela Cusqueña está la pintura de corte indigenista, por ejemplo. Hay cosas muy arraigadas de las que no nos queremos divorciar pero sí tomarlas como parte de lo contemporáneo, bajo nuevas formas de expresión. Por otro lado, en el Cusco se han hecho cortometrajes, hay una tradición de cine cusqueño, la llamada Escuela de Cine

2
2
9

1 Comienzan haciendo exposiciones colectivas en capillas e intervenciones sonoras en espacios como el Qorikancha. Es, por ejemplo, el caso de lo que Bardales presentó en este espacio junto a Raúl Jardín.

de Cusco, con *Kukuli* (1961)². Pero no había una exploración de tipo experimental y eso era lo que queríamos hacer. Entonces se formó Video Raymi para convocar a artistas de otros lados para que nos manden sus videos y se puedan proyectar en distintos espacios de la ciudad. Quien nos abrió las puertas muy rápido fue el Qorikancha. En ese tiempo, por el 2010, 2011, ya apoyaban proyectos locales, tenían su galería de arte, exposiciones temporales y tenían un auditorio también. Ahí empezamos a poner las cosas que nos iban llegando, a manera de muestra, en el auditorio y en la fachada.

Después también hemos intentado difundir el videoarte local afuera. Por ejemplo una vez fuimos a Ecuador y proyectamos videoarte peruano en el Centro Cultural El Prohibido, en Cuenca, en diciembre de 2012, porque la idea es esa: si estamos saliendo, puede haber un espacio para mostrar video. Los videos no tenían necesariamente una secuencia, un tema; eran variados, los tomamos de distintas muestras de Video Raymi. La idea es que la gente vea que en Cusco se están haciendo cosas diversas, lejos del estereotipo "Cusco y las piedras", "Cusco y los Incas", en donde las distintas manifestaciones culturales mostradas den cuenta de una identidad más sintonizada con lo contemporáneo. Esa es la razón por la que hicimos, hace muchos años, el primer Video Raymi en junio, mes del aniversario de Cusco, donde la gente sale a bailar danzas típicas a la Plaza de Armas. Durante todo el mes la gente se pone ponchos, se acuerda un poco de su

"andinidad". Una forma de homenajear a Cusco es hacerlo con un lenguaje diferente, un modo diferente, y así fue el primer Video Raymi, un tiempo de ser andino pero también contemporáneo.

Sin embargo el panorama no ha cambiado mucho. Lo que hemos intentado es poner el videoarte en boca de la gente, especialmente dentro de la comunidad artística; porque antes no se conocía, ahora ya la gente sabe que dentro del arte existe la pintura, la escultura, y también el videoarte. Desde hace unos dos o tres años dentro de las categorías de los concursos Predicarte del Museo Qorikancha se incluye el videoarte. Esa es una de las cosas que siempre hemos querido, que se incluya esa categoría en los concursos artísticos. Esperamos que dentro de la Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes del Cusco "Diego Quispe Tito" pronto haya un curso de videoarte propiamente dicho, dado que el curso de video que hoy existe aborda el medio como herramienta de registro y no como lenguaje artístico.

¿Cómo describirías tú el perfil de Video Raymi con respecto a otros festivales que hay en el Perú, ya sea de video o de producción audiovisual de manera general? ¿Qué otros proyectos culturales han dado un espacio a la creación en video producido en regiones y cuál sería el contacto entre esas otras iniciativas y Video Raymi?

Desde el festival Contacta en Lima en los años 70, que ha sido un referente para nosotros, siempre se han organizado

2 Dirigida por Luis Figueroa, Eulogio Nishiyama y César Villanueva. Todos ellos vinculados a la fotografía y pertenecientes al Cineclub Cusco, junto a Víctor y Manuel Chambi (hijos de Martín Chambi). Las proyecciones del cineclub tenían lugar en el estudio de retrato de Martín Chambi.

exposiciones en muchos lugares. Hemos querido hacer del festival un evento grande en el que también se haga uso de las calles —algo que siempre nos ha interesado hacer—. Y lo hemos hecho en alguna medida, hemos proyectado en la fachada del Qorikancha. Pienso que Video Raymi siempre ha sido un poco mutable. Un año hemos hecho solo proyección, otro solo se ha mostrado en monitores en un bar en San Blas. Algunos años ha sido proyección en interiores, otros años en la calle. No es un evento que tenga siempre un mismo modo de exhibición.

Por otro lado, hemos tenido siempre relación con la gente del festival Asim'tria, de Arequipa. Desde casi los inicios del proyecto, en 2007, nosotros hemos coordinado un día del programa de Asim'tria aquí en Cusco. Siempre hemos tenido comunicación con Marco Valdivia (el fundador de Asim'tria); las veces que se ha presentado en Cusco les hemos apoyado en lo que se ha podido, aunque en estos últimos años ellos ya no ponen tanto énfasis en las muestras de videoarte. En aquellos años, nos mandaban los videos de su convocatoria y nosotros mandábamos los de la muestra. En otros momentos también hemos trabajado con gente de cineclubes, en 2012 enviamos Video Raymi al Cineclub de Chiclayo y también lo presentamos en la Alianza Francesa de Arequipa. La idea era difundir el videoarte porque además nos llegaban videos de artistas internacionales que queríamos difundir. Ese es uno de los primeros objetivos de Video Raymi: alimentarnos de cosas e ir remezclándolas con las nuestras y hacer cosas interesantes y diferentes pero que tengan mucho de nuestra cultura. Un año fuimos a proyectar algunos videos a uno de los microcines de la red del grupo Chaski antes de las películas programadas. Sin embargo, las

expectativas del público eran distintas, esperaban ver largometrajes. Hemos intentado que este público se acerque al videoarte. Luego algunos microcines de Chaski en Cusco nos han apoyado con préstamos de material, como un proyector. También hemos coordinado la exhibición de ((.mOv)) Muestra Internacional de Videoarte de Lima en la ciudad. También hemos enviado una selección de videoarte al Foro Artec en Lima (2012).

Algo que sucede mucho es que una misma persona está involucrada en varios proyectos. Por ejemplo, junto a Rodolfo Espinoza organizamos el Festival de Cine del Qosqo (2010-2011), encuentro que ha servido como vitrina para, por ejemplo, los cortometrajes realizados durante la capacitación que tuvo lugar en la Casa de la Cultura de Cusco de la Municipalidad, promovido por el Ministerio de Cultura.

También estuve involucrado en el Encuentro de Creadores Audiovisuales de Cusco en el que, además de realizadores de videoarte y cine, también se convocó a gente que usa el audiovisual como una herramienta para la enseñanza y el empoderamiento. Se exhibió una gran variedad de obras audiovisuales: de videoarte a documental antropológico.

¿Esta diversidad de plataformas tuvo algún impacto en la organización de Video Raymi?

Hemos organizado dos versiones desde Ruwashayku ('Estamos haciendo'), que tiene más de 10 años produciendo diversas acciones y actividades culturales. Aquí también los talleres buscaron la confluencia entre el cine y el videoarte. Se espera que artistas y comunicadores intercambien conocimiento y trabajen en proyectos colaborativos.

¿Todas las actividades que han realizado han tenido este componente formativo?

En años recientes casi no hemos hecho talleres, por cuestiones de tiempo. Pero siempre la idea es tener espacios de diálogo y formación a la par de las exhibiciones o proyecciones.

¿Cómo ha sido la recepción de la programación de Videoraymi?

Nuestra intención nunca ha sido explicar al público cada pieza de video que pasábamos; queríamos que el público interprete libremente. En ese proceso estábamos buscando formas diferentes de poder exhibir: a veces sólo proyectábamos un día mientras que ahora lo que hacemos es dejar las obras un buen tiempo, que la gente regrese y si algo le gustó, que lo vuelva a ver. Por ejemplo, si el espectador dice "No lo entendí", lo vuelve a ver y va captando diferentes cosas de las piezas. También hemos empezado a preparar programas con perfiles distintos, más "digeribles" versus experimentales.

¿Cómo ha sido la recepción de las curadurías que has podido hacer en el extranjero?

La gente tiene ciertas expectativas: "Tú eres de Cusco, ya habla de eso, qué tal, el inca tal". Nosotros queremos mostrar la contemporaneidad en una ciudad con un legado histórico como el de Cusco. Dentro de esta línea están las selecciones que hacemos. Hice la Selección de Videoarte del Cusco, la íbamos a exponer en la Sala Luis Miró Quesada en Lima y luego en Cuenca, Ecuador. Los videos seleccionados fueron: *Cusco Terminal* (2007) dirigido por Jorge Portugal; *La Loca* (2010), de Mabel Allain; *Amaro* (2011), de Juvenal Zamalloa; *Katatay* (2011), de Jorge Vargas;

Conquista (2012), de Alfredo Velarde; *Lunes* (2010), de Stella Maris Barrionuevo; *Noche de Paz* (2010), de Marco A. Moscoso; y *Perro Ciego* (2011), de Braddy Romero. De ahí salió una selección más pequeña para la Bienal Videoakt (Barcelona, 2013) por cordial invitación de Angie Bonino, lo cual para nosotros fue una sorpresa, nos hizo pensar que estábamos por buen camino. Terminaron siendo cuatro los videos seleccionados: *Katatay*, *Lunes*, *Conquista* y *Perro Ciego*. Juntos dan una idea de lo que estábamos haciendo en Cusco en ese tiempo, entre 2006-2010.

¿Cómo describirías los cambios que ha habido en el campo de la creación en video en los últimos años?

Hubo un tiempo en que la gente tenía muchas ganas pero luego el interés decayó, no sé por qué. Pasó lo mismo con el cortometraje cusqueño. Entre los que han mantenido un interés constante desde los inicios está Augusto Navarro, un actor que ha llevado todo esto a sus creaciones teatrales. Simbiosis, su grupo teatral, hace teatro multimedia, con videoarte.

Estuvo también Braddy Romero, un director ya conocido, que estaba metido en videoarte, luego se dedicó al cine y ahora es editor de libros. Stella Maris Barrionuevo, que hizo algunos videos y ahora trabaja en otra cosa, o Mabel Allain, quien ahora está trabajando en el Qorikancha en labores de gestión. Si hoy en día hiciésemos una selección de videoarte de Cusco actual sería mucho más pequeña. Quienes hoy hacen videoarte son Augusto Navarro, Alfredo Velarde, a quienes convocamos para las últimas muestras, junto con Nico Marreros. Cabe señalar que quienes han dejado el videoarte no por ello han dejado su práctica artística.

¿Cuál es el perfil de los artistas de video que has conocido?

Acá básicamente los videoartistas vienen del arte, de la Escuela de Bellas Artes "Diego Quispe Tito". Otros de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco (UNSAAC), y algunos han sido autodidactas. A nosotros nos ha sorprendido un poco porque siempre hemos querido entrar un poco más en la Escuela de Bellas Artes pero vemos que ahí no ha habido interés de los alumnos; o muy poco. El video ha tenido más acogida fuera de la Escuela: gente del circuito cultural de la ciudad Cusco. Algunos de ellos egresados de la Escuela de Bellas Artes que se han acercado a este lenguaje justamente porque en la Escuela no han tenido esta formación. Y de ahí gente de comunicaciones. Es un poco lo que nos interesaba, que los de comunicaciones vean más allá de hacer reportajes y documentales periodísticos. Entre quienes asisten a los talleres han habido algunos que han producido obras interesantes sin embargo no han continuado en esta línea porque tienen otra actividad profesional: trabajan en relaciones públicas, periodismo, por ejemplo, y han dejado de crear.

¿Y este limitado interés se refleja en los espacios de exposición?

Lo que nos frena a veces también es la educación audiovisual: podemos llevar todos los videos del mundo pero hay poca lectura del tema, por eso hay gente que no logra captar lo que se muestra y no solo en videoarte, sino el cine o hasta en series de televisión. Uno de los espacios donde hemos llegado y hemos tenido una mediana recepción fue en los "Lunes Diferentes" del Colegio Privado Pukllasunchis

('Juguemos'), que tiene un programa de educación alternativa.

Por otro lado, ahora trabajo en la Casa de la Cultura de Cusco, que tiene a su cargo el Museo de Arte Contemporáneo. En 2016 lanzamos una convocatoria para que la gente pueda mandar sus proyectos pero no había ningún proyecto de video. Los artistas no son constantes en este tipo de producción y no envían obra. Es más, nosotros queríamos hacer algo desde el Museo para incentivar esta producción pero no hemos podido aún. Ha habido pequeñas cosas de video, por ejemplo también en 2016 estuvo la exposición del Inca Garcilaso ("Ecuménico/Mestizo. Exposición Colectiva de Arte Contemporáneo") donde hubo un pequeño video, parte de la instalación *12 041539 + 23 041616 Los Comentarios Reales* de Juan Carlos Salazar y Gabriela Figueras.

Pero no se busca solo la instalación clásica, sino ir explorando otras formas de exhibir. Cuando organizamos Video Raymi preguntamos a los artistas cómo les interesaría que exhibamos su video. Quizás alguien ha hecho el video solamente para proyección y no les interesa que lo mostremos en un dispositivo pequeño. Por ejemplo, antes nosotros teníamos la "Caja de videoarte", era una caja pequeñita con reproductores de DVD y audífonos que llevábamos a todos lados. De repente a alguien no le interesa utilizar ese formato sino una pantalla más grande. O alguien nos dice "No, yo no quiero proyectar, quiero que sea un *loop* todo el tiempo en un televisor".

Hace ya como tres años estoy trabajando desde el Estado (trabajé en el Gobierno Regional y ahora en la Municipalidad) y es diferente. Nosotros siempre hemos hecho cosas independientes y nos hemos quejado del Estado, pero visto desde el otro lado, a

veces tampoco sabemos llegar a este de la mejor forma.

¿Ha habido un cambio en la forma, en los temas? ¿Cómo ha mutado el arte en video en el Perú y en particular en regiones?

Como Video Raymi hemos recibido mucho más videos del extranjero que del Perú. Pero me he dedicado a mapear la producción peruana, gracias a algunas personas como Jorge Chamorro con quien estamos planeando realizar una curaduría para Video Raymi. Además, siempre mantenemos el contacto con los artistas de Cusco para que nos hagan llegar sus trabajos y promover su difusión internacional. En otros festivales internacionales con los cuales colaboramos, no vemos mucha participación peruana. Eso está cambiando, por ejemplo en el FIVA (Festival Internacional de Videoarte, Argentina) he visto más peruanos que antes. Sin embargo, en festivales de Ecuador o Colombia veo muy poca participación de Perú.

Si tuviera que señalar un cambio, diría que hay gente que viene evolucionando en sus niveles de producción. Alfredo Velarde, de Cusco, comenzó grabando pequeñas cosas pero ahora tiene un plan de producción para cada video. Hay un rodaje, el trabajo va más allá de grabar sin un plan para luego intentar unir estos fragmentos buscando un lenguaje. El método de unir fragmentos es válido también y hay gente que todavía trabaja de este modo. Por ejemplo la comunicadora cusqueña Verónica Carhuarupay, quien en *Nostalgia*, ha hecho un trabajo de montaje de fragmentos que ha sido planificado previamente. Por otro lado, estamos utilizando los mismos equipos

de grabación en HD que se usan en otras partes del mundo, aunque también hay los que no se interesan por trabajar con la última tecnología.

¿Qué hay de la videopoesía? He notado que está muy presente en las actividades que organizas.

La idea era motivar a la gente a pensar en otras formas de hacer poesía con las imágenes e ir más allá de una proyección que acompañe a quien recita un poema. Hemos incorporado obras de videopoesía como parte del Festival de poesía Enero en la Palabra. Por dos años hemos convocado a gente interesada en la videopoesía. La idea era mostrar a los poetas que existen otros lenguajes y soportes.

¿Video Raymi posee un archivo de los videos que han mostrado, accesible al público?

Tenemos un archivo en físico de las cosas que nos han llegado y de los últimos festivales tenemos básicamente archivos digitales, es decir, un *backup* de lo que nos mandaban cuando dejaron de utilizarse los DVDs. Una de las primeras ideas que teníamos era la de hacer una plataforma en internet y tener todo el material ahí. Queríamos tener el archivo de todas las muestras. En su tiempo queríamos hacer algo parecido a *Cinépata* pero no conseguimos el auspicio necesario. Esperemos pronto concretar esa parte del proyecto.

Festival VideoBabel: Animación + videoarte + audiovisual experimental

Vera Tyuleneva

El Festival VideoBabel¹ es un proyecto con dos principales propósitos: por un lado, pretende abrir espacio para novedosas formas de expresión audiovisual y, por otro, aspira a democratizar la producción audiovisual y su consumo.

En este momento VideoBabel va rumbo a su sexta edición. En los cinco años anteriores, pasaron por sus convocatorias abiertas más de 1000 trabajos participantes. El concurso en sí abarca el Perú y América Latina. Videos de otros países del mundo participan fuera de la competencia. A través de los premios se pretende, principalmente, abrir nuevas puertas para gente joven, pero la participación no está limitada ni por la edad ni por el grado de formación profesional ni por el alcance de trayectoria

artística. El factor determinante es la calidad conceptual, estética y técnica de los trabajos presentados.

El festival ofrece premios a los ganadores del Perú y América Latina. En algunos casos se trata de incentivos monetarios y en otros, de viajes a eventos y residencias artísticas en Europa.

Todavía hace tres décadas, los audiovisuales eran probablemente el sector artístico más costoso y los conocimientos técnicos correspondientes sólo estaban al alcance de una pequeña élite artístico-cinematográfica. Los recientes avances de las tecnologías digitales han producido un cambio drástico en ese panorama: hoy en día un artista principiante puede hacer

2
3
5

1 www.festivalvideobabel.org

sus primeros pasos usando su celular, una cámara fotográfica de precio asequible, una computadora de mediana potencia y un *software* sencillo.

La misma evolución tecnológica ha permitido simplificar en extremo (y abaratar) toda la labor organizativa y logística de los festivales de cine y video. Desde su segunda convocatoria, VideoBabel recibe los trabajos participantes por vía electrónica. En el año 2010, cuando comenzamos con este método (que de inmediato probó su eficacia), fuimos entre los primeros en América Latina. Ahora lo aplica la gran mayoría de festivales que trabajan con video digital.

Antaño, uno de los ingredientes más aparatosos y difíciles de un festival era la reunión del jurado calificador en un solo lugar para la visualización y evaluación de los trabajos concursantes. El jurado de VideoBabel está integrado por especialistas que viven en diferentes partes del mundo, y cada uno de ellos, a través de internet, tiene acceso a los videos recibidos a lo largo de varios meses (ya no es necesaria una sola sesión continua de visionado) y el debate final se realiza por Skype.

El jurado de Babel 2015 estará formado por Susana Aragón (videoartista² y artista plástica peruana, residente en Berkeley, California), Angie Bonino (videoartista peruana residente en Barcelona, directora de Videoakt International Videoart Biennial), Ignacio Rodríguez (director de la Bienal Ficciones de Fotografía y Vídeo, Uruguay),

Fran Gómez (especialista en videoarte y comunicaciones, Universidad Complutense de Madrid) y la autora de estas líneas.

La muestra oficial del festival se lleva a cabo cada año en Cusco a fines de noviembre, después de lo cual sus selecciones se distribuyen entre diferentes eventos colaboradores. El principal socio estratégico de Babel en el Perú es el Festival de Cine de Lima³, el mayor evento cinematográfico del país, que cada año proyecta en varias sedes todas las selecciones de VideoBabel. Los aliados más constantes fuera del Perú son Artvideo Koeln (Colonia, Alemania), Festival Proyector (Madrid, España), Festival de Video Arte Now & After (Moscú, Rusia), Festival Magmart y Proyecto Visualcontainer (Italia), Proyecto Play (Argentina). Las modalidades de colaboración varían desde intercambios de programas de proyección hasta la recepción de los ganadores de Babel en los destinos de sus viajes.

Babel nació en el año 2009 en el Cusco y su primera edición se concretó en julio del año siguiente. Su legítimo padre y primer director fue el comunicador español Jorge Mora Fernández, de la Universidad Complutense de Madrid (actualmente trabaja en la Universidad de Cuenca, Ecuador). En un principio el proyecto estaba orientado a los audiovisuales de amplio espectro, tanto cine como producción experimental. Después de las primeras tres ediciones se hizo claro que había que limitar el campo de acción y dar al festival un perfil más concreto.

2 Conocida inicialmente por su trabajo con Adrián Arias, en el dúo Arias & Aragón.

3 Organizado por el Centro Cultural de la Pontificia Universidad Católica del Perú desde el año 1997.

En aquel momento, en los años 2012-2013, ya se esbozaba en el paisaje audiovisual peruano la proliferación de festivales cinematográficos, tanto en Lima como en algunas provincias. El dilema clave con el que se enfrentó Babel fue convertirse en un festival de cine más, con alguna temática especializada, o tomar un camino alternativo.

En 2010 en Lima cerró la undécima y última convocatoria del Festival VAE Video/Arte/Electrónica. La desaparición del VAE, que durante años había sido el principal certamen y una ventana al mundo para videoartistas en el Perú, dejó un notable vacío y una posibilidad vacante. Babel finalmente optó por intentar llenar este vacío, al menos en parte, y centrarse en el videoarte.

A diferencia del cine, la más democrática de todas las artes, el videoarte es visto por muchos como un alimento altamente refinado, hecho para un circuito cerrado de conocedores. Pregunte a un ciudadano peruano promedio "¿Qué es el videoarte?", y verá que la gran mayoría ni siquiera está familiarizada con el término. E incluso muchos de los que lo conocen lo consideran excesivamente intelectual para sus gustos.

¿Cómo se puede reconciliar en tal caso el nuevo perfil de VideoBabel con su idea central de la democratización de la cultura audiovisual?

En primer lugar, hay que destacar que Babel toma el término "videoarte" en el sentido más amplio posible, reconociendo todas las expresiones experimentales y adoptando a todos los huérfanos que hubieran sido excluidos por una delimitación más rígida y estrecha de esta rama artística.

En segundo lugar, el presunto elitismo del videoarte, si le damos el sentido amplio e inclusivo, resulta en gran parte una ficción, un cliché anacrónico y artificial. En la actualidad, algunos de los más audaces e inesperados destellos del ingenio audiovisual se pueden ver en los géneros tan cercanos a la cultura de masas como la publicidad comercial y los videoclips musicales. Sin embargo, el prejuicio subsiste; y si el videoarte se propone llegar al gran público, debe prepararse para superar una serie de barreras psicológicas.

De gran ayuda en este proceso podría ser la posición limítrofe del videoarte entre el cine y las artes plásticas, aunque la realidad por el momento dice lo contrario. La relativa bonanza que se siente en los últimos años en el desarrollo del cine peruano gracias a los crecientes fondos del estado destinados a la producción cinematográfica, aparentemente no se ha extendido al videoarte, sino más bien parece haber resultado en la migración de algunos videoartistas a ponerse bajo las banderas del cine. La frontera entre ambas áreas es bastante borrosa y discutible y está claro que en muchos casos una obra de videoarte puede ser también calificada como una producción cinematográfica experimental. En 2013 Jorge Villacorta dio en la muestra de VideoBabel en Cusco una charla sobre los límites y vínculos entre el videoarte y el cine, con ejemplos de la potencial interacción entre ambos universos en mutuo beneficio.

El videoarte peruano no está en su mejor época. Varias figuras clave del panorama videoartístico nacional se trasladaron a los países de Europa o a Estados Unidos (Arias & Aragón, Angie Bonino, José-Carlos Mariátegui, Maya Watanabe), que a pesar de su célebre crisis, ofrecen condiciones

infinitamente más favorables para el desarrollo cultural. El cine peruano, en cambio, está creciendo y captando cada vez mayor público y obteniendo mejor financiamiento, tanto del estado como de fuentes privadas.

En vez de fomentar el purismo y la pugna entre el cine y el videoarte por el territorio, parece prudente (sobre todo por el bien del videoarte) encontrar intersecciones y puntos comunes. Este año VideoBabel está dando un nuevo giro: su concurso está enfocado en la animación (otros tipos de videoarte participan fuera de competencia). La animación es un área audiovisual delimitada más por los parámetros técnicos que por las características conceptuales. Está presente tanto en el videoarte como en el cine convencional y podría servir de puente sólido entre ambos. Muchos de los videos ganadores de las ediciones anteriores de Babel empleaban animación. Al mismo tiempo, es un término inteligible y atractivo para todo público.

Luego del eclipse del VAE, la Fundación Telefónica instituyó un festival de animación en Lima que está aún vigente. En este terreno, potencialmente muy fértil, es el que trata de aprovechar también VideoBabel.

Dos estudios sobre la animación en el Perú

Si bien se han producido algunos recuentos históricos importantes sobre los diversos usos de la animación en el Perú que cubren tanto sus orígenes —ligados principalmente a la publicidad— como la producción de cortometrajes y películas (Rivera Escobar, 2011), está aún pendiente un estudio sobre la animación de corte experimental. Debido a que esta última ha cobrado una gran expansión e importancia en los últimos años, presentamos dos ensayos que buscan esbozar el panorama de la animación en su relación al campo artístico en el Perú.

El primer ensayo corresponde a las obras de animación cuadro por cuadro (*claymation* y *stopmotion*), que ha acercado a muchos de los artistas visuales a experimentar con este tipo de práctica y les ha permitido generar proyectos colaborativos con otros especialistas e instituciones, así como también participar en importantes festivales de animación a nivel local e internacional. Esta contribución también destaca el trabajo de algunas instituciones y eventos que a lo

largo de los últimos años han contribuido al desarrollo del panorama a nivel local.

El segundo ensayo corresponde a una interpretación y análisis de las obras de tres artistas de video de origen peruano y de producción artística reciente: Gabriel Acevedo, Daniel Jacoby y Marco Pando. Estos tres artistas han vivido por largas etapas en el extranjero y han tenido una proyección internacional importante, es decir, han competido en el escenario global de la creación contemporánea visual y audiovisual. Algunos de los trabajos más destacados de Acevedo y Pando provienen de su particular exploración y uso de la animación; mientras que Jacoby ha utilizado la animación desde una perspectiva singular.

REFERENCIA

Rivera Escobar, Raúl (2011). *El cine de animación en el Perú*. Lima: Universidad Alas Peruanas.

El arte de la animación cuadro por cuadro

Andrés Ennen

2
4
0

En los últimos años la escena de la animación ha estado en proceso de crecimiento. Sin embargo, la vorágine comercial ha limitado la visibilidad y el desarrollo de la experimentación en este campo —ello sin desacreditar las exploraciones que han surgido con fines comerciales—. Pese a las pocas herramientas y al reducido apoyo, las exploraciones plásticas han ganado un lugar en nuestro país.

Un tipo de animación que se ha abierto campo en la escena local es la animación cuadro por cuadro (*claymation* y *stopmotion*) —que de alguna forma se resume en un tipo de animación rudimentaria—, impulsada por una necesidad de los artistas/animadores de poder proyectar sus ideas y sensaciones dentro de la pantalla. En este campo podemos encontrar exploraciones

que tienen una cercanía con los medios tradicionales del arte, pues muchos artistas que utilizan estos medios empezaron trabajando en formatos como la pintura o escultura. Del mismo modo, cabe destacar algunos agentes relacionados al mundo del diseño, quienes también han sabido manejar de una manera bastante concisa y directa un lenguaje importante dentro de la escena del *concept art* (una línea de trabajo dentro de la animación) y la ilustración, dando vida a universos pletóricos de personajes muy bien ejecutados.

Es importante también resaltar el trabajo de algunas instituciones que han podido rescatar del anonimato a los autores que trabajan en animación. Una de ellas es el Espacio Fundación Telefónica, que propulsa uno de los pocos festivales de animación en nuestro país: IMAGINA¹.

1 Cabe señalar la existencia del festival AJAYU, que se realiza en Puno.

IMAGINA, desde su primera edición en el año 2013, rescató lo más significativo en la animación, tanto nacional como internacional. El mismo año, el Espacio Fundación Telefónica realizó una pequeña muestra titulada "Animación Peruana HOY!"², la cual albergó trabajos de artistas provenientes de las artes plásticas y visuales, quienes habían incursionado en la animación, como Nereida Apaza, Héctor Delgado, Stefania Polo y Eliana Otta.

Del mismo modo, el animador audiovisual Valentín Falconí, hoy por hoy uno de los exponentes más relevantes de la animación cuadro por cuadro hecha en plastilina (*claymation*) en nuestro país, presentó en 2013 un proyecto colectivo, conjuntamente con los artistas plásticos Juan Tirado y Sergio Dapello, titulado *Normalidades Animadas de Hoy, ayer y entonces*. Este proyecto le sirvió posteriormente como portafolio para obtener una beca al Master en animación en la Escuela de Animación 9Zeros de Barcelona (actual ECIB, Escuela de Animación y Cine de Barcelona). Esto le permitió realizar el cortometraje *Musicidio*, que en 2015 fue galardonado en los principales festivales internacionales como San Francisco Frozen Film Festival (Mejor película internacional), Festival Internacional de Cinema de Cerdanya (mejor película animada), SGAE Awards for New Film Makers / Festival de Sitges 2015 (Mejor dirección), entre otros.

Posteriormente al desarrollo de estos proyectos, Falconí montó WUF Studio, su

propio estudio de animación tradicional *claymation*, junto con algunos colegas del medio. Si bien el trabajo de Falconí ha sido básicamente el de realizador, ha logrado crear un sello propio claramente identificable mediante colaboraciones, cuyas principales características son la plasticidad armoniosa, el colorido único, la fluidez de sus transiciones, y un humor sarcástico y místico. Es este uso el que podemos apreciar en otros trabajos conjuntos con Juan Tirado y Sergio Dapello, como *Nacer Mutar y Morir* (2013) y *Temporada de Cucarachas* (2013), cortometrajes en los que Falconí despliega un perfecto uso de cierto expresionismo pictórico. Asimismo, en el proyecto *Salvajes*, corto animado en colaboración con los artistas muralistas Jim Marcelo, Roberto Mendoza y Santiago Sáenz (Los Salvajes), Falconí grafica a la perfección y vívidamente el universo de personajes creados por los muralistas. El proyecto fue presentado en 2015 en el Instituto Cultural Peruano Norteamericano (ICPNA) en su sede de La Molina, con aportes de los artistas y del animador en la creación de la historia.

Así como la obra de Valentín Falconí, caracterizada por una particular elocuencia pictórica, está la del cineasta Diego Vizcarra. De formación autodidacta, Vizcarra ha participado en diversos festivales a nivel internacional, entre los que destacan el CUTOUT Fest de México y el Festival de Cine Latinoamericano de la Habana. Mereció también premios nacionales de CONACINE (2010) de la 5ta

2 "Animación Peruana HOY: Arte e industria cultural" realizada en Espacio Fundación Telefónica, en septiembre de 2013.

edición del Festival de Cortometrajes de Lima - Filmocorto (2011). Dentro de las últimas realizaciones de Vizcarra destaca el uso del *claymation*, con una influencia clara del animador checo Jan Svankmajer, mostrando una fascinación por la materia plástica, acercando su trabajo a las artes plásticas. De esta manera podemos observar en sus últimas realizaciones el uso de las artes mixtas, en las que fusiona efectos visuales viscerales dignos de películas de David Cronenberg, con intervención directa sobre celuloide influenciada quizá por los trabajos de los cineastas Stan Brakhage o Norman McLaren.

El cortometraje *Función Macabra*, por ejemplo, fue realizado enteramente en *claymation*, presentado y galardonado en 2010 por CONACINE. Este trabajo se relaciona paradójicamente con la obra *Stage* del artista Gabriel Acevedo³ en donde los personajes suben a un tabladillo para luego ser fulminantemente enceguedos y noqueados por las luces. En el caso de *Función Macabra*, el abucheo constante termina destruyendo al actor que luego es transformado en un alienígena vidente, capaz de anticipar un futuro incierto para la raza humana. Subyace al trabajo una mirada crítica a la escena local y sus distintos gestores y/o mecanismos de empoderamiento o institucionalización.

Por otro lado, en el mediometraje *Mecanismo Velador* (2014), Vizcarra superpone *trailers* y anuncios de películas

en 35mm, que interviene raspando y utilizado tintas especiales sobre el film, poniendo en evidencia su materialidad⁴. *Mecanismo Velador* nace, entonces, como parte de una crítica al sistema mismo del medio fílmico, al hablar de una institución que influye en las audiencias y que no es necesariamente inofensiva. De este modo busca algún tipo de reflexión sobre lo que vemos y aquello que consumimos como espectadores y que tomamos como entretenimiento.

La escena local de la animación está integrada también por autores que han desarrollado su trabajo en dos dimensiones (2D), donde se valen tanto de las prácticas tradicionales como las digitales. Así podemos mencionar el trabajo del artista Martín Aramburú, quien fusiona limpiamente ambas técnicas.

Terrario (2015) es una videoinstalación compuesta por cuatro videos de animación 2D. En 2015, *Terrario* fue exhibida varias veces y en diferentes escenarios, como el festival IMAGINA⁵ y el espacio alternativo La Polaca. Aramburú explora su universo interior a modo de un ejercicio introspectivo usando el título "Terrario" aludiendo a la costa desértica de Lima. Define la palabra *terrario* como: "Instalación en la cual se mantienen artificialmente las condiciones de hábitat adecuadas para ciertos animales de tierra, especialmente reptiles y anfibios, o plantas. El único requisito para que un terrario sea considerado como tal es que al menos una de sus caras sea transparente

3 Ver la contribución de J.-C. Mariátegui "Animación que complementa la realidad. Perspectivas de tres artistas peruanos de video".

4 Ver contribución de E. Arca y J. Villacorta "Cine y/o video: un recorrido por las prácticas audiovisuales en el campo

del arte peruano".

5 En el festival IMAGINA, la obra fue presentada aproximadamente 30 pantallas.

para facilitar la visión del interior” (Forsyth, 2015). Los personajes de Aramburú nos llevan a imaginar nuestra propia des-composición, lo que conlleva una reflexión vital que permite cuestionar el sentido de nuestra existencia mediante la introspección. Cabe mencionar un impecable uso del audio, realizado por Tomás Tello, que acompaña la instalación y la hace aún más vívida.

Artistas que suelen trabajar en distintos medios se han aproximado a la técnica del *stop motion* de manera puntual en algunos de sus trabajos. Se trata de exploraciones en esta técnica, entre las cuales destacan las de artistas como Eliana Otta, con la obra *Refundación* (2011), en la que referentes de la cultura material popular peruana son animados al ritmo de temas de Los Ruiseñores del Norte y de Máximo Damián. En el año del centenario del nacimiento de José María Arguedas, la animación muestra los símbolos coloniales de Lima siendo destruidos para dar paso a una “refundación” de la ciudad basada en la cultura andina. En *Catástrofe* (2005) de Marcelo Zevallos, por el contrario, la celebración materializada en la danza de un grupo de pequeños muñecos (representaciones estereotípicas de personajes de la ruralidad andina) termina cuando la biblia en la que los pequeños personajes se encontraban, se cierra, aplastándolos.

También es notable la obra de algunos animadores que trabajan en medios bidimensionales fusionando la animación digital con el *stop-motion* tradicional y el *cut-out*, como María José Campos, joven comunicadora audiovisual de la Pontificia Universidad Católica del Perú, con estudios en la Universidad Politécnica de Valencia y especialización en animación

tradicional en la Vancouver Film School. Campos incursiona en el mundo de la animación con un primer cortometraje titulado *Little Goddess* (2015), corto realizado en *mixed media animation*, lo que lo convierte en una suerte de animación híbrida, en donde utiliza los recursos de la animación tradicional, digital y del *collage*. Cabe resaltar la pulcritud técnica de la animación, que evidencia la plasticidad de su dibujo en una animación fresca y sutil. *Little Goddess* se resume en la historia de una niña que encarna el bien y el mal a la vez. La dualidad de este personaje persigue la definición de una identidad. Gracias a un ser protector de aire maternal, siente alivio frente a esta dualidad. La obra de Campos refleja elementos que nos recuerdan al arte simbolista o a los trabajos de Tomm Moore, cofundador de Cartoon Saloon, o de Glen Keane, conocido animador de Walt Disney. Se puede ver la influencia de Hayao Miyazaki o Isao Takahata en el bien trabajado guión. La obra *Little Goddess* se ha exhibido en distintos festivales internacionales y nacionales, de los cuales destacan: Anima Mundi (São Paulo, 2015), Color International Film Festival of India (Ahmedabad, 2015), Festival de Cine de Lima [Muestra Itinerante] (Lima, 2015), MODIX (Official Selection) (Sicilia, 2015), Davis International Film Festival (California, 2015).

Con este recuento, podemos observar ciertos alcances dentro de la animación peruana en los últimos tiempos que van desde un manejo relacionado a la plástica misma y al esfuerzo de los propios artistas en una representación concebida a partir de lo bidimensional para la construcción de una realidad alterna, en dos y tres dimensiones (3D), o mediante imágenes en movimiento. Lamentablemente, muchas

veces los autores de estas obras son vistos como técnicos mas no como creadores. Una suerte de paradoja que gracias al esfuerzo de los festivales e iniciativas autogestionarias se encuentra en un proceso de cambio.

REFERENCIA

Forsyth Tessey, Paul (2015). ¿Cómo imaginamos nuestra propia descomposición? ¿Cómo desmontamos lo que somos?. *Lamula.pe*.
Extraído de: <https://redaccion.lamula.pe/2015/05/27/como-imaginamos-nuestra-propia-des-composicion-como-desmontamos-lo-que-somos/>
valentinaperezllosa

Animación que complementa la realidad. Perspectivas de tres artistas peruanos de video¹

José-Carlos Mariátegui

Nos interesa estudiar la obra en paralelo de Gabriel Acevedo, Daniel Jacoby y Marco Pando, pues existe entre ellos un punto de afinidad en relación al uso de la animación y otros efectos visuales digitales (y algunos predigitales), así como el vínculo de la animación con la filmación en vivo para realizar lo que podríamos llamar “constructos audiovisuales híbridos”. En el caso de las obras de estos artistas, la animación deja de ser un simple recurso en la creación audiovisual y pasa a ser incorporada como reemplazo de elementos en vivo, tornándola en un recurso conceptualmente potente, aunque a la vez anómalo. Podríamos decir que, semióticamente, estos artistas no crean obras en animación, sino que utilizan la animación para poder enriquecer sus

estructuras audiovisuales y así explorar formas nuevas de representación de la realidad.

Se analizarán algunos de los trabajos de Acevedo, Jacoby y Pando, en ese orden, en los que su particular uso de la animación se vea reflejado. Luego se discutirán algunas de las principales características que destacamos en dichas obras. Concluiremos con algunas reflexiones sobre la importancia de la animación dentro del panorama de creación audiovisual actual.

Gabriel Acevedo: la animación irónica como lectura crítica

Gabriel Acevedo Velarde (Lima, 1976) proviene de una tradición familiar en el

2
4
5

1 Adaptación del texto originalmente publicado en: Incarbone, Florencia y Wiedemann, Sebastián (Eds.) (2016). *La radicalidad de la Imagen: des-bordando latitudes latinoamericanas sobre algunos modos de cine experimental*. Buenos Aires: Hambre, espacio cine experimental, pp. 69-81.

campo de la ilustración y la animación de personajes en el Perú: su padre es uno de los más reconocidos historietistas y su madre es una prominente artista feminista del dibujo. Acevedo estudió en Lima y México y luego residió en Nueva York y Berlín para finalmente volver a Lima. Trabaja principalmente en video, aunque también produce *mashups* musicales y obra plástica. Su estilo irónico incluye elementos populares y publicitarios, propios de la comunicación de masas, lo cual nos ayuda a acercarnos fácilmente a su obra. Sin embargo, una vez que esta nos atrapa, con frecuencia mediante escenas irónicas y visualmente agradables, podemos descifrar que intrínsecamente se da también una lectura crítica que poco a poco transforma nuestra percepción acerca de la inocencia e ironía de dichas obras, para derivar en una reflexión de mayor profundidad y cuestionamiento. El humor es constante en su trabajo, así como el uso de animación y efectos visuales que nos trasladan a espacios indefinidos, pero con elementos simbólicos propios de una cultura de masas, una composición bastante poco frecuente en el campo del videoarte, que combina la sofisticación visual y lo popular.

Stage (Escenario, 2004) es una animación en dibujo animado, tipo cómic, en tonos oscuros virados hacia el blanco y negro, que explora por momentos el uso del 3D. Se trata de una animación donde cientos de personajes modelados de forma idéntica van moviéndose alrededor de un escenario tablado, de lo que podría ser un mitin político o un concierto. Uno a uno, estos personajes suben al escenario donde en el momento en que se presentan ante el público son enfocados por un potente haz de luz. Es en ese momento cuando se produce un cambio a animación en

3D. Durante ese cambio de estilo visual el personaje iluminado se desploma y cae al suelo mientras el resto del público gesticula aplaudiendo, como si la luz vulnerase para siempre al personaje en el estrado, lo transformase de público en celebridad, y luego de un momento breve de fama, éste fuera aniquilado para que otro personaje tomase su lugar, donde se repite constantemente la misma situación. Lo repetitivo de la secuencia en la obra se asemeja a una línea de producción en serie. Las reminiscencias infantiles activadas sumen al espectador en una situación de concentración y aislamiento. Se sumerge al espectador en un incesante continuum de imágenes que apunta a una crítica sobre la serialización del espectáculo y el consumo masivo. El virar escenas repetitivamente de un tipo de animación (2D) a otro (3D) denota el cambio en la actitud de los personajes en "escena".

Quizá lo más interesante de esta animación es su incuestionable sencillez y su estructura narrativa en bucle. Este trabajo forma parte de la serie titulada "Población", en la que el artista reflexiona sobre males universales del ser humano, como son la envidia y la competitividad.

Otro trabajo en esa misma dirección es *Visitas* (2012). Comisionado por el Museo Experimental El Eco, es una pieza en dos canales muy diferente de la anterior, en donde se revela el recorrido de un espacio de elementos geométricos simples a otros más complejos. El estilo tridimensional utiliza elementos grabados en vivo, cuya estructura remite al "foam acústico". Durante el transcurrir de la animación, el sonido varía lentamente de monotonos concretos de 1 kHz, casi hipnóticos, a un son de vieja cumbia. Una figura

semihumana, semejante a un zombi, reaparece en el espacio vacío que vira del blanco al negro hasta oscurecerse por completo.

Por otro lado, *Decreto 882* (2014), especialmente comisionado para una muestra en el Museo Mori de Tokio, es una pieza sin sonido, donde se observa una toma fija en el interior del lúgubre y vetusto Museo de Historia Natural de Lima, donde un diorama gigante de un tiranosaurio rex es iluminado por un rayo creado digitalmente, generando la impresión de que el tiranosaurio cobra vida. El nombre de la obra hace referencia a la ley por la que el expresidente del Perú, Alberto Fujimori, liberalizó la educación en la década de los 90, con lo cual aumentaron las opciones de educación escolar y superior, pero a la vez se vio incentivado el lucro en la educación privada.

Finalmente, en *And/or* (2012) Acevedo mantiene su interés por retratar espacios museales. Se trata de una animación en 3D del Museo de Historia Natural de Lima donde el espacio se presenta de forma ascética y anónima, similar a la infraestructura de aeropuerto. Durante el pausado *travelling* por el espacio se aprecian objetos absurdos pero que analizados con detenimiento son una crítica social a la alta estandarización de los artefactos en espacios públicos: controles de seguridad, mesas de oficina o vitrinas construyen este mundo sin personas. Para el autor esta obra resulta de una lectura sobre el estilo arquitectónico minimalista que impera en muchos museos pero que trasciende a otros espacios similares o "no lugares" (Augé, 1995).

Buena parte de las piezas de animación de Acevedo comparten una estética similar

donde utiliza principalmente el blanco y negro, complementándolos muchas veces con tonos de grises. Las formas en 3D y el trabajo de iluminación son elementos que enriquecen sus videos y a su vez develan un mensaje crítico detrás de la imagen.

Daniel Jacoby: la animación sofisticada como complemento de la realidad

Daniel Jacoby (Lima, 1985) comenzó sus estudios en la Escuela de Artes de la Universidad Católica del Perú y se licenció en Bellas Artes por la Universitat de Barcelona y la Städelschule de Frankfurt am Main, bajo la tutoría de Simon Starling y Peter Fischli. Actualmente reside en la Jan van Eyck Academie en Maastricht. Jacoby crea complejos trabajos en forma de instalación y obras audiovisuales con los que intenta demostrar, bajo métodos objetivos, que las acciones humanas están sujetas a la relación de causa y efecto. Es así que los artefactos y objetos presentes en sus obras audiovisuales van transformándose o tornándose en efímeros.

En *Cuculí* (2011), Jacoby combina animación y video real para decantar el significado de situaciones aleatorias que vivió en Japón durante una residencia. Japón ha sido tematizado como el paradigma de lo diferente; el objetivo del video fue encontrar relaciones entre artefactos metafóricos. De este modo retrató las múltiples facetas y diferencias de la cultura japonesa. Para Jacoby, estamos guiados por estructuras que nos permiten ver ciertas cosas y a la vez anulan otras. Lo que él persigue es romper con las estructuras perceptivas convencionales de ver las cosas incorporando el elemento aleatorio. Parte central de la obra es la mención al pájaro cuculí, procedente de

la costa de Perú, que ha sido modelado y animado en 3D bajo tres formas visuales: en una estructura de malla (*wireframe*), luego con una textura básica (*rendered*) y finalmente con una textura final de alta calidad con reflexión (*ray-tracing*). Las tres formas en las que el pájaro es representado buscan trazar un paralelismo con las diferentes formas de interpretar a la cultura japonesa y a su gente, en un intento de interpretar lo foráneo.

Ahold of Get the Things to (2014) es una obra-collage que agrega performance, instalación, video, proyección de animación y locución. Cuando hablamos de *agregar* no nos estamos refiriendo necesariamente a una combinación de elementos, sino a que cada una de estas prácticas se puede dar por separado. El guion fue escrito en progresión: una actuación sincronizada de tres personajes que van pasando de un muro de escalada al siguiente. El potente aspecto sensorial de una locución hace que esta se perciba separada de lo que transcurre en el film *per se* generando una representación subjetiva. *Ahold of Get the Things to* es un trabajo altamente complejo y genera un efecto extraño entre el mundo real y el imaginario a partir de las proyecciones en el espacio de objetos que también se ven en el mundo real en el que transcurre la película. El trabajo de animación en 2D incorpora elementos vectoriales en 3D para intentar emular una maqueta virtual dentro de una filmación en vivo y donde una voz en *off* da instrucciones para los movimientos de cámara. Un personaje femenino se presenta casi como un *outsider*, una performer que está más allá del mundo físico en el que vive, aproximándose a un subconsciente maquinal. Esta obra resalta el interés de Jacoby por la creación de narrativas con elementos que no están

relacionados pero que gracias al uso de la animación permiten conectar aspectos de apariencia irracionales entre sí.

Marco Pando: la animación como práctica precinemática y performativa

Marco Pando (Cajamarca, 1973) realizó estudios en la Escuela Nacional de Bellas Artes para luego egresar de la especialidad de Pintura de la Facultad de Arte de la Pontificia Universidad Católica del Perú. En 2004 es becado por la Rijksakademie van Beeldende Kunsten de Ámsterdam para una residencia de dos años (2005-2006) y actualmente radica en Berlín. Su obra, compuesta principalmente por films e instalaciones, ha sido expuesta en galerías de Perú, Holanda y Estados Unidos.

En el caso de Pando, sus fuentes visuales han sido influenciadas por una tradición cultural heredada de su experiencia familiar. El primer cine de Cajamarca, el Aurora, fue fundado por su abuelo en 1945, por lo que él proviene de una herencia cultural relacionada con el cine y, más específicamente, con el artefacto cinematográfico tradicional y las condiciones particulares de éste en el contexto provinciano como fenómeno social. Es por ello que sus referencias al cine son diversas: desde los trozos de película desechada hasta las condiciones de consumo, todas ellas asociadas a la vieja sala de cine familiar de provincia que hace más de una década cerró debido a la reducción de público y al impacto de la tecnología digital. Es con este bagaje personal que Pando produce una obra híbrida, constituida inicialmente por animaciones cortas cuadro por cuadro construidas a partir de un proceso manual en el cual dibuja con una cuchilla mediante el raspado de pedazos de películas

antiguas, en una técnica que se puede acercar mucho al grabado (Arca, 2011). Cada cuadro dibujado sobre la película es fotografiado y sobre él se continúa interviniendo, o redibujando. De esta forma se construye el movimiento en sus escenas, lo que luego es capturado y editado digitalmente. Sobre este proceso, Elisa Arca menciona que "estos distintos soportes de imágenes son procesados en un mismo programa de computadora, perdiendo la materialidad que caracteriza al celuloide. La inmaterialidad característica del producto de un aparato numérico empareja y estandariza la imagen, haciendo que los distintos soportes se fundan en uno solo, sin que esto signifique que pierdan el rastro de donde provienen" (Arca, 2011).

La obra de Pando es un ejemplo de la hibridez entre lo digital y lo precinematográfico para producir un constructo imposible de definir de una sola forma. Este tipo de proceso de trabajo, donde se asocian elementos precinematográficos como el dibujo, acerca su obra al trabajo de animación del artista sudafricano William Kentridge. En ambos autores se trata de prácticas de personas que provienen de zonas insulares que no guardan relación entre sí; sin embargo, el carácter visual entre sus obras sí guarda relación, tanto desde una perspectiva de interpretación sociocultural como onírica. La animación permite un tipo de creación audiovisual que se disocia de la realidad, relativizándola. La técnica de dibujo raspando sobre película, utilizada por Pando para sus animaciones, genera particularidades en el resultado final de la obra. Su metodología radica en una intervención técnica y narrativa de materiales que se caracterizan por su crudeza y su limitado espectro de colores que le permiten luego desarrollar obras en formato de instalaciones y animaciones

(Arca, 2011; Zegarra, 2013). Hay una actitud performativa en la obra de Pando en la que su método de trabajo lo obliga a intervenir el film con un orden secuencial; sin embargo, al ser un trabajo altamente artesanal hay elementos que también surgen de forma espontánea. Dentro del trabajo en animación cuadro por cuadro de Marco Pando destacan obras como *Bug Man* o *White Lung City*.

Bug Man (2006) narra la transformación imaginaria de una cucaracha en escarabajo. Este video relaciona dicha metamorfosis con la transformación sociocultural de un ciudadano de a pie en candidato político. El concepto de transformación produce diversas lecturas kafkianas, como el cambio de un insecto a otro; de un personaje privado a uno público; incluso el trabajo de dibujo raspado puede distinguirse como un proceso de transformación *per se*. La animación que dura cinco minutos ha sido digitalizada en alta resolución y se encuentra transferida a formato de 35mm por el EYE Film Institute (Filmmuseum) de Amsterdam, que también se encarga de su preservación.

White Lung City (2009) utiliza una técnica de producción similar a la de *Bug Man*. En esta obra se presenta primero un mapa de Lima, casi como una estructura arterial que se va transformando poco a poco revelando su incesante expansión metropolitana. El video presenta el recorrido de un camión cisterna esparciendo agua por las calles del centro de Lima. El camión cisterna pasa por emblemáticas zonas, edificios y viejas calles del Centro de Lima trazando poco a poco una figura en forma de pulmón. La animación cuadro por cuadro por técnica de raspado brindan un cariz fantástico que torna la interpretación de las imágenes en un proceso confuso, irracional y altamente onírico.

Pando traslada estos mismos valores de producción al campo de la imagen en vivo, como es el caso de *The Boat* (2009) o su primer largometraje *Back to the temple of the Sun* (2010-2014). Ambos son trabajos de exploración performativa, que se vuelven abstractos tanto a nivel de composición como de narrativa, pues trata de otorgarle a la imagen en vivo características que son más cercanas a las imágenes creadas en sus animaciones. Este traslado de características hace que su obra filmada en vivo contenga elementos desconcertantes y desconectados, un ensamblaje entre la realidad y la ficción. Esta forma de dirección audiovisual promueve las situaciones espontáneas en un intento de trasladar las historias lúdicas de animación al campo de las imágenes en vivo. En su largometraje *Back to the temple of the Sun* (2010-2014), el reto fue mayor al tratar de dar un cariz animado a objetos inertes. Este tipo de obra explora una imagen en vivo altamente abstracta, contemplativa, y que pierde el aspecto irónico de su obra de animación para enfatizar el aspecto dramático, con fuerte influencia del cine contemplativo europeo, de características silenciosas, de escasa narrativa y por tanto poco estructurado y con múltiples interpretaciones.

Animación: un artefacto tecnológico que complementa la realidad

Mucho de lo que hoy se considera *remix* o la producción de híbridos audiovisuales está presente en la obra de Acevedo, Jacoby y Pando. Es innegable que su obra no se encuentra dentro de los cánones tradicionales de lo que se consideran trabajos de animación o videoarte. Si bien podríamos catalogarlos dentro de las condiciones del arte audiovisual actual, por los altos niveles de producción o por su

vínculo con el lenguaje del cine, también tiene características poco convencionales como el uso de la animación como un complemento a la realidad. Este tipo de obra refleja que la animación permite ir por caminos altamente empíricos y especulativos, enfatizando un elemento performativo que facilita la producción de nuevos constructos e imágenes sintéticas. La práctica interdisciplinaria de los artistas analizados les permite subvertir la técnica de la animación e integrar habilidades que van desde el dibujo a mano, como es el caso de Pando o Acevedo, al conocimiento de programación, como es el caso de Jacoby.

Otro aspecto notorio en el trabajo de los artistas es el uso de la animación para dar cuenta del proceso mismo de producción. En Pando, cada una de sus obras permite entender la técnica que ha utilizado, mientras que en Acevedo la variación entre la imagen bidimensional y tridimensional facilita entender las tipologías de sus personajes. La animación nos permite enfatizar elementos del comportamiento humano como la sorpresa, la fantasía o la imaginación con fenómenos "físicos" como la luz y la oscuridad, situaciones disonantes que se traducen hoy en los ceros y unos de código binario.

Por tanto, la animación debe ser vista como una prolongación del artefacto tecnológico. La información y los artefactos tecnológicos penetran cada vez más el tejido social de nuestra existencia diaria, modificando, a veces casi imperceptiblemente, una amplia gama de tareas diarias, redefiniendo el sentido de prácticas bien establecidas, de formas de hacer las cosas e introduciendo nuevos hábitos e interpretaciones. Estos temas son cada vez más apremiantes, y necesitamos de miradas como las de Acevedo, Jacoby y

Pando para verlos de forma diferente, sin el convencionalismo de lo que está de moda, sino, muy por el contrario, con el ojo puesto en el esfuerzo por innovar y reflexionar.

REFERENCIAS

Arca, Elisa (2011). La vivencia personal del cine: un acercamiento al dispositivo cinematográfico a través de la obra de Marco Pando. (Ensayo no publicado). Pontificia Universidad Católica, Lima.

Augé, Marc (1995). *Non-Places: An Introduction to Supermodernity*. Londres: Verso.

Rivera Escobar, Raúl (2011). *El cine de animación en el Perú*. Lima: Universidad Alas Peruanas.

Zegarra, Miguel (2013). La Memoria Portátil. En Jorge Villacorta, Víctor Mejía (Eds.), *Miguel Zegarra: Selección de textos* (pp. 109-111). Lima: Centro Cultural de España en Lima, Forma e Imagen.

Cine y/o video: un recorrido por las prácticas audiovisuales en el campo del arte peruano

Elisa Arca
Jorge Villacorta

2
5
2

En los últimos veinte años, una de las discusiones más presentes en el campo del audiovisual es aquella centrada en trazar las líneas divisorias entre la producción videográfica y la cinematográfica. Un punto de partida posible para abordar este asunto, en el panorama local, es remitirse a la programación de eventos que difundieron estas prácticas y los documentos que estos dejaron. Así, por ejemplo, volviendo a la historia de los Festivales organizados por Alta Tecnología Andina (ATA) y Realidad Visual (entre 1998 y 2007)¹, algunos de los participantes más conspicuos declaraban, de forma muy explícita, que su producción videográfica era una manera de saciar su necesidad de hacer cine con medios que estuviesen a su alcance. El tipo de obras que se presentaron a estos festivales

reflejaban la irrupción del videoclip de música y de la animación en el campo del videoarte; estas piezas se mezclaban con las de videoartistas que rozaban lo poético con humor o se acercaban a la parodia de películas o, en muy pocos casos, registraban performances. Esta flexibilidad en torno a las definiciones tuvo un punto culminante en la presentación de una antología de la obra del cineasta experimental Michael Snow en el Festival de Video/Arte/Electrónica del año 2006, que evidenció la porosidad en la selección de artistas para estos encuentros. Cabe señalar, con respecto a esto último, que los festivales de video hicieron su aparición en un contexto donde la influencia del llamado cine experimental fue mínima pues visiblemente, en el ámbito local, no

1 Ver las contribuciones de J.-C. Mariátegui y M. Delfín en el capítulo "Festivales".

existía una tradición de obras de este tipo². Se puede afirmar entonces que el video, en el contexto de los festivales, nace como medio de experimentación — accesible en términos económicos— en oposición al cine comercial, cerrado en convenciones y fórmulas.

En los siguientes párrafos se buscará dar cuenta de cómo, en el audiovisual peruano, los creadores se han apropiado de estas tecnologías para ponerlas al servicio de sus objetivos en el plano estético. Asimismo, las distintas partes del capítulo responden a los vaivenes en la relación Cine-Video, tomando estos términos tanto en la definición que los describe como medios audiovisuales tecnológicamente distintos, así como en la acepción que se refiere a las formas artísticas que derivan de ellos. Esta discusión, que ha sido ampliamente abordada por un conjunto de ensayos de corte ontológico, será, en el caso de este capítulo, tratada desde la puesta en circulación de estas prácticas en eventos locales.

Del objeto televisor a la inmaterialidad de la proyección

La llegada al Perú de los proyectores multimedia marca un cambio importante en la producción videográfica peruana. La obra de videoarte proyectada directamente a la pared, en oposición a aquella presentada en televisores, cobra fuerza a partir del año 2000 y es

rápidamente asociada a la proyección cinematográfica. Este cambio, en apariencia meramente formal, acabó por influenciar marcadamente las obras producidas por peruanos. El concurso Pasaporte para un Artista³ se vuelve un referente importante pues en este concurso el cambio descrito se hace evidente. Las primeras obras presentadas a Pasaporte para un Artista eran mostradas en pantallas de televisor o, en su defecto, presentadas en un dispositivo que se asemejaba a uno, subrayando de manera aún más explícita el vínculo entre el video como lenguaje y el objeto televisor. Es el caso de la obra *Hola y chao* (2001) de Roger Atasi, una proyección dentro de cuyo encuadre el realizador incluyó una gráfica que simulaba el marco de un televisor. La obra *Kill Bill* de Fernando Gutiérrez “Huanchaco”⁴, en el año 2004, a pesar de jugar con un referente cinematográfico contemporáneo, fue presentada en un televisor. Este vínculo con lo televisivo se reflejó en la inclusión, en dicha obra, de la parodia a una entrevista televisiva. Además, el actor que encarna el personaje del galerista fue Álvaro González (“Guayabera sucia”), un conocido personaje de programas de humor de la televisión peruana (*El tornillo*, *Risas y Salsas*). El contexto en el que obras como la de Atasi o Gutiérrez fueron creadas es el de la desvalorización del cine presentado en sala, ante la comodidad que representaba el verlo en el propio hogar. La idea de ver una película

2 Se suele considerar la obra de Fernando de Szyszlo *Esta pared no es medianera* (1952) como una de las pocas obras experimentales hechas en Perú. En la exposición “Visionarios - Audiovisual en Latinoamérica” (2013) curada por Arlindo Machado, que itineró por varios países de la región (entre ellos el Perú), se afirma que *Esta pared no es medianera* es la segunda película experimental hecha en

América Latina después de *Límite* (1931) de Mario Peixoto. En términos de Machado, esta obra remite remotamente al cine surrealista del periodo mudo.

3 Ver la contribución de R. Jara y J. Villacorta “Concursos de video y artes electrónicas.”

4 Este artista se ha visto fuertemente influenciado por las películas del cineasta peruano Leonidas Zegarra.

en sala de cine se erosiona y devalúa, en la medida en que el televisor y mando a distancia permiten controlar el visionado, que por otro lado se redimensiona, al estar circunscrito al aparato. A partir del año 2004 la proyección —que acrecienta el sentido plástico de la imagen (el video como pintura) al mismo tiempo que hace aparente una vinculación con el cine— comienza a ser utilizada con mayor frecuencia en las distintas ediciones del concurso. Diego Lama presenta la obra *Chimaera*⁵, en el año 2004, que se caracterizó por una puesta en escena que podría calificarse de cinematográfica. También está la obra de Elena Damiani, quien se apropia de escenas de la película *Stalker* de Andrei Tarkovsky en *Panorama Artificial*, presentado a dicho concurso en el año 2006. A diferencia de lo que sucede en una obra como *Kill Bill*, en *Chimaera* y en *Panorama artificial* no hay una voluntad de parodiar la obra original o de leer lo cinematográfico en clave humorística. Por el contrario, el video es usado para entrar en conversación con lo cinematográfico, tanto desde sus valores de producción como desde el llamado lenguaje cinematográfico⁶. El registro hecho en video digital por Lama y Damiani guarda una relación mimética con la realidad, no se pone en valor la especificidad tecnológica del video mediante la

modificación de sus propiedades ni mediante el error. La “conversación” con el universo cinematográfico se hace desde sus mismos códigos de representación. En palabras de Jorge La Ferla, cuando se refiere a una obra en video como *Steps* (Zbig Rybczyński, 1987), “son significativos estos diálogos entre el cine y los procesos digitales, donde el cine sigue operando como matriz formal e ideológica” (La Ferla, 2009). En el caso de Damiani, estos “procesos digitales” son los fragmentos de animación que permiten unir una escena de *Stalker* con otra. Quien va aún más lejos en esta línea es Patricia Bueno en una obra como *Casa en el Aire*, una videoperformance enmarcada por segmentos extraídos de la película *Los pájaros* de Alfred Hitchcock. En esta obra, la película constituye “una clave visual desencadenante”⁷.

En el panorama internacional, hacia el 2000, la tendencia apuntaba a que ciertos videoartistas, como Bill Viola, Matthew Barney, Shirin Neshat o Eija-Liisa Ahtila, realizaran obras de videoarte cuya complejidad requería de una producción importante, similar a la de una película de ficción estándar, y con presupuestos elevados. Esta confluencia entre los modos de producción de la industria cinematográfica y las aspiraciones

5 También queda por esclarecer en qué medida un videoartista como Diego Lama se vio influenciado por la obra en videoarte de Matthew Barney más que por el cine independiente de su tiempo. Su obra suele ser asociada con el cine, prueba de ello es, por ejemplo el haber sido programado en la sección “Cine impuro” de la muestra itinerante “Videografías (In)visibles” junto a realizadores como Milagros Mumenthaler o Martín Sastre quienes posteriormente producirían largometrajes.

6 Gloria Arteaga es una artista que ha explorado un elemento conexo al universo cinematográfico: el llamado *star system*. En su exposición “El Derecho de Existir” (2004), curado por Angie Bonino en la Galería Punctum,

Arteaga convocó a celebridades de la televisión peruana como Ofelia Lazo —que tuvo el rol estelar en la telenovela *Natacha*—, Marcelo Oxenford, Yvonne Frayssinet, entre otros, quienes llegaron en una limosina, enviada por la artista. Una alfombra roja marcaba el camino desde la entrada de la galería hacia el área de proyección. El video recreaba con sentido del humor un capítulo de una telenovela ficticia.

7 Cita de Jorge Villacorta extraída del texto para la obra expuesta en la galería Punctum (2005).

artísticas de los realizadores era, para la época, una novedad que complejizaría la categorización de las obras hechas en video. En el Perú, la obra de Miguel García, *La Apoteosis de Atahualpa* (2005), hace eco a su manera de estas tendencias. Este artista se planteó una realización consistente en una doble proyección de grandes dimensiones para lo que se conocía en ese entonces en el video local. García, quien presentó la obra como parte de su tesis, apela a recursos del cine *underground* —puede detectarse la influencia de una obra como *Scorpio Rising* de Kenneth Anger— y de la vanguardia cinematográfica, con recursos como el de la negativización y desenfoco, usados con el fin de abstraer la imagen. Sin embargo, ya que la obra estaba pensada para salas de exposición, se sitúa en un plano ideológico compartido con la tendencia de grandes producciones de video hechas a partir del año 2000. No es de sorprender que García haya recurrido a una proyección en gran formato para evocar la pintura histórica del siglo XIX (*Los funerales de Atahualpa* de Luis Montero), revisitada desde formas cinematográficas alejadas de lo *mainstream*: el cine *underground* pero también el cine homoerótico, al convocar a actores locales especializados en este tipo de producción.

El video como alternativa

Frente a lo anteriormente expuesto, en el Perú otro grupo de creadores en video llevó a este medio por el camino de una producción narrativa de bajo presupuesto, pero que se alejaba de las convenciones tanto estéticas como de distribución del cine comercial. Cabe señalar, sin embargo, que al no existir una industria cinematográfica peruana resulta

difícil agrupar a los realizadores bajo un término sombilla como podría ser el de “independientes”. Su uso del video los alejaba de quienes grababan en filmico. Para inicios de 1990 grabar en ese formato era aún señal de “profesionalismo”. Sería un error, sin embargo, asumir que el grabar en video los convertía en “videoartistas” o “experimentadores”. Este grupo pequeño conformado, en su mayoría, por jóvenes estudiantes de institutos vinculados a la imagen, participaban de dinámicas colaborativas. No conformaron un colectivo: las dinámicas grupales respondían, principalmente, al deseo de llevar a cabo producciones de marcada autoría sin (o con pocos) recursos financieros o técnicos. Algunos de estos realizadores hicieron uso de los equipos puestos a disposición por ATA pero posteriormente también utilizaron las islas de edición de las empresas realizadoras que pertenecían a algunos de ellos. Entre los trabajos realizados en esos años se puede mencionar una obra de larga duración como *Lima Enferma, el año que hicimos keterpliff* (Fermín Tangüis, 1999), y una gran cantidad de cortometrajes: *Krisis* (Fermín Tangüis, 2001), *El amor eterno es una foto instantánea* (2001) de JuanMa Calderón, quien también dirigió videoclips (de Rafo Ráez, Radio Criminal, Los Mojarras, etc.) y en 2005 el largometraje *Razones para el exxilium*, en Nueva York. En los Festivales de video organizados por ATA, algunos videos de Ricardo “El Anti” Ayala, como *Bendito Xeas* (1995) fueron denominados “videoficción”, enfatizando así el carácter narrativo, con respecto a la denominación de “video experimental”, producciones donde lo que crea cohesión es la evocación de símbolos, estados de ánimo y reflexiones a manera de monólogos interiores. Finalmente, en Trujillo, Omar

Forero realizaría *Un paréntesis en la cotidianidad* (1997) y *La vida da vueltas* (2000). Pero este grupo de realizadores no se dedicó exclusivamente a hacer un trabajo especulativo en la "videoficción". JuanMa Calderón, por ejemplo, trabajó en colaboración con coreógrafas y bailarinas, como Mirella Carbone o Ana Zavala, en la serie *Redenxiones - cortos experimentales con coreógrafos peruanos* (1995, 1997) y *En las Olas de mi Abismo* (1997).

Algunos de estos realizadores continúan produciendo y lo hacen siguiendo una línea estética similar a aquella iniciada en los 90. Esta apuesta estética y narrativa, como se verá más adelante, para fines de 2010, se resignifica a la luz del uso de nuevas tecnologías, nuevas formas de producción e influencias cinematográficas en la creación audiovisual.

2
5
6

Estas obras fueron hechas a la medida de un público de la misma generación y localidad que sus realizadores. El aprovechamiento del medio se reflejó en la posibilidad de grabar en largas duraciones y con el mínimo personal. Esto hacía posible la experimentación a nivel actoral: no se convocaron a actores profesionales (algunos de ellos lo serían posteriormente) y se daba cabida a la creación de situaciones extravagantes y desopilantes a través de guiones que imitaban a historietas o cómics con un fuerte componente local, centrado en

la capital⁸. Estas producciones fueron presentadas en una gran diversidad de espacios, conformando un grupo nómada que aprovechaba de todos los ámbitos de proyección posibles. En este panorama el rol del Centro Cultural de España fue muy importante pues tenía una gran apertura hacia este tipo de producciones. En la programación eran recurrentes las muestras de audiovisual nacional, en muchos casos denominados, de manera general, "cortometrajes" (entre 2000 al 2005)⁹. Asimismo, el círculo musical ofreció también puntos de encuentro y difusión de estos trabajos. La autogestión suplió, en algunos casos, las restricciones de los espacios de difusión "tradicional".

En el año 2000 se realiza la obra *Mujer llorando sobre cam-lu wantan*, de Juan Javier Salazar, un artista visual que venía trabajando en video desde 1990. Este video contó con la participación del grupo de cineastas antes mencionado, quienes se ocuparon del registro de la acción. Este encuentro entre un creador reconocido en las artes visuales y el grupo de realizadores audiovisuales más conspicuos apunta en una dirección de convergencia entre películas en video y la escena del arte limeño en galerías y espacios institucionales. Cabe señalar que la pretensión de Juan Javier Salazar había sido inicialmente la de lograr que su obra fuese transmitida por televisión pues,

8 Los investigadores Emilio Bustamante y Jaime Luna Victoria ubican el inicio de una producción regional sostenida en el año 1996, en que se realiza la película ayacuchana *Lágrimas de fuego*. Desde esta fecha hasta el 2014 se cuenta un aproximado de 140 largometrajes hechos fuera de Lima.

9 Sobre este punto resulta interesante buscar antecedentes de programas de proyección en los que obras audiovisuales en cine y video hayan compartido un mismo

programa. Un caso aislado que se puede mencionar, es el de "Propuestas II" (1982), donde, en televisores, se mostraron videos de Juan Carlos Ferrando, Carlos Montenegro, Guillermo Geimer y en funciones especiales se programaron obras pioneras, entre ellas *Álbum de familia* de Esther Vainstein así como documentales en 16mm.

decía, su intención era “ir en búsqueda de otro circuito”. En una entrevista al artista hecha por Jorge Villacorta en marzo de 1990, Salazar afirma: “(...) también he hecho video que es un intento de usar la tecnología masiva para ritualizar el país” (Villacorta, 1990). A la inversa de lo que podía suceder con el grupo antes mencionado, más joven, de creadores, no se trataba de una versión económica de hacer cine. El contexto ocho años antes del inicio de los festivales de video era distinto y Salazar invirtió una importante cantidad de dinero¹⁰ en realizar *Recuerdo de la lluvia* (40 min., 1988, grabada en U-matic 3/4), un primer ejemplo de obra de larga duración presentada en una sala de arte contemporáneo en monitor de televisión (en 1990, en la Sala Luis Miró Quesada, en la exposición “Parece que va a llover”). Salazar cumpliría parcialmente su deseo de llegar a un amplio público, al colgar en la plataforma Youtube una obra muy importante para él: *NADAndo* (2007).

Caso aparte es la única obra del músico y diseñador visual Carlos González Ríos, *El Sitio*, medimetraje estrenado en 2008 pero iniciado varios años antes. En *El Sitio*, el cine fantástico y/o la ciencia ficción se revelan en la creación de un “universo paralelo” (mundo digital). La obra conjuga imágenes creadas por computadora con imágenes grabadas. Mediante el uso de la animación, el trabajo responde a la estética de internet e ilustra lo que para la época ya era evidente: el control del medio digital, y cómo la combinación de la vida *online* y *offline* establece parámetros simultáneos

de fantasía y realidad. González ha producido animaciones especialmente para la obra, logrando una estética refinada a nivel visual, donde la interfaz gráfica de usuario (GUI) de un sistema operativo ficticio cobra gran protagonismo. Además, González consigue una actuación convincente de un joven actor profesional: Sergio Llusera.

La expansión del video en espacios de exposición

Con el fin de los festivales de videoarte hay un descenso en la producción de video, entre los años 2010 y 2011. Lo que sucede, poco después, es que el video se hace presente de modo generalizado en los espacios de arte, y no parecería necesitar ya un punto de difusión especializado. Prueba de ello es el hecho de que, por ejemplo, la Bienal de Fotografía del año 2014 tuvo una importante presencia del video. Incluso en un espacio alejado de las prácticas del video como eran las salas del Museo de Arte de Lima (MALI), se presentó, en el año 2010, la importante muestra de la colección de Isabelle y Jean-Conrad Lemaître: “Video XXI”. Asimismo, la muestra organizada por el centenario del nacimiento de Marshall McLuhan incluyó una serie de piezas de video (de Elena Damiani y Beno Juárez, por ejemplo). Para el 2013, la retrospectiva de Maya Watanabe en la sala Luis Miró Quesada Garland marca un hito: nunca antes había habido una retrospectiva de un/a videoartista peruano/a en particular en una sala de arte contemporáneo famosa por la cantidad de

¹⁰ En entrevista personal con Alina Canziani, ex-esposa del artista, ha referido una cifra de alrededor de 8000 USD.

visitantes que recibe. Resulta revelador analizar el caso de la videoartista, justamente porque su obra siempre ha sido etiquetada como "videoarte", sin que quepa lugar a dudas. Esto podría provenir del hecho de que, desde sus inicios trabajando en el medio video, siempre concibió sus obras para el espacio de galería o museo. Otro factor importante es que en su obra refleja la premisa —formulada por Philippe Dubois— de que el "video piensa lo que el cine crea" (Dubois, 2001). Esto es particularmente visible en una obra como *Autorres* (2005). Finalmente, en su obra, Watanabe se centra en el individuo como una presencia, más que centrarse en su rol dramático. Es de esta presencia que emanan los parlamentos editados de las películas: el personaje de carne y hueso filmado concentra en sí toda la enunciación y nos convence de que es el centro del todo.

2
5
8

En paralelo, para fines de la primera década de los 2000 tendría lugar otro fenómeno: la entrada de obras audiovisuales de larga duración al espacio de la galería. Así como el arte en video comenzó a ver su lugar asentado en el "cubo blanco", estas obras que uno podría calificar de "cinematográficas" (y con cierta tendencia hacia las formas documentales) pudieron también verse en estos espacios. Se ha teorizado ampliamente sobre la influencia que tienen estos espacios en obras de larga duración que, rara vez, son vistas de inicio a fin por los espectadores que deambulan en las salas. Un ejemplo de obra de larga duración expuesta en una muestra es *Anastasha*, una *biopic* de un

personaje ficticio, Anastasha, una actriz interpretada por Javier Temple. La película, de 1994, fue dirigida por Antonio Fortunic. La obra se expuso al interior de un pequeño espacio aislado en el "Paradero Habana" (espacio anexo al café bar Habana), como parte de la muestra curada por Gustavo Buntinx "Alteridades, el travestismo en las colecciones de Micromuseo" (2008).

Study of a Soul de Wouter Verhoeven¹¹ un documental de 40 minutos de duración, fue presentado en galería pequeña del ICPNA de Miraflores en el año 2009 en la exposición "Desnudar los ojos". La proyección se hizo en una superficie muy grande y no estaba acompañada de ninguna otra pieza en el mismo espacio. Ese mismo año, otra obra, también de larga duración, fue presentada en una exposición en el ICPNA: *Laboratorio*, de Jorge Ochoa Rebaza, en la exposición del mismo nombre. Se trata de una obra híbrida de difícil clasificación que podría describirse como la documentación una suerte de experimento psicológico en el que personas que no se conocían eran convocadas a compartir comida y bebida alrededor de una mesa. La obra del realizador, proveniente del campo de la fotografía, estaba proyectada sobre una gran superficie. Como en el caso anterior, una banca ubicada frente a la proyección invitaba al espectador a pasar un tiempo indeterminado frente a la proyección. La obra fue nuevamente presentada en el 2014 en la exposición "Cuerpo presente: foto/video/performance", en el marco de la II Bienal de Fotografía. Finalmente, en

11 Verhoeven documentalista holandés, vivió en Lima por algunos años, periodo en el que produjo otras obras, como *The Loving Heart* (*El Corazón que Ama*, 2012), que presentó al año siguiente en Lima y Arequipa.

el año 2009, en la exposición individual de Fernando Gutierrez "Huanchaco" en la Galería Lucía de la Puente, se incluyó *Un héroe inmortal*, una suerte de *road movie* documental en la que Huanchaco, acompañado del bisnieto de Miguel Grau, van en busca del Huáscar, al mismo tiempo que exploran las motivaciones que los llevan a encarnar los personajes que suelen representar ("Super Chaco" y Miguel Grau, respectivamente).

Algunos realizadores exploraron tanto las salas de cine como las salas de arte y exposición. Algunas de estas obras tenían una clara filiación con el impulso documental. Un ejemplo de ello es la obra de Marianela Vega, quien presentó *Distancia* a la séptima edición de Pasaporte para un Artista (2004). El mismo año, Vega presentó la obra *Ausencia* en la categoría "mediometraje documental" de la Primera Bienal Nacional de Cine y Video y participó también dentro de la Bienal, del Concurso de Cortometrajes Conacine. En esa misma categoría se pudo ver la obra *Andún*, de Rodrigo Otero, un retrato del poeta Javier Heraud que escapa de las convenciones del género documental. La Bienal, que otorgaba premios en distintas categorías, dedicó uno a obras experimentales y videoclips. En esta sección también participó Leonardo Sagástegui, quien en el 2008 sería parte de la selección de Pasaporte para un Artista, con la obra *Correr, correr, correr*. Estos son solo algunos ejemplos de realizadores provenientes de una formación audiovisual que vieron en espacios pertenecientes al circuito del arte contemporáneo, ámbitos acogedores donde la experimentación que estaban llevando a cabo era bien recibida.

Si la creación en soportes digitales permitió el intercambio fluido entre

realizadores audiovisuales y artistas visuales, la presencia, cada vez más escasa, de los soportes fotoquímicos aceleró procesos de experimentación en este medio que hubiesen sido impensables décadas atrás.

Retornos del film

En el Perú, el uso del celuloide estuvo confinado a su empleo en producciones cinematográficas o publicitarias, y la exploración en este medio fue extremadamente limitada. Es a partir de los 2000 que, paradójicamente, artistas peruanos empiezan a hacer uso del *film* en sus producciones. Las discusiones en torno a la "muerte del cine" parecen haber revivido el interés por este medio en vías de desaparición. Quizás, más que una nostalgia por el medio en sí mismo, lo que encontramos es nostalgia por una serie de prácticas culturales que se daban en torno a este medio y que se condensaban en el espacio de las salas cinematográficas, que empezaron a desaparecer en los años 90. En el año 2002 la visión pionera de Miguel Zegarra identificó el local de El Cinematógrafo como el espacio de rigor para hacer la exposición "Transiciones. La ansiedad y el tránsito", con la obra de tres artistas, construida en relación directa con el cine: Gloria Arteaga, Silvia Rodríguez y Marco Pando. Asimismo, en crear una memoria de estas salas y de lo que dentro de ellas sucedía, es importante la figura de Víctor Mejía, arquitecto y curador que publicó, en el año 2007, el libro *Ilusiones a oscuras. Cines en Lima: carpas, grandes salas y multicines 1897 – 2007*. En el año 2010, Mejía curó la muestra "24 Imágenes por Segundo – Cine: forma, instrumento y fondo", en el Centro Cultural de la PUCP, evento que se dio en paralelo al Festival de Cine de Lima, que tenía en

este centro cultural su sede principal. En dicha muestra se presentaron obras en técnicas distintas, que iban de la instalación a la pintura, pasando por el trabajo con película, como fue el caso de Marco Pando y su obra *Mi Primer Cine* (una versión anterior había sido presentada en la muestra curada por Miguel Zegarra). Vale la pena describir en detalle la obra de Sandra Nakamura presentada para dicha exposición: *Intervención*, donde se mezcla la modificación física de una pared de la sala, dando la posibilidad al espectador de introducirse en un extraño mecanismo de proyección. La artista describe la obra de la siguiente manera: “lo que encontramos inmediatamente detrás del muro no es la sala de cine, sino una escalera de servicio por donde atraviesa un mecanismo que se encuentra en funcionamiento desde la primera edición del festival y que fue ideado para suplir la falta de espacio en la cabina de proyección. Las películas, antes de llegar al proyector y la pantalla del cine, realizan un inusual recorrido a través de una serie de muros, sobre un lavadero, a lo largo de una escalera de servicio y por el umbral de una puerta que se mantiene abierta durante cada función”.¹²

Precisamente, Marco Pando es tal vez el artista peruano que haya trabajado de manera más sostenida en este medio. Pando interviene el film sin que quede rastro de lo que en él se podía ver: dibuja sobre complejas matrices hechas de material fotoquímico y las fotografía para crear animaciones en *stop motion*.¹³ Otro artista que también ha trabajado

interviniendo el material fílmico es Diego Vizcarra quien, en *Mecanismo Velador*, hace uso de fragmentos de *trailers* para crear una sutil crítica al aparato cinematográfico: conformado por múltiples mecanismos: “mecanismos psicológicos, narrativos, estéticos que están bastante por debajo de nuestra comprensión de una película”. Así, la película, sostiene Vizcarra, “[n]ace de la inquietud, pero también de la incomodidad ante un poder, que es el poder de una industria y de una ideología, que intenta pasar caleta, que se disfraza de inofensivo y simple entretenimiento” (Almenara, 2013). La obra *Mecanismo Velador* fue presentada en el cine Pacífico en mayo de 2014, hecho que da cuenta del interés del realizador por presentar el film en su formato original tanto como por invitar al espectador a vivir una experiencia lo más cercana posible a aquella de la cual busca distanciarse. Con respecto al trabajo en film, no podemos dejar de mencionar a Madi Piller, realizadora peruana radicada en Canadá y proveniente del campo de la publicidad quien ha desarrollado una importante carrera en ese país desde fines de los años 90. Su obra — que también incluye videoinstalaciones — combina materiales de archivo, animación, collage y material filmado. Su producción circula en un medio que difícilmente encuentra un equivalente en el Perú por lo que resulta difícil explicar su singularidad.

Si la desmaterialización de la proyección permitió, como se señaló previamente, el salir de la pantalla del televisor para acercarse más al ecra cinematográfico,

12 Testimonio de la artista.

13 Se habla extensamente sobre su trabajo en la contribución de J.-C. Mariátegui “Animación que complementa la realidad. Perspectivas de tres artistas peruanos de video”.

casi resulta paradójico que el retorno del cine en el espacio de exposición ponga en valor de manera explícita su materialidad. Son contadas las obras de artistas peruanos que hacen del dispositivo cinematográfico un objeto central de la exposición. Una de estas obras es *Pneuma* (2010) de David Zink Yi, una instalación donde un film de 16mm de 83 segundos de duración se proyecta en *loop*. En el film vemos al trompetista cubano Yuliesky Gonzalez tocando una nota sostenida en la trompeta hasta que pierde el soplo. Una obra donde el proyector no solo es mostrado sino manipulado por el propio artista es *El rey de los cerros* (2004-2006) del ya mencionado Marco Pando. Proveniente de una familia de propietarios de cine y proyccionistas, Pando manipula el aparato a su propio ritmo, haciendo desfilar una serie de imágenes fijas, como si se tratara de un *slideshow*. Este acto performático ocurre al interior de una carpa blanca en forma de cine.

De manera distinta, algunos artistas que trabajan con la imagen en movimiento han optado por usar material fotoquímico sin que esto implique necesariamente dar un papel central al aparato de proyección. Por el contrario, los films realizados se rehúsan a estar anclados al "cubo blanco" o ser presentados únicamente en su soporte original. Armando Andrade Tudela ha producido una gran cantidad de films en los que muestra elementos disímiles y acciones sencillas que evocan, de una u otra manera, su interés por el espacio, la construcción en este y la ocupación

cultural que conlleva. En *Mano que sostiene* (2012) y *Foro* (2013) la cámara sigue de cerca o está fija sobre las manos que están realizando acciones o simplemente sosteniendo objetos. Por el contrario, en *Marchhuasi* (2009) y *UNSCH/Pikimachay* (2012) lo que destaca es la construcción del espacio mediante planos donde la cámara es inestable. El propio Andrade afirma estar interesado en la "capacidad que el celuloide tiene de transcribir información sin escalas". Sigue: "En esa medida me posiciono frente a eso casi de una manera amateur".¹⁴ El film funciona como una suerte de "doble" de un lugar. El realizador parece delegar en la cámara la responsabilidad de dar cuenta del espacio, que al desplegarse ante el espectador (casi en escala 1:1, señala el artista) revela la carga cultural, histórica y política de cada uno de ellos. Ello no implica que el artista no se valga de otros medios y soportes para completar lo que presenta en sus films. Es el caso de *UNSCH/URP*¹⁵ una publicación con extensas entrevistas. En la exposición realizada en el MALI, presentó también mesas de exhibición que daban cuenta de sus referentes tales como estudios, maquetas y esculturas, parte de la investigación llevada a cabo por Andrade en las dos universidades en las que se interesa por su relevancia política.

Por su parte, Daniel Jacoby ha hecho uso de la película de 16mm y 8mm alejándola de la que pareciera ser una inevitable asociación con el cine como forma cultural y ritual social. Las propiedades intrínsecas de la película (la duración de un carrete, la

14 Entrevista en el marco de la presentación de su obra en el espacio de la Capella MACBA (Barcelona, 2010). <https://www.youtube.com/watch?v=G-DMfW1LOX4>

15 Presentado en ocasión de la exposición "Liquidación"

(2012) en el MALI. Esta institución comisionó la obra "UNSCH/Pikimachay".

posibilidad de grabar cuadro por cuadro, el grano) permiten repensar, no ya el llamado “lenguaje cinematográfico”, sino simplemente el lenguaje. En *Biwas* (2016), las imágenes (algunas de ellas, imágenes televisadas) capturadas cuadro por cuadro en película de 8mm se suceden en *loop* de un minuto, dando como resultado una construcción circular donde la narración en *off* parece, por momentos, ser ilustrada por dichas imágenes. El inicio y fin de la breve historia se encadenan casi imperceptiblemente y la cadencia de la voz —asociada al ritmo del montaje— crean, en su conjunto, un “vocabulario visual”, en términos del propio artista. En *Ahold of Get the Things To* (2014), la limitación impuesta por la cámara de 16mm que se utilizó para el rodaje (que permitía grabar planos de 25 segundos) se convierte, de alguna manera, en una de unidad de medida que da ritmo a los planos que se suceden de forma a crear una suerte de plano secuencia. Este último permite descubrir un espacio (un gimnasio de escalada) donde tres personajes se desplazan casi coreográficamente y se alternan para narrar fragmentos de la historia que están interpretando, intercalada con reflexiones sobre la muerte o la relación entre la verdad y la mentira.

Finalmente, Tatiana Fuentes Sadowski, proveniente del campo del teatro, danza y performance graba, durante su estadía en Le Fresnoy - Studio nacional de arte contemporáneo, en Francia, *La huella*, en el año 2012. Es un film realizado con documentos fotográficos del archivo de la Comisión de la Verdad y la Reconciliación. Las fotografías son observadas en sus mínimos detalles, revelando, por ejemplo las miradas que interpelan al espectador tanto como interpelaron a la realizadora y a José Pablo Baraybar, jefe del Equipo Peruano de Medicina Forense. Sus voces

en *off* exponen sus inquietudes frente a estas imágenes, al mismo tiempo que analizan la fuerza evocadora de la época que cristalizan.

El uso coherente que Andrade, Jacoby y Fuentes le han dado al material fotoquímico no les ha impedido desplazar sus obras a otros soportes para fines de difusión, o para adaptarlas a otras formas de exhibición. El tránsito de los espacios vinculados al arte contemporáneo a las selecciones de festivales de cine (el caso de Jacoby) o incluso difusión de sus obras a través de plataformas de *video on demand* (el caso de Fuentes) no hace más que evidenciar que el interés de estos artistas está en la exploración de la imagen en movimiento.

La posibilidad de un nuevo espacio: festivales de cine

No siempre existieron en el Perú, y especialmente en Lima, los espacios donde obras como las que se acaban de mencionar pudiesen ser mostradas. El panorama de distribución de obras en un circuito alternativo no siempre fue tan dinámico como lo es hoy en día, con el matiz que, por supuesto, es necesario poner si es que se compara el Perú con algunos otros países de la región. Pocos negarían que hoy por hoy existe una oferta de festivales, encuentros, muestras y ciclos que articulan y fomentan la producción y suscitan debates en torno a distintos aspectos del campo audiovisual. Como no podía ser de otra manera en los tiempos que corren, estos festivales, con los años, han tejido vínculos cercanos con otros, dentro y fuera del continente. En los años 2011- 2012 tres festivales nacieron de la motivación y esfuerzo de grupos de cinéfilos que vieron en la posibilidad de organizar un evento internacional una

manera de traer, en buenos estándares de calidad, un tipo de cine que no solía verse en Lima. Lima Independiente, Festival de Cine Digital y Transcinema. Pero ya desde 2010, el festival Al Este de Lima, organizado por David Duponchel, permitió que se viera la importante producción cinematográfica independiente de los países de Europa del Este, conocida por la radicalidad de su innovación formal desde los años 1960. Los conversatorios organizados por el festival fueron la ocasión de conocer no sólo el contexto social y cultural que inspira la producción de esta zona, sino también la forma como algunos realizadores clave trabajaron el material (fílmico, en video, etc.): Zbigniew Rybczyński, Martin Arnold, entre otros. A lo largo de los años los jóvenes festivales han ido definiendo su perfil, si bien en su mayoría, sus directores coinciden en afirmar que cada uno de los festivales se ha mantenido fiel a sus “raíces”.

El Festival Iberoamericano de Cine Digital, rebautizado Festival Alternativo Internacional de Cine y Documental alcanzó a cumplir tres ediciones (2012-2014), en las que mostró películas independientes hechas íntegramente en formato digital y con recursos más bien limitados. El discurso del festival giraba en torno a las posibilidades otorgadas por la tecnología digital, accesible tanto económica como operativamente. Su programación incluía documentales y películas de ficción, tanto cortos como largos, de jóvenes realizadores latinoamericanos así como también de directores consagrados que apostaron por una cierta “ética” de lo digital (Alberto Fuguet, José Luis Guerín en correspondencia con Jonas Mekas, etc.). Los realizadores peruanos programados por el festival reflejan este espíritu: Eduardo Quispe, Rafael Arévalo, Miguel

Vargas, entre otros. Alejado radicalmente del circuito comercial —muchas de estas películas han sido colgadas en YouTube por los propios autores—, este grupo de realizadores se acerca más a formas narrativas de ficción poco convencionales.

Por otro lado, el estatus del Festival Lima Independiente y Transcinema escapa toda descripción simple. Su propia estructura organizativa, que ha permitido una gran flexibilidad en cuanto a decisiones de contenido, ha sido, en cada versión, un condicionante de su viabilidad. Quienes han liderado estas iniciativas (desde sus inicios hasta hoy, en el caso de John Campos Gómez de Transcinema y por un periodo, en el caso de Alonso Izaguirre de Lima Independiente) coinciden en señalar que lo que impulsó la creación de estos festivales fue el mostrar cine contemporáneo que diera cabida a la experimentación (tanto en el plano local como internacional), por oposición al único festival que existía por entonces (hacia el 2010), el Festival de Cine de Lima, caracterizado por una oferta de cine latinoamericano de corte más convencional. No es casual que ambas iniciativas naciesen de un grupo de personas interesadas por este tipo de creación que identificaron la necesidad urgente de crear un espacio visible para la producción local que estaba siendo dejada de lado. Algunos de los espacios alternativos de exhibición señalados por los representantes de estos festivales son: el Centro Cultural CAFAE (donde Jaime Luna Victoria programaba películas peruanas), el Cineclub de Pueblo Libre (en el Galpón Espacio) y el Centro Cultural de España. Ello no significa que no existieran otros cineclubes —enfocados en otro tipo de obras— dentro de otros espacios culturales (con ciclos de cine en el Centro

Cultural Peruano Japonés o en la Alianza Francesa) o universitarios (La Ventana Indiscreta en la Universidad de Lima, el cineclub de la Universidad Cayetano Heredia, por mencionar algunos que tienen vigencia hoy en día¹⁶).

Alonso Izaguirre de Lima Independiente sostiene¹⁷ que, a lo largo de los años, la línea del festival se ha mantenido, poniendo especial énfasis en las dos vertientes de su programación: la exhibición de películas peruanas (principalmente limeñas), que eran grabadas en digital y con poco presupuesto, y de cine contemporáneo mundial. Sobre el primer punto resulta esencial destacar la mención de Izaguirre sobre el medio digital en que se grababan estas películas¹⁸. Por aquellos años el carácter digital englobaba una serie de características (entre ellas, quizás, la independencia, el bajo presupuesto o la desnudez del registro de ser deseado por el realizador) que iban más allá de la referencia a la tecnología utilizada para la creación. Con respecto a lo segundo, Izaguirre destaca momentos como la llegada al país del cineasta Apichatpong Weerasethakul, Sylvain George y José Celestino Campusano, quienes dictaron un seminario en el año 2013. Años después Pedro Costa, cineasta portugués dictaría una clase maestra (2015).

Por su parte, John Campos Gómez del Festival Internacional de Cine

Transcinema, sostiene¹⁹ que el festival también ha continuado con la línea con la que nació: la de ser un festival "para la no-ficción, transficciones y cine de experimentación cinematográfica". Transcinema, al igual que el Festival Lima Independiente, tiene un componente formativo. En el caso de Transcinema, este componente se ha orientado a un aspecto de corte más práctico, de laboratorio de creación. El TransLab ha sido un espacio en el que jóvenes realizadores (peruanos y latinoamericanos) con proyectos avanzados han recibido opiniones y orientación por parte de expertos.

Contar con espacios de intercambio con figuras clave de la escena internacional, como son los antes mencionados, hubiese sido inimaginable unos pocos años antes. Ya sea porque se desconocían dichas figuras o porque se asumía un desinterés generalizado por este tipo de producciones. No se puede desestimar el impacto de la "revolución" digital y las facilidades que ofrece para la distribución de las obras, pero también en la fase previa de contacto con los realizadores: no es necesario viajar a grandes festivales para invitar a personalidades de la escena internacional. Si bien la organización de festivales ha ganado en flexibilidad y dinamismo, no logra aún garantizar su continuidad en el tiempo. Los festivales antes mencionados son altamente dependientes de la acción cultural de embajadas (Francesa,

16 Para una historia del cineclubismo en un espacio institucional en el Perú, remitirse a la tesis de Atilio Bonilla, "El Cineclubismo en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos: el caso del Cine Arte de San Marcos, 1966-1975", así como a los testimonios en El Cine en el Perú, 1897-1950 (1991) y El Cine en el Perú, 1950-1972 (1993) de Giancarlo Carbone.

17 Entrevista vía correo electrónico

18 Por oposición a las películas que eran acabadas en 35mm

(algunos mediante fondos concursables del estado), otras, por haber sido grabadas y terminadas en digital estaban destinadas a pertenecer a un circuito paralelo de distribución. Izaguirre ejemplifica esta situación mencionando a los realizadores Rodrigo Otero y Fernando Montenegro, cuyas obras fueron proyectadas en el ya mencionado auditorio del CAFAE.

19 Entrevista por correo electrónico con el director del Festival.

Alemana, Canadiense, etc.), la cesión de espacios de propiedad de instituciones educativas para las proyecciones, del concurso de Gestión Cultural para el Audiovisual (organizado por la Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios), la visión de pequeñas empresas (del sector hotelero, restaurantes, etc.), del voluntariado (de estudiantes, principalmente) y la capacidad del comité organizador de sacar el máximo potencial de su capital social. La situación se agrava en el caso de encuentros y festivales organizados fuera de Lima, donde muchos de los espacios donde tienen lugar las proyecciones no están adecuadamente acondicionados, por mencionar solo un ejemplo. A pesar de este tipo de dificultades, un espacio recientemente establecido apuesta fuertemente por la creación: el Encuentro Corriente (Arequipa), que se plantea como una suerte de laboratorio audiovisual y punto de encuentro para realizadores nacionales y de América del Sur. Estamos aquí ante lo que podría ser un nuevo modelo de encuentro, que toma elementos del formato de festival de cine pero promoviendo la horizontalidad de los intercambios.

La importancia de estos espacios de difusión y producción es incalculable en la medida en que ofrecen, año tras año, una oportunidad de entrar en contacto con la producción contemporánea local —no limitada a un género o a un medio específico— y que la vincula a aquello que se produce a nivel internacional. Cabe preguntarse en este punto por las características —imposibles de enumerar exhaustivamente en este capítulo— de la que en sus inicios fue identificada como producción en digital.

Nuevas ficciones digitales

Para fines de la primera década de los 2000, grabar en video digital se convierte en una experiencia radicalmente distinta a aquella que podía haber significado en los años anteriores. Las grabaciones con *camcorders* y posteriormente con DSLRs ofrecieron, en adelante, características de “calidad cinematográfica” como la profundidad de campo, la sensibilidad lumínica o la preservación de información acerca del color de la imagen. Una de las posibilidades otorgadas por este cambio tecnológico fue que, en el proceso de post-producción, las imágenes se pudiesen “re-enmarcar” sin que estas pierdan tanta calidad, permitiendo grabaciones a resoluciones muy altas (a calidades comercialmente aceptadas). El carácter híbrido de estas cámaras hace que sean empleadas tanto por fotógrafos, videastas o cineastas, lo que también ha permitido que muchos artistas provenientes de otras disciplinas, como la fotografía, empiecen a experimentar con la imagen en movimiento como una expansión de su trabajo creativo. Este salto cualitativo significó también un cambio radical en cuanto al tipo de producciones que se podían llevar a cabo con esta tecnología: mayor calidad de imagen es una apertura a nuevos espacios de difusión como auditorios y excepcionalmente salas comerciales. Estas producciones, sin embargo, permanecieron dentro de una categoría identificada como “cine independiente”.

Como muy justamente señala Ricardo Bedoya, “nadie tiene el monopolio de la independencia en el cine” (Bedoya, 2015). Si hoy en día podemos hablar de distintos tipos de “cine independiente” es porque, en principio, existe una producción lo suficientemente importante de trabajos

y al menos más de dos generaciones de realizadores que se inscriben en esta categoría. Cabe precisar que la ambigüedad del término lo convierte en un “cajón de sastre” donde bien podrían entrar consideraciones de orden económico. Así, “cine independiente” podría también referirse no solo a un cine “de autor” sino a aquel que no depende de una industria (inexistente en el Perú) ni de un financiamiento sustancial hecho por terceras partes. La “independencia” del cine peruano, entendida como la toma de riesgos estéticos pareciera estar intrínsecamente vinculada a la entrada de lo digital en las distintas etapas de la producción.

Si nos ponemos como fecha de inicio de una “renovación” del cine en el Perú con el estreno de *Días de Santiago* (2005) de Josué Mendez, podríamos decir que los once años que lo separan del estreno de *Videofilia (Y Otros Síndromes Virales)* (2015) de Juan Daniel F. Molero en Lima, evidencian la saludable variedad de formas narrativas desplegadas desde entonces, caracterizadas por la exploración estilística principalmente de tipo narrativa. Ello, a pesar de que no se podría decir que existió una producción sostenida, en particular en los años que siguieron al estreno de *Días de Santiago*²⁰.

En cuanto a las temáticas abordadas por la producción reciente, podría decirse que el realismo social es algo que ha estado muy presente en el cine peruano y una película como *Días de Santiago* (y otras después de

ella) ha sido reemplazada por enfoques distantes con respecto a esa tradición y con respecto a los modos de representar, explorando nuevos estilos narrativos y modalidades fílmicas alternas. Así, por ejemplo, como señala Ricardo Bedoya sobre *Días de Santiago* en *El cine peruano en tiempos digitales* (2015): “Lima se muestra primero con acentos documentales y, luego, con rasgos expresionistas. El tratamiento visual de Juan Durán pasa del realismo fotográfico, con el grano de la emulsión expuesto, en las escenas del personaje a la deriva en las calles de una ciudad bullente, a la estilización de las imágenes de Santiago practicando ejercicios militares en una playa” (Bedoya, 2015b). Esta distancia con respecto a la “tradición” solo se incrementará con el tiempo.

El Espacio entre las cosas (2013) de Raúl del Busto y Cynthia Inamine es una obra de larga duración cuya estrategia narrativa, bastante distinta de la de *Días de Santiago*, podría ser descrita como un monólogo interior que permite encadenar espacios disímiles y situaciones aparentemente incongruentes. El trabajo a nivel de la banda sonora es elaborado (ya se podía percibir un interés por la exploración en este lenguaje en *Días de Santiago*). El todo podría ser descrito como uno de los primeros largometrajes de carácter experimental realizados en el Perú.

Por otro lado, siguiendo la línea del grupo de realizadores que adoptó el video como su medio de expresión, podemos encontrar a Tilsa Otta, Rafael

20 Cabe recordar que la vena documental, para ese entonces, ya se había apropiado de una serie de innovadores recursos que la pusieron a la vanguardia de la producción audiovisual en el Perú. Ejemplo de ello es el medimetraje *Andún* (2002), de Rodrigo Otero.

Arévalo o Eduardo Quispe, quienes han hecho de la limitación en los recursos su principal fuente de inspiración. La estética que proponen se basa en las características inmediatas de lo que ofrecen los dispositivos de grabación y las historias oscilan entre la ciencia ficción y el documental autorreferencial con giros a lo meta discursivo.

Más allá de las exploraciones a nivel narrativo, está la cercanía de los realizadores con las herramientas de edición, que ha permitido la creación de un lenguaje basado en el error (*glitch*) pero también en la extrema pulcritud y encadenamiento de los planos, como en el caso de la obra de Iván D'Onadío, que ha transitado principalmente en auditorios y espacios alternativos. Karina Cáceres saca el máximo provecho de la posibilidad de jugar con el orden de los planos: una obra como *Bajo la influencia* (2016) es el resultado del trabajo con material grabado en distintos viajes, organizado en diálogo con textos escritos a la manera de subtítulos que, lejos de dejarse ilustrar por las imágenes, proponen una lectura distinta para ellas, sin llegar a ser totalmente ajenos a estas.

Los realizadores citados conforman un grupo de creadores que circulan, sobre todo, en salas de proyección alternativa y, excepcionalmente, en salas de exposición. Los artistas visuales que han adoptado el audiovisual como medio de expresión han visto duplicadas sus posibilidades de ver proyectadas sus obras: las salas de cine los acogen regularmente. Es el caso de, por ejemplo, Eliana Otta, Martín Aramburú, Diego Vizcarra, entre otros. Esto se debe, probablemente, a la aparición de eventos cuyas fronteras son porosas, tales como festivales de cine que acogen a figuras

prominentes del cine experimental tanto como a realizadores que han hecho obra fuera del país y jóvenes promesas que no se cuestionan su filiación con una u otra disciplina.

Cierre

En el repaso que se ha intentado hacer de las distintas facetas del audiovisual subyace la pregunta sobre el futuro de las tecnologías que lo hacen posible. Cabe preguntarse, por ejemplo, por la obsolescencia del material fotoquímico, en particular en un contexto como el peruano, donde son, al menos de momento, pocos los que hacen uso de él. En paralelo, la permeabilidad con respecto a las nuevas tecnologías en el medio cultural peruano no debería ocultar que la adherencia a lo digital no ha sido un hecho reflexionado sino más bien una tendencia fuerte que se ha ido pronunciando en el tiempo hasta volverse impostergable. Por facilitar una serie de procesos, el digital se ha adoptado como una norma. De cara al futuro esta vez, es pertinente preguntarse también por cómo afectarán, en términos estéticos, las más recientes tecnologías vinculadas a lo audiovisual: realidad virtual y otras tecnologías inmersivas, por mencionar solo algunas.

En cuanto a la discusión teórica, en la actualidad se dan constantes reencuadres conceptuales de prácticas artísticas que datan de décadas atrás. Existe un desfase entre conceptos acuñados hace 50 años en Estados Unidos y Europa para definir una determinada producción y aquello que se está dando en la actualidad. Así, en algunos casos, términos como "cine experimental" o "cine expandido", son aplicados localmente sin mayor reflexión. Queda pendiente la tarea de inventar

nuestras propias definiciones²¹. Sin escapar por completo a esta tendencia, se ha intentado, de forma preliminar, cartografiar los distintos usos de algunos conceptos para la situación peruana actual. Entre los que se podrían redefinir localmente (pero no únicamente) está el de videoarte. Sin ánimo de intentar segmentar la producción, cabría discutir qué tan relevante es mantenerlo como término englobante y cómo profundizar en el entendimiento de aquello que lo distingue de otro tipo de producción. La pregunta de fondo es, finalmente, si nos interesa conservar la diversidad reinante en la actualidad.

REFERENCIAS

Almenara, Alonso (2014). Animación experimental a la peruana. *LaMula*. Extraído de <https://redaccion.lamula.pe/2014/05/24/animacion-experimental-a-la-peruana/alonsoalmenara>

Bedoya, Ricardo (2015a). Lima independiente: un balance. *Páginas del diario de Satán*. Extraído de <http://www.paginasdeldiariodesatan.com/pdds/?p=1625>

Bedoya, Ricardo (2015). *El cine peruano en tiempos digitales*. Lima: Universidad de Lima, Fondo Editorial.

Bustamante, Emilio y Luna Victoria, Jaime (2014). *El cine regional en el Perú*. *Contratexto* n°22.

Dubois, Philippe (2001). *Video, Cine, Godard*. Universidad de Buenos Aires: Libros del Rojas.

La Ferla, Jorge (2009). *Cine (y) digital: aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires: Manantial.

Villacorta, Jorge (1990, 18 de marzo). El fabuloso animal peludo. *Página Libre*, p. C14.

21 En ese sentido, es necesario destacar el rol de la crítica. Si bien este capítulo se centra en la producción audiovisual, subrayamos la importancia que para ella ha tenido y tiene la existencia de nuevos espacios para la crítica cinematográfica y la difusión de manera general, que han venido a sumarse a los que ya circulaban en forma impresa y digital. La aparición de los *blogs* a inicios de la primera década de los 2000 significó la diversificación de las formas de la crítica cinematográfica y el ingreso de nuevos focos de

interés (ver, por ejemplo, el blog —en desuso actualmente— *La cinefilia no es patriota*). Otras iniciativas devinieron en portales como *Cinocuentro* (fundado en 2005 por Johan Tábori, Jorge Campos, Jorge Esponda, Rolando Jurado, Rodrigo Portales, Luis Ramos y Laslo Rojas) y *Desistfilm* (fundado por Mónica Delgado y José Sarmiento en 2011). Teniendo un perfil y públicos distintos, ambos contribuyen a la difusión del cine peruano y en particular aquel que no siempre encuentra un espacio en medios tradicionales.

Las trayectorias mixtas de las videoinstalaciones

Max Hernández Calvo

La historia de las videoinstalaciones en el Perú corre más o menos en paralelo con la historia de las instalaciones y a la historia del videoarte, e incluso podría decirse que las articula.

En líneas generales, el desarrollo tanto de la instalación como del video en la escena artística limeña está fuertemente ligado a las mismas transformaciones en el aparato artístico que facilitaron las prácticas experimentales como video, instalación, performance, etc.

Si bien existió un incipiente experimentalismo artístico en los años 60 y 70, en el circuito artístico peruano predominaban los formatos tradicionales de la pintura y la escultura, que adquirieron plena dominancia desde fines de los 70 hasta principios de los 90. En ese sentido, los primeros desarrollos de videoinstalación que irrumpen en la escena limeña se deben a un número de artistas innovadores que buscan romper

con el convencionalismo imperante en las galerías.

Evidentemente, una apuesta de ese tipo requería de espacios receptivos a nuevas expresiones artísticas y de colaboradores. Es así que el Centro Cultural de la Municipalidad de Miraflores (hoy Sala Luis Miró Quesada Garland), fundado por Luis Lama en 1984, se constituye rápidamente en una institución referencial para el experimentalismo de mediados de los 80 y principios de los 90.

Una figura emblemática del experimentalismo de esa época es Esther Vainstein, quien desde comienzos de los 80 incursiona en el video y la instalación. Es precisamente en el contexto de una exposición en el Centro Cultural de la Municipalidad de Miraflores (CCMM), "Elogio de la Madrastra: artes visuales" (1991), donde Vainstein presentará una de sus videoinstalaciones tempranas. Otros artistas que también aprovecharán

el contexto del CCMM para explorar este tipo de formatos en los años 80 y 90 son Francesco Mariotti, con el ambiente sonoro y luminoso *Sinfonía parabólica para una rana embrujada* (1987)¹; Mario Acha, con *Isla de Pascua* (1990), que combina elementos visuales con una investigación antropológica y que despliega una videoinstalación multicanal con nueve monitores; y Emilio Santisteban, con *Grandes planes para el futuro* (1992), que combina performance y videoinstalación.

Estas instancias iniciales serían esporádicas, pues estaban sostenidas básicamente en el esfuerzo individual de un grupo reducido de artistas y un grupo aún más reducido de curadores como Lama, Gustavo Buntinx y Silvio de Ferrari. No obstante, a medida que avanza la década, hacia mediados y fines de los 90, la videoinstalación logra tener una presencia más regular en las salas de exhibición limeñas, especialmente debido al trabajo de artistas jóvenes que apostaban por nuevos lenguajes.

Sin embargo, el factor decisivo para un desarrollo sostenido de la videoinstalación en el Perú es la aparición de un circuito de eventos a fines de los 90. El Festival Internacional de Video Arte, lanzado en 1998, se constituyó en una extraordinaria plataforma de fomento dedicada de forma exclusiva a las creaciones artísticas basadas en el medio. Pero también la Bienal Iberoamericana de Lima, lanzada en 1997, y la Bienal Nacional de Lima, en 1998, se convertirían en importantes espacios para

el desarrollo de la videoinstalación, en la medida en que eran eventos que buscaban incentivar la experimentación artística.

Es así que, desde sus inicios, las Bienales de Lima dieron pie al desarrollo de todo tipo de instalaciones, especialmente por parte de los y las artistas jóvenes. Esto se hizo visible en el "Salón de Apertura" de la I Bienal Iberoamericana (1997), al que se invitó a artistas que se hubiesen graduado en los últimos cinco años. Varios de los 22 artistas invitados presentaron instalaciones por primera vez². Lo mismo ocurrió al año siguiente con la sección "El Último Lustró", de la Bienal Nacional (una suerte de reedición del Salón de Apertura), donde la presencia de la instalación, el video y la videoinstalación se hizo notar rápidamente.

Cabe señalar que en términos de la producción local de arte basado en el video, en la década de 1990 predominan los trabajos en video monocanal, un formato que en ese entonces resultaba más manejable por su producción y su distribución, pues requería equipos fácilmente accesibles en ese entonces: cámaras de video, reproductores VHS y televisores (los proyectores resultaban mucho más difíciles de conseguir).

Este dato permite entender los rasgos formales y técnicos de los proyectos iniciales de videoinstalación, pues en ellos parece converger la lógica del trabajo de instalación temprano y del video monocanal. Un buen número de los proyectos primeros estaban compuestos

1 Documentación disponible <https://www.youtube.com/watch?v=wB0gcFJbell&>.

2 Se presentaron instalaciones de Miguel Aguirre, Natalia Iguiñiz, Miguel García, Cristina Planas, Walter Carbonel y Max Hernández Calvo, entre otros.

por una constelación de elementos no-tecnológicos distribuidos por la galería, entre los que se encontraba un televisor y un VHS que pasaba un video. En ese sentido, las primeras videoinstalaciones peruanas exploran sobre todo las posibilidades de intervención física del espacio más que buscar una intervención basada en la tecnología, una respuesta predecible a las limitaciones del campo artístico de ese entonces.

El modelo de videoinstalación descrito líneas arriba puede verse ilustrado en las primeras obras de los artistas que se acercaron al medio tempranamente, como Angie Bonino, la primera artista peruana que acogió y se comprometió con el video. Las videoinstalaciones que presentó en sus individuales "Esquemas: videoinstalación, accionismo" (Galería Marc Chagall, Centro Cultural Peruano-Soviético, Lima, 1995; su primera individual), "Retrospectiva de Relleno Plástico Tóxico: Objetos y videoinstalación" (Galería de la Escuela de Arte de la UNMSM, 1998), "Conexión Vectorial" (Galería Cecilia Gonzales, 2002) y "Entremedios videoinstalación, video escultura-performance" (Galería Forum, 2003) son de ese tipo.

Eduardo Villanes es otro artista que usa el medio desde la década de 1990. En su segunda muestra individual, "Gloria Evaporada" (Escuela de Arte de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la UNMSM, 1994), el artista presenta una videoinstalación en la que el televisor entra en diálogo con distintos materiales distribuidos por el espacio (hechos de cajas de cartón).

Carlos Runcie Tanaka, quien venía explorando la instalación y el video desde 1987, va a explorar las posibilidades de la

videoinstalación en 1994. En el contexto de su muestra individual "Desplazamientos" (Museo de la Nación), Runcie dispone de una videoinstalación con cuatro televisores sobre pedestales al centro de un espacio como una suerte de monolito lumínico en el que alrededor puso tarimas (tatami japonés) desde cuyo espacio interior se emitía una luz roja de fluorescentes. Una particularidad era que uno de los cuatro monitores del monolito emitía una imagen en azul intenso que se fundía sobre la pared generando un efecto de combinación con el rojo de los fluorescentes; adicionalmente se presentaba una proyección de un video-documental (producido principalmente con material de María Laura Rey) sobre una gran pared cilíndrica de concreto.

Las videoinstalaciones tempranas de Roger Atasi también entrañan el uso del televisor como un componente eje de un trabajo de corte instalativo desarrollado con medios no-tecnológicos. Tal es el caso de sus obras *Neo Tokio Mon Amour*, su primera videoinstalación (Casa Museo José Carlos Mariátegui, 1997); *Yo, Robot* (exposición "El Último Lustró", 1998), o *Killing for Living* (exposición "Yohni se vende: imágenes y documentos sobre Gamarra", Centro Cultural de España, 1999).

El trujillano Jano Cortijo también trabajó en videoinstalación desde su primera individual, "Los días solo se suceden" (Casa del Mayorazgo de Facalá, Trujillo, 1998), en la que se incluye un televisor con un reproductor de video en una configuración de tipo doméstico. Cortijo presentaría para el Salón Regional Trujillo de 2000 el proyecto de videoinstalación *Clásicos de la provincia*, con el que recibió una mención honrosa y, consiguientemente, su pase a la Bienal Nacional de ese mismo año. Ese proyecto sería uno de los ganadores de la

Bienal, lo que significó su pase a la III Bienal Iberoamericana de Lima (2002). En la obra, varios estantes con fotografías y una mesa con televisor estaban distribuidos por el espacio, algo que ponía en juego el referente implícito para todos los proyectos de este tipo: el *living room* de una casa.

Otro artista que trabajaría videoinstalaciones usando monitores es Iván Esquivel, quien en (*rgb*)-*final release* (1998) emplea tres monitores. En *Video*, presentada en su exposición "tv-set/video" (Galería Punctum, 2003), el artista instala un monitor conectado a un VHS dentro de una vitrina, resaltando el nuevo estatus de estos objetos en el contexto artístico. Esquivel también emplearía cámaras de circuito cerrado y monitores para la videoinstalación *15 seconds (hollywood pt 1)* que presentó en el contexto del 3° Festival Internacional de Video Arte (1999).

2
7
2

Antes de Esquivel, Walter Carbonel presentó la obra *Objetivo* (1995) aprovechando la infraestructura de cámaras y monitores existentes en la Galería Parafernalia dirigida por Jorge Villacorta. La aparición del circuito cerrado como recurso artístico debe pensarse también en términos del clima convulso de la época, los problemas de seguridad en la ciudad y la sensación de paranoia a la que daba lugar. Este contexto no solo supone un trasfondo para una lectura temática de este uso, sino que da cuenta de una mayor disponibilidad de estos equipos, pues se incrementó la oferta y el uso de las cámaras de vigilancia, que comenzaron a ser cada vez más accesibles, algo que fue aprovechado por varios artistas.

Alfredo Márquez y Perú Fábrica también recurrieron al circuito cerrado en su

proyecto (*DES*)*INSTALACIÓN PERÚ ECCE HOMO*, presentado en el contexto de la Bienal Nacional de 2000 (recibió una mención honrosa en el Salón Regional Lima de ese mismo año). La obra giraba en torno al encarcelamiento de presos inocentes, y un monitor transmitía en tiempo real el registro de una persona encerrada en una habitación a modo de cárcel.

Fernando Bryce también trabajó con circuito cerrado para su exposición individual "Atlas Perú" (2001). *Huaco TV* era una homenaje a *TV Buddha*, la célebre video escultura de Nam June Paik (1974), registrando en circuito cerrado a un cuchimilco apoyado en los cinco tomos de la *Historia de la República del Perú* de Jorge Basadre.

Así mismo, Roger Atasi utilizaría el circuito cerrado para su proyecto *TV Poupée Surveillance-Juguetería de Vigilancia*, que presentó en la Sala de Experimentación del Centro Cultural de San Marcos, en 2003.

En esta línea de trabajo vale también resaltar la muestra individual "Exposición" de Juan Salas Carreño (Galería Revolver, 2009) en la que el público solo se tenía a si mismo como objeto de atención pues la muestra consistía en registrar su presencia en tiempo real.

El difícil acceso a proyectores de video durante los 90 y principios de 2000 dio lugar a que inicialmente no fuesen muchas las videoinstalaciones que incluían proyecciones. Para acceder al equipo se requería del respaldo de una institución comprometida con este tipo de prácticas. Una de ellas era el Centro de Artes Visuales, organizador de las Bienales de Lima. Fue en el contexto de la Bienal de 1997 en que Fernando de la Jara presentó *Sangre sabia (Das Lied des Blutes)*, que

empleaba videoproyecciones. Otra entidad fundamental era el Centro Cultural de España (CCE), inaugurado en 1996. Bajo la dirección de Teresa Velázquez entre 1997 y 2002, el CCE se convirtió en una plataforma clave para la difusión y creación de proyectos de videoinstalación, a través de la organización de exposiciones colectivas innovadoras como "Yohni se vende: documentos e imágenes sobre Gamarra" (1999), "Pacto con el momento incierto" (1999) y "Bitácoras por aquí pasamos" (2002).

Evidentemente, también era posible conseguir equipo por medios propios, como lo hizo José Carlos Martinat para su exposición "Casa" (2000), una intervención en la casa-taller de su abuelo en Miraflores, en la que usó un proyector. Esta falta de apoyo en cuanto a los equipos no solo afectaba a los proyectos autogestionarios como el de Martinat, sino que también afectaba a aquellos llevados a cabo en espacios establecidos. La exposición "The Gap", la segunda individual de Max Hernández Calvo en la Galería Forum (2000), requirió de dos proyectores y un monitor, equipo que tuvo que conseguirse a título personal. A pesar de que en aquel tiempo Forum era la galería comercial más importante del Perú, no contaba con el equipo ni con convenios para conseguirlo.

Esta situación en la que para acceder a este tipo de equipo era necesario el apoyo

de las pocas instituciones que los tenían o se debía de contar con los recursos para obtenerlo de manera individual resultaba en extremo limitante para el desarrollo de la videoinstalación. Con dificultades de acceso como esas, el trabajo con videoproyecciones estaba fuera del alcance de un gran número de artistas.

Si bien a comienzos de 2000 ciertas formas de videoinstalación aún era inaccesibles para muchos artistas, el impulso experimental iniciado por el circuito de eventos internacionales había despertado el interés de un grupo de jóvenes que comenzó a decantarse por el video y la videoinstalación. Es así que un artista como Marco Pando opta por explorar las posibilidades del medio desde su primera muestra individual, "Cinema Familiar", presentada en el Cinematógrafo de Barranco en 2003. Pando luego desarrollaría una carrera artística internacional con una práctica basada en el film y el video.

El contexto de las bienales y de los nuevos concursos de arte y video³ fue extremadamente propicio para explorar el medio: la videoinstalación *0:00*, de Humberto Polar Pin, obtuvo el segundo premio en el Concurso de Video y Artes Electrónicas (2001). En esa misma edición del concurso, la videoinstalación *Estereoscopia*, de Diego Lama, obtuvo una mención honrosa. En el Concurso de arte

3 En la década de 1990 surge una serie de concursos artísticos: Concurso Nacional Nuevos Artistas, Banco de Crédito del Perú (lanzado en 1993), Concurso de Pintura Johnnie Walker (en 1995) y Patronato de Telefónica (en 1997). Estos concursos seguían la línea del circuito de galerías, estando claramente orientados a la pintura y escultura. En 1998 se realiza el concurso Pasaporte para un Artista, que desde su segunda edición (1999) asumirá la importancia del video, otorgando el primer premio

a la artista Elena Tejada-Herrera por el video *Bomba y la Bataclana en la Danza del Vientre*. En 2001 el primer premio será para otro video, *Hola y chao*, de Roger Atasi. En 2000 ATA y el Centro Cultural de España lanzan el Concurso Peruano de Video y Artes Electrónicas (que verá dos ediciones); y en 2002 tenemos el Concurso de arte en video y nuevos medios "Humboldt: el viaje y la mirada transparente" (organizado por ATA y el Goethe-Institut).

en video y nuevos medios “Humboldt: el viaje y la mirada transparente” (2002), la videoinstalación *Dirección Paralela*, de Alice Vega, recibió el Primer Premio. En la II Bienal Nacional de Lima, Giuliana Migliori recibió uno de los premios por su videoinstalación y objeto-arte *Eau de Sarita* (2000)⁴.

Otra propuesta de videoinstalación presentada en un contexto similar es *La Rabia* de Herbert Rodríguez. En su primera versión, la obra fue presentada en el Festival de Arte Contemporáneo “Plataforma” (2004), organizado por María Pia Zamora con la Municipalidad de San Isidro en la Casa Moreyra.

Es hacia mediados de 2000 cuando la videoinstalación comenzará a ser un formato con una presencia frecuente en la programación de exhibiciones y ha de incluir regularmente el uso de proyectores, en parte debido a una mayor disponibilidad de estos equipos pero también debido al efecto transformador de las Bienales de Lima. Aunque las bienales solo se llevaron a cabo hasta 2002 (fueron canceladas sin motivo aparente en 2003 por el entonces recién electo alcalde Luis Castañeda Lossio), su impulso se mantuvo vigente en la escena local durante varios años.

En el vacío generado por la desaparición de las Bienales, el Festival de Video Arte (VAE) se constituye en la plataforma de intercambio artístico internacional más importante de la escena peruana. Así mismo, habiendo sido una presencia

constante todos los años desde su aparición en 1998 hasta 2006 (VAE10) — luego de la décima edición, el festival entra en suspenso hasta 2010 cuando se realiza su última edición (VAE11)—, el festival había cultivado un público local para los trabajos basados en el video, normalizando ese tipo de exhibiciones en Lima y, desde 2005, llevando el video a ciudades como Arequipa, Cusco y Trujillo⁵.

Nuevos eventos, como la Noche en Blanco, lanzado en 2008, también serán plataformas para este tipo de trabajos. Un artista como Diego Lama, que había participado de los festivales desde 1999, presentará grandes proyecciones sobre edificios públicos en el distrito de Miraflores, en el contexto de la Noche en Blanco (edición de 2008 y 2012).

Pero Diego Lama ya había explotado previamente las posibilidades espaciales de la proyección —también en una alusión al cine— en una serie de exhibiciones individuales donde presenta videoinstalaciones que ofrecen experiencias inmersivas: *Escenografías* (Centro Cultural de España, 2006), *Goodbye Cinema* (ICPNA Miraflores, 2008), *Voyeur* (Galería 80m2, 2008) y *Memento Mori* (Sala Luis Miró Quesada Garland, 2013).

Cabe mencionar el trabajo de Janine Soenens, que ha hecho una serie de trabajos en video y en particular la videoinstalación *Muro que suda* (2008), presentada en su muestra individual “El invariable entusiasmo de Sísifo”

4 Referirse a la contribución de J.-C. Mariátegui “El impacto de las Bienales de Lima en las artes electrónicas en el Perú”.

5 En la edición de 2005 (VAE09), el festival se desarrolla en Lima, Arequipa, Cusco y Trujillo. En 2006 (VAE10) en Lima,

Arequipa, Cusco, Puerto Maldonado y Trujillo. Y en 2010 (VAE11) en Lima, Arequipa y Cusco.

(Sala Raúl Porras Barrenechea, Centro Cultural Ricardo Palma, Municipalidad de Miraflores). En esta pieza, la imagen de un muro derruido es proyectada sobre una pared de metal que, mediante un sistema de refrigeración, genera una suerte de sudoración en la pared.

Hacia fines de la primera década del 2000, la presencia de la videoinstalación será cada vez más frecuente en el circuito de exhibiciones, en parte, porque encuentra un soporte bastante efectivo en un sistema de galerías renovado que está más y más articulado a la escena artística internacional. A ese respecto, cabe resaltar la aparición de galerías como 80m2 Artes & Debates (inaugurada en 2006 y relanzada como 80m2 – Livia Benavides en 2011) y Revolver Galería (inaugurada en 2008), que comenzarán a participar activamente del circuito de ferias internacionales, algo que también harán Wu Galería (inaugurada en 1999) y Lucía de la Puente (que abrió su espacio en Barranco en 2002).

La escena artística limeña también se ve reforzada a nivel institucional con una reorientación del MALI (Museo de Arte de Lima) hacia el arte contemporáneo hacia los años 2005 y 2006, giro que cobra especial fuerza en 2008 con la creación del puesto de Curador(a) de Arte Contemporáneo, que desempeñó la mexicana Tatiana Cuevas hasta 2011 y que sería ocupado por Sharon Lerner en 2012. El mismo año 2012 se inaugura el Museo de Arte Contemporáneo y el museo MATE, lo que aumenta la oferta institucional.

Entrada la segunda década del milenio, la aparición de una serie de ferias internacionales será un factor clave para la dinamización de la escena artística y para intensificar el proceso de internacionalización de las artes peruanas. En 2010 se inaugura LimaPhoto, una feria internacional de fotografía, que por extensión ha acogido el video, y en 2013 inauguran en forma paralela las ferias de arte PARC y Art Lima.

Este escenario con ciertos alcances internacionales surgirá a raíz de una serie de procesos interconectados, donde por un lado están los cambios en el sistema artístico local (nuevos espacios, instituciones, eventos, etc.), y por otro los cambios en la constitución de la comunidad artística misma.

Si antes las estadías internacionales de ciertos artistas eran concebidas como una experiencia irreconciliable con la realidad artística local (la conocida declaración de Fernando de Szyszlo a su retorno de París en 1951, "no hay pintores en el Perú" ilustra claramente dicha idea), hoy las experiencias internacionales no son ajenas al desarrollo profesional en el Perú. Así, en el contexto de auge general de la formación avanzada —incluso para las artes— que se ha hecho patente en el país desde fines de 2000, varios artistas locales han participado de programas internacionales (desde maestrías y doctorados⁶ hasta residencias artísticas), lo que les ha permitido desarrollar sus carreras simultáneamente en el extranjero y en el Perú.

6 Un impulso incidental a la formación de posgrado corresponde a las nuevas exigencias legales para la docencia universitaria (una importante salida laboral de los artistas), por las que se requiere del título de magister o doctor para poder enseñar.

De ese grupo de artistas, probablemente la figura más emblemática con respecto a la videoinstalación sea Maya Watanabe, formada en Lima, Madrid y París y radicada en Ámsterdam. Entre sus exposiciones en Lima en las que la videoinstalación es un elemento central están "Paisajes" (Sala Miró Quesada Garland, 2013) y "Escenarios" (Galería 80m2, 2014).

Otros artistas que han trabajado el medio y que se han formado y viven en el extranjero son David Zink Yi (formado en Munich y Berlín y radicado en Berlín), Armando Andrade Tudela (formado en Lima, Londres y Maastricht y radicado en Lyon), Elena Damiani (formada en Lima y Londres, radicada hoy entre Lima y Copenhague), Marisol Malatesta (formada en Lima, Londres y Milán, radicada en Londres y Milán), Ximena Garrido-Lecca (formada en Lima y Londres, radicada en México DF), Nicolás Lamas (formado en Lima, Barcelona y Gante y radicado en Bruselas), Sandra Gamarra (formada en Lima y Cuenca, España, radicada en Madrid) y José Luis Martinat (formado en Malmö y Gotemburgo y radicado en Gotemburgo).

Al haberse formado y/o al vivir en contextos en los que la videoinstalación es una práctica estándar, estos artistas trasladan sus modos de trabajar y sus expectativas en cuanto al sistema artístico al ámbito local, lo que también ha contribuido a la transformación de la escena artística limeña.

En este escenario renovado, la videoinstalación se ha convertido en un formato regularmente empleado por la generación de artistas que comenzaron a exhibir hacia fines de los 2000 y principios

de 2010 (ello independientemente de si estos artistas tienen una formación en el extranjero o no). De hecho, en varios casos, la videoinstalación es casi un sello de su práctica artística. Entre otros artistas de esta generación cabría mencionar a Nancy La Rosa, con videoinstalaciones como *Paralelos* (exposición individual "Manifestaciones de una lejanía", Galería 80m2, 2012), Juan Diego Tobalina y sus proyectos lúdicos de guiño precario como *S/T (Fuegos artificiales)* y *S/T (recorrido en tren)* (exposición individual "La configuración verosímil", Galería L'Imaginaire, 2013), Verónica Wiese y su obra "XcluEternity" (Feria PARC, 2013), Ricardo Yui con *Entropía Limeña* (exposición individual "Entropía Limeña", Galería L'Imaginaire, 2014), Eliana Otta con proyectos como *Bienvenidas posibles* (exposición colectiva "Lima 04", Museo de Arte Contemporáneo, 2013), *Ocho construcciones imaginadas por ocho obreros de construcción* (exposición colectiva "Fragmentos. Alteración de espacios", Centro Fundación Telefónica, 2012), *It haunts you (un fantasma recorre el mundo)* (exposición colectiva "Todo lo sólido se desvanece en el aire", Centro Cultural PUCP, 2015) y Arturo Kameya con su videoinstalación de tres canales *Punto ciego*, con la que obtuvo el primer premio del concurso Pasaporte para un Artista (2015).

Algunos de estos proyectos son particularmente complejos a nivel de su estructura técnica y material. Ejemplos de ello son el proyecto *Satellite Cities* de Nicole Franchy, una videoinstalación interactiva formada por una suerte de topografía de leds sobre acrílicos, proyecciones de video y sensores de movimiento (exposición individual "Patrón 3.15 H9", Galería Vértice, 2008);

A veces me dan ganas de nacionalizarme culebra, una videoinstalación interactiva de Mariana Tschudi que emplea un casco de electroencefalograma que escoge el video a proyectarse según la actividad cerebral del espectador (exposición individual “A veces me dan ganas de nacionalizarme culebra”, Galería Vértice, 2013); *Libre. Sesenta y dos horas de viaje, cincuenta y nueve años en el sur*, de Rudolph Castro, con videoproyección y equipos de radio (exposición individual “Sesenta y dos horas de viaje, cincuenta y nueve años en el sur”, Sala Luis Miró Quesada Garland, 2014); la videoinstalación *Mañana todavía*, de Katherinne Fiedler, con una triple proyección simultánea en pantallas en ángulo (Concurso de Arte Contemporáneo Joven de Miraflores, 2014, Centro Cultural Ricardo Palma, en el que obtendría el tercer premio); *Ciclos y variaciones*, de Verónica Luyo y Álvaro Icaza, una videoinstalación cinética que traduce movimientos en sonidos y éstos en imágenes (exposición colectiva “5 Proyectos”, Centro Cultural de la PUCP, 2015) y *Procedimientos para desplazarse*, de Álvaro Icaza, formada por una estructura arquitectónica de metal con tres monitores (exposición colectiva “Proyectos de desplazamiento”, Galería Wu, 2016).

Uno de los artistas que más regularmente ha trabajado videoinstalaciones es Juan Salas Carreño, mencionado anteriormente. Entre sus videoinstalaciones, altamente complejas, se encuentran *S/T (limadura de hierro)* (exposición “Indeterminaciones”, Revolver Galería, 2013), *S/T* (exposición “Momento-lapso-espacio”, Galería Revolver, 2015) y *S/T (07.2015)* (exposición “5 Proyectos”, Centro Cultural de la PUCP, 2015), que incluyen componentes cinéticos,

monitores, proyecciones y/o cámaras de circuito cerrado.

El nivel de complejidad de algunos de estos proyectos, como la frecuencia con la que se presentan en la escena artística limeña y las instituciones que los respaldan, dan cuenta de un escenario marcadamente diferente de aquel de hace dos décadas, cuando comenzaban los primeros experimentos de este tipo. No obstante, resulta difícil pensar que el medio se ha convertido en algo fácil de desarrollar. Ello, no solo por el nivel de complejidad técnica y conceptual que demanda — algo más patente, en virtud del altísimo nivel de muchos de estos proyectos, que se constituyen en referentes para la nueva producción visual— sino porque el apoyo que reciben proyectos como los mencionados líneas arriba está ligado a un cierto grado de inserción en el circuito artístico *mainstream*.

Si bien no se puede hablar de un *boom* de la videoinstalación peruana, sí es factible pensar en su normalización. Pero esta presencia relativamente cotidiana del medio se da en un circuito profesional en el que participan artistas con un desarrollo de carrera importante (que, como ya se mencionó, puede suponer estancias internacionales vía residencias y/o formación avanzada).

Una videoinstalación, fuera del marco de la producción artística aunque producida dentro de un entorno institucional, que puede dar cuenta de esta normalización del medio es aquella que se exhibe en el Lugar de la Memoria, la Tolerancia y la Inclusión Social (LUM). Esta videoinstalación de 18 monitores con audífonos, activada al tacto, reúne los testimonios de dieciocho personas

afectadas durante los años de conflicto armado (sea por los grupos terroristas o las fuerzas del orden).⁷

La mayor accesibilidad de algunos equipos sin duda ha facilitado la experimentación para un número mayor de artistas, habiendo dejado atrás esos días en los que obtener un proyector era poco menos que una odisea. Pero aún existen carencias importantes, desde salas correctamente acondicionadas (no hay un solo espacio de exhibición en Lima que no tenga serios problemas de acústica), hasta espacios para experimentación e interacción creativa y colectiva (donde el modelo de Alta Tecnología Andina - ATA a fines de los 90 sigue siendo relevante).

Así mismo, la mediación sigue siendo un problema medular y transversal para las artes peruanas, especialmente para el arte contemporáneo, independientemente de su medio. Pero ese es un reto que lleva largos años esperando ser afrontado de manera sistemática y extendida.

Hay instancias que apuntan también a transformaciones en ese sentido que podrán potenciarse en alianza con otros esfuerzos, tal como ocurrió con la videoinstalación misma, cuya historia puede ofrecer lecciones importantes para pensar en los cambios que aún necesitan implementarse en la escena local.

A fin de cuentas, la historia de la videoinstalación sugiere que determinados momentos, como el

impulso experimental incentivado por la escena artística a fines de los 90, pueden articularse a ciertas transformaciones, como la renovación del aparato expositivo e institucional, que se dio entre 2005 y 2013 aproximadamente. De esa articulación surgió un nuevo escenario artístico en donde los recursos disponibles y las posibilidades abiertas por la tecnología fueron explotados de múltiples maneras. De cara al futuro de las artes electrónicas —y de las artes en general— es necesario incentivar y explotar ese tipo de articulaciones, pero siempre teniendo como horizonte la posibilidad de poder servir a artistas y público por igual.

7 Esta videoinstalación, de corte didáctico, se incluye dentro del área "Una persona, todas las personas", y fue conceptualizada para el guión museográfico por el equipo curatorial de la muestra permanente del LUM, formado por Ponciano del Pino, Natalia Iguiñiz, Víctor Vich y Jorge

Villacorta. Las entrevistas a las personas que dieron sus testimonios fueron conducidas por Eliana Otta y Ponciano del Pino y la realización fue encargada al videoartista y fotógrafo peruano Héctor Mata.

Videoperformance: un arte del cuerpo, de la imagen y del sonido

Elisa Arca
José-Carlos Mariátegui
Jorge Villacorta

Algunos estudiosos peruanos de la performance rastrean su presencia reconocible en el país hacia mediados de la década de 1960¹. Desde entonces, si bien las formas y espacios de visibilidad para esta disciplina han sido limitados, se han mantenido en el tiempo y acoplado a las nuevas tecnologías. Una de estas formas de visibilidad fue la videograbación: el registro de la performance para fines diversos (conservación, difusión en la sala de exposición, entre otros). La videoperformance, como se verá, se distingue de este registro al haber sido creada como una pieza pensada y realizada con y para la cámara, editada y, en algunos casos, concebida para determinado espacio de exposición. El conjunto de videoperformances

producidas en el Perú representa una parte importante de la totalidad de la producción videográfica y resulta significativa para trazar la historia del video en el Perú de las últimas cuatro décadas.

En este punto, es pertinente considerar que el proceso por el cual el campo de las artes plásticas se vio extendido a uno más amplio de las artes visuales —en el que a los medios tradicionales se les agregaron medios nuevos, nada ortodoxos— ha sido muy lento en el país. El cuerpo es uno de estos nuevos medios, así como lo es el video. Es justamente la centralidad del cuerpo y su capacidad de expresar efímeramente la revuelta contra el poder opresor de la sociedad lo que alimentó las primeras performances en Europa, Estados

1 Tarazona, Emilio (2005). *Accionismo en el Perú (1965-2000)*. Rastros y fuentes para una primera cronología. Lima: ICPNA.

Unidos y Japón desde fines de la década de 1950. Este potencial expresivo ha sido explotado en el Perú por videoartistas pero también por artistas provenientes de otras disciplinas que han profundizado en el potencial del video, más allá del registro.

Antecedentes

En el plano internacional, fue tan solo en 1965, con la aparición del Portapak de SONY, cuando el medio audiovisual adquirió la movilidad suficiente para grabar registros de performances en los espacios en los que tenían lugar. El registro tenía un sentido lógico en la intención de preservar o documentar para la posteridad una acción efímera.

Un ejemplo de registro que podríamos denominar la primera "protovideoperformance" fue la acción protagonizada por el escultor Mario Poggi Estremadoyro (Expreso, 1973; El Comercio, 1973; Rivera, 1973). El 15 de diciembre de 1973, en la playa Waikiki, Poggi cumple con una promesa anunciada un mes antes (noviembre de 1973) de lanzar al mar diez de sus esculturas de ónix, fierro y arcilla. Para ello, convocó a un público interesado y a los medios de prensa y una vez reunidos todos en la playa leyó un "Manifiesto a la humanidad" en el que expresaba su protesta contra todo tipo de postergación, atropello e injusticia social y se pronunciaba en favor de la paz. Concluido esto, entró al mar en una lancha, en compañía de un violinista y un camarógrafo que filmó toda la acción

que consistía en arrojar sus esculturas al mar. El diario *La Prensa* reportó el evento en primera plana del día siguiente. La filmación fue realizada por Ernesto Leistenschneider², quien la incorporó al informativo nacional de esa semana que se exhibía, obligatoriamente, en los cines antes de las películas. Más de una década después, en 1987, Carlos Runcie Tanaka realiza, con sus esculturas en cerámica, una serie de gestos lúdicos titulados *Mar de Villa*, que fueron registrados en video por la realizadora Gabriela Fernández. En ambos casos, los proyectos fueron cuidadosamente planificados por los artistas, pese a que el carácter espontáneo del registro pareciera obviar dicha premeditación.

Es necesario precisar que en los años 70 se llevó a cabo una performance en la que el uso de un registro magnetofónico formó parte de la acción³, al ser este la fuente del discurso. El uso de la tecnología estaba integrado a la obra, a diferencia de los ejemplos antes mencionados en los que el registro es una forma de captar para la posteridad determinada acción. Yvonne von Mollendorff (en aquella época conocida como Yvonne de Indacochea) anunció en prensa (en agosto de 1970) la presentación de tres ballets que tendrían lugar en el Instituto de Arte Contemporáneo (IAC). Lo que presentó fue una suerte de ballet narrado, que consistía en la descripción de un guion coreográfico, acción que se completaba con un debate posterior entre la "bailarina" y el público, así como con la distribución de un folleto

2 Testimonio oral de Ernesto Leistenschneider a los autores.

3 Teresa Burga lo haría unos años después, no para una acción, sino para la instalación *4 mensajes* (1974).

en el que podían leerse palabras tomadas de escritos de Juan Acha.

Hacia un encuentro del cuerpo y la cámara⁴

Hay un momento en que los registros en video de una performance se diversifican y dejan de ser un testimonio-memoria de una acción efímera. La definición actualmente vigente de videoperformance se centra en la utilización del video, “[...] no como mero registro sino explotando sus particulares propiedades expresivas como parte de la acción. El resultado es una pieza monocanal (con formato video, duración temporal determinada y reproducible) en la que la acción tiene un importante papel. En este caso, performance y dispositivo vídeo dialogan en igualdad. Las acciones son concebidas única o fundamentalmente para la cámara y no tienen sentido sin ella” (Sedeño, 2013). Está claro que esta definición no está contemplando la existencia de videoperformances que comprenden la configuración de una o más pantallas en el espacio, obras que se aproximan o pueden ser definidas como videoinstalación.

En resumen, en el medio local y hasta 1995, puede decirse que los artistas eran, por formación, muy apegados a los modos tradicionales de hacer arte⁵ y no comprendían la herramienta del

video. Por su parte, el público no tenía costumbre de asimilar este tipo de prácticas como artísticas. Finalmente, aun para los años 80, no había un acceso a la tecnología que permitiese captar en cinta magnética (y no en película) aquello que sucedía en locaciones variadas, inesperadas y distantes.

Quizá una de las primeras obras que podrían entrar en la categoría de videoperformance es *Peruvian* (1978) de Rafael Hastings, en la que el artista graba al músico Manongo Mujica en un juego en el que tanto su cuerpo como la cámara se mueven lentamente sobre un fondo “croma key” azul, similar al fondo utilizado para extraer color o hacer superposiciones de una imagen en video. En esta protopieza de videoarte, el rostro del músico —amigo y contemporáneo de Hastings— se desdobra por medio de la superposición de imágenes. El artificio videográfico queda al descubierto, a diferencia de las piezas que vendrían después y que entran dentro de la categoría de videoperformance, como *Un cuerpo*, del dúo Arias & Aragón, del año 1988, en el que se puede ver el uso de recursos como la negativización y la duplicación simétrica de la imagen, en este caso, la de cuerpos desnudos en el proceso de ser pintados, en tenue alusión a Yves Klein. Muchos de sus trabajos incorporaban la grabación de cuerpos

4 No hablaremos de obras en las que la presencia del público como parte de lo que vemos es el resultado de un dispositivo que los toma desprevenidos, como en las piezas de Juan Salas, *Exposición* (2009) o Alfredo Márquez (*DES*)/*INSTALACIÓN PERÚ ECCE HOMO* (2000).

5 Algunos artistas como Jaime Higa y José Antonio “Cuco” Morales realizaron performances durante la década de los 80, sin que estas llegaran a ser formas artísticas prominentes. A partir de los 90 la performance coexiste con la videoperformance.

pintados que resultaban polémicos considerando el conservadurismo del contexto limeño de la época.

El caso de la obra de Emilio Santisteban merece una mención aparte por la particular configuración en el espacio que adoptó. En el marco de su exposición “Grandes Planes para el Futuro”, en 1992, se le veía haciendo pintas de palotes en un muro de la Sala Luis Miró Quesada, día tras días hasta llenarlo. El registro, hecho con una cámara fija, se editaba durante la noche (mediante cortes simples) y se pasaba en un monitor mientras la acción seguía teniendo lugar en la sala⁶.

En 1994, Eduardo Villanes en su exposición individual “Gloria Evaporada” (1994)⁷, en la Galería de Arte de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, presentó videoperformances en dos monitores ubicados en el suelo; en uno de ellos, el autor calza una caja de cartón que lleva impresa la marca GLORIA sobre su cabeza y se golpea contra la pared; en el otro, se veía borrosamente un cuerpo, dando la impresión de estar ubicado dentro de un bidón, latiendo, como en una suerte de crisálida. Lo que sucedía en las pantallas tenía relación con los objetos de la instalación presentes en la galería como los bidones que colgaban del

techo. Posteriormente al trabajo “Gloria Evaporada”, Villanes continúa con su trabajo vinculado a la denuncia de violaciones de los derechos humanos con la obra *Identity Transfer (After Dennis Openheim)*, en la que el cuerpo de un individuo —su propio cuerpo— yacente se convierte en el ecran sobre el que se proyectan retratos fotográficos del mayor Santiago Martín Rivas, jefe del Grupo Colina. Esta obra iniciada en el año 1997 fue concluida en 2000. Villanes utiliza el efecto de negativización de la imagen a lo largo de toda la duración de la obra.

Transformaciones del artista

A fines de la década del 90, Elena Tejada-Herrera irrumpió en la escena de las artes visuales con una intrépida vocación de performer. Proveniente de la especialidad de Pintura de la Facultad de Artes Plásticas de la Pontificia Universidad Católica del Perú, Tejada-Herrera se concentró en la realización de videoperformances, trabajo que desarrolló de manera más sistemática desde que empezó a radicar en Virginia y Florida (Estados Unidos)⁸. En el año 1999, mediante el uso de la performance, criticó radicalmente el machismo en la cultura popular limeña. Tejada-Herrera ha realizado en paralelo performances y videoperformances y *Bomba y la Bataclana en la Danza del Vientre* es un caso que combina ambas⁹.

6 Desde el año 2010, Emilio Santisteban realiza una performance diariamente. Consiste en persignarse cada vez que pasa frente a cajeros automáticos y agencias bancarias. Esta mención es relevante en una discusión sobre la videoperformance porque el “acta de nacimiento” de dicha performance (diaria y vitalicia) es el registro en video, hecho en Alemania. *Señal* (2010) da origen y valida, mediante el registro, a una performance que no conoce final.

7 Ver texto J.-C. Mariátegui y M. Hernández Calvo en el capítulo “Antecedentes”.

8 Durante su etapa en los Estados Unidos ha venido realizando una serie de videoperformances participativas en calles, centros comerciales y carreteras, como en *Animales de papel* (2002-2006), *Juntos con la casa a cuestas* (2005-2006) y *Traductora* (2007).

9 Referirse a la contribución de R. Jara y J. Villacorta “Concursos de video y artes electrónicas”.

Si en *Bomba y la Bataclana en la Danza del Vientre* Tejada-Herrera se convertía en una bailarina de cabaret, otros artistas luego de ella encarnaron personajes con atuendos diferenciados. Es el caso de Max Hernández Calvo, en obras como *My own private Columbine* (2000) y *Frantic* (2001). En el primero, Hernández Calvo porta un tocado con grandes orejas de conejo en la cabeza mientras se lava los dientes hasta sacarse sangre¹⁰. En *Frantic* (2001) —realizado como parte del proyecto “Perú Resistencias” en Casa de América (Madrid)— el autor utiliza un disfraz de gato mientras baila con un felino de carne y hueso en brazos, al compás de una versión acelerada de *Moon River*, de Frank Sinatra. Estas imágenes se intercalan con breves secuencias en donde Hernández intenta bailar bajo una ducha en la que corre agua, con un gato que reacciona revelando sus instintos salvajes.

Por su parte, Fernando Gutiérrez “Huanchaco” adopta el personaje de Super Chaco, un superhéroe sin poderes especiales y ninguna virtud en particular. Desde el primer momento el personaje ha estado presente en sus pinturas así como en sus dibujos pero muy rápidamente en su carrera, el autor adopta también el video para dar vida a las acciones de su personaje. El caso más radical es el de *Un héroe inmortal* (2009), donde Super Chaco está acompañado por Miguel Grau, encarnado por el sobrino nieto del

héroe. Dentro del registro del viaje que ambos realizan en compañía del equipo de grabación, se pueden ver acciones puntuales que remiten a la performance, como el momento en el que queman sus atuendos y adoptan uniformes peruanos de la época de la Guerra del Pacífico.

La actriz Rebeca Ráez realiza la videoperformance *La Gendarme* (2003-2007), un registro de intervención urbana en las calles de Lima donde Ráez hace de una supermujer policía del futuro en conjunto con el actor José Ruiz, que hace de un delincuente. La pareja realiza acciones frente a los automóviles con un alto componente coreográfico que es enfatizado por un efecto de aceleración en el video. El trabajo nació como parte de una campaña de No Violencia contra la Mujer y se volvió ícono entre las mujeres policía que estaban siendo atacadas en ese tiempo.

Roger Atasi, en un atuendo no reconocible o identificable, realiza la videoperformance *Popstar* (2001). El espacio limitado en el que Atasi desarrolla su acción también se caracteriza por su indefinición: un espacio blanco donde un dibujo, ubicado detrás del artista, emplaza a este último en el pasillo central de un bus. La acción es lo central del video, y Atasi baila al ritmo de una canción pop para luego sacar una bolsa de caramelos que ofrece como vendedor ambulante en el transporte público¹¹. Finalmente, una artista como Patricia

10 Para más detalles sobre esta obra, consultar la contribución de J.-C. Mariátegui “El impacto de las Bienales de Lima en las artes electrónicas en el Perú”

11 Como parte de un festival de performance llevado a cabo en el año 2002, Roger Atasi distribuye el video *Popstar* al entregarlo en formato VHS en vehículos de transporte públicos. Estos cassettes de video eran, al mismo tiempo, la invitación al festival y, en particular, a la performance

que iba a llevar a cabo el propio Atasi. Esta consistió en una videoperformance en circuito cerrado de televisión: el artista estaba en un lugar aislado y el público podía hacerle preguntas a través de un micrófono y ver (y oír) su respuesta en el televisor conectado a dos grandes parlantes. En el brevísimo video *Hola y chao*, también incluido en el casete de invitación, Atasi hace un guiño a la videoperformance.

Bueno utiliza parcialmente este recurso en el video *Casa en el aire* (2005). Vestida como un pájaro, en referencia a la película de Alfred Hitchcock, lleva también una máscara característica de la danza de la Tunantada (Perú). Las acciones, mínimas, reproducen las del animal pero también le dan características humanas¹². La máscara es utilizada como un dispositivo simbólico en otra obra de Bueno, *Tuyo es el reino*, de 2007.

Finalmente, Alejandra Vélez realizó *Sin Título* (2010) una videoperformance donde se presenta con el torso desnudo de espaldas mientras se rasura la cabeza. La cámara aquí es utilizada como espejo íntimo donde la espalda desnuda y la acción de rasurarse, asociada a lo masculino, generan una situación de ambigüedad en relación al género de la artista hasta que esta se voltea y pone en evidencia su rostro y cuerpo femenino. La videoperformance puede verse como un cuestionamiento a las percepciones sociales impuestas en torno al género.

En un punto diametralmente opuesto al de las obras mencionadas, Iván Esquivel, en *Self-titled*, (2000), se interpreta a sí mismo en una posición de absoluta cotidianeidad. Sentado en un sillón, Esquivel lee, fuma un cigarro, toma agua. La grabación de esta acción se mostraba en un televisor de tubo, dispuesto en frente del mismo sillón vacío que aparecía en el video. El espectador, invitado a tomar asiento frente al televisor, se encontraba en una posición de "doble" del artista. La

acción realizada solo tiene sentido en tanto es grabada y, a su vez, dicha grabación solo cobra sentido en tanto es dispuesta de determinada manera en el espacio.

Retando al cuerpo

En el uso del propio cuerpo, ciertos artistas se inclinan por la realización de acciones que calificaremos como relativas proezas físicas. En muchos casos, la duración de la videoperformance está íntimamente vinculada a la capacidad del cuerpo de sostener determinada acción. Es el caso de la acción realizada por el trompetista cubano Yuliesky Gonzalez Guerra en el film *Pneuma*, de David Zink Yi. El trompetista toca una nota sostenida hasta que no puede soplar más y el film acaba segundos después. En *S/T* (de la exposición "Hábitat", 2009), Koenig Johnson intenta en vano introducirse en una mesa de noche, cuyo contenido vemos esparcido en el suelo. Dado el contexto doméstico, se trata de una hazaña oculta realizada únicamente para el ojo de la cámara. El absurdo de la acción le quita cualquier posibilidad de convertirla en un gesto bello. En una obra como *La Barra (cerca/lejos)* (2011), de Luz María Bedoya, el absurdo reside no tanto en la acción como en la manera como ésta es presentada a través del video. La artista corre a través del desierto gritando, pero el espectador no la escucha. Lo que vemos es un pequeño personaje rodeado de un inabarcable paisaje desértico, un encuadre, del que ella entra y sale imprevisiblemente. En su obra *Megáfono* (2003), Jorge Luis Chamorro atraviesa caminando las calles

12 Para más detalles sobre esta obra, referirse a la contribución de E. Arca y J. Villacorta "Cine y/o video: un recorrido por las prácticas audiovisuales en el campo del arte peruano".

de su barrio, pero ejecuta esta acción en reversa, subrayando el artificio de un efecto de video que para ese entonces era dado por sentado por cualquier usuario de un reproductor de VHS. La proeza física absurda no necesariamente busca generar entretenimiento. Por el contrario, puede generar cierta angustia y malestar en el espectador, tal como sucede en *Homenaje póstumo a la valentía* (2013), de Janine Soenens, en la que la artista, con el cuerpo extendido paralelo al suelo, apoya su pecho contra una gata de carro y hace girar la manivela para elevarla.

Las videoperformances de Antonio Paucar —formado en filosofía y artes visuales entre Berlín y Londres— ponen en escena una poética de alcance universal, que sugiere símbolos de un esoterismo de creación del artista. Cabe señalar que Paucar ha desarrollado buena parte de su obra —producida a partir de 2000, inicialmente en Alemania, país donde radica— en la forma de videoperformances. Muchas de sus obras se vinculan a la cultura andina y con frecuencia son entremezcladas con conceptos de la cultura y el arte visual occidentales, como *Protéjame* (2006), en la que la acción de salir de debajo de la tierra es presentada en reversa: vemos a un personaje —el propio artista— enterrándose progresivamente. En *Fuerza Centrífuga* (2008), dibuja un círculo casi perfecto mediante el desplazamiento de su cuerpo sobre su propio eje en una posición que remite al *Hombre de Vitruvio*, de Leonardo da Vinci. En *Marcelinho* (2005), el cuerpo de Paucar es el motor que desencadena una serie de acciones que apuntan a una reinterpretación lúdica de la icónica rueda de bicicleta empernada a un banco, ostensiblemente el primer *ready-made* de Marcel Duchamp. Se trata de un programa

de acciones en una parcela específica, en Huancayo, su tierra natal. El contexto social andino es más explícitamente aludido en la obra *Porteador Andino* (2014), en la que el artista carga un pesado y voluminoso bulto a través de distintos espacios, poniendo en evidencia la relación entre el centro poblado y el campo, en un contexto rural. Finalmente, en *Suspendido en la Queñua* (2014) —obra ganadora del premio LARA (Latin American Roaming Art) tras la residencia organizada por dicha institución en Ollantaytambo— es una acción en la que Paucar se va enrollando con una soguilla blanca, creando así una suerte de capullo o crisálida. En la obra de este artista las acciones se desarrollan en espacios dentro o fuera de la ciudad, fácilmente identificables que si bien la contextualizan y en algunos casos resultan impactantes visualmente, no tienen un rol determinante en el desarrollo de la proeza física que sale de lo común.

En algunos de los casos anteriores, el desafío corporal reside en la incongruencia entre la acción que se busca llevar a cabo y el contexto en el que se realiza. Esto es lo que sucede en la obra *Camote 97* (2012), de Giancarlo Scaglia, en la que tres personajes encapuchados juegan fútbol en un pequeño espacio de paredes blancas. La acción del personaje central es intentar quitarle la pelota a los otros dos personajes, sin éxito. Todo lo que sucede dentro del espacio es visible en tanto la cámara está ubicada de tal manera que los personajes están “enmarcados”, encerrados, entre las paredes.

Formada en psicología, Amapola Prada ha adoptado la videoperformance —que ella suele describir como “acciones para video”— como uno de sus medios de

expresión predilectos. En sus obras, Prada crea situaciones límite para los performers o figurantes (en algunos casos, ella forma parte de este grupo), que se disfrazan de acciones lúdicas e inocentes. La serie *Modelo para armar* (2011) es prueba de ello. En *La Lucha*, video que forma parte de esta serie, el juego de las sillas se convierte en una lucha violenta por la ocupación de un espacio, en clara alusión a las tensiones por el territorio que tienen lugar en la periferia urbana. En *La Resistencia*, a diferencia de la obra antes descrita, los figurantes no realizan una acción sino que son sometidos a un tipo de violencia en apariencia inocente: parados frente a una pared del juego de pelota conocido como squash o frontón, reciben ocasionalmente el golpe de una pelota. El video pone énfasis en los rostros de las personas cuyos gestos anticipan el golpe. A pesar de que nada los retiene, no se mueven, enfatizando así lo que el nombre de la obra apunta: resistencia.

2
8
6

Repetición

La videoperformance, como expresión del cuerpo y de la duración, ha sido el medio idóneo para hacer sentir el paso del tiempo a través de acciones repetidas que, en algunos casos, bordean el absurdo.

En *cubapaq perupaq* (en quechua 'para Cuba para el Perú', 2011), Mauricio Delgado realiza la acción de hacer aviones de papel y lanzarlos al aire, uno tras otro, desde la azotea que adivinamos está localizada en Lima. Su imagen, desdoblada, evoca los dos idiomas en los que la voz del artista recita el poema *Cubapaq*, dedicado a Cuba por José María Arguedas. En él el autor describe los distintos paisajes que ha visto en su recorrido —metafórico y físico— para llegar a Cuba y que contrastan fuertemente con el

gris del cielo y las azoteas que son el fondo de la acción de Delgado.

El uso de la superposición de capas de video que crea la ilusión de un desdoblamiento del personaje también está presente en la obra *Corriendo en casa* (2012), de Koenig Johnson. En una casa vacía, un personaje empieza a correr; y a medida que la pieza avanza, este personaje se multiplica, ocupando la casi totalidad del espacio antes vacío.

Jonás (2002), de Humberto Polar Pin, forma parte de la videoinstalación de dos canales *Sobre el abandono del deber*. En este video una silueta aparece arrojándose a las olas del mar y desvaneciéndose por momentos hasta que empieza a caminar hacia la orilla.

Videoperformance en la red

El trabajo *No Logo* (2001), de Angie Bonino, se basa en 15 performances en vivo, de dos minutos cada una, a partir del uso de palabras y conceptos asociados a formas de explotación y esclavitud contemporánea. A lo largo de la videoperformance, una serie de imágenes pregrabadas son proyectadas sobre un ecra y el cuerpo de Bonino interactúa con ellas. Este trabajo fue parte de una serie de ocho performances realizadas por artistas en diferentes puntos del mundo para la 30ª edición del Festival Internacional de Nuevo Cinema y Nuevos Medios de Montreal y que tomaron la forma de un 'fresco digital' al ser mezcladas en una pantalla en la internet. La videoperformance de Bonino fue también el primer proyecto en el Perú que usó internet como medio de transmisión de imágenes en tiempo real. La obra fue realizada en el local de la Red Científica Peruana (RCP), la organización

que difundió por primera vez el uso del internet en el Perú, en 1991.

La videoperformance *Hoy mi deber fue I/*, de Mauricio Delgado, fue transmitida en vivo el 5 de abril de 2010 por internet, en relación con los 17 años del autogolpe fujimorista en el Perú. Delgado se presenta en primer plano pintándose de rojo el rostro y parte del cuerpo, mientras el audio en *off* presenta discursos demagógicos de Alberto Fujimori y Alan García. Al finalizar el video Delgado se coloca una suerte de bozal en el rostro. A los dos meses, realiza *Hoy mi deber fue II/* donde continúa esta exploración mediante la limpieza, con una bandera peruana, de su cuerpo pintado y que demuestra la imposibilidad de liberarse de dicho color.

Reflexión final

Si bien este ensayo sigue una tipificación en apariencia rígida, se trata únicamente de maneras de ordenar una producción que es esencialmente híbrida. La tipificación que hemos realizado nos permite identificar ciertos patrones, pero no busca categorizar a los creadores ni mucho menos identificar tendencias concluyentes. Podemos también considerar que para el año 2000, la nueva y positiva valoración de las prácticas multidisciplinares en el Perú contribuyeron a ampliar sustancialmente el interés de los artistas en desarrollar proyectos de videoperformance. Esto se sumó a un público cada vez más receptivo a este tipo de práctica y a proyectos que incorporan diversos lenguajes en donde la performance o la videoperformance participan ya sea de manera integral o complementaria. No obstante, la escena local de las artes visuales sigue siendo endeble.

Si bien existen artistas y un público interesado, el arte del performance y del videoperformance va a seguir teniendo dificultades para desarrollarse de modo cabal en el Perú debido a la falta de una esfera pública activa, que ponga en discusión vigente y concreta la importancia de la ciudadanía y democracia en el contexto local y que a su vez interroge las prácticas que hacen una crítica o un cuestionamiento a dicha problemática.

REFERENCIAS

Escultor arrojó sus obras al mar en acto protesta (1973, 16 de diciembre). *Expresso*, p. 8.

Escultor 'suicida' obra en 'protesta' (1973, 17 de diciembre). *El Comercio*.

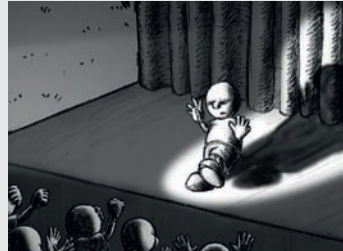
Rivera A., Humberto (1973, 16 de diciembre). Escultor Plantea Abolir la Pena De Muerte en Perú. *La Prensa*, p. 16.

Sánchez, María (1971). "Tendencias actuales del arte" en *D'Ars - periódico d'arte contemporánea*, Milán, N.o 55, año XII, junio 1971, pp.37-41.

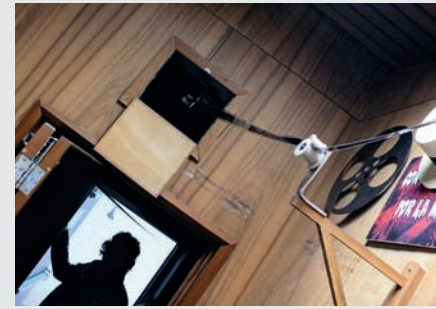
Sedeño Valdellós, Ana (2013). Videoperformance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento. *Contratexto* n°21.



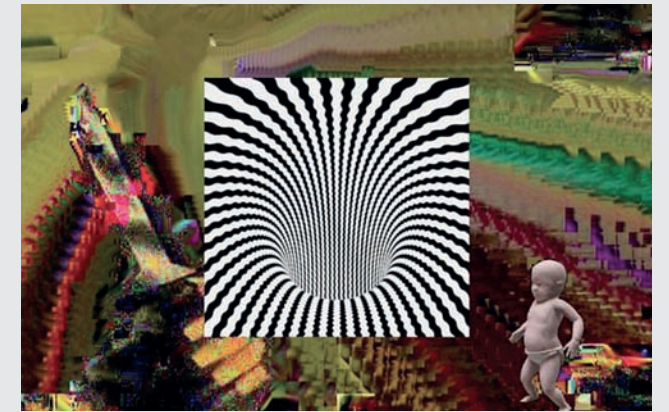
Martín Aramburú, *Terrario*, 2015.



Gabriel Acevedo, *Escenario*, 2015.



Sandra Nakamura, *Dejar limpio el ducto*, en el Centro Cultural de la Pontificia Universidad Católica del Perú, 2010.



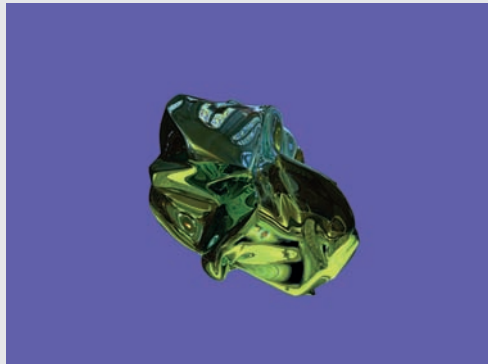
Juan Daniel F. Molero, *Videofilia (y otros síndromes virales)*, 2015.



Marco Pando, *White Lung City (Ciudad pulmón blanco)*, 2009.



Vista de *Viaje a las Islas Hormiga*, de Luz María Bedoya, sala de exposiciones [e]Star, 2008.



Daniel Jacoby, *Cuculi*, 2011.



Carlos Bardales, *Unidad en el Centro Fundación Telefónica*, 2006.



Amapola Prada, *La Lucha*, de la serie "Modelo para Armar", 2011.



Vista de sala de la exposición "Elena Tejada-Herrera Videos de esta mujer: Registros de performances, 1997-2010", Proyecto AMIL, 2016.

The

future

was

now

**21 years of video and
electronic art in Peru**

Confluences: video and electronic art in Peru

Max Hernández Calvo
José-Carlos Mariátegui
Jorge Villacorta

Since becoming established artistic practices in Peru 21 years ago¹, video and electronic art have become ever more present in the Peruvian arts scene. In Lima, specifically, it has become a staple of the standard cultural offer of cultural centers, galleries and museums.

There is a strong, active audience at openings and other events related to video and electronic art nowadays, and these art forms have gone as far as to become relatively profitable. They have even been accepted into the art market by private collectors and institutions. Such a state of affairs was hard to imagine two decades ago.

However, the road traveled thus far —and

there is plenty more to go— has not been systematically nor systemically traced. Firstly, it must be said that this is not just a story about the development of a given art form, medium, technique or technology. The changes leading to the current situation of video and electronic art in the Peruvian context have to do with the methods of artistic production, the notion of what a work of art is and what an artist is, as well as the changes in the use and access to technology, especially that of digital media. Likewise, the backbone of this story is made up of a series of impactful changes to the artistic system and its modus operandi: from the artists' formation, to their ways of collaborating, the governing market dynamics, and the existing institutions.

1 The contributions published in this book extend mainly from 1995 to 2016.

We must remember that the use of technologies that is proper to video and electronic art demands that people and organizations collaborate in order to produce, present, distribute and commercialize these works. Furthermore, said interactions work as communicative vessels, through which global culture has a large impact on the local development of these art forms.

It is no mere coincidence that the early forays into new media during the sixties and seventies—which make for the prehistory of video and electronic art in Peru— were fostered by structures foreign to the incipient Peruvian art system (such as institutions, galleries, international exhibitions and events) that in many cases operated in settings that distanced one practice from the other. Unlike now, it was difficult to access work by artists from other disciplines. It was only natural to live in a state of isolation, a state of pigeonholing that promoted division and seclusion between different artistic disciplines. Back then, especially in Peru, multidisciplinary practices were complex to understand and to exhibit, as they didn't fit into the traditionally and institutionally established definitions of culture. Hence, there was scarce collaboration between disciplines to create hybrid products that could outgrow established models.

The eighties saw the sporadic appearance of many video works within the local visual arts scene, and this trend continued into the early nineties. These experimentations sow the seed; thus, a couple of decades later —towards the mid-nineties— videoart surfaced in Peru and became an ever more constant activity, which was accompanied by the

significant development of electronic art in the late nineties. The internet proved a decisive influence in the production of multidisciplinary works, by communicating local groups with the rest of the world and allowing for different kinds of cooperation between actors.

The foundation of Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA) in 1995 provided the first framework to support local multidisciplinary practices, based mainly on conceptual and technical support for the creation through video and other digital media. By fostering project production and its distribution within local and international contexts, ATA made possible its rooting and development in the Peruvian artistic community, while attracting international artists and intellectuals to develop their projects in the country. With the relaunching of the International Festival of Video and Electronic Art (Festival de Video/Arte/Electrónica) in 1998, ATA's catalytic activity allowed for the establishment of a new and fruitful field within Peruvian visual arts. This, in turn, led to video and electronic art becoming a mainstay of the Peruvian art scene, despite them being widely regarded as difficult formats in their beginnings due to the technical and conceptual challenges posed by its production, distribution and reception.

To provide an account of the history of these artistic developments requires that we trace a series of landmarks involving institutions, curators, collectives and artists, all of whom bet on innovative work and aimed to create a space for this specific exploration. This demanded the implementation of a set of initiatives and platforms that could house said

experimentation and encourage knowledge exchange and mutual learning dynamics. Many important collaborations between musicians, videomakers, artists (not only visual) and even engineers were born out of this initiative, all of which contributed to enrich the cultural and artistic scene.

This network, which had ATA as its paramount node, cannot be understood as anything else than a coming together of interests, efforts, enthusiasm and hopes which materialized in a context of history-defining changes. This scenario of new events, programs and organizations was in fact the sign of a larger reconfiguration of the cultural and artistic system, on which the introduction of the Ibero-American Biennial of Lima, in 1997, and the National Biennial of Lima in 1998, with its regional-themed salons, played a crucial role. These events—that lasted until the year 2002—constitute a meaningful landmark in the production and circulation of video and electronic art, as well as the internationalization of the Peruvian artistic scene, as opposed to the self-managed internationalization of individual artists.

In regards to internationalization, it is worth remembering that a significant part of the international reach of Peruvian visual arts was purveyed by Peruvian video artists who showcased their works in video art exhibitions and festivals abroad. All the while, a series of traveling exhibitions in Latin America, managed by ATA, contributed to the regional and international circulation of video and new media-based Peruvian art production. Contact was also established with expatriate Peruvian artists, who had lost touch with their homeland but who were

nonetheless key in the larger international art scene. These works are yet to be brought to a wide audience in Peru.

The coming together of these various initiatives provided the groundwork for video and electronic art to become recognized practices and to the presence of local first-rate artists who have yielded a large amount of works in the format. These works have a significant and constant presence in the country's cultural life and, in many cases, also take active part in the global visual arts context.

A sustained presence means that video and electronic art have found the way to stay relevant beyond their novelty. Despite the first difficulties faced by video and electronic art in its production and distribution, there is now a support scheme that has not only made them viable, but has helped them enter the Peruvian art market—something that was previously deemed impossible—. While still an incipient market, this is telling of how a portion of the audience has the need (and finds the way) to bring these art forms into their lives. This phenomenon is only present across the handful of countries in Latin America that have more solid institutional structures, along with a track record of greater historic continuity throughout time. Beyond local collectors, there is an ever more interested audience to account for the collective scope that video and electronic art have achieved.

The historic trajectory at hand is a rich and complex one. While progress has been made over the last 21 years, in following its path we must look in retrospect at the story from its many perspectives, so that we can identify

its many junctures and puzzles. As changing as the field of the visual, video and electronic arts is, it could appear that only the recent is relevant. Moreover, newer productions in electronic media are more efficiently and extensively archived and distributed than those in the past, thanks to information technologies and the internet. This scenario limits our possibility of getting to know the — fairly recent— history of Peruvian video and electronic art and, furthermore, translates to the invisibility of a number of historically important artists. This is specially relevant for those artists who have approached new media from other practices, and thus lack the necessary reference that could allow us to make a critical analysis of their work, as well as for some artists and initiatives from outside the capital that have used video as a starting point to build their own contemporary discourse.

The future was now approaches this very lack of information and documentation with the aim of identifying those artists, projects and organizations that played a crucial role in this story and that have shaped the landscape of new media in Peru today. The title aims to reflect the “hidden” development carried out by all these agents, some already retired from artistic activity, some who still work tirelessly in search of new means of creation. The itinerary aims to contribute to the construction of adequate documentation regarding the history of visual arts in Peru, while providing a wide view of the artistic spectrum by incorporating new platforms and scenes that have developed over the last two decades and bringing to light the collaborative, organizational and international aspects that emerged from the development of said initiatives.

The project of this publication was brought about by the retrospective exhibition “metadATA, 20 years of Culture, Art and Technology”, held on June 2016 at the Municipality of Miraflores’ Ricardo Palma Cultural Center. This project has been made possible thanks to the generous support of the Ministry of Culture’s 2016 INFOARTES program and the AMIL Project.

Background

Background: the beginnings of video and electronic media in Peru

José-Carlos Mariátegui

3
0
8

As the suffix in its name suggests, video art is usually analyzed from the artistic standpoint. It is looked at in accordance to its impact in contemporary culture and its ever-increasing mediatization through other practices, namely the visual arts. There are, however, many other ways of approaching video art, one of such being through a historiography focusing on the standout technical aspects of video. This essay will take as its starting point, the chronology of video as technology and as communication medium in Peru to show how these carry over to our understanding of other cultural practices that transcend the field of visual arts.

In Peru, as in many other countries, video started out as a means to convey

information through the television medium. The country had its first glimpse of television on September 21st, 1939, at the Guadalupe School in Lima, during the "Exposición Electrónica" (Electronic Exhibition)¹ that was sponsored by the Deutsche Post Foundation's Research Institute. As Fernando Vivas (2001) points out, this was not only done to convey the might of the German nation during the Third Reich, but also to showcase the perks of television, even if the devices were still not commercially available in Germany. The Telefunken company made the first TV broadcast from one classroom of the school to another in black and white PAL format². The appointed engineers J. Hinrichsen and J. Pressler traveled to Lima to show the audience and the press how the camera

1 Later to be renamed as "First Electronic Exhibition", after a second edition took place in 1947, as we will see later on.

2 Television would not be aired at a global scale until the early fifties.

and transmitter worked, and how the latter allowed to see the image on a receiver in a different room: we can consider this an early version of closed-circuit television (CCTV). The opening program included the transmission of a short film about television in Germany. A show was then presented by "Luz y Sombra" (Light and Shadow), a duo comprised of Pilar "Chamaca" Mujica and a 19-year-old María Isabel "Chabuca" Granda, who were members of the Asociación de Artistas Aficionados (Amateur Artists Association, or AAA). This event maybe said to have been the first pre-television program.

The first proper closed-circuit broadcast took place in 1950 during the VII Interamerican Congress of Surgery, also in Lima, under the sponsorship of the Radio Corporation of America (RCA). Thus, the beginnings of video in Peru can be linked not only to the broadcasting of culture and entertainment television programs, but also to experimental and scientific practices and, in a wider sense, to the technical processes of information transmission.

While Alfonso Pereyra, an amateur broadcaster of telecommunications and scientific inventions, had already founded the *Compañía Peruana de Producciones Radiales y de Televisión S.A.* (Peruvian Radio and Television Productions Company) by 1949, his first TV broadcast test would not happen until May 28th, 1954, when he launched a pioneering test signal on the channel 3 frequency from

the Bolívar Hotel in the Historic Center of Lima. Pereyra would later be the director of Channel 9 (TVEI Sol).

The first commercial television test was carried out a year later in April 11th, 1955, once more from the Bolívar Hotel, under the Channel 6 frequency and made use of several receivers located throughout the city. The program broadcasted was *Los novios de la tele* (The television fiancées), a suggestive musical show that would later be regarded as Peru's first televised comedy. The show featured Juan Ureta and Elvira Travesí, future stars of national soap operas. The month proved to be an historic one, as the 4th Inter-American Radio Communications Conference (AIR) was held between April 11th to 15th, in which RCA Victor³ showcased the virtues of its products to the local community of broadcasters as well as the Latin American participants. Also in 1955, the second Gran Exposición de Radio Electrónica y Televisión (Great Electric Radio and Television Exhibition) was installed in the classrooms of the Nuestra Señora de Guadalupe School and featured the latest developments in new "television electronic radio" technology and electronic radio equipment from the Peruvian Armed Institutes. As in previous events, a closed circuit was implemented, this time featuring an array of folkloric and artistic groups under the lead of the "Inty Raymi" company, along with other radio and theater personalities. IBM treated the audience to a surprise with the introduction of an "electronic brain" that

3 A subsidiary of RCA.

enabled firms to perform their operations with greater ease; this is historically tied to the beginnings of computer science, and more so with those of artificial intelligence⁴.

There was much talk at the time about television purported role of bringing “healthy entertainment, information, guidance and culture” with an “adequate sense of responsibility and taste” to the people (El Comercio, 1955).

The first public television broadcast began on channel OAD TV 7, at 7:00 p.m. on January 17th 1958. The contents of its first broadcast were a technical documentary and a course in electronic engineering, further evidence of the scientific and technical origins of the new medium. The broadcast was emitted from an antenna installed on the last floor of the Ministry of Education building; the State’s take on television was markedly focused on remote education, or “tele-education”. On the other hand, the first commercial channel, TV Channel 4, was launched in December 15th that same year. The following year, Fernando Ezeta, the representative for Ampex in Peru, installed the country’s first *videotape*, an Ampex VRX-1000⁵, in José Eduardo Cavero’s Victoria Television (Channel 2). The videotape proved a landmark contribution as it allowed television, mainly a “live” medium until then, to transition to broadcasting recorded material and foreign content. This made

the commercialization of television easier and more profitable.

The sixties and seventies: the beginnings of video as an experimental medium in Peru

The artistic and experimental use of video began over a decade later, in early 1967. Peruvian artist Rafael Hastings was experimenting with video projects while living in France, with the support of the Agence Française de l’Image. Hastings met Jorge Glusberg, founder of the CAyC (Art and Communication Center of Buenos Aires), in a trip to Buenos Aires in 1973. There, he produced *What do you know about fashion?*, a behind-the-scenes montage of unnoticed situations from a fashion photo shoot that portrayed the purism and artificial beauty typical of such events. In 1973, the Pontificia Universidad Católica del Perú (Pontifical Catholic University of Peru - PUCP) founded the Centro de Teleducación (Tele-Education Center - CETUC) and Hastings was welcomed to use their chroma key studio. This allowed him to experiment with special effects that were new at the time. He went on to develop works such as *Peruvian* (1978), a video piece using chromatic interplay between faces and silhouettes.

However, other works were produced besides those previously described. At this stage of initial experimentation with video, the work of Teresa Burga must not be overlooked. While a student at the School of the Art Institute of Chicago,

must also be remembered that on March 28th, 1955, Time magazine devoted its cover story to Thomas J. Watson Jr. and titled it “The Brain Builders”. The article spoke about the revolution brought to the world by IBM’s electronic brains.

5 Initially released to the international market in 1956.

4 On that summer Marvin Minsky, Claude Shannon and John McCarthy, a young mathematician from Dartmouth College who then worked in IBM, approached the Rockefeller Foundation with a conference proposal for summer 1956. The meeting, now known as “the Dartmouth Conference” is widely regarded as “the birth of artificial intelligence”. It

Burga made a series of conceptual pieces involving remote action, slides, sensors and close circuits. Upon her return to Peru in 1974, Burga presented her show "4 Mensajes" (4 Messages) at the Peruvian North American Cultural Institute (ICPNA) in the Historic Center of Lima, in which she decomposed a series of linguistic, visual and aural messages through a multimedia installation made of documents, sound recordings and projections of TV images.

Two significant events took place in 1969. These were the first ever satellite broadcast in Peru, sent from a station located in Lurin (a district located in the south of Lima), that showed the arrival of man to the moon and the debut of the greatest hit in continental television up to that point: *Simplemente María* (Simply Maria), a Peruvian soap opera that helped cement the taste of the growing Latin American TV audience for the genre.

Another landmark was reached in June 9, 1970, young filmmaker Mario Acha's ambitious "Iniciación al Cinematógrafo" (Initiation to Cinema) was exhibited at the Contemporary Art Institute of Lima (IAC). Acha was a graduate from the National Superior Institute of Performing Arts and media (INSAS) in Brussels. "Initiation to Cinema" was an ambitious didactic and interactive exhibition that provided an explanation of the various techniques related to moving image by means of a series of devices especially designed by Acha to be manipulated by the visitors. The show was complemented by Fernando La Rosa's black-and-white photographs of the processes involved. The exhibition, remarkable for its originality, can be arguably linked to the beginnings of media installations by serving as an example of the nexus between education, interactivity and art. During this period a community of

filmmakers grew in Lima, all of them keen to do films. Arturo Sinclair was one of them, and he had a film developing machine that made it possible to do several projects. Sinclair was a multitasking individual, involved in all production processes, both technical and conceptual. In 1973 he made the experimental short film *Agua Salada* (Salt water), with which he won the Golden Hugo Award at the Chicago Film Festival. He also worked with Billy Hare and José Cassals and together with Javier Barrios was one of the promoters of the first law of Peruvian Cinema (19327) dictated during the Revolutionary Government of the Armed Forces of General Juan Velasco Alvarado, with the aim of promoting cinematographic activity in Peru.

In the field of experimental and electronic arts, the participation of Peruvian-Swiss artist Francesco Mariotti must be highlighted. He was a student at Hamburg's University of Fine Arts (Hochschule für bildende Künste) between 1965 and 1968. Since his early work, Mariotti displayed an interest in the relationship between social processes, natural phenomena and technological tools. In 1968, when he was just 24, he took part in the 4th Documenta in Kassel with *Project Geldmacher-Mariotti*, one of the first interactive electronic pieces in history. A year later, during the X Sao Paulo Biennial in 1969, Mariotti presented *El movimiento circular de la luz* (The circular movement of light), a multi-sensory installation featuring scent, light and sound. The piece was also presented at the Art 70 fair in Basel, and was finally donated to Peru by the Swiss government in November 1970 to be displayed at the International Pacific Fair (Feria Internacional del Pacifico, one of the most popular events in Lima at the time). In 1971 art historian, critic and museologist

Alfonso Castrillón, who was director at the IAC (Institute of Contemporary Art) in the Italian Art Museum, collaborated with Mariotti to produce *Contacta – Festival de Arte Total* (*Contacta - Total Art Festival*), an initiative that established the basis for a collective movement surrounding public multidisciplinary art, an uncommon practice in Peru at the time. Mariotti was later to introduce video in his work, he initially had limited himself to its use for the transposition of one image over another; he then started to incorporate it in the production of his media installations and for his documentation pieces.

From a historic point of view, the first formal video art exhibition in Peru was “Video Art USA”⁶, which opened on August 27th, 1976 at the Italian Museum of Art in Lima. The show was run by Independent Curators International (ICI)⁷, and sponsored by the United States Embassy’s Cultural and Informative Service (USIS). Acconci, Campus, Kaprow, Kovacs, Nauman, Oppenheim, Park, Vasulka, Viola, Warhol, et al. are among the thirty-two artists whose works were included in “Video Art USA”. The show introduced novelties such as a curved, highly reflective aluminum-coated screen, the use of the first CRT three-lamp projector (red, green, blue) and Advent’s Videobeam 100⁸ (USIS, 1976). The exhibition was not only shown in Lima, but

also traveled to Bogota, Santiago, Caracas and Sao Paulo.

In September 1977, Alfonso Castrillón and Jorge Glusberg organized the VIII International Video Art Festival⁹ at the Banco Continental’s exhibition space (Lima), of which Castrillón was director. The exhibition showcased work of renowned artists from Latin America and the rest of the world, including Hastings with *Hola Soledad* (*Hello Solitude*) and *What do you know about fashion?*

The brief and violent eighties

The eighties saw incipient activity in the the field of experimental video. As we will later see, this is related to the period of violence undergone by the country during those years.

There is a number of performance recordings belonging to the early 1980s that can nowadays be considered as part of the Peruvian video canon. *Lima en un árbol* (*Lima in a tree*), by Rossana Agois, Wiley Ludeña, Hugo Salazar del Alcázar and Armando Williams is the recording on video of the urban intervention at the intersection of Rufino Torrico street and Nicolás de Piérola avenue, in the Historic Center of Lima¹⁰. On the other hand, Francesco Mariotti and Lorenzo Bianda’s project *Arte al Paso* (*Takeaway Art*), produced in

3
1
2

6 Video Art USA Catalog. Italian Museum of Art archive.
7 ICI recently organized the traveling exhibition “Project 35”, an homage to this first event. (http://curatorsintl.org/exhibitions/project_35).
8 First introduced in 1973, it required an aluminum coated screen. Only five hundred Videobeam 100 are known to have been manufactured.
9 It was titled “VIII International Video Art Festival” due to the fact that Peru was the seventh country to host Jorge Glusberg’s traveling exhibition. According to Argentinian

art critic Rodrigo Alonso, the show visited the following destinations: 1) London, 2) Paris, 3) Ferrara (Italy), 4) Buenos Aires, 5) Antwerp (Belgium), 6) Caracas, 7) Lima, 8) Barcelona, 9) Mexico and 10) Japan; however, in the case of Peru, it must have been the eighth destination because that is how it is recorded in the existing documentation.
10 Curiously enough, this piece bears close resemblance to *Exodus*, by England’s Steve McQueen (which was produced between 1992 and 1997).

Switzerland in 1981, constitutes his first experimentation-documentation on video. On the academic side of things, Peruvian critic Juan Acha gave a lecture titled "El Video-arte" (Video Art) (at the Alianza Francesa of Lima) as part of the show "Perfil de la Mujer Peruana" (Profile of the Peruvian woman), by Teresa Burga and Marie-France Cathelat¹¹.

In 1980, Shining Path initiates its subversive action in Peru. The violence became an important part of everyday televised content in Peru. Thus, for two decades, the context of violence broke down all sense of citizenship, gradually driving the Peruvian people to retreat to their homes, and the streets became a space of real and cognitive violence.

Besides the actions of Shinning Path, other violent, criminal outbreaks started to be televised. One of the most significant televised events of the decade was the mutiny at El Sexto prison (in the Historic City Center), the morning of Tuesday 27th March, 1984, when fifteen prison workers were taken hostage by twelve inmates. It was, quite possibly, the most dramatic and brutal broadcast to ever be aired on Peruvian television.

In February 1986, the state of emergency was declared in Lima due to the increasing internal conflict, and the longest curfew in Peruvian history was decreed¹². The night life of Lima vanished, as did businesses that operated at night. This also brought about an increase in Peruvian TV

consumption, which in turn led to the birth of important news shows that became hallmarks of the period, such as those hosted by César Hildebrandt: *Vision* (1982-1984, America TV), *Encuentro* (Encounter, 1985-1986, Frecuencia Latina TV¹³, then known only as Frecuencia 2 TV) and *En Persona* (Face to Face, 1987-1997, aired on various channels).

In the field of artistic video the first works dealing with internal conflict issues were first produced. In 1985, Lucy Angulo, Hugo Salazar de Alcázar took the initiative of organizing, under the curatorial supervision of Leslie Lee, the exhibit "Por el derecho a la vida" (For the right to live) at the Cultural Center of Miraflores (now Luis Miró Quesada Garland Gallery), one of the first artistic experiences that openly denounced the fact that the internal conflict was responsible for the fates of 1000 missing persons. For the exhibition, filmmaker Mario Pozzi-Escot made *Ayacucho, ciudad de los muertos* (Ayacucho, city of the dead), which dealt with the internal conflict in Ayacucho, the main theater of operation of the terrorist movement Shining Path. Another local artist who participated in the exhibition was Jesús Ruiz Durand.

Another artist worth mentioning, who deserves particular attention and whose work will only be touched on briefly, is Juan Javier Salazar, painter and conceptual artist, and member of several historic collectives of the late seventies such as Paréntesis and Huayco EPS. In 1990

11 Juan Acha gave a series of lectures on experimental practices and concept art which were later published in Mexican and Colombian magazines.

12 The curfew lasted until July 28th, 1987.

13 The broadcasting company was renamed "Latina Television".

Salazar presented *Recuerdo de la lluvia* (Memory of the rain), under the moniker “Producciones Mañana” (Tomorrow Productions). In the video, Salazar weaves the memory of Miguel Grau, Peru’s foremost naval hero, into the story of an everyman who becomes part of Peruvian history over the course of an otherwise absurd day. Several Peruvian artists took part in the project, like Herbert Rodríguez, Alfredo Márquez, Enrique Polanco and even Juan Javier Salazar himself.

Inspired by the nineties: the new age of Peruvian video art

On September 5th, 1990, Mario Acha presented “Isla de Pascua” (Easter Island) at the Municipality of Miraflores’ Cultural Center gallery. The exhibition’s subject matter was the Easter Island and was comprised of images and installations which included *El Ombligo del Mundo: Una Sinfonía Visual* (The world’s navel: a visual symphony), an installation featuring nine screens, arranged in three rows, with diverse footage shot by Acha at the Easter island.

On Thursday, February 7th 1991, President Alberto Fujimori aired a video on national television that showed the intellectual leader of Shining Path, Abimael Guzmán, performing the Syrtaki dance (*Zorba the Greek*) with his wife, Elena Iparraguirre, and his henchmen¹⁴. Such video demystified Guzman’s mediatic reputation as a terrorist leader. The president’s airing along with the images of Guzman is possibly one of the

most representative gestures which vividly captures a time when the country held under a strict state of emergency, but also when the government began to harness the power of mass media as an instrument of social manipulation. On the 5th of April 1992, the TV broadcasted Fujimori’s famous message to the nation “di-sol-ver” in allusion to the shut down of the bicameral Parliament of that time and justifying an “auto-coup” (“autogolpe”).

Esther Vainstein presented a video and installation titled *El baño de Diana* (Diana’s bath) as part of the “Elogio de la Madrastra: Literatura, Artes Visuales y Erotismo” (In Praise of the Stepmother: Literature, Visual Arts and Erotism) exhibition at the Luis Miró Quesada Garland Gallery. The piece consisted of dried branches, painted white, and a light that beamed from the inside and traveled through a strain of ground glass. The video showed young actress and dancer Luciana Proaño traveling through the Lachay Hills in the north of Lima. The very same year, Jorge Villacorta curated the exhibition “Función Continua” (Continuous Session) at the Thaddaeus Gallery in La Molina district which consisted in four newly commissioned video works. Villacorta commissioned artists Gilda Mantilla, Piero Quijano, Ignacio Macha and Joseph Firbas, all working mostly in painting, to produce video works related to the city of Lima. The shooting and recording were made with the support of the documentary filmmaker Pedro Novak.

A standout participation during this

14 This video was first broadcasted at full-length in *En Persona* (In person), a current affairs TV programme presented by César Hildebrandt.

period is that of Eduardo Villanes, who, while still a student at the National School of Fine Arts, put together a show based on videos, photographs, sound and sculptural installations at the art gallery of the National University of San Marcos' Faculty of Social Sciences¹⁵. Villanes openly decried the disappearance of nine students and a teacher from the National Enrique Guzmán y Valle University (known as "La Cantuta" from its location in the countryside of Lima) by resorting to wordplay and visual play, such as using Gloria milk carton boxes, which were used at the time to deliver the charred remains of the victims to their families. Villanes' take on human rights and torture approaches image—not only technologically-produced image, but handmade as well—as a complementary medium that can be manipulated to express the governing political and human rights situation of Peru at a conceptual level. Villanes decisively captures a moment in which Peru underwent a climate of silent but mediatized dictatorship; a time in which many independent institutions dedicated to social and cultural research were constantly targeted by the state's central intelligence apparatus.

Gianni Toti's visit to Peru during 1995 might be the one event that revived an interest in video art from an international context. Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA), a non-profit cultural organization working on new media arts formally began its activities with an

"electronic retrospective" of Gianni Toti's work at the National Museum (Lima, August 20th and 21st 1995). Among the works displayed and discussed were *Ordre, Chaos, Phaos, SqueeZangeZaum, Planetopolis*, and *L'originédite*. Toti's visit to Peru was crucial in that it established the first bonds between ATA and the Pierre Schaeffer International Center of Video Creation (CICV) in Montbéliard-Belfort (France), allowing for the 1997 revamping of the International Video Art Festival originally founded by Castrillón in 1977, and for the articulation of a new generation of video artists and electronic artists in Peru.

REFERENCES

Terminó anoche sus trabajos la IV Asamblea de AIR eligiendo Presidente a Ricardo Vivado (1955, April 16). *El Comercio*.

USIS (1976). Lima verá por primera vez una exhibición de Video Art. *Press release from the United States Cultural and Information Service (USIS)*, August 24. Lima: Museum of Italian Art Archive.

Vivas, Fernando (2001). *En vivo y en directo: una historia de la televisión peruana*. Lima: Universidad de Lima, Fondo de Desarrollo Editorial.

15 On October 25th, 1994.

Towards a video art scene in Peru

Max Hernández Calvo

3
1
6

While it may be possible to trace the origins of Peruvian video art to Fernando de Szyszlo's 1952 short film *Esta pared no es medianera* (This wall is not a mediator), a film noticeably inspired by the surrealist films of Luis Buñuel, its origins are actually rooted elsewhere, in the kind of experimentation based around the medium's potential to create and manipulate images, as well as to record actions and events¹. It is worth remembering that television didn't enter Peru until the late fifties (1958 - 1959), and consequently, it was only in the sixties that the "small screen" became established in our country, bringing along with it the television imagery that could serve as counterpoint to our local videographic production².

Rafael Hastings' early forays into video, beginning in 1967 in France with the support of the Agence Française de L'Image, and during the early seventies in Buenos Aires and Lima likely constitute a more relevant starting point for the development to come in the medium (Mariátegui, 2008). Another key figure to take into consideration is Francesco Mariotti, who created a complex electronic installation (using both sound and light) at documenta 4 in 1968 in Kassel, Germany.

Hastings' participation in several international exhibitions related to new media during the seventies is proof of his early involvement with said art forms.³ The exhibitions, however, were rather isolated experiences for both Hastings and

1 Curator David Flores-Hora proposed such point of departure in the exhibition "Un nuevo medio en el medio? Historia del video peruano" (A new media within the media? History of Peruvian videoart) at the Pancho Fierro Gallery of the Lima City Council, 2014.

2 On the panorama of video and its relationship to TV at that time, see the contribution by J.-C. Mariátegui, "Background: the beginnings of video and electronic media in Peru".

3 These include "Arte de sistemas" (Buenos Aires Museum of Modern Art, 1971), "Art Systems in Latin America" (Institute

Mariotti and, as such, they can hardly be taken to represent what might be called the beginning of “Peruvian electronic art”.

The landmark event in local video art was the 8th International Video Art Festival, organized in 1977 by Argentinian director and writer Jorge Glusberg and Peruvian art historian Alfonso Castrillón. This touring exhibition was presented at Banco Continental’s Exhibition Space (directed by Castrillón at the time) and showcased —alongside a series of works by international artists like Nam June Paik, Wolf Vostell or Martha Rosler— the videos *Hola Soledad* (Hello solitude) and *What do you know about fashion?* by Rafael Hastings, as well as documentaries from the Pontifical Catholic University of Peru’s Center for Tele-Education (CETUC) (Mariátegui, 2003).

The exhibition is relevant as it marks the first window in which to promote video art locally. Unlike the first video art exhibition to ever take place in Peru (“Video Art USA”, curated by Suzanne Delehanty and Jack Boulton, at the Italian Museum of Art in 1976), the VIII Festival did include local productions, therefore making it the first platform for showcasing Peruvian video works.

The appearance of video art in Peru can be regarded as starting with the local promotion of videographic productions by local artists as this implies not a solitary effort that could’ve just as well been done without regard for the local scene, but

rather a coordinated effort by a group of local actors seeking to promote an innovative art form.

However, as our very history suggests, this initial impetus was only spur-of-the-moment, as 20 years would pass before video art made any clear comeback. The two institutions mentioned earlier, which had been early advocates for video, didn’t pursue this interest beyond their two initial exhibitions. The gallery circuit, on the other hand, was visibly more interested in traditional practices like painting and sculpture.

Not even non-technological based artistic experimentalism —installation art, happenings and non-objectual art by Teresa Burga, Gloria Gómez-Sánchez and Miguel Malatesta— managed to find good reception in Lima, and didn’t transcend their condition as a mere phenomenon of the sixties and early seventies. It comes as no surprise, then, that the situation was significantly more difficult for an art form that required specialized technical knowledge and equipment to be produced and displayed.

Outside a handful of exceptions, video art remained absent from local art exhibitions during the eighties and early nineties, and the scene was dominated by painting and sculpture. One of said exceptions was “Propuestas II” (Proposals II), an exhibition held at the Museum of Italian Art in late 1981. The show was put together by Ana María de la Fuente and Hernán Pazos

of Contemporary Arts, London, 1974), “Kunstsystemen in Latijns-Amerika” (International Cultureel Centrum, Antwerp, 1974). See López, Miguel A. (2014). *Rafael Hastings. El futuro es nuestro y o por un pasado mejor 1983-1967*. Lima: ICPNA, Peruvian North American

Cultural Institute.

featured experimental works, including a video by Esther Vainstein titled *Álbum de Familia* (Family Album)⁴, as well as the CETUC's footage documentation of *Lima en un árbol* (Lima in a tree) a performance by the Signo x Signo collective (Rossana Agois, Wiley Ludeña, Hugo Salazar del Alcázar and Armando Williams). But other than Juan Acha's noteworthy lecture "El video-arte" (Video Art), presented at the Alliance Française, not much else happened during that year.

While video was yet to gain a footing in the art scene of the eighties, some artists had already produced video work towards the end of the decade, as is the case of Carlos Runcie Tanaka's *Mar de Villa* (Sea of Villa, 1987), Juan Javier Salazar's *Recuerdo de la lluvia* (Memories of the rain, 1988) or Arias & Aragón's *Un Cuerpo* (A body, 1988), a duo comprised of Adrián Arias and Susana Aragón. These, however, were separate, discrete efforts, and as such they didn't gain momentum. In fact, they would not remain an isolated chapter of experimentation for the artists, as they would continue to develop video works during their careers.

It wasn't until the nineties that video art made a visible comeback in the Lima art scene. This resurgence was backed by the Municipality of Miraflores' Cultural Center (CCMM) gallery, now renamed to Luis Miró Quesada Garland Gallery. The CCMM was founded by Luis Lama in 1984 and was meant as a platform from which to shake up the local art scene and contribute to its

renewal, welcoming experimental works in a series of bold exhibitions.

On the other hand, a new group of artists interested in the medium emerged during the mid-90s, who explored the possibilities of video and heightened the presence of video art in the gallery circuit. Some of the key figures and works of this wave include Angie Bonino, who employed video for her first solo show "Esquemas: video instalacion, accionismo" (Schema: video installation, actionism, Marc Chagall Gallery, Peruvian-Soviet Cultural Institute 1995); Arias & Aragón (Unicorn Gallery, 1987), Juan Javier Salazar (CCMM, 1990); Walter Carbonel's first individual "Mi Primera Vez" (My first time, Parafernalia Gallery, 1995) and Eduardo Villanes with "Gloria Evaporada" (Evaporated Gloria, National University of San Marcos School of Art, 1994).

It is essential that we point to the foundation of Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA) in 1995 as a milestone in the development of video art. Under the leadership of José-Carlos Mariátegui, ATA broke into the art field as an instrument to encourage the production and promotion of video. It is no coincidence that ATA's debut exhibition was an anthology of Gianni Toti's works at the National Museum.

This story is embedded in an extended context that includes the opening of Peru to the global world, after overcoming the economical and political crisis and forced isolation brought about by the hyper-

4 The video was meant to be part of Vainstein's graduation project at the film school of Armando Robles Godoy and was edited by Eduardo Guillot.

inflation and siege of terrorism that the country endured during the 80s and early 90s. It is necessary to point out, however, that it was during this same period that the country underwent a severe democratic crisis due to Alberto Fujimori's Auto-Coup of April 5th, 1992. The crisis would come to an end with the establishment of president Valentín Paniagua's transitory government in late 2000. This is to say that, as far as the level of political and democratic institutionality—which is not completely alien to cultural institutionality—the country was still in crisis during said years.

It is also necessary to take into account the state of telecommunication technologies in the country. The introduction of cable TV in 1990 and its subsequent expansion in 1993⁵ marked a milestone, as it brought along new forms of video experimentation—videoclips being one of such—that became present in massive media for the first time. These new forms served as a frame of reference for both the production and appreciation of video art in Peru. In fact, *Number* (1998), a video by Plaztikk (moniker of Iván Esquivel) was aired across Latin America through cable TV network MTV.

These art forms, which had only been developed independently so far, would now benefit from a renewed institutional backing in the shape of exhibitions and events that made a definitive inclusion of

video art. Spearheading such events was the 2nd International Video Art Festival, organized by ATA and the Ricardo Palma University's Visual Arts Gallery in 1998.

This festival had its blueprint in the 1977 edition of the VIII International Videoart Festival⁶, and shared a clear nexus to its predecessor in Alfonso Castrillón, who directed the galleries where both editions took place at their corresponding times (in 1977 and 1998, respectively). Both editions were also similar in that they featured video works by Rafael Hastings. In addition, the 2nd International Video Art Festival included Álvaro Zavala, Arias & Aragón, Plaztikk (Iván Esquivel), Roger Atasi and Rafael Besaccia. The presence of Peruvian artists in the event grew exponentially during those years.⁷

Another cornerstone event to consider is the Biennial of Lima, put together by Luis Lama. The Ibero-American edition took place in 1997 and the national edition followed in 1998⁸. Its relevance lies, firstly, in its quick adoption of video art. A videoinstallation by Fernando de la Jara was premiered at the 1st Ibero-American Biennial (1997), and the 1998 national edition featured works by Rafael Besaccia and Aldo Chaparro, and Roger Atasi presented his videoinstallation "El Último Lustró" (The Last Lustrum, 1998) in the young artists' section. The presence of video

5 Telecable was launched in 1990 as the first cable TV company in Peru. The service was initially limited to the districts of San Isidro and Miraflores, which had the appropriate cable work. Cable Mágico went into business in 1993 and was bought in 1994 by Telefónica (nowadays Movistar), after which the service was extended to many more areas of the city. This, without taking pirate cable TV into account.

6 On the VIII International Videoart Festival, see the contribution by J.-C. Mariátegui, "Background: the

beginnings of video and electronic media in Peru".

7 Peruvian participation in the Video Art Festival increased notoriously year by year. Six artists in 1998; eight artists in 1999; twenty artists by the year 2000; twenty-nine for 2001; and, thirty-four total participating artists in 2002.

8 On the Biennial of Lima, see the contribution by J.-C. Mariátegui, "The impact of the Biennials of Lima on electronic arts in Peru".

art would be even greater in the coming editions. Secondly, the Biennial proved relevant as it became the main space for artistic experimentation in the country.

By establishing an international artistic dialogue platform in Peru, the Biennial was implicitly equaling national artists to their regional peers. This proved a catalyst for creative experimentation and nurtured a different notion of artistic praxis from that which ruled the eighties. It also promoted a renewal of media and formats in the Lima scene. Regarding this statement, curator Juan Peralta, who was part of Biennial's team, expressed that the Biennial of Lima led artists to think in terms of art projects and not just works to be exhibited; to think not only in terms of their place in the Biennial and its Regional Salons (the installation proposals for the Regional Salons were presented as projects) but of their activity in the gallery circuit.⁹ These factors resulted in an environment more receptive of artistic experimentation — video art included— across the spectrum of commercial galleries, institutions and events that had previously remained out of bounds for this kind of works.

This is likely the case, judging by the history of *Pasaporte para un Artista* (Passport for an Artist), a contest started in 1998¹⁰. In its initial edition, the first prize went to a traditionalist painting by Fito Espinosa. In the following 1999 edition, the first prize went to Elena Tejada-Herrera —who would consistently work in the medium— and her performance and video *Bomba y la*

Bataclana en la Danza del Vientre. The 2001 prize was awarded to Roger Atasi's *Hola y chao* (Hello and goodbye). In this way, a contest that was developed independently from the video art circuit was quick to embrace the medium.

A work that was initially intended to be presented in the context of that contest is *Identity Transfer-after Dennis Oppenheim* (2000), by Eduardo Villanes, but, for personal reasons, the artist decided not to show it there in the end. The work, which nominally alludes to the video *Identity Transfer* by Dennis Oppenheim (1970), superimposes the eyes of Santiago Martín Rivas and Juan Sosa Saavedra (members of the death squad "Colina" and agents of the National Intelligence Service) on the face of the artist, alluding to the subjugation of the population during the Fujimori dictatorship (who later was condemned as a mediate author of the crimes of the "Colina" death squad).

Without a doubt, the Video Art Festival and the Biennial of Lima were instrumental, as they instilled video art in the consciousness of the Lima artists and audience. Other than serving up a new criterion for art creation, as well as new works to experience, said events also laid out a way in which video art could be inserted into the professional art circuit (career and market-wise).

The monetary awards offered by the National Biennial of Lima were of great importance at the time. Monetary capital aside, there was the symbolic capital, or

⁹ Personal conversation.

¹⁰ On *Passport for an Artist*, see the contribution by R. Jara and J. Villacorta, "Video and electronic arts competitions in Peru".

renown, to be enjoyed by the artist just by taking part in the Biennial. While the Festival didn't offer any money, it did offer recognition. The kind of visibility that these events afforded the artists—as they attracted international critics and curators—could pave the way for local artists to access new exhibition opportunities and their potential insertion in an international arts scene. In other words, it gave them the possibility to capitalize on their work through an art career.¹¹

But above all, these events laid down a model for an eventual sustainable development of the medium. Except for a few specific events and exhibitions, the Lima art scene didn't offer any major support for the production of video art, nor channels for its commercialization. In fact, the market's state of precariousness—which lasted until the mid 2000's, approximately—seems to have defined the production of video art in Peru, as video art has markedly preferred the logic of a common good over that of art-as-commodity. That's why many important works from the period were distributed via platforms such as YouTube (outside the market system) or were only preserved in archives (such as in ATA's Mediateka and the Cultural Center of Spain's Center for Documentation of Contemporary Peruvian Art (CDAPDC), and not in institutional video collections.¹²

In this regard, it's worth pointing out that video art production had in ATA one of its

main stalwarts. As a non-profit cultural organization, ATA began providing technical assistance to artists who wanted to delve into the medium since 1998. ATA offered artists to work in its installations, lent them equipment and provided technical advisory, encouraging the exchange between artists and, most importantly, the generation of an artistic community centered around video work¹³.

This community was for the most part comprised by young artists who appeared on the scene during the mid and late nineties' experimentalism period promoted by local events. The artists were not involved in the commercial gallery apparatus, and as such, their productions were not curbed by market pressure, which focused on other kinds of art. This is the case with emblematic artists of the period such as Roger Atasi, Elena Tejada-Herrera, Angie Bonino, Iván Lozano and Iván Esquivel.

The Cultural Center of Spain (CCE), founded in 1996, would prove one of the few institutions where these (and other) artists would find the systematical acknowledgement of their work towards the late nineties. One example would be the premier of the video work *Tupac Aymata* by Gianni Toti (1997). The CCE, led by Teresa Velázquez between 1997 and 2002, became the key platform for the development of the medium by organizing exhibitions that showcased

11 Elena Tejada-Herrera's *Señorita de buena presencia busca empleo* (Good looking lady seeks employment, 1997), is a flagship example of the awareness regarding the scope of this showcase—as well as the contradictions and limitations of the Lima art scene—. The performance took place during the "Latin American art critic" colloquiums during the First Ibero-American Biennial of Lima, at the

Lima Art Museum, and was recorded in video.

12 I wish to thank curator Sharon Lerner for a discussion on this ideas regarding video, its preservation, registry and the market.

13 On the support of video productions, see the contribution by R. Jara and J. Villacorta "Synergies and collaborations".

both Spanish and Peruvian video art, as well as connecting Peruvian artists to Spanish artists and curators through workshops on video and technology.¹⁴ Ricardo Ramon, who succeeded Velazquez in the direction of the CCE, sought to give continuity to this impulse, hosting shows such as the traveling exhibition “Via satélite: Panorama de la Fotografía y el Video en el Perú Contemporáneo” (Via satellite: Panorama of Photography and Video in Contemporary Peru) (2004–2006) and the First Ibero-American Video Art Festival of Lima (2008).¹⁵

While, by the late nineties, artists like Esquivel and Bonino had managed the international circulation of some of their works, video art was still lacking wide institutional support by the turn of the century. Many projects were launched that aimed to provide financial support to the production of local video art, such as the first Peruvian Video and Electronic Arts Contest, first organized by ATA and the Cultural Center of Spain in 2000. Juan Diego Vergara won the first prize with *Combi accion papel* (Bus action paper), and Humberto Polar won the second

with his videoinstallation *0:00*. This was followed by “Humboldt: el viaje y la mirada transparente” (Humboldt: the voyage and the transparent gaze), organized by ATA and the Goethe-Institut in 2002. In this contest, Alice Vega won the first prize with a videoinstallation titled *Dirección Paralela* (Parallel Direction) and Jorge Luis Chamorro took the second prize with *Megáfono* (Megaphone).

Even though an institutional support was not in full fledge during the 2000s, video art had managed to establish a sustained presence as art practice in the exhibition circuit, thanks to a generation of artists who made the format their main outlet and began showing their works since early in the decade. These artists include Marco Pando, Gloria Arteaga, Humberto Polar, Cristian Alarcón, Luis Soldevilla, Maya Watanabe and Diego Lama. This was also made possible by the work of certain curators who became interested in video art. Among said curators, we must mention the late Miguel Zegarra, who curated several exhibitions centered on the format.¹⁶ Is worth mentioning the work of the National University of San Marcos’ Art

14 Good examples include shows on Spanish video art: “Trasvases: artistas españoles en video” (2000) and “Bad Boys, Vídeos de artistas españoles” (2004), both curated by Agustín Pérez Rubio; shows on Peruvian video art, such as “REC. Media. Uno” (2000) and “REC. Media. Dos” (2001); the visits of artists like Ana Laura Aláez, Antoni Muntadas and Pedro Ortuño; lectures by curators like Agustín Pérez Rubio and a large number of workshops, such as “Nuevas Tecnologías en Video”, by Manuel Saiz (2000), “Instalaciones lumínicas”, by Daniel Canogar (2001) and “Interactividad”, by Arlindo Machado (2003).

15 The First Ibero-American Festival of Video Art of Lima was presented from July 14 to 18, 2008 at the Cultural Center of Spain in Lima, and included videos of artists from Argentina, Bolivia, Brazil, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, El Salvador, Spain, Mexico, Nicaragua, Paraguay, Peru, Dominican Republic, Uruguay and Venezuela.

16 Miguel Zegarra’s main exhibitions dedicated to video are “Cinema Familiar” (Cinematógrafo de Barranco, Lima, 2003), the first solo show by Marco Pando; “Transiciones: La ansiedad y el tránsito”, with Gloria Arteaga, Marco Pando and Silvia Rodríguez (Cinematógrafo de Barranco, Lima, 2002); “Via Satélite: Panorama de la fotografía y el video en el Perú Contemporáneo”, co-curated by Zegarra and José-Carlos Mariátegui (touring exhibition: Montevideo, Lima, Buenos Aires, Mexico City, Santiago de Chile, San Jose de Costa Rica, 2004–2006); “Inquieta imagen. Centro America en Video” (Centro Fundación Telefónica, Lima, 2006); “Tuyo es el reino”, solo show by Patricia Bueno (Galería Vértice, Lima, 2007); “Zona de desplazamientos: Videoarte peruano contemporáneo” (Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, 2007); “Contrainte/Restraint: Nouvelles pratiques en arts médiatiques du Brésil et du Pérou”, cocurated with Julie Béglise and Kiki Mazzucchelli (touring exhibition: Montreal, Sao Paulo, 2009–2011).

Museum located in the Casona San Marcos Cultural Center, which was led by Augusto del Valle welcomed several video and new media projects, such as “Roger Atasi – Francesco Mariotti: dos generaciones – una historia breve” (Roger Atasi – Francesco Mariotti: two generations – a short history, 2004) and Angie Bonino’s “Agujero Negro” (Black Hole, 2004).

The rise of software piracy was an indirect contribution to the development of video art, as it made video editing software easily accessible for a host of young new artists. Piracy was spawned by a general institutional deficit, and ironically enough, it was piracy that filled in the gap in institutional support by bringing tools to new technology users.

The institutional art apparatus would grow in mid-2000 to allow for a better development of video art works. We must specifically highlight the launch of the 1st Film and Video Biennial in 2004 (Diego Lama was awarded the 1st prize for experimental video), whose 2nd edition took place in Arequipa in 2006¹⁷. Following this trend in decentralization, the 10th edition of the Video Art Festival (VAE) in 2006 was taken to the cities of Arequipa, Cusco, Puerto Maldonado and Trujillo¹⁸.

The Centro Fundación Telefónica (Telefónica Foundation Center, CFT) was founded in 2005 to provide an important hub for the promotion of arts based on video and technology, through the constant organization of exhibitions, contests, open calls and workshops.¹⁹

This interest in technology and experimental art seemed prefigured by an event organized by Fundación Telefónica in May 2002: a videoconference with Jorge Eduardo Eielson, who was living in Milan. The artist and poet began his presentation using a celestial map mask (almost as a tele-videoperformance, by satellite) as a teaser of a project he had been working on, and went on to answer a series of questions from a panel of writers, artists and journalists.²⁰

Around the same time, Peru would earn a privileged position in its participation on national and international events. For the 51st and 52nd editions of the Biennial of Venice, the artists and works representing Peru would include a share of video art: Luz María Bedoya’s *Muro* (Wall) was presented at the 2005 Biennial, while Moico Yaker’s *Descendimiento* (Descent) and Patricia Bueno’s *Tuyo es el reino* (Yours is the kingdom) would follow in 2007. In 2008, the first “Nuit Blanche” took place in

17 The 2nd edition was the last edition of such Film and Video Biennial.

18 On the Video Art Festival (VAE) see the contribution by M. Delfín “VAE Festivals (2004-2011)”.

19 CFT made an open call for the exhibition “Happy Hour / Videoarte peruano emergente”, with the aim of giving an opportunity for up-and-coming artists outside the commercial gallery radar, in 2006. The CFT was one of the venues for travelling video art program Videobrasil (2001) and “DVD Project” (2008). It also put together exhibitions based around video art, such as “Pantallas del Video Arte Peruano” (2010) and “Maya Watanabe, videos 2005-2009” (2010). Moreover, it developed seminars and workshops

centered on art and technology, such as “Taller NEO-Medial, Proyecciones de lo digital-electrónico en el arte del Siglo XXI”, hosted by Canadian Nina Czegledy (2007).

20 The group of panelists was made up of Marco Martos, Abelardo Oquendo, Carlos Rodríguez Saavedra, Marcela Robles, Carlos Garayar, Abelardo Sánchez León, Ricardo Wiese and Luis Fernando Chueca at Telefónica Foundation Auditorium. The event, which was sold out (the auditorium had capacity for 600 people) was the last appearance of Eielson in Peru, who died four years later (2006). See Fundación Telefónica (2015). *20 años: Fundación Telefónica del Perú*, Lima: Fundación Telefónica.

the Miraflores district. This event allowed a wider dissemination of video art and featured works by José Carlos Martinat and Francesco Mariotti.

Towards the mid 2000s, the Lima Art Museum (MALI) became more interested in video art. This interest materialized in a series of high-profile exhibitions²¹, but more importantly, the Museum began to acquire video art works by Peruvian artists. At the same time, a position as contemporary art curator was open, which was taken by Mexican Tatiana Cuevas early on. Presently, the museum's collection includes more than 30 videos.²²

Moreover, Peruvian video art would be promoted internationally on many fronts, such as international exhibitions like "Via satellite: Panorama of Photography and Video in Contemporary Peru" (2005), curated by José-Carlos Mariátegui and Miguel Zegarra, which toured five Latin American cities: Lima, Buenos Aires, Mexico City, Santiago de Chile and San Jose of Costa Rica.

A renewed commercial scene gave place to new platforms for international exchange, such as art fairs. The Lima Photo photography fair, established in 2010, and the PARc and Art Lima art fairs, started in

2013, also contributed to the consolidation of video art in the current local scene. In fact, art fairs incorporated video to their rosters from the beginning (2013). PARc featured a video art section curated by José-Carlos Mariátegui, while Art Lima boasted seven video stations curated by David Flores-Hora. For its second edition in 2014, Art Lima included a selection of video art curated by Venezuelan curator Isabela Villanueva. Mariátegui once again curated a video section for the third edition of PARc in 2013.

After the unexpected discontinuation of the Biennial of Lima by then-major Luis Castañeda in 2003 and of the VAE Festival (whose last edition took place in 2010), the commercial circuit became the main space for artistic development, while events like video festivals and cinema became new platforms for its dissemination. The Festival de Cine de Lima (Lima Film Festival), founded in 1997 by the Pontifical Catholic University of Peru's Cultural Center, features a "Video Art / Experimental" category. The Lima Independiente Festival (Lima Independent Film Festival), started in 2011, as well as the Transcinema International Non-Fiction Film Festival, launched in 2013, have managed to incorporate video art in their own ways.²³

21 Said exhibitions include "Video-escultura en Alemania desde 1963" (2003), "Michael Snow" (2006, done in collaboration with the Video/Art/Electronic Festival); "Rosemarie Trockel: Dibujos, objetos y trabajos en video" (2007), "VIDEO XXI, videos from the Lemaître Collection" (2010) and "Marcel Odenbach – Stille Bewegungen. Tranquil Motions. Movimientos Quietos" (2015).

22 The museum's collection holds video works by Roger Atasi, Diego Lama, Giancarlo Scaglia, Elena Tejada-Herrera, Gabriel Acevedo, Rita Ponce de León, Armando Andrade Tudela, Luz María Bedoya, Miguel Andrade, Gilda Mantilla and Raimond Chaves, Juan Javier Salazar, Maya Watanabe, Humberto Polar, among others.

23 This way, Angie Bonino was a jury at Transcinema 2015; artists like Marco Pando, Carlos Zevallos and Eliana Otta (who won the 2014 Peruvian Film Press Association Award for *Un viejo oficio*) took part in Lima Independiente. Maya Watanabe was jury for the International Competition for the 2015 edition of the same festival. Eliana Otta won the Best Experimental Short Film Award for the 2011 15th Lima Film Festival with "El Mágico Mundo del Inglés". On the relations between Peruvian film and video see the contribution by E. Arca and J. Villacorta "Cinema and/or video: a journey through audiovisual practice in the field of Peruvian arts".

In this vein, we must praise the Photography Biennial that was launched in 2012 and curated by Gustavo Buntinx. A further edition was curated by Jorge Villacorta, Carlo Trivelli and Andrés Garay in 2014. The event encompassed a host of parallel exhibitions and, while nominally centered on photography, did receive video art in its official program and side shows.

In general lines, the art scene would gradually transform and assimilate new galleries and institutions, some of which work from a pronounced international approach. The new commercial landscape would allow for the relatively sustainable development of the medium.

There are several factors that converge on this. Firstly, for video art, the commercial circuit has gained the protagonism that previously belonged to the non-commercial scene (festivals, biennials and contests). Secondly, the main Peruvian art galleries are undergoing a continuous process of internationalization that includes regular participation in international fairs and partnership with foreign galleries. Thirdly, there is a new generation of artists in Peru that have studied or chosen to live abroad, and work in several mediums (including video) and are represented by local and foreign galleries. The most recognizable names are, among others: David Zink Yi, represented by 80m2 - Livia Benavides

(Lima); Johann König (Berlin) and Hauser & Wirth (Zurich, London, New York and Los Angeles); Ximena Garrido-Lecca, by 80m2 - Livia Benavides (Lima) and Casado Santapau (Madrid); Elena Damiani, by Revolver (Lima), Selma Feriani (London) and Francesca Minini (Milan); Miguel Aguirre, by Lucía de la Puente (Lima) and Y Gallery (New York), Pilar Serra (Madrid) and Espacio Líquido (Guijón); Sandra Gamarra, by Lucía de la Puente (Lima), Leme (Sao Paulo) and Juana de Aizpuru (Madrid); and Gabriel Acevedo, by 80m2 - Livia Benavides (Lima); Arratia Beer (Berlin) and Leme (Sao Paulo).

The engagement between local galleries and the international framework has pressured the local work ethos to catch up with global standards: partial coverage of production expenses, international promotion of the work and support for the commercialization of works in non-traditional formats, including video. Many works by local artists have been consequently added to private or institutional collections both inside and outside the country²⁴. As a natural result, video art production has adopted the commercial logic: limited editions distributed via institutional channels.

Among the artists working in this configuration is a generation of artists that came into prominence during the 2000's and have made video one of its main

24 In the case of private collections, it is worth mentioning the Eduardo and Mariana Hochschild Collection (works by Diego Lama, Maya Watanabe, Antonio Gonzales Paucar, Gabriel Acevedo, Alberto Borea, Juan Salas, Miguel Andrade, Armando Andrade and Gilda Mantilla and Raimond Chaves), the Juan Mulder Collection (works by Gilda Mantilla y Raimond Chaves, Juan Salas, Colectivo Versus, Philippe Gruenberg, Héctor Mata), the Alberto Rebaza Collection (works by Diego Lama and José Luis

Martinat) and the Juan Carlos Verme Collection (works by Luz María Bedoya, Antonio Gonzales Paucar, Rita Ponce de León, Ishmael Randall Weeks, Elena Tejada-Herrera and David Zink Yi).

tools, out of which Maya Watanabe, Marco Pando and Diego Lama are noteworthy representatives.²⁵ Some highlight works include Watanabe's *A-phan-ousia* (2008), Pando's *The Boat* (2009) and Lama's *Transfiguración* (Transfiguration, 2012).

Other artists that have forayed into video to great and interesting results include David Zink Yi, with pieces like *Huayno y fuga detrás* (2005, MALI collection); Gabriel Acevedo, with *Sinapsis insurrección* (2006, MALI collection); Gilda Mantilla and Raimond Chaves, with *Gabinete de la curiosidad* (2006-2007, MALI collection); Miguel Andrade Valdez and his *Monumento Lima* (2010-2011, MALI collection); Ishmael Randall Weeks and *Pukusana Tractor* (2011, MALI collection); Eliana Otta, with *Refundación* (2011, winning work of the 2012 National Short Film Competition, of the Ministry of Culture); Rita Ponce de León, with *David* (2012, MALI collection); Armando Andrade Tudela, with *UNSCH / Pikimachay* (2012, MALI collection and Museo Reina Sofía collection); Ximena Garrido-Lecca, with *Aceite de Piedra* (2014); and Rudolph Castro, with *...(la no) ciudad de ella* (2015).

Within the new international landscape, video art has become a fixture of the local gallery and museum circuit. Besides MALI, whose crucial work for the promotion of the medium has been mentioned above, the Contemporary Art Museum has directed its attention to video art in a

series of exhibitions, such as "Reopening the Black Box of Technology", a show curated by José-Carlos Mariátegui in 2013 that included not only works by other Latin American video artists, but also a selection of contemporary Peruvian video art spanning artists like Luis Soldevilla, David Zink Yi, Diego Lama, Elena Damiani, Luz María Bedoya, Gabriel Acevedo, Maya Watanabe, Katherinne Fiedler, José Luis Martinat, Eliana Otta and Nereida Apaza; "Espacio 0" (Space 0), an individual showcase of Patricia Bueno's work in 2015; "#MobileViewsLima", a collective exhibition of experimental video made with cellphones, curated by Lorea Iglesias in 2015, and "Poetrónico: Gianni Toti y los Orígenes de la Video Poesía" (Poetronics: Gianni Toti and the beginnings of video poetry), a look at the work of Gianni Toti, curated by José-Carlos Mariátegui (2015).

In the same vein, the Mario Testino Museum (MATE) has showcased video works in a few of its exhibitions, which include Ximena Garrido-Lecca's "Los Suelos" (The Soils); Philippe Gruenberg's individual "Geografía de la Diferencia" (The Geography of Difference, 2015), "Nuevas Almas Salvajes" (New Brave Souls), an individual by José Vera Matos (2016); and, "Enemigo de las Estrellas" (Enemy of the stars) by Alan Poma (2016).

Galleries and institutions nowadays have no gripes with accepting video art works,

25 Among the different artists that have explored the medium, we can also mention the Cusco collective Project 3399, composed of Mabel Allain, Jorge Flores, Félix Martínez, Amira Prada, Juan Salas, Valerie Velasco, Alfredo Velarde and Gustavo Vivanco ("Made in Taiwan" exhibition, Centro Cultural de Bellas Artes de Lima, 2011), JuanMa Calderón (solo show "(Auto) Video Retrato", Cultural Center of Spain, 2013), Daniela Ortiz (solo show "Habitaciones de Servicio", 80m2 - Livia Benavides Gallery, 2012), Felipe Esparza

Pérez (one of the winners of the 2016 National Contest of Experimental Cinematographic Works of the DAFO), Maricel Delgado (solo exhibition "Fracasa mejor", Luis Miró Quesada Garland Gallery, 2016) and Paola Vela Vargas (collective exhibition "Derivas. Experimentos en video contemporáneo", Luis Miró Quesada Garland Gallery, 2016).

and the availability of equipment is much greater than twenty years ago. However, the local galleries are not adequately fitted for the screening of audiovisual works, mostly due to their acoustic shortcomings, which are rarely addressed. There are a few exceptions, such as the show "Paisajes" by Maya Watanabe (Luis Miró Quesada Gallery, 2013) and "Elena Tejada-Herrera: Videos de esta mujer. Registros de Performance 1997-2010" (This woman's videos – Performance Recordings 1997-2010), curated by Florencia Portocarrero for Proyecto AMIL. For the show, which collected over a decade of works by one of Peru's pioneering video artists, two spaces were specifically tailored inside the gallery in order to have control over the acoustics, among other reasons. However, this kind of solution is a rare occurrence, and more so the permanent conditioning of galleries.

Besides infrastructure issues, we are still in need of action oriented towards art in general, and not just video. We need platforms to enable artistic research and experimentation, as well as audience development programs.

For the time being, video art in Peru has managed to develop despite its beginnings in a markedly precarious scene. In a way, it could be said that the medium has grown together with the scene, but it is also true that the growth came about as an independent development timeline thanks to individual and private efforts that knew how to articulate and sustain themselves in

time. In this way, a creative and intellectual community was born where there were hardly conditions for anything to be born, and even less so a video art scene with such interesting artists as we have today.

REFERENCES

Flores-Hora, David (2014). ¿Un nuevo medio en el medio? Historia del video peruano. Exhibition brochure, Pancho Fierro Municipal Art Gallery, Municipality of Lima.

Fundación Telefónica (2015). *20 años: Fundación Telefónica del Perú*. Lima: Fundación Telefónica.

López, Miguel Á. (2014). *Rafael Hastings. El futuro es nuestro y/o por un pasado mejor 1983-1967*. Lima: ICPNA, Instituto Cultural Peruano Norteamericano.

Mariátegui, José-Carlos (2003). Video-Arte-Electrónico-en-Perú 2.0. In José-Carlos Mariátegui (Ed.), *PERU/VIDEO/ARTE/ELECTRONICO: memorias del festival internacional de video/arte/electrónica* (pp. 10-25). Lima: Alta Tecnología Andina (ATA), Universidad Ricardo Palma.

Mariátegui, José-Carlos (2008). Días de videoarte. Una intensa década de videoarte en el Perú. In Laura Baigorri (Ed.), *Vídeo en Latinoamérica: una historia crítica* (pp. 201-209). Madrid: Brumaria, Agencia Española de Cooperación Internacional.

Festivals

The influx of a video and electronic art festival in Peru

José-Carlos Mariátegui

3
3
0

Why a festival in Lima?

A Video Art Festival first took place in Lima in September 1977. The festival was held at the gallery of the Banco Continental and was organized by Jorge Glusberg, director at the Buenos Aires Center for Arts and Communications (CAYC) and Alfonso Castrillón, director of the gallery. The space was filled with screens displaying works by the likes of Nam June Paik, Herve Fischer and Wolf Vostell. The festival's montage

had designated perfectly isolated rooms in which the audience could appreciate a varied sample of European and American video art. A massive turnout confirmed the interest generated by the new expressions in art and technology.

Extracted from the organizing team's information in preparation for the Second International Video Art Festival (1998).

In early 1997, a group of people interested in the fields of art, moving image, electronic music, the relationship between art and science and other topics related to the impact that technology has on culture and society began to meet on a weekly basis to discuss and learn about the widespread use of technology in interdisciplinary and experimental creation, as well as certain

theoretical bases related to these subjects. Long sessions were devoted to reading the likes of Walter Benjamin or Vilem Flusser, or to discussing virtual reality and its impact on our society. The group met every Friday, and some of its active members included Alfonso Castrillón, Jorge Villacorta, Cesar Zevallos, Eduardo Villanes and José-Carlos Mariátegui, occasionally inviting experts in

specific fields, in the quest for information.

The production of electronic arts and experimental video in Peru was scarce at the time and so there wasn't any local point of reference to allow for the development of a critical discourse on the subject. Before long, this group of people agreed that the best way to modify the current existing landscape was to create a video art festival. Building on previous history—the 1977 production of a video art festival that showcased local and international works¹—the 2nd International Video Art Festival was put together in 1998. organized at that time by the newly formed organization Alta Tecnología Andina (ATA) along with the Ricardo Palma University.

Video thus symbolized a wide interest in incorporating expressions from all fields related to digital and electronic media, such as electronic music or interactivity (mostly present in CD-ROMs and some incipient projects that made use of the internet or software capable of interaction, such as Adobe Flash); in short, a wide interest existed for all aspects related to art and digital culture.

But there were, however, many constraints and limitations. The first one being that, within the local scene, the International Video Art Festival was a sort of indecipherable hybrid that avoided definition. It did not belong in the category of art, film and certainly not in the category of science. But the Festival's hybrid nature allowed it to approach several and

diverse groups, to deeply understand their particular dynamics, and to connect them to other underrepresented practices at the time. Fields like electronic music and "DIY" culture adhered spontaneously to the festival, as they were also based on a hybrid approach, as opposed to conventional disciplinary practices. There was, in addition to monodisciplinarity, a second obstacle in the terms of the state of local artistic production: there wasn't, at the time, a significant community of artists working with new media and digital means in Peru, mainly due to the cost it meant to represent. At that time, very few had access to a video editing suite or to state-of-the-art equipment required to code software; most didn't even own a computer. As general rule, the equipment suited to the production of audiovisual works or software development were confined to commercial ends. A collaboration scheme was thus implemented in which the artists made use of commercial post-production facilities during their idle times, a practice that was long established for decades in Europe and the United States. In this way, artists could access the facilities free of charge at night or during the weekends. Looking back at the last two decades since the Festival was established, a third point can be made in stating that there was a huge effort put forward to involve young new creators, in turn establishing models for the development of projects based on altruistic participation and collaboration. Consequently, a loose community was formed, albeit one that operated in similar ways to an association or cooperative.

1 Originally, the name of the event was VIII International Video Art Festival; on the panorama of video and its relationship to TV at that time, see the contribution by J.-C. Mariátegui, "Background: the beginnings of video and electronic media in Peru".

All these initial local difficulties were tackled over time, and were aided by one decisive factor that made sure the International Video Art Festival met the necessary high standards from the start: the key support from centers and events focused on video art, active mostly across Europe and Latin America, where such art form was flourishing. In this regard, the support of the International Center for Video Creation (CICV) – Pierre Schaeffer Research Center, located in Montbéliard, in the north France, proved fundamental in carrying out the second edition of the Festival in 1998. Not only did they provide content authored by the likes of David Larcher, Dominik Barbier, Robert Cahen, Sandra Kogut and Francisco Ruiz de Infante, among others; but, in many cases, their assistance extended to making the first connections between the Festival in Lima and other organizations and groups in Latin America. This allowed Peru to have guests like Solange Farkas, from Videobrasil (Brazil), Néstor Olhagaray, from the Chile Electronic Arts Biennial (now renamed as Chile Media Arts Biennial) or theoreticians like Rodrigo Alonso (Argentina), Arlindo Machado (Brazil) and Jorge La Ferla (Argentina), who provided their perspective and insight into the complexities faced by video creation in the region. Such impetus allowed the Festival to gain the support of cultural organizations and embassies from countries where electronic arts were institutionally sponsored, like France, Germany, Spain, Holland or the United States. This, in turn, allowed the Festival to house high-quality international content all the while a local ecosystem for artists and collaborators was being nurtured.

Because the festival aimed at being perceived open-minded and original,

it was decided since its inception that it would include not only national and international work by renowned artists, but also by up-and-coming artists whose new perspectives were deemed interesting for audiences. The actions put forward by the Festival at different levels and with a focus on diversity, aimed to showcase works from “silent” or under-represented areas like Oceania, Africa, East Europe and Asia.

As we mentioned, one of the cornerstones of the Festival project was to make a stride towards knowledge in the fields of video and electronic art at a local level and thereby expand the way in which digital media is perceived by expanding the experimental artistic creation field through a series of actions, such as the steady inclusion of solid practices —like electronic music—, workshops hosted by international guests, a laboratory for creation and production and last but not least, production grants for new projects. All these actions, especially the last two items, were radically transformative at a time where institutional support (by both public and private institutions) was non-existent, in particular for experimental works. Hence, to approach the International Video/Art/Electronic Festival taking its 1998 edition as a starting point is to address it as a relevant “second stage” in the history of video and electronic arts in Perú. (Mariátegui, 2008).

The 2nd International Video Art Festival, as has been previously stated, mostly featured works provided by the International Center for Video Creation (CICV) – Pierre Schaeffer Research Center, in addition to works from other renowned centers and events such as the Ars Electronica Festival (Austria), the Institut Universitari de l'Audiovisual (IUA, Pompeu

Fabra University, Barcelona, Spain), the Academy of Media Arts Cologne, Germany (Kunsthochschule für Medien – KHM) and the Center for Art and Media (ZKM, Karlsruhe, Germany). On a regional level, the festival programmed works featured at the Videobrasil Festival, the Chilean Video and Media Arts Biennial and the National Museum of Fine Arts in Buenos Aires (Argentina). All these contacts — established and nurtured by ATA— would be key for developing collaborations over the years.

The 1st edition of the festival featured guests such as Yasmina Demoly, internship coordinator at CICV (France); Solange Farkas, director and curator of Videobrasil (Brazil); Jorge Glusberg, director at the National Museum of Fine Arts and the Arts and Communications Center of Buenos Aires (CAyC) (Argentina); Néstor Olhagaray, director for the Media Arts Biennial (Chile), Elias Levin Rojo, video art curator and art critic from Mexico City and Theo Eshetu, an Italian-English video artist of Ethiopian origin (in collaboration with the Performing Arts Center of the Lima City Council)². The 2nd edition of the Festival also identified and brought to its attention the work of young video artists from the local scene, such as Álvaro Zavala, Arias & Aragón (the former duo comprised of Adrián Arias and Susana Aragón), Iván Esquivel (who went by the moniker Plaztikk), Roger Atasi and Rafael Besaccia.

The 3rd edition of the festival, in 1999, furthered its mission of building a larger

representation of local artists, which included Angie Bonino, Delia Ackerman and Sergio Rambla. In addition, there was substantial institutional support from the Goethe Institut Lima. The Goethe Institut Lima handed an invitation to Micky Kwella, at that time the artistic director at the Transmediale Festival in Berlin, to present the series “Contemporary Media Art” (Medien Kunst Aktuell), a selection of works contained in VHS and CD-ROM format that traveled the world in a noticeable aluminum suitcase. Such portable format of moving images allowed Kwella to travel to several countries, where he established direct contact with local artists and provided a critical view of their works while contrasting them with the current global trends. It was not in Micky Kwella’s spirit to tell young video creators what to do, but rather to guide them in creating original works to nourish and expand the global scene. During one of these discussions, Kwella mentioned he saw less formal elements in the video art works produced in Peru as opposed to its European counterparts, and they were therefore more innovative at a visual and conceptual level, which contributed to broaden the panorama of global media arts.

The 4th Festival was held in the year 2000 and had an important twist as it consolidated both international and local participation. The number of Peruvian works showcased was significantly increased to feature nineteen local artists. In addition, the first Video and Electronic Arts Contest was organized jointly with

2 For more information on the work done by the Performing Arts Center of the Lima City Council, see the contribution by J.-C. Mariátegui, “The impact of the Biennials of Lima on electronic arts in Peru”.

the Cultural Center of Spain in Lima, with the aim of further consolidating Peruvian production³. Many international scholars and researchers visited Lima, such as Nils Röller (Germany), who presented works by KHM students and delivered the first lecture in Peru about Vilem Flusser, a celebrated Czech media philosopher who lived for decades in Brazil. Other visitors to Peru included researcher Lydia Haustein (Germany), who later published an article about her experience in Peru in the renowned German paper *Frankfurter Allgemeine Zeitung* (FAZ) (Haustein, 2000)⁴, as well as Jorge La Ferla (Argentina), a new media writer and theorist who presented a seminar-workshop titled “Video as an intermission in the audiovisual history of the 20th century”. As has been stated before, these workshops helped broaden the local artists’ knowledge, thus expanding the possibilities of video and electronic art as a creative medium. Micky Kwella (Germany) made a comeback to present a new selection of works from the Transmediale Festival and to follow up on the evolution of the local scene.

Deserving a special mention is *Icare* (*Icarus*), a virtual reality installation by French artist Ivan Chabanaud, which was presented at the Ricardo Palma Cultural Center in Miraflores with the sponsorship of the Embassy of France and the International Center for Video Creation (CICV) – Pierre Schaeffer Research Center. *Icarus* was an individual perception in which the visitors of the gallery had the

opportunity to dive into a visual space resembling the mythic flight of Icarus, and where the trip is given meaning by its own transgression of reality; by constantly feeding back what we see and what we believe we see, all made possible by technology. The presentation of *Icarus* was an unrivalled milestone and quite possibly the first showcase of a virtual reality work in Peru.

Perhaps the most significant change about the 5th edition of the festival in 2001 its re-naming to “International Festival of Video/Art/Electronic” —emphasizing on the wide-ranging character of electronic media, their official incorporation into other art forms and the search to broaden the local panorama of electronic languages by promoting activities like electronic music. The Visual Arts Gallery of the Ricardo Palma University, where the Festival was usually held, began to represent a drawback due to its location inside the university campus, which made it difficult for public access. Having as an additional venue the premises of the Miraflores town hall, in particular, the Luis Miró Quesada Garland Gallery and its surrounding areas (the Miraflores Central Park) allowed the festival to significantly expand its reach. The Luis Miró Quesada Garland Gallery was run by Quidam Cultural Association and Jorge Villacorta, a founding member of the festival. The gallery hosted evening debates and video screenings sessions. For a six-week period, the Luis Miró Quesada Garland Gallery became not only a hybrid, multi-

3 For more information on contests, see the contribution by R. Jara and J. Villacorta, “Video and electronic arts competitions”.

4 See contribution by L. Haustein in the chapter “Global Influences”.

purpose space in which to exhibit media installations, but also became a showcase for several specially curated screenings. Meanwhile, the Ricardo Palma University's Visual Arts Gallery became a place for the continuous display of such works but also included some Peruvian media installations and projects.

Among the most representative installations displayed at the Miró Quesada Garland Gallery were *Tombe*, by Robert Cahen (France) and *Herdentrieb (Herd Instinct)*, by Marcel Odenbach (Germany), both of whom also presented retrospective selections of their works, while Rudolf Frieling, an outstanding German media theoretician and—at the time—director for the ZKM's video art collection presented an overview of German contemporary electronic art.

The presence of African video art proved relevant in two different contexts. Marcel Odenbach presented a selection titled "Not all roads lead to Rome: African video art", the outcome of several decades of Odenbach's work as a committed activist and scholar on the African continent. At the same time, Solange Farkas, curator and director for Videobrasil, presented *Sobriety, Obesity and Growing Old*, by South African artist William Kentridge, as well as the documentary *Certain Doubts of William Kentridge*, the first installment in Videobrasil's *Author's Collection* series. Moreover, a first link was generated with Asia through the programming of recent works from the Videotage festival in Hong Kong. Fion Ng, director of Videotage; Jamsen Law, president of Videotage, and Rita Hui Nga-shu, a young Asian artist, were all present during the screenings of the programmes above mentioned.

The 2001 edition of the festival featured a total of 17 Peruvian artists, including five videoinstallations presented at the Ricardo Palma University's Visual Arts Gallery: Arias & Aragón, with *DIALOG003 – El Cuarto de Rescate* (The Salvage Room); Angie Bonino, with *Sobre el pedestal* (On the Pedestal); Felipe Morey, Eriván Phumpiú and Kike Riesco, with *Tres* (Three); Carlos Troncoso, *Sin Copyright* (No Copyright); Natalia Vásquez, *Only You*. The collaboration between the group of Peruvian artists under the moniker "Aguaitones" and French artist Olivier Agid yielded the multimedia exhibition "Translima", which included excerpts from a participatory urban intervention at Mariscal Castilla Park in Lima (Lince district). The festival also featured video art works from many different parts of the world: Germany, UK, Austria, Brazil, Chile, Australia, Greece, Mexico, France, Argentina and The Netherlands. By then an executive team of collaborators began to emerge, who formally assumed the event's organization, duties and responsibilities. The original team comprised of Villacorta, Castrillón and Mariátegui was joined by José Javier Castro, Carlos Letts, Álvaro Zavala, Angie Bonino, Fermín Tangüis and Roger Atasi. In this way, the Festival became an event that was also organized by the artists who took part in it and, thus, were sensitive of its mission.

The outskirts of the Miró Quesada Garland Gallery that was adjacent to the Miraflores Central Park was taken over for MODULAR 12°06' S 77°01' W Park-o-Bahn, a 168-long sound installation based on original electronic compositions by Peruvian artists. MODULAR "aimed to overflow the pedestrian space through a sound environment that was meant to produce a psycho-acoustic effect on the

park's passers-by"⁵. Many of the musicians involved in *MODULAR* later played in a large electronic music concert on June 9th, 2001, as the closing event to the Festival. In the very same year, the Cultural Center of Spain along with the Festival started the First Peruvian Video and Electronic Arts Contest, which aimed to further consolidate national works.

The 6th International Festival of Video/Art/ Electronic in 2002 sought to consolidate its new and expanded platform. A new milestone was hit by showcasing over twenty-seven Peruvian works. Another standout feature of this year's festival was the presentation of the renowned new media collection from the Georges Pompidou Center, curated by Christine Van Assche and Etienne Sandrin. As a member of the New Media department at the Georges Pompidou Center, Sandrin also presented a wide-ranging selection of works in their collection by artists such as Vito Acconci, Thierry Kuntzel, Dara Birnbaum, Mona Hatoum, Chris Marker, Jean-Luc Godard and Johan Grimonprez. This marked the first time in which works belonging to the "Beaubourg" collection, regardless their format, were lent for an exhibition in Peru, expanding the significance of the event.

Among the key works that were showcased at the Luis Miró Quesada Garland Gallery were two installations by Rosa Barba that made for her first solo show: *Flightmachine* (1999) and *Navigator* (2000). Chilean artist Carolina Saquel presented her

videoinstallation *Aplomo* and Brazilian artist-researcher Gilberto Pradomade use of virtual reality and 3D technology to present *Desertesejo*, a piece that was the product of his recent studies on the field. A highlight participation was that of Ximena Cuevas, a Peruvian videomaker and the first Latin American to be added to the video and new media collection at the New York Modern Museum of Art. Cuevas presented a complete anthology of her works, and established friendship with local artists. The Festival also had lauded Argentinian professor and curator Rodrigo Alonso who presented an anthology of works by Carlos Trilnick, a pioneering video artist from Argentina. Another highlight was a motion graphics workshop, the first of its kind in Peru, which was led by North Americans Eric Henry and Syd Garon, the creators behind *DJ Qbert's Wave Twisters*, one of the first films to be produced entirely in motion graphics technique.

Out of the twenty-seven Peruvian entries to the Festival, it is worth mentioning the interactive audiovisual installation *Sumac Pacha*, a system for the exploration of audiovisual harmony developed by the Interactive Electronic Art Group at the Catholic University in Peru. The team was comprised by members belonging to disciplines such as electronic engineering, computer science and industrial design; these included Pedro Arellano, Clara Huárniz, Miguel López, Kiko Mayorga, Erick Toyama, Roberto Torres and Javier Ortiz. The installation was displayed at URP's Visual Arts Gallery, and its complex setup

featured three computers, and a MIDI laser controller. The resulting product was an innovative, hybrid instrument; a MIDI-controlled laser harp that projected images generated by pitch-tuning and time division-based rhythm generation that produced multiple synchronicities in different scales. This installation was also exhibited during the 11th International Symposium of Electronic Arts (ISEA 2002) in Nagoya, Japan, on October 2002.

The 7th edition of the International Festival of Video/Art/Electronic placed a strong emphasis on education. To this end it featured workshops by lauded specialists such as Arlindo Machado, a Brazilian media theoretician and Hans Diebner, a German physicist and director at Zentrum für Kunst und Medien - ZKM's Basic Research Institute (Karlsruhe, Germany), who shared their knowledge and experience with local artists. The Festival also received an important financial support from the Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology (Canada). The funds were used, not only for production, but to produce a publication in the form of a brief history of the Festival. For many years to come, this publication was the only reference document compiling the Peruvian artists who participated in the International Festival of Video/Art/Electronic since 1998, as well as their works (Mariátegui, 2003).

In addition, with the support of Hivos (The Netherlands), Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA) and the World Wide Video Festival (Amsterdam)

collaborated on the production of new works to be presented at both festivals in Lima and Amsterdam. Tom van Vliet was thus invited to Lima, and he spent several days reviewing works of Peruvian media artists. The selected artists were Iván Esquivel, with the installation *Video*; Angie Bonino, with the video *Head – Cabeza*; Diego Lama with the video *No-Latin Party*; Iván Lozano, with the website titled *7 Sabores (7 Flavors)*; and, José Carlos Martinat with the installation *Ambientes de Estéreo-Realidad* (Stereo-Reality Environments) produced in collaboration with Kiko Mayorga and Pierre Peña.

Another key exhibition was "SF/AV", curated by Kathleen Forde⁶ and held at Instituto Cultural Peruano Norteamericano, ICPNA's Gallery (Peruvian North American Cultural Institute) in San Miguel (Lima). The show featured works by seasoned visual and sound artists from San Francisco, California, that included spatial acoustics, interactive environments and programming language-based software experiments, as well as live performances informed by collaboration, generativity and ephemeral art practices. The installations presented at ICPNA's Gallery in San Miguel included *Static Room (6)*, by Scott Arford; Matthew Biederman's *Tuning Corridor*; Sue Costabile and Joshua Kit Clayton's *Interruption* and Christopher Musgrave's *Interstice*. The United States Embassy made it possible for all the featured artists to travel and attend the festival, and this meant a great opportunity to foster exchange, interaction and cooperation between both cultures.

6 See contribution by K. Forde, "A challenge, not a problem".

A product of such interactions was *Media Exchange 1*, a collaboration between Matthew Biederman and Humberto Polar Pin (Peru) based on the juxtaposition and contrast between images taken from the mass media of both Peru and the USA. Another highlight of “SF/AV” was the screening of Scott Pagano’s *Constructive Interference*, which took place at the façade of the National Museum of Anthropology, Archaeology and History. In *Constructive Interference*, a computer sampled and analyzed the waveforms of eight different AM and FM radio stations and rendered them into real-time, large-scale video projections into the façade of the museum⁷. There were other notable performances, such as Scott Arford’s *Static Room (3)*, the aforementioned *Interruption*, by Sue Costabile and Joshua Kit Clayton; Christopher Musgrave’s *Gyre, Reset*, and Randy Yau’s *MegaMouth*.

3
3
8

On Saturday, July 19th, “Corte Transversal” (Transversal Cut) promoted by Jorge Luis Chamorro and Carlos Letts, was presented at the Ferrand building in Lima’s historical center. The exhibition was an introduction to the imaginary of the city of Lima and the way its inhabitants relate to it. A noteworthy performance was Ezio Devotto’s *Hombre Televisor* (Television Man), that took place outdoors between Plaza San Martín, where his spaceship was parked, and the building.

Nobody imagined that in time, the perseverance put into the festival would not only make it into a renowned event

both nationally and internationally, but also spawned a new generation of Peruvian artists who employ video and new technologies as their principal means of artistic expression. The Video and Electronic Arts Festival became a catalyst for this kind of dynamics, incorporated many related projects into an articulated whole and was unique in its constant activation of media arts in Perú by hosting an annual platform dedicated to the exhibition, production, education and exchange of media arts. This platform fostered an audience that was non-existent prior to the Festival, and made it possible to discovered a new generation of experimental artists with sensibilities and motivations akin to the new creation possibilities and —interestingly enough— hailing from various disciplines and not necessarily from typical, established art practices and from different social strata. After the first seven editions of the Festival the organizers decided to entrust the leadership of the initiative to a new team that was composed of members of cultural organization Realidad Visual, for the consolidation and expansion of this platform —involving other cities in Peru— and strengthening the institutional character of the project.

REFERENCES

Haustein, Lydia (2000, August 22). Machu Picchu Interactiv. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*.

7 July 17th and 18th, 2003.

Mariátegui, José-Carlos (2003). *PERÚ/VIDEO/ARTE/ELECTRÓNICO: memorias del festival internacional de video/arte/electrónica*. Lima: Alta Tecnología Andina (ATA), Universidad Ricardo Palma.

Mariátegui, José-Carlos (2008). Días de videoarte. Una intensa década de videoarte en el Perú. In Laura Baigorri (Ed.), *Vídeo en Latinoamérica: una historia crítica* (pp. 201-209). Madrid: Brumaria, Agencia Española de Cooperación Internacional.

VAE Festivals (2004-2011)

Mauricio Delfín

3
4
0

Between 2004 and 2011 the Realidad Visual¹ organization ran four editions of the International Festival of Video and Electronic Arts, originally conceived in 1998 by Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA). Founded at the beginning of 2001 by José Aburto, Mauricio Delfín and Jaime E. Oliver, Realidad Visual operated for a decade, developing several projects related to the promotion and production of media arts, cultural management and reflection on the cultural policies in Peru. Realidad Visual took on the direction of the Festival at the end of 2003, in response to the direct invitation of Jorge Villacorta and José-Carlos Mariátegui of Alta Tecnología Andina (ATA). To take charge of the Festival, one of the most important and

beloved in the local milieu, was a huge challenge and great responsibility.

It is important to mention that to transfer the direction of the event from an established organization to a much more recent one, is something that does not happen often or easily in a milieu such as ours. ATA showed that this was possible. It also accompanied this process with the publication of the book *Perú Video/Arte/Electrónica* (Mariátegui, 2003) thus granting legitimacy to this new phase, renewing the impulse behind the initiative and conveying the message that it was necessary to trust other younger organizations to take responsibility for the future of projects such as this one (Mariátegui and Castro, 2005).

1 <http://realidadvisual.org>

For Realidad Visual, to take charge of the Festival involved adopting and maintaining all the contacts created by ATA throughout several years, with embassies as well as local cultural institutions. It also meant analyzing the experience of the work accomplished in the first seven editions of the event and starting an enormous process of design, call for submissions and production. We took on this task only two years after we had been founded, with several experiences in project management and production of artistic events, and especially, with great enthusiasm and energy. Paola Barrenechea and later Edith Vargas and Alan Malcolm joined the team producing the event. With them and the vision and accompaniment of the curator Miguel Zegarra, we succeeded in transforming the Festival into a platform with coverage across the country.

VAE8

The VAE8 Festival marked in 2004 the start of a new phase for the project². The main objective of the eighth edition was to expand the Festival circuit to other regions. That year, activities were held in Arequipa, Cuzco, Lima, Trujillo and Puerto Maldonado, thanks to an important network of cultural activists and organizations in these places. It was considered a priority to expand the geographical area of the Festival for several reasons. First, for Realidad Visual, decentralization was not only a pending issue on the agenda for public and private management of cultural issues

and events, but also a prospective area of work that had traditionally been neglected by international initiatives. Moreover, for many cultural institutions, decentralization was a concept that was too difficult to handle, while for others, it was not necessary or important. Nevertheless, at Realidad Visual we felt that we would learn from the interaction with other public areas and local artistic contexts and in this way, achieve a platform that would be important at a national level.

Second, the decentralization of activities presented the international and national artists that had been invited, with a more complete and complex social reality, often connecting them with experiences that were clearly relevant to their own work. In so doing, the Festival functioned as a twofold platform for experimentation, where local and international creators entered into a relationship that went beyond a closed and pre-established experience, allowing for the unexpected, and opening up communication with people and communities that did not necessarily see themselves as part of an international media arts scene or a national context of contemporary visual arts.

The third reason why we wanted to take the Festival to other regions was related to an agenda that considered that the Festival should grow inside the country rather than outside. In other words, Realidad Visual decided that it should build a platform at a truly national level, more than insist on a model based on an International Festival

2 The abbreviation "VAE" was proposed in this new phase and came from "Video/Art/Electronic." The name "VAE Festival" was used from then on.

that would occur only in Lima, gaining prestige for the capital, but leaving aside its importance for a diverse and complex national context.

The inclusion of Puerto Maldonado in the circuit, for example, was in response to a relationship that was created when the project *El Paraíso en la Tierra* (Paradise on Earth, 2004), by Santi Zegarra was produced. This was an ambitious videoinstallation, which involved the team traveling to a border town that was going through rapid changes. Puerto Maldonado gave us the possibility to explore, in dialogue with the people that live in Madre de Dios, the role and impact of video art and electronic arts in contexts traditionally classified as "peripheral" or "emerging." We shall always remember the comments of an art critic in the press in Lima, who branded the Festival as elitist and effortless for presenting video art in public spaces in Madre de Dios, thus completely underestimating the inhabitants of the area, who were perfectly able to connect with and discuss the works of artists such as Lucas Bambozzi (Brazil) or Álvaro Zavala (Peru), and who likewise, were used to multiple images and narratives of foreign films and series, which for many people, was an unquestionable sign of "progress" and insertion into the globalization process.

The eighth edition was in fact a great season with more than 40 events between September 9 September and November 10, 2004, including exhibitions, conferences, master classes, concerts, interventions and performances. Those invited included Andy Luginbuehl (Switzerland), who presented his project *Eyemachine* in Lima and Cuzco. Leslie Peters (Canada) also visited both cities and presented "Threshold," a selection of her videos. The French

musicians Christophe Havel and Marie Bernadette Charrier gave a concert called "Metamorphosis" in Lima and in Trujillo, in which they collaborated with the Peruvian percussionist Alonso Acosta, while Lucas Bambozzi (Brazil) presented his videos in Lima and in the municipal square in Puerto Maldonado.

All the artists held workshops in the cities they visited. This became one of the main aims of the VAE Festival: to enable the knowledge these artists had to be transmitted to different local communities of Peruvian people and artists that traditionally have great difficulty in gaining access to opportunities for specialized training. We could say that almost all the international artists that participated in the editions organized by Realidad Visual held workshops or participated in training sessions, and there was an attempt to do the same with local artists. John Orentlicher (USA), for example, presented a selection of videos of the art students from Syracuse University at the National School of Fine Arts of Peru. He talked about education in digital arts and the way they were approached in North American institutions.

That year, Christian Erharter (Austria) and Sonja Eismann (Germany) presented the exhibition "Re-Punk Electronic Music" (2004) in Lima. Peruvian artist Álvaro Zavala and multidisciplinary collective Santos Media also presented their works as part of the circuit. A trio made up by the Peruvians Christian Galarreta and Paruro, accompanied by the Polish musician Zbigniew Karkowsky presented "Ruido al Paso" (Noise on the way), a trip to Cuzco, Arequipa and Lima that enabled a highly diverse audience to experience noise and sound in public places. Aloadi,

the independent label for experimental music and events (conformed by Christian Galarreta, Gabriel Castillo, Felipe del Águila, Cristo Demoledor, among others), devised and produced "Horrisona: event of extreme audiovisual expression" for the VAE8 Festival, with the participation of Karkowsky, Industria Masoquista (Ecuador) and a group of Peruvian musicians. Important historical selections such as "Documento 1" an exhibition with videos made by the Peruvian artist Rafael Hastings at the end of the 1970s was presented in Arequipa. The Festival included selections of videos from Central America, Peru, Colombia and Brazil in all the cities that were part of the circuit. Finally, a National Contest of Video Electronic Arts was organized³.

VAE9

The VAE9 Festival was held between 4 August and 18 September 2005. The ninth edition included two thematic exhibitions. The first was called "Arte y Política" (Art and Politics) and included the translation into Spanish of the videoinstallation *Alternative Economics, Alternative Societies (AEAS)*, by Oliver Ressler (Austria); the work *Dolores from 10 to 10*, by Coco Fusco (USA); and the work *Trans-Nacional*, by Angie Bonino (Peru). The second thematic exhibition was called "Arte y Robótica" (Art and Robotics) and brought together works of the Canadians Constanza Silva and Bill Vorn. This exhibition presented the work *Ambientes de Estéreo Realidad 2* (Stereo-reality Ambients 2), by the Peruvians José

Carlos Martinat and Enrique Mayorga, winner of the competition Art and Artificial Life, Life 7.0 of the Telefónica Foundation.

That year, Miguel Zegarra curated a collective exhibition of Peruvian artists called "Omnívoros," with the participation of Cristian Alarcón, Miguel Andrade, Alberto Borea, Carlos Pariente, Diego Sánchez and the Collective Santos Media. Three individual exhibitions of international artists were also held, including "Home," by Olaf Breuning (Switzerland); "Huelga," by Eder Santos (Brazil); and two installations by Cecile Babiolle (France). The Festival published a collection of essays about Mexican Electronic Art called *Anamnesis*, in collaboration with Lilia Pérez of the Centro Nacional de las Artes (CENART) of Mexico (Pérez, 2005). Oliver Ressler's exhibition included the translation of all the testimonies collected in his project and a publication in Spanish made especially for the exhibition in Lima (Ressler, 2005). That year a Series of Electroacoustic Music Concerts was held with the participation of Manuel Rocha Iturbide (Mexico), Ermeline Le Mezo (France) and the Peruvians Rafael Junchaya, Nilo Velarde, Gilles Mercier and the collective Tanuki Metal Yonin Plus.

During the ninth edition several selections of videos were shown: the selection of videos of the Prize Vida Artificial 7.0, of the Centro Nacional de las Artes (Mexico); the winning works of the II Inter-American Biennial of Video Art of the Inter-American Development Bank (IADB); the videos *Circumvisions* and *Trans(e)Bleu* of Marie

3 It should be noted that an element that distinguished the VAE from the Video Festivals organized by ATA was the incorporation of competitions within the framework of the festival. During the VAE8 (2004) the National Video and Electronic Arts Contest was organized and during

the VAE11 (2010) a contest on international video art and online projects was held, along with Fundación Telefónica.

France Giraudon and Emmanuel Avenel (France/Canada); the videos of the VI Biennial of Video and New Media of Santiago; a selection from the Centro Cultural Pablo de la Torriente Brau in Cuba; as well as curatorial proposals by María Cristina Villaseñor (Mexico), Mina Suonemi (Finland) and of artist Mania Akbari (Iran). In addition to this, a selection of works that competed in the II National Contest of Video and Electronic Arts in 2004 was shown.

VAE10

The tenth edition of the VAE Festival was held between 8 June and 8 July 2005. VAE10 included a visit to Lima by renowned Canadian artist Michael Snow and a retrospective exhibition of his work at the Lima Art Museum (MALI). This was the first time the VAE Festival was working in collaboration with the MALI and that an international artist of experimental cinema was presenting multiple installations, videos and a retrospective exhibition of his work on experimental cinema, including iconic works such as *Wavelength* (1967) and *La région centrale* (1971), in what was the former Cinematheque in Lima. The tenth anniversary of the VAE Festival at the MALI was a milestone in its history. In this edition, the achievements of all ten editions, obtained through sustained efforts, enabled the event to be consolidated and receive the respect of the more formal and established institutions in the country.

The exhibition of Snow's work, titled "Obras de Luz y Tiempo" was opened with a concert by the group Sensor Sonic Sights (SSS) from France, with the participation of Cecile Babiole and Laurent Dailleau. This time SSS performed in both Lima and the Alianza Francesa in Arequipa. That year, Arturo Reátegui and Beno Juárez intervened on

the facade of the MALI with their interactive work *Sim.bio.sis* and the Cultural Center of Spain presented a second edition of "Omnívoros," with videoinstallations of Peruvian artists Alejandro Quinteros, Elena Damiani, Diego Sánchez, Rolando Sánchez, Gonzalo H. Rodríguez and Luis Soldevilla. The exhibition also included videos of Andrea Cánepa, Juanli Carrión, Martín López, Kiko Sánchez Monzón and Santi Zegarra.

The following exhibitions were held: "Contrapuntual," of Jani Ruscica (Finland); "Untitled Dejavu," of Gustavo Romano (Argentina); "Amor y Oro," of Bas Van Den Hurk and Wouter Verhoeven (Holland); "Inscripciones," of Leandro HBL (Brazil); as well as "Crónicas de lo Cotidiano," of Favrizio Suito (Peru). Keynote lectures by José Luis Brea (Spain) and Fran Illich (Mexico) were also organized as well as the panel discussion "Se Regala Información," (Giving away information) with the participation of Ignacio García from the Platoniq collective, Pedro Mendizábal and Romel Romero. Rubén Gutiérrez (Mexico) presented the selection of itinerant videos ONF in Trujillo and held a workshop in the city.

With regard to concerts, VAE10 included the presentation of "Videosound Project," of Josetxo Silguero and Ignacio Monterrubio (Spain), Rodrigo Sigal (Mexico) and Arcangel Constantini (Mexico), in addition to Santiago Peresón (Argentina) and Julien Ottavi (France). The Aloardi association participated actively organizing several of the Festival's workshops and concerts.

After 2006, the Realidad Visual team took a long break to reflect on the future of the VAE Festival and to recover after the huge effort involved in the three editions

presented. That year, most members of the association embarked on a series of personal projects that would take them in different directions, away from the initiative. This new situation meant that it was necessary to seek new managers for the VAE Festival, and also imagine new paths for its development in the future.

VAE11

Four years after the tenth edition of VAE Festival, the eleventh edition took place in Lima, Arequipa and Cuzco between 28 June and 27 July 2010. It was a smaller edition that sought to sound out the context after a few years, reconnect with local institutions, artists and potential scenarios to continue developing the initiative. Gloria Arteaga and Natalia Ames joined the team at the time.

The most important project in this edition was the first Latin American Computer Music Forum (FLAMUC), which gathered 28 contemporary musicians, both local as well as international. The participants included Juan Reyes (Colombia), Miller Puckette (United States), Ricardo Dal Farra (Argentina), Marc Battier (France), Ludger Brümmer (Germany), Adina Izarra (Venezuela) and Rajmil Fischman (Peru), among many other national and international musicians. FLAMUC was a milestone in the strengthening of regional networks for cooperation and education in computer music, also strengthening the local community of creators.

The Peruvian projects "Rijkralpa: el último mito Moche," (Rijkralpa: the last Moche myth) of Bili Sánchez; "Todos Somos Dateros," (We are all data producers) of Camila Bustamante and the filmography of Marco Pando were presented as part of

this edition. The edition likewise included selections of video of the Transmediale 0.9 Festival, the IV Inter-American Biennial of Video Art of the IDB and the selection "Videoarde," curated by Laura Baigorri and which was shown as part of the Symposium "Video Expandido: Nuevas fronteras del audiovisual en Perú" (Expanded Video: New frontiers of the audiovisual in Peru). In addition, International video art competitions and on-line projects were also promoted.

Closure

After the eleventh edition of the VAE Festival, we noticed that the national context had changed a great deal since the end of 2006. New independent arenas for experimentation with digital media had become consolidated. There were more frequent opportunities for international exchange between Peruvian and foreign artists, and processes of coordination that did not depend on the capital city but had their own self-management strategies well underway. The new public sphere, which had developed thanks to the social networks, established itself, ultimately leaving behind the media world of the previous editions, characterized by supports such as VHS and other analog formats. Even though internet transmissions had started a few years previously as a result of a few pioneering artists and collectives, it was evident that internet penetration at a national level converted remote experience into something more mundane, less political and more personal.

In this context, although partnerships were sought with emerging organizations and others that were more established in order to transfer the VAE Festival to

new organizers, it was clear that many agents considered that it was too difficult to take on the task and commit to such a large-scale event. Some even suggested that perhaps events of this size belonged to the past while others believed that this management system, reliant mainly on international cooperation and embassies, had a limit. Even though contact was made with a few organizations in other regions to explore the possibility of their taking on responsibility for the future of the Festival, so that it would continue functioning outside Lima, this never materialized.

After some time, we decided to “deactivate” the VAE Festival until new generations or other contexts would make it possible to continue the initiative. The need to manage editions of VAE in the future would have to come from the local community of artists themselves, from a national entity that recognized an important lack or from a social context where there was support for this type of initiative, so that the administration of a project such as VAE would not depend solely on the energy and possibilities of the group in charge of managing it.

A few reflections

It is important to emphasize that one of the biggest problems that initiatives such as the VAE Festival face is the lack of support provided by public and private institutions⁴. In terms of public support, there were no funds available to support

this type of initiative. With regard to private funding, it was very difficult to persuade businesses to support an event that did not receive the mainstream coverage given to a TV-broadcasted event (such as a sports championship, for example) or whose dissemination guidelines did not include a sizeable investment in the mass media. The support of embassies and international cooperation could not cover the full costs of producing the event and could only meet the expenses involved in accommodation and the travel fares of some international artists and materials. Although the Festival was born out of an alliance with a local university, we never managed to associate the event with a higher learning institution, so that the latter would provide the necessary support to guarantee its sustainability. The VAE Festival was never a sustainable event.

When these types of problems were described, the representatives of public institutions argued that “of course” electronic or digital art was not part of popular culture in the country (and therefore supporting it was obviously not a priority for the state). On the other hand, private institutions contended that a management system for this type of initiative had to include charging those who attended an entrance fee in order to: 1) receive at least an income that would cover production costs; 2) “educate” the public and teach it that “what is good comes at a price”; and/or 3) be able to offer ticket packages to the clients of

3
4
6

4 Although the disappearance of initiatives such as the Biennials in Lima or of the Aloadi Contact Festival, for example, can be attributed to the lack of the capacity of a specific group of people to resist and maintain an initiative that goes against the mainstream, it is important to take into account that every major project depends on the

support it manages to obtain throughout time. In general, the opportunities for initiatives involving the arts of this type and size in our milieu are limited by the lack of public funds and the difficulties in obtaining sufficient private support.

private companies, thus having something concrete to offer in exchange for their support. In the first case, the narrow-mindedness of the public officials at the time and their perception of the relationship between art and development was pitiful, and in the second case, the private sector presented a strictly commercial view from which there was no escaping. We did not share either of these positions. In the future, hybrid forms of sustainability will probably appear for Festivals of this type, which will find support from new collaborative economies and mixed models of public and private support.

From our perspective—and looking back at the event, almost twenty years after its first edition—we think it is important to emphasize that the results achieved by Realidad Visual between 2006 and 2010 (and especially between the eighth and tenth edition) were entirely due to the determination and impetus of a specific group of people that put all their energy into sustaining and extending the scope of a festival of electronic arts in our country. We believe the group that came up with the idea of the event at the end of the nineties shared this attitude, too. In our case, we worked with very little and achieved incredible results. Countless people, cultural managers and organizations in the whole country contributed to the growth of the VAE Festival and enabled it to reach more people. We will always be grateful to them. An event is always the result of a network of human relations that becomes active when involved in a shared objective. We were very fortunate to have a network of agents and entities that were interested in and committed to our proposal.

The Festival enabled Realidad Visual

to grow as an organization, giving us experience and strengthening a network of local and regional contacts that would later enable us to create other initiatives in other fields. Likewise, it permitted us to propose a series of new relations between visual arts and the audiences in our country, accustomed to considering contemporary art as something that only takes place in galleries and museums, far from different local realities (Delfín and Zegarra, 2009). We also looked back at practices located outside art galleries, such as sound arts and educational practices. The strong emphasis on educational issues (with workshops, cycles and forums) meant that we had a direct impact on the community of local creators, limited by the lack of training opportunities in digital arts at a national level. On a personal level, each of the members of Realidad Visual was able to experience artistic expressions and practices that normally do not occur in the local milieu, enabling us to broaden our perspectives and aspirations in relation to art and cultural management.

We believe that the experience of Realidad Visual with the VAE Festivals demonstrates that it is possible to grow with energy and enthusiasm. Our serious limitations and the deactivation of the VAE Festival, however, show the need for important changes in terms of public and private support, in order to make it possible for initiatives such as the Festival to emerge, to become decentralized, grow and continue over time, accompanying and strengthening new generations of creators and audiences that today have new perspectives and aspirations regarding what can be created and communicated in our country employing digital and technological media.

REFERENCES

Delfín, Mauricio and Zegarra, Miguel (2009). Electronic Art in Perú: The Discovery of an Invisible Territory in the Country of the Incas. *Third Text* 23 (98), pp. 293-302.

Mariátegui, José-Carlos (2003). *PERÚ/VIDEO/ARTE/ELECTRÓNICO: memorias del festival internacional de video/arte/electrónica*. Lima: Alta Tecnología Andina (ATA), Universidad Ricardo Palma.

Mariátegui, José-Carlos and Castro, José-Javier (2005). Memoria escrita y por escribir: un festival en expansión. *Prótesis* 3 (3).

Pérez, Lilia (2005). *Anamnesis: Panorama del Arte Electrónico Mexicano*. Publication as part of the International Festival of Video/Art/Electronic (VAE9). Lima: Realidad Visual.

Ressler, Oliver (2005). *Economías Alternativas, Sociedades Alternativas*. Publication as part of the Exhibition "Economías Alternativas, Sociedades Alternativas" during the International Festival of Video/Art/Electronic (VAE9). Lima: Realidad Visual.

Communicating Vessels

The impact of the Biennials of Lima on electronic arts in Peru

José-Carlos Mariátegui

3
5
0

As we know, the beginnings of video art in Peru can be traced to the exhibition of "international video art" works such as in "Video Art USA", an exhibition held at the Museum of Italian Art in Lima in 1976. The exhibition was organized by the Embassy of the United States' Informative and Cultural Service (USIS) and visited other countries in the region besides Peru. A further occasion was the VIII International Video Art Festival, held at the Banco Continental Gallery in Miraflores (Lima) on September 1977, which was directed by Peruvian critic and art historian Alfonso Castrillón, and CAyC's Jorge Glusberg.¹

The 2nd International Video Art Festival in 1998 sparked the production and

circulation of a significant amount of Peruvian video art works, a trend that increased into the following years. It would be biased to ascribe the activation of the electronic and video art scene in the late nineties solely to the International Video Art Festival.² In late October, 1977, a year prior to the 2nd Festival, the local visual arts scene was shaken up by the 1st Ibero-American Biennial of Lima.³ The Biennial was organized by the Municipality of Lima's Center for Visual Arts, promoted by Luis Lama, during the period of mayor Alberto Andrade Carmona and. The Biennial was organized to match the Union of Ibero-American Capital Cities' naming of Lima as "Main Plaza of Ibero-American Culture". The selection of artists and works was meant

1 For a more comprehensive account of this era, refer to J.-C. Mariátegui's "Background: the beginnings of video and electronic media in Peru" and M. Hernández Calvo's "Towards a video art scene in Peru" contributions.

2 For a history of the Video Art Festival, refer to J.-C.

Mariátegui's "The influx of a video and electronic art festival in Peru" and M. Delfín's "VAE Festivals (2004-2011)" contributions.

3 October 27th through December 27th, 1997.

to represent the widest array of Ibero-American countries possible and included some video and electronic art works. Before we go into our account of the Biennials of Lima, we should highlight the work of the Scenic Arts Center, which was founded by Karin Elmore, was a part of the Municipality of Lima and was responsible for the 1st Samsung Electronics and Arts Festival, held between March and May, 1998. This festival aimed to promote the integration of new technologies into the scenic arts. Four renowned choreographers (José Enrique Mavila, Oscar Naters, Karin Elmore and Morella Petrozzi) collaborated with for renowned plastic artists (Alberto Casari, Eduardo Tokeshi, Moico Yaker and Rocío Rodrigo) to elaborate works based on Greek mythology, which were then materialized in all-out montages. In addition, Theo Eshetu, an Italian-English artist of Ethiopian origin presented his videoinstallation *The Birth of Dionysius* at the Museum of Italian Art, a project that celebrated the miracle of birth. Unfortunately, however, the Festival didn't see a second edition.

As we mentioned above, some of the installations and projects in the 1st Ibero-American Biennial of Lima featured video or otherwise technological elements. Gustavo Romano's videoinstallation *Espejos* (Mirrors, 1977) was curated by Laura Buccellato, then director at the Buenos Aires Modern Art Museum (MAMBA) and an avid promoter of technological art in her country, to represent Argentina in the exhibition. The videoinstallation used digitized images of wildlife to compose a visual poem (Lama, 1997). Romano's work was accompanied by pieces by two renowned Peruvian artists living abroad:

Francesco Mariotti and Fernando de la Jara. Peruvian-Swiss Francesco Mariotti presented his installation *El Jardín Híbrido Lima* (Lima, the Hybrid Garden) at the Parque Universitario (outside the National San Marcos University's Casona Cultural Center). The luminous set-up combined technology such as PET bottles, LEDs and sound chips to create a garden of recycled material amid real, living plants to pose a serious message about nature preservation, the environment and the recycling of industrial products. Furthermore, the installations struck a contrast with its surroundings, as it was located right in the historic city center, one of the busiest and most polluted areas in the city. The *Hybrid Garden* project, which Mariotti had already presented in cities like Cannobio (Italy), Berlin, Caracas and Buenos Aires was the object of reviews and essays on international art outlets (Karp, 1997; Bruns, 1999). On the other hand, Fernando de la Jara, a Peruvian living in Germany, took part with his videoinstallation *Sangre Sabia* (Wise Blood, originally titled *Das Lied des Blues* in German). The piece was comprised of two monitors in a dark room, each showing a slow motion close-up of a male and female face during orgasm, accordingly. A 12 or 15 second moment was stretched to 15 minutes to demonstrate a progression of human expressions such as perplexity, joy, pain, power and vulnerability. The figure of a child rises between the two monitors, a burning flame on his hand, and a video footage of seawater —no sky or horizon in sight— is projected upon him, a constant sweeping of waves that creates a dichotomy between fire and water. It's worth noting this piece was originally presented in 1992, then subsequently in 1998 and

2006⁴, and as such, it was deemed a “work in progress” for several years, because of two reasons: first, the availability of places on which to present it; secondly, the accompanying sound backdrop to the piece, which went from being direct sound (on the first two screenings) to an elaborate musical production titled *El Mar de Amén* (The Sea of Amen), a composition specially prepared by Petra María El Raphael to be sung by two choirs. Mariotti’s and de la Jara’s works were the only two pieces featuring technological and video components to be presented by Peruvian artists during that first event.

In late October 1998, the Municipality of Lima’s Visual Arts Center hosted the 1st National Biennial of Lima⁵, as a side exhibition to the Ibero-American Biennial of Lima, to encourage artistic production in the country. A key element was the deployment of “Regional Salons” exhibitions which were designed months in advance (between July and August, 1998) in the cities of Trujillo, Cuzco, Iquitos, Lima, Ayacucho and Arequipa. The aim was to select the artists who would then participate in the National Biennial (Lima, 1998). The Regional Salons helped decentralize the promotion of contemporary national art, bring awareness the scarce artistic production outside the capital while reinvigorating it, and allowing for Peruvian artists from several regions to exchange their experience during the National Biennial of Lima.

The Regional Salons bore a significant production of video works and technology-based installations. Mao Artiaga de la Cruz’s project, *La luz en el tiempo* (Light in Time) received a honorable mention in the Trujillo Regional Salon and was one of the winning pieces at the National Biennial. The installation could be considered a techno-sculptural work, combining neon, acrylic and mirrors to generate an optical effect. Likewise, the installation *Signos Vitales* (Vital Signs), by Carlos Chávez, also a honorable mention at the Trujillo Regional Salon, made use of fluorescent tubes as components of a techno-industrial assemblage.

The 1st National Biennial of Lima showcased other works either in video format or containing video elements as part of the installations⁶. The installation *Talla*, by Aldo Chaparro, a Peruvian artist based in Mexico, portrayed the sculptural process on several media, including a video. According to Vanesa Fernández, the video was “...an animated sequence of book shots that, in leafing through the pages, provides a visual narration of a moth’s journey through the book’s density.” (Fernández, 1998).

Walter Carbonel presented his installation project *SS.HH.MM.II*, winner of the Lima Regional Salon. The piece was centered around a continuous action involving restroom signs to generate a conceptual, interactive play. The installation implied a

4 The piece was originally presented by de la Jara at the Galerie Glasnost in Nuremberg in 1992, then in the aforementioned Biennial, and later on at the KunstMuseums Wemding and Donau-Ries in Germany, 2006.

5 Held from October 30th through December 15th, 1998.

6 While other artists who were included in the 1st National Biennial of Lima, such as Patricia Vega, Moiko Yaker, Alberto Casari (PPPP), Ana de Orbegoso, Luis García-Zapatero, Max Hernández Calvo and Armando Williams did not present video works, they had worked or would work with video in the future.

connection between physical and mental hygiene. The spatial symmetry, luminous signs and percussive backdrop invited the spectator to become participants.

Another highlight is *Magna Opera Opus 2 – Una Vez más el amor* (Love Once Again) by Rafael Besaccia, a second installment of the video project “MagnaOpera” which aimed —through a complex visual concoction including 3D composition and animation, as well as original music— to portray the different aspects of human life and feeling. The video work was the centerpiece of an experience designed for a small movie theater. As Jorge Villacorta states in the catalogue: “It boasts an explicit theatricality, but the effect it produces does not come from the exteriorization and exacerbation of a *mise-en-scène* (...) but the animated video imposes a different temporality, closer to the dimension of time stored in memory, and momentarily visited upon remembering” (Villacorta, 1998).

It’s worth mentioning that “El Último Lustró” (The Last Lustrum)⁷ made its debut as part of the 1st National Biennial’s opening hall, and aimed to bring together artists from Lima and other provinces graduated from national art schools during the last semester. The exhibition introduced two young artists who primarily made their debut on video: Roger Atasi, with *Yo Robot* (I Robot) and Iván Esquivel, with a piece that consisted of a VHS repeatedly ejecting a tape.

In mid 1999, as a preamble to the 2nd Ibero-American Biennial of Lima, the Municipality of Lima’s Visual Arts Center hosted two international video art exhibitions at the Casa de Osambela, in the historic city center of Lima. The first of such was an exhibition of works by American artist Geri Frost, who was then living in Peru. Frost’s video works occupied half the exhibition space at the Casa Osambela. Some standouts include the projection of several formats into little cages and boxes, which resulted in hybrid media sculptures. Frost’s centerpiece work, located in the left wing of the Casa de Osambela, was a large-scale video projection especially produced for the event. The video projection showed images of a provincial woman begging for tips through Lima’s busy streets. Frost aimed to give heightened relevance to a fact that is overlooked as part of daily life by placing it in an artistic context. The piece was projected from a digital video disc (LaserDisc), one of the most sophisticated technologies available for high-definition video image at the time. Another exhibition around that time gathered works from some of the most acclaimed international video artists such as Gary Hill, Nam June Paik, Bill Viola, among others (lent by the Electronic Arts Intermix in New York). Luis Lama conceived both video exhibitions as a way to introduce the attending public to a medium that was, up to that point, fairly overlooked in the local context. The clear goal was to cultivate an interest in the new medium, showcasing its importance within the international visual arts spectrum.

7 Held from October 6th through 30th at the Cultural Center of the National School of Fine Arts in Lima. The exhibition was last held at the Luis Miró Quesada Garland Gallery from March 2nd to April 7th, 2011, when Luis Lama was again the director for the gallery.

It would also act as a preamble to the 2nd Ibero-American Biennial of Lima, which would include an important number of video and electronic art works, as we will see below.

Almost a third of the works displayed at the 2nd Ibero-American Biennial of Lima⁸ were video works (Lama, 1999). Spanish artist Antoni Abad presented *Love Story* (1997) a zenithal projection showing a heart shaped strawberry cake with the word "Love" etched on it on the gallery floor. The cake was surrounded by rats that only approached the cake to ravage the word. Osvaldo Salerno represented his home country of Paraguay with a videoinstallation titled *La Pileta* (The Fountain, 1997). In the piece, a canvas with a braided text was placed above a water mirror, reading an aphorism by writer Augusto Roa Bastos: "Salí del encierro oliendo a intemperie" ("I came out of confinement smelling like inclemency"), pointing to the dictatorship of Alfredo Stroessner, during which Bastos was imprisoned. This politically and poetically charged text was juxtaposed to the point of re-converting the projected image into an almost illegible image. Puerto Rican Carlos Rivadeneira Villafañe presented the closed-circuit installation *Efecto Terminal II* (Terminal Effect II) (1999). A camera "captured" the weapons inside a small house, decoding said elements in a monitor outside the projection space, to represent the reigning violence in society. In the words of Manuel Álvarez Lezama, "Carlos Rivadeneira Villafañe's are effective existential experiences within a shared,

urban postmodernity, and their goal is to persuade us into self-analyzing ourselves as potential protagonists within the maps of violence we live in." (Lezama, 1999).

The projects awarded the year prior, during the 1st National Biennial of Lima (1998), were presented, now in fully developed versions, during the 2nd Ibero-American Biennial (1999). This working model allowed artists to first submit a conceptual proposal of the project and, if the proposal was selected, to dedicate enough time for its development and production. The selected projects were ambitious in their production and sometimes featured technological elements. Among the winning artists was Mao Artiaga, and his work *Elogio a la esfera* (Elegy of the sphere) which added subsequent geometrical bodies to those presented in the original version he submitted to the National Biennial.

The 2nd National Biennial of Lima⁹ proved a particularly significant moment for the production of electronic and video art, featuring over fifteen video projects, videoinstallations and new media works. The substantial increase was due to two coinciding factors. On one hand, the important actions undertaken by Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA) during the International Video Art Festivals as much as in exhibitions and Peruvian video art curatorships, which were already taking place in other countries. On the other hand, some of the artists who took part in the 2nd National Biennial of Lima began to make a name for

8 October the 26th through December 15th, 1999.

9 Held between October and December, 2000.

themselves through their works and video recordings, as is the case of Iván Esquivel, Eduardo Villanes, Arias & Aragón, Elena Tejada-Herrera, Ricardo Ayala, Humberto Polar, Jano Cortijo and Max Hernández Calvo. As we will see later on, this also boosted the production of video works in Peru. It is not our objective to make a comprehensive analysis of each work presented at the 2nd National Biennial of Lima, but we will nonetheless review some of the most relevant.

Max Hernández Calvo's videoinstallation *My own private Columbine* evidenced the ability of violence to spurt in the least expected contexts by beckoning to the Columbine High School library massacre (Jefferson County, Colorado). Hernández Calvo approached the subject through a childish aesthetic, disguising himself in a rabbit costume and obsessively brushing his teeth as blood dripped out of his gums. The choice of the Lesley Gore song "It's my party", with its teenage vibe, as a backdrop only enhanced the aggressiveness.

Iván Esquivel participated with *Can yo_h_ar m_?* (2000)¹⁰, a videoinstallation comprised of two monitors, one placed over the other. The first monitor displays a basic, minimalistic and linear ping-pong game; the second screen shows sentences seemingly taken from a couple's Messenger conversation. La Perrera, a collective formed by Natalia Iguñiz and Sandro Venturo, developed a project titled *com.pe*, which attempted to interact with the community. It managed to involve

over 500,000 participants through street posters, a website and internet forums.

The performance piece *Considerando en frío (...) al hombre*, by Giuseppe De Bernardi and Oscar Naters took place in the parking lot of Casa Rimac. In the piece, the team went about a routine of daily actions for a period of four to six hours. Meanwhile, on a different floor inside the Casa Rimac, twelve screens transmitted the live broadcast from the cameras, set up like a composition. The piece's central concept was that anything one does is information, and as such, it can be re-mediatized. According to Giuseppe De Bernardi: "The idea was to create linking information structures or systems."¹¹

Some videoinstallation works from the Regional Salons were also showcased at the 2nd National Biennial of Lima; Jano Cortijo's *Clásicos de la Provincia* (Province Classics, 2000); Cristina Planas and *Sin Título* (Untitled, 2000); and Humberto Polar with the third installment of his *Eclesiastes 3;10, 11* series (Ecclesiastes 3; 10, 11, 2000). During that period, the Biennial unfolded in amid a hostile political environment, due to the highly controversial third rule of president Alberto Fujimori. The then-major of Lima was one of his most vocal critics, allowed for the organization of projects that critically addressed the Fujimori regime, namely *(DES)INSTALACION PERÚ ECCE HOMO ((UN)INSTALLATION PERU ECCE HOMO)* by Alfredo Márquez and Perú Fábrica (2000). Márquez made use of a closed-circuit TV and internet to recreate a sense of incarceration. The date "July 28th,

10 Also presented at the Interferences Festival in Belfort, France, in 2000.

11 Taken from the artist's manifesto, 2000.

3
5
6

2000” was overlaid on the screen: it was the day Alberto Fujimori was sworn for an illegal third regime. Perú Fábrica won the Lima Regional Salon, and presented the intervention project *Sala de Espera* (Waiting Room), where a TV was tuned to an open signal with a vinyl record over its screen that read “EL PUEBLO UNIDO JAMÁS SERÁ VENCIDO” (“THE PEOPLE UNITED WILL NEVER BE DEFEATED”).

Other works featured during the 2nd National Biennial of Lima that included video or technological elements were *Dos de tres*, by Mila Huby (Two out of three); *La Espera*, by Arias & Aragón (The Wait); Ricardo Ayala’s *Sangre de Grado* (Dragon’s Blood); *El Camino*, by José Alemán (The Road); Milko Torres’ *El Siglo de las Luces* (Century of Light); Eduardo Villanes with *Espejo Negro* (Black Mirror); Roberto Huarcaya’s sonorous-photographic installation *Territorio Circular* (Circular Territory), and *Jumping Camera*, a performance by Elena Tejada-Herrera. It’s worth noting that two artists from the North of Peru (Alice Vega, from Trujillo and Marco Pando, from Cajamarca) presented installation projects with no media components, though they would incorporate such elements later in their careers.

In parallel to the 2nd Ibero-American Biennial, the Municipality of Lima’s Visual Arts Center organized two international exhibitions that brought the use of technology to the fore. On one hand, “Ciberarte” was a collection of Brazilian interactive art, gathering works from six artists and a production company: Gisela

Domschke and Fabio Itapura’s *Bound*; Zot Multimidia’s *Chelpa Ferro* and *Entre el lugar y el paisaje* (Between the place and scenery); *AB-Uno*, by Gian Zelada; Kiko Goifman’s *Valetes em slow motion*; Dulcimira Capisani’s *Namaste*, and *Poesía Intermedia Interactiva* by Wilton Acevedo and Philadelpho Menezes. On the other hand, Spanish artist Daniel Canogar presented *Sentience*, a luminous installation that paid homage to Robertson’s¹² phantasmagoria, by replacing the use of “magic lanterns” with optic fibers that created a synesthetic experience.

The 3rd Ibero-American Biennial was held in 2002¹³, after a one year delay due to the political and financial instability that followed the resignation of Alberto Fujimori and the transition towards a democratic government, not to mention that Bellsouth, the main sponsor of the Biennial, withdrew its sponsorship. Despite the complications, the 3rd Biennial was characterized by the sheer amount and quality of the featured projects. By then, the Biennial of Lima—despite its financial hardships—had attained enough renown and prestige to warrant the support from different communities and organizations, both local and international.

Giuliana Migliori and Jano Cortijo’s winning projects from the 2nd National Biennial of Lima were featured at the 3rd Ibero-American Biennial of Lima. Migliori’s *Eau de Sarita – Colonia* (Eau de Sarita Cologne) was a multimedia installation that mocked a perfume commercial TV spot by reclaiming

12 Moniker of Belgian scientist and illusionist Étienne-Gaspard Robert (1763–1837).

13 April 17th through May 31st, 2002.

the figure of a popular Peruvian saint not acknowledged by the Catholic Church. The video parodied an average TV spot. The whole installation was laid out as a the launch event for a new perfume, namely Eau de Sarita / Colonia. The project was co-produced by ATA: Jano Cortijo presented his videoinstallation *Clásicos de la Provincia* (Province Classics), a collective portrait of day-to-day images and products that demystified the definition of “provincial”. The video was based on a fixed shot of a child playing *El Danubio Azul*, *Motivos* and *Ven a Bailar* in a typical “Trujillo middle class living room”.¹⁴

The 3rd Ibero-American Biennial of Lima showcased several projects by Latin-American artists who made use of video and new media, such as *Razón Planetaria* (Planetary Reason), a videoinstallation by Javier Tellez (Venezuela), which was done at the Victor Larco Herrera mental asylum; *La Utopía del Exilio* (The Utopia of Exile), a three-channel videoinstallation by Fernando José Pereira (Portugal); a closed-circuit TV piece by Patricia Villalobos (Nicaragua); a videoperformance titled *Entremés para La Espera* (Starters for the wait), by Isadora Paz (Honduras); a recording of a performance by Regina José Galindo (Guatemala) and a videoinstallation titled *La isla en peso* (The isle by weight) by Tania Bruguera (Cuba).

One of the arguably most representative works presented during the 3rd Ibero-American Biennial is *When faith moves mountains*, a project by Francis Alÿs,

carried out in collaboration with Cuauhtémoc Medina (also the curator for the project) and Rafael Ortega. On April 11th, 2002, the Belgian artist based in Mexico, summoned over 500 people —mainly students at the National University of Engineering and denizens of the Ventanilla district— to form a line and use shovels to displace the earth on the crest of a 500-meter dune. The action was a direct answer to the state of Peruvian society and politics at the time; on a previous visit to Lima, in October 2000, Alÿs and Medina found a society shaken by recent events, such as Alberto Fujimori’s resignation by fax a month prior and his escape to Japan. They witnessed an undisputable tension, but also an important resistance movement that stemmed from the citizenry. *When faith moves mountains* meant to crystallize this moment by recovering the bottomless faith of Peruvians who wished for an upturn; a small geological displacement in the city outskirts was a metaphorical fact on two fronts, as the sand dune is both the most prominent view across the Peruvian coast, and a symbol of the unwieldy immigration phenomenon and disproportionate urban growth in the periphery of Lima over the last seven decades. The action of displacing the dune sands was carried out as a monumental, almost ritualistic action. As Cuauhtémoc Medina puts it, *When faith moves mountains* is the Latin-American developmental principle put to practice: an extension of the logic of failure, squandering, programmatics, utopian resistance, economical entropy

14 Author’s testimony.

and social erosion in the region's society" (Medina, 2005). The action was recorded and presented as a videoinstallation at the Estación de Desamparados on two separate screens facing each other. The first screen showed two separate fixed shots of the ascent and descent, before and after displacing the earth on the dune. A second video provided a recorded testament of the experience, including interviews of the participants. The recording and editing of the action was done in DVCAM format, then projected from a DVD (both formats guaranteed the best image quality at the time). The video documentation of the work was the final product. As Alÿs himself puts it, the recording acts as a "transmission or translation of the facts" and as "an export product", pointing to the later use of the video within the exhibition context (Mosquera et al., 2005). Its presentation as a videoinstallation at the Guggenheim Museum in New York proves the videos circulation and export capabilities as an independent product. Today, the piece is part of the Guggenheim's permanent collection.¹⁵

End of the Biennial

A history of the Biennials of Lima and their relation to the expansion of electronic and video art affords us some final remarks.

First, the Biennials of Lima had an inclusive structure and vouched for decentralization through the organization

of regional exhibitions. This allowed artists living in the provinces to compete with the well-established artists in the capital—an extraordinary fact given that presently, artistic creation in the country has once again affirmed its centralism, and the artistic praxis in the provinces have lost visibility.

Secondly, the work of artists like Francis Alÿs and Giuliana Migliori, which were co-produced with the support of ATA, prove the importance of the means of documentation and audiovisual production for generating a high-quality product. The videos produced for *When faith moves mountains*, one of Alÿs' hallmark works due to its complex production, collaborations and symbolic value¹⁶, granted Peru and the Ibero-American Biennial with a level of global visibility that helped draw attention to the political and social issues that plagued the country at the time, as well as extending awareness of said issues to the Latin-American context (Alÿs and Medina, 2005; Ferguson, Alÿs and Hammer Museum, 2007). Similarly, *Eau de Sarita – Colonia*, by Giuliana Migliori, boasted a level of production akin to commercial productions, a rare case for audiovisual art projects in Peru.

Thirdly, the video and electronic art works presented at the Biennials of Lima made their appearance at a time of confluence with other important efforts, such as the Video/Art/Electronic International Festival and the ATA\Lab, a space that fostered the

15 Francis Alÿs, in collaboration with Cuauhtémoc Medina and Rafael Ortega, *When faith moves mountains* <https://www.guggenheim.org/artwork/11412>.

16 A significant number of volunteers was involved, which included university students (from the National University of Engineering, the National University of San Marcos,

Pontifical Catholic University of Peru and the Federico Villarreal National University), and was not only by organizations in Mexico, but also by the Municipality of Ventanilla district, the Civil Defense Forces, the National Police, the Fire Department and the dwellers of the "Mi Perú" human settlement in Ventanilla.

production and edition of video works, both of which were created by ATA.

Finally, the significant amount of Ibero-American and International artists who presented video and technological art works during the Biennials of Lima was instrumental in establishing video as a relevant medium, which was gradually assimilated into the local art panorama, both in Peru and in other Latin-American countries.

In late 2002, major Alberto Andrade—a purveyor of the Biennials of Lima, as well as other important cultural projects—lost the elections to Luis Castañeda Lossio. When the latter went into office in January 2003, he folded every project implemented by his predecessor, in particular cultural ones. This brought about the definitive deactivation of the Biennials of Lima and the Visual Arts Center, the organizing entity behind the event. Subsequent attempts to reactivate the Biennial by succeeding city councils were unsuccessful. However, as this exploration of its story suggests, the Biennials of Lima had an undeniable impact in the scarce and fractured recent history of Peruvian art, and more so in a moment that shaped the video and electronic arts community in the country.

REFERENCES

Aljys, Francis and Medina, Cuauhtémoc (2005). *When faith moves mountains = Cuando la fe mueve montañas*. Madrid: Turner.

Bruns, Jörg-Heiko (1999). Das gartenarchiv / Das archiv als weltgarten - 70 künstler und ihre projekte: Francesco Mariotti. *Kunstforum International* (146).

Ferguson, Russell, Aljys, Francis and Hammer Museum. (2007). *Francis Aljys : politics of rehearsal*. Los Angeles

Calif. - Göttingen, Germany: Hammer Museum; Steidl.

Fernández, Vanesa (1998). Aldo Chaparro. In Luis E. Lama (Ed.), *I Bienal Nacional de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Karp, Diane (1997). Artist on Art (Francesco Mariotti). *NEW OBSERVATIONS* (116).

Lama, Luis E., (Ed.) (1997). *I Bienal iberoamericana de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Lama, Luis E., (Ed.) (1998). *I Bienal Nacional de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Lama, Luis E., (Ed.) (1999). *II Bienal iberoamericana de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Lezama, Manuel Álvarez (1999). Carlos Rivadeneira Villafañe. In Luis E. Lama (Ed.), *II Bienal iberoamericana de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Medina, Cuauhtémoc (2005). Máximo esfuerzo, mínimo resultado. In Francis Aljys y Cuauhtémoc Medina, *When faith moves mountains = Cuando la fe mueve montañas* (pp. 178-181). Madrid: Turner.

Mosquera, Gerardo, Aljys, Francis, Medina, Cuauhtémoc, and Ortega, Rafael (2005). Codo a codo: Conversación entre Gerardo Mosquera, Francis Aljys, Rafael Ortega y Cuauhtémoc Medina. In Francis Aljys y Cuauhtémoc Medina, *When faith moves mountains = Cuando la fe mueve montañas* (pp. 67-109). Madrid: Turner.

Villacorta, Jorge (1998). Rafael Besaccia. In Luis E. Lama (Ed.) *I Bienal Nacional de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Video and electronic arts competitions

Reina Jara
Jorge Villacorta

3
6
0

If we deem it important to touch on video and electronic arts competitions, it is because competitions are, possibly, the best way to promote works whose circulation circuit is precarious.¹ This way, a competition lets us witness a specific work at least once. Moreover, to focus our analysis on the competitions that have taken place in Peru lets us conjure up the particular and unrepeatable context in which these were born, which is revealing not only of what was going on in the country but also outside it.

A real continuity in the production of video art in Perú could be warranted through regular competitions, be them production grants specifically meant to stimulate the production of works, or contests for

finished works. However, taking a look at the current state of affairs, we have to wonder who could be the actors involved in the organization and what goals would they set out for, especially considering the financial and logistic requirements of video art contests, which, to be truly impactful, would need to endure in time.

A look at history in two stages

Video art festivals notoriously sprawled across the globe during the last half of the nineties and the early years of the 21st century, and most of them featured a competition section. Hence, when the Embassy of France created the Pasaporte Para un Artista contest (Passport for an Artist) in 1998, the choice to include video

1 It can also be said that competitions have no bearing on collections and, even today, video is underrepresented in Lima's most important collections. Collectors only buy video works after the works "bounce" a few times. The immateriality of video doesn't draw the collector's attention.

art among the selected formats reflected, as far as possible for Lima, the worldwide status of video art.

There are two visible stages to video and electronic arts competitions in Perú. A first stage includes Passport for an Artist, the First Video and Electronic Arts Contest (run by the Cultural Center of Spain in Lima and Alta Tecnología Andina, Hi-Andean Technology - ATA), Concurso de Arte en Video y Nuevos Medios Humboldt: el Viaje y la Mirada Transparente (Humboldt video art and new media contest: the voyage and the transparent gaze, hosted by the Goethe-Institut and ATA), as well as the first National Video and Cinema Biennial. This first stage ran parallel to the first Ibero-American Biennials of Lima, between the years 1997 and 2002.² The first of the competitions organized by ATA in collaboration with other institutions had the main goal of encouraging the creation of video art by young people, and constituted the first attempt to create an art contest within the video and electronic art platform. The second one aimed to link the figure of Humboldt to a contemporary medium of expression. Both cases set the model for competitions that called upon artists to create.

This first set of competitions came about at a time when artists had already identified video as a format for contemporary creation, without its adepts having necessarily attended art school. The 2nd International Video Art Festival opened up a new dimension of

contemporaneity the likes of which Lima hadn't previously seen. The challenge, however, lied in consolidating this trend and developing it further. While painting, sculpture, engraving, photography and installations had a clear place within the program, their new dimension as international contemporary aesthetic disciplines hadn't yet been fully acknowledged. On the other hand, as we stated above, this was the era of the big international festivals that included a contest selection.

During the eighties in Peru, a generation of artists created mono channel video works, making use of television and Betamax or VHS tape players. These were recordings of action and performances derived from traditional cinema, and dealt mostly with memory. The generation that followed during the next decade incorporated elements of music videoclips and animation (both traditional and digital). This was all due to the logic of relatively accessible resources that animated their work. There was a gap that separated this generation from the historic beginnings of video art. Even outside the competition circuit, ATA made it possible for some members of this group to attend the International Center for Video Creation (CICV) Pierre Schaeffer Research Center in Montbéliard, France. On the other side, starting in the late nineties in Perú, the equipment necessary for creation in the format became more affordable than in prior decades; the necessary investment to produce video art became feasible and

2 For an analysis on the impact of the Biennials of Lima in video and new media creation, refer to J.-C. Mariátegui's "The impact of the Biennials of Lima on electronic arts in Peru" contribution.

was now within the reach of a student's budget.

The second stage aligned with the many film and audiovisual contests that emerged in Perú, starting with the 1st National Cinema and Video Biennial. These contests, as well as the ones organized by DAFO (Direction of Audiovisuals, Phonography and New Media) conducted—and still conduct—a more systematic and institutional *modus operandi*; many of these have gone uninterrupted for several editions. In addition, their decentralized calling process has resulted in a large number of participants from different regions. This stage is also marked by contests like VideoBabel, which took place in Cusco.³ The city—and its particular cosmopolitanism—was presented as a place to which video had arrived in the same condition it was known in the nineties. This acted as both a regional and international statement.

3
6
2

First Video and Electronic Arts Competition

In 2001, the Cultural Center of Spain and ATA organized the First Video and Electronic Arts Competition, with a jury comprised of Arjon Dunnwind, from IMPAKT Festival (Utrecht, Holland), Manuel Saiz (a Spanish video artist⁴) and Jorge Villacorta. There hadn't been any formal and direct stimuli to video art works previous to that year, given that contests like Passport for an Artist, which had a high number of video artists among its pageants, were

addressed to the visual arts at large. The competition was conceived as a way to challenge or stimulate the video artists that had emerged with the 2nd International Video Art Festival in 1998. The goal was to make them produce competitively. However surprisingly, the artists drawn to the calling were not these, but rather a number of creators who had recently taken up new media and had been relegated to the background up to that point. It's worth noting that one of the winning works at the contest was an electronic music piece, which foreshadowed the importance this field would gain in the arts context a decade later.

The First Prize at the Video and Electronic Arts Competition was awarded to Juan Diego Vergara and for *Combi acción papel* (Bus action paper, 2001). This was the first time Vergara, a painting student at the National School of Fine Arts, had created a video artwork. *Combi acción papel* was a brief, simple work with a homely edition that visually described some aesthetic traits of Lima as seen from inside a combi bus. The work's valuable contribution, however, was the way it simply and spontaneously presented its work process through the use of simple elements, something not found in video works at the time. Vergara continued this type of work, combining the documentation of action and the immediacy of video. Other works of his, like *Blue* (2001), *Saxo* (Sax, 2001) or *Foco quemado* (Busted light bulb, 2002) have followed this style.

3 See V. Tyuleneva's contribution on VideoBabel, chapter "Discussions"

4 Manuel Saiz came to Peru for the first time in 1998 and subsequently became a nexus between international video art and the local scene.

SELECTION AND AWARDED WORKS AT THE FIRST NATIONAL VIDEO AND ELECTRONIC ARTS COMPETITION:

First prize

Combi acción papel, by Juan Diego Vergara (video, 1'30")

Second Prize

0:00, by Humberto Polar Pin (videoinstallation, 4'40")

Honorable mention

El Cuerpo (The Body), by Walter Carbonel (CD-ROM)

Honorable mention

Qué lindos son tus ojos (How beautiful your eyes are), by Álvaro Zavala (Video, 6')

Honorable mention

Evamuss/Auquico, by Christian Galarreta (audio work, 30')

Additional selected works

TX76705, by Dante Luza (video, 13')

S/T, by Luis Grieve, Allan Schebsdat and Álvaro Sánchez (video, 30")

Eros, by Gabriela Talavera (video, 2')

Calentamiento (Heating), by Fernando Gutiérrez (video, 34")

Estereoscopia (Stereoscopy), by Diego Lama (videoinstallation, 1'8" loop)

Des-cuento (Un-tale), by José Antonio Mesones and Miguel Ángel Uza (video, 58")

Sic Transit Gloria Mundi, by Henry Tarazona (video, 15')

Humboldt video art and new media contest: the voyage and the transparent gaze

In 2003, the Goethe-Institut and ATA organized a video art and new media contest as part of a series of events commemorating the 200th anniversary of German scientist Alexander von Humboldt's arrival to Perú.

The Jury —comprised of Walter Schorlies, Director at the Goethe-Institut in Lima, José-Carlos Mariátegui, president of ATA at the time, and Jorge Villacorta— selected the works following a criteria of "stimulating use of the format", the piece's innovative character and, more importantly, its relevance to the proposed subject.

The first prize was awarded to Alice Vega for *Dirección Paralela* (Parallel Direction, videoinstallation, double screen, 10'). As the jury's statement read, the work was notable for "communicating, in a visual and explicit way, the same road travelled in different directions, while observing otherwise routinely ignored surroundings and establishing a dual vision of a single reality through simultaneous projection".⁵

5 Official statement from "Humboldt: the voyage and the transparent gaze", Lima, March 4th, 2003.

Vega recorded what could be seen from public transportation when travelling from Trujillo to Huanchaco.

The second prize went to Jorge Luis Chamorro for his piece *Megáfono* (Megaphone, video, 6'), for —thus read the statement— “creating an intimate visual atmosphere [...] with interspersed elements that build on a sociocultural comprehension until they come together as the image of an environment struck by different individual and uncanny paths.” The environment takes the viewer to daily life, a daily life that is nonetheless altered by Chamorro's action of walking backwards across the city.

Experimental video at the First National Cinema and Video Biennial

3
6
4

The First National Cinema and Video Biennial (2004) was conceived in order to showcase Peruvian audiovisual cinematographic works of different format, duration, genre and support. One of the Biennial's goals was to award and acknowledge the creators and audiovisual works in the country that didn't have access to a commercial exhibition. It was in this context that the Experimental Video and Video Clip contest was held, with José-Carlos Mariátegui as president of the jury. This was, out of all the categories in the Biennial, the one that more closely addressed video art and the use of technology. This was reflected in the pageants, who were for the most part video creators such as Diego Lama, Cristian Alarcón, Ricardo Ayala and Rodrigo Otero, among others.

The first prize in the Experimental Video category was awarded to Diego Lama and *La Muerte de Eros* for developing a

highly elaborate piece of work, which took references from classic cinematographic imagery, in turn allowing for the generation of a new dialogue between experimental image and massive consumption.

In addition, honorable mentions were awarded to Cristian Alarcón and *Desplazados Primera Aproximación: Pucayacu* (Displaced First Approximation: Pucayacu) and *9Hz* by José Luis Carbajal. Carbajal's magnum opus is arguably one of the most interesting works from the era. It is an experimental abstract short film that seems to allude to a determined space. The un-narrative sequence and its perfect correlation to the sound backdrop work together like a single entity.

Iván Lozano won the Videoclip section with *Toros de la calle* (Street Bulls) for visually exploring iconic urban images that move like comic strips, reflecting an approach that integrated music to our society's different behavior phases.

Honorable mentions went to *About Them*, by Gloria Arteaga; *Yin*, by Davys Sánchez and *The Fashion Fly*, by Eduardo Menéndez.

Passport for an Artist

Passport for an Artist has become a benchmark within the Peruvian arts panorama, with 19 editions so far. The contest is organized by the Embassy of France and doesn't distinguish between categories, instead awarding a first, second and third prize among the presented works, as well as a given number of honorable mentions. Only in 2006 there was an independent prize handed to creation documentary and photo documentary categories, but this

innovation forsee any continuity. Awards given to video art submissions were almost from the beginning. This is the case of Elena Tejada-Herrera, who won the first prize in 1999 with a performance piece.⁶ Other artists awarded during these first years include Roger Atasi (first prize in 2001), Ricardo Ayala (second prize, 2002), Cristian Alarcón (second Prize in 2003), Diego Lama (second prize in 2004, with a videoinstallation), Fernando Gutiérrez “Huanchaco” (third prize in 2004, with a painting and video), Giancarlo Scaglia (second prize in 2005, with painting and video), Elena Damiani (second prize in 2006), Luis Soldevilla (first prize in 2007, with a video environment) and Maya Watanabe (first prize in 2008). However, many more were selected for the exhibitions, as can be seen in the table below.

In the catalogue commemorating the first decade of the contest, Jorge Villacorta points out: “The contest has closely followed the interests of the scene. When, for example, Scaglia won, it was at a time when video art was already ingrained in the scene and it was a mandatory element in contemporary exhibitions —this, since Diego Lama won the second prize. This was very different from the times when Roger Atasi won the first prize. Video was not reaffirmed yet.” (Embajada de Francia en el Perú, 2008).

This first era of activities bore its most notable fruit in the traveling exhibition “Via Satélite”, curated by José-Carlos

Mariátegui and Miguel Zegarra (Mariátegui and Zegarra, 2004), which we will touch on in the following chapter.⁷ The exhibition hit important spots across Latin America, showing that video art works could be collected for a traveling showcase, and thus inserted into the official circuit. The exhibition gathered some works that had been previously awarded. This kind of exhibition helps create an additional layer of meaning, by demonstrating that what is decanted through art competitions can be collected and exhibited. “Via Satélite” took place in the years before video art devotees like Maya Watanabe, Luis Soldevilla and Elena Damiani became renowned beyond contests like Passport for an Artist. “Via Satélite” officially aligned video art with the photographic manifestations that had taken place in Lima since the late nineties. Through a new alliance, these manifestations enhanced each other to an optimal result: a new panorama of Peruvian artistic visuality that achieved visibility in Latin America. The knowledge and experience accrued by José-Carlos Mariátegui during the International Video Art Festivals was complimented by Miguel Zegarra’s insight on the photography scene. The merging of both approaches was the foundation for the work of a host of new creators that emerged during the second half of the nineties.

New spaces for videocreation: competitions and incentives

The second stage is marked by the consolidation of prizes awarded

6 While it is widely held that Tejada-Herrera’s winning piece was a videoperformance, the work is rather a live performance accompanied by a single channel video on TV.

7 See R. Jara and J. Villacorta’s contribution, “Synergies and collaborations”.

PRIZES AWARDED - PASAPORTE PARA UN ARTISTA CONTEST

Year	Artist's name	Title of the artwork	Medium of the work*	Award
1999	Elena Tejada-Herrera	<i>Bomba y la Bataclana en la Danza del Vientre</i>	Performance (which included video)	1st prize
2000	Iván Esquivel Naito	<i>Self-titled</i>	Video installation	
	Jano Cortijo (Enrique González Cortijo)	<i>Cada Primavera</i>	Video installation	
2001	Roger Atasi	<i>Hola y chao</i>	Video	1st prize
	Iván Lozano Di Natale	<i>Jesús es mi copiloto</i>	Multimedia installation	
	José Carlos Martinat Mendoza	<i>Imagen habla</i>	Sound installation	
	Juan Carlos Zeballos Moscairo	<i>Noticia de una cicatriz</i>	Multimedia installation (images edited in Photo Paint)	
2002	Ricardo Ayala Rojas	<i>Bebo Sopa de Siernas</i>	Digital Video	2nd prize
	Carlos David Chávez Alvarado	<i>La Imagen es todo - Tótem I</i>	Video installation	
	Fernando Gutiérrez Fernández -Dávila (Huanchaco)	<i>Basura</i>	Video	
	Giuliana Migliori Figueroa	<i>J'en doute</i>	Video	
2003	Sun Sebastián Alonso Cok Pita	<i>C'est pas le Pérou?</i>	Animation	
	Cristian Alarcón Ismodes	<i>Desplazados</i>	Video animation	2nd prize
	Juan Ricardo Chávez Alvarado	<i>No one</i>	Video digital (imágenes dibujadas)	
2004	Omar Flores	<i>Existencia</i>	Documentary	1st honorable mention
	Diego Lama	<i>Chimaera</i>	Video installation	2nd prize
	Mariana Vega	<i>Distancia</i>	Video	
	Fernando Gutiérrez Fernández -Dávila (Huanchaco)	<i>Kill Bill</i>	Video and painting	

* The description provided by the catalogs has been translated literally.

** Categories Experimental documentary, Documentary creation, Documentary Photography, Video/ videoart were included in this context's edition.

2005	Alberto Borea	<i>Circucisión, Rituales masculinos</i>	Videoinstallation	
	Kike Riesco	<i>Flujo</i>	Video	
	Giancarlo Scaglia	<i>Judith y Holofernes 17 9:37</i>	Videoinstallation / Oil on canvas	1st prize
2006**	Elena Damiani	<i>Panorama artificial</i>	Video	2nd prize
	Enrique Riesco	<i>Deathmatch 2: El largo camino hacia la iluminación</i>	Video	
	Diego Sánchez	<i>Nostalgia del Futuro</i>	Videoinstallation	
	Laura Allemant	<i>Hugo</i>	Experimental documentary	
	Roberto de la puente	<i>No le digas manicomio</i>	Documentary	
	Christian Declercq	<i>Alejandra, maestra de escuela</i>	Documentary	Special prize for documentary
	John Pacheco	<i>La docencia ciega</i>	Documentary	
	Adrián Rocha	<i>Teófila, desde el olvido</i>	Documentary	
	Alejandra Llosa	<i>Monasterio santa teresa: refugio sagrado</i>	Experimental documentary	
	Roger Bellido	<i>Miradas íntimas</i>	Interactive installation	
2007	Luis Soldevilla	<i>Paisal</i>	Videoinstalación	1st prize
	Marcelo Zevallos	<i>61 C.O.C.A. -07</i>	Videoinstalación	
	Jorge Luis Chamorro	<i>Invisible 2007</i>	Videoarte	
2008	Henry Gates	<i>Presencia ausente</i>	Videoinstallation	
	Leonardo Sagástegui	<i>Correr, correr, correr</i>	Video	
	Maya Watanabe	<i>a-phan-ousia</i>	Video	1st prize
2009	Juan Carlos Alvarado Salvatierra	<i>El Duelo</i>	Digital video	
	José Alfredo Velarde Mariscal	<i>The Real Huaylaca</i>	Digital video	
2010	Jerry B. Martin	<i>S/T (de la serie "Máquina de escribir")</i>	Videoinstallation	2nd prize
	Alfredo Velarde	<i>Cuetero (serie de fotogramas)</i>	Videoart / Installation	

2012	Katherine Fiedler	<i>Instrucción</i>	Video, DVD format	2nd prize
	Daniel Jacoby	<i>Cuculí</i>	Monochannel HD video, sound, color	
	Eliana Otta	<i>Un viejo oficio</i>	Video animation (stop motion)	
	Galia Pacchioni	<i>Poética del espacio</i>	Video installation	
	José Alfredo Velarde	<i>Conquista</i>	Digital video	
	Juan Diego Tobalina	<i>A.M.</i>	Installation	1st prize
2013	Mauricio Sanhueza	<i>Copycat</i>	Video	2nd honorable mention
	Juan Salas Carreño	<i>A la sombra del sol</i>	Installation	1st prize
	Rafael Freyre	<i>Reflexiones y espejismos espaciales</i>	Installation (crystals y video projections)	
2014	Berenice Diaz	<i>Autopoiesis #mediaticopopular</i>	Programming	
	Daphne Guima	<i>Arte terapia</i>	Installation	
	Álvaro Icaza	<i>Buscar en otro lugar</i>	Installation	3rd prize
	Tilsa Otta	<i>Tu voz existe</i>	Video	2nd prize
	Amapola Prada	<i>Ciudad de cuyes</i>	Video	
	Carlos Zevallos	<i>Estudio de retrato</i>	Projection on colored cardboard	1st prize
2015	Arturo Kameya	<i>Punto ciego</i>	Video installation	1st prize
	Andrés Chávez-Alcorta	<i>Prácticas-de-formación</i>	Mock-up of the installation: blackboard with video projection, folder and chair made of wood and cement with video projection	
2016	Lesly Egusquiza Sanchez	<i>Paisaje reservado</i>	Video installation	
	Gianfranco Piazzini Alcántara	<i>Por el este nace el sol / por el oeste muere</i>	Video installation	

through state-run initiatives, and the strengthening of film festivals that affirmed their existence outside the margins of commercial cinema. We won't dwell on the characteristics of the latter, as these will be addressed further. It must be said, however, that the Lima Independiente Film Festival, the Transcinema International Festival and other long-standing events, such as FENACO International Shortfilm Festival and the Lima Film Festival (PUCP) have featured creators with a background in video art and experimental creation among its participants and jury members, albeit in a much less systematic level than the former.

The VideoBabel Festival debuted in Cuzco in 2010, after a year in the making, and featured a contest section. The festival was organized by a local team that hadn't engaged with the organization of festivals in Lima. To date, it represents the most successful decentralization effort, as it not only encouraged creation, but promoted its circulation outside the country through actions to ensure the programming of winning works in foreign festivals.

It's also worth remembering that the National Biennials of Lima (of which there were two editions, in 1998 and 2000) were also competitions. The winners and their works went on to participate in the Ibero-American Biennial the following year. Giuliana Migliori's project *Eau de Sarita – Colonia* (1999) won the jury's prize at the 2nd National Biennial of Lima.

DAFO Experimental Works Contest

DAFO (Directorate for Audiovisuals, Phonography and New Media) is a branch of the Ministry of Culture tasked with

producing and facilitating action and activities related to cinema, phonography and audiovisuals, among others. Prior to the existence of DAFO, there was CONACINE, the National Board of Cinematography (1994-2011). Once CONACINE was assigned to the Ministry of Culture, it became the Directorate of Cultural Industries (DIC) from 2011 until 2013, when it became DAFO (Cinencuentro, 2013). In compliance with the institution's goals, DAFO created the Experimental Works Contest, among other contests. Consisting of a yearly edition since 2012, the contest is open for Peruvian artists to submit experimental works of any nature, genre, duration and format.

The contest plays an important role not only in its acknowledgement of artists and their works, but also as a beacon of art that doesn't necessarily aim for commercial distribution. By requiring that the artists provide documentation on their works, the Directorate becomes an important repository for primary sources on contemporary audiovisual creation. This wide field of creation does not make a distinction whether authors come from a visual arts background or audiovisual creation. This was already a present trait of the above described contests, but it was more noticeable this time, due to the figure repeating itself year after year: the works presented at the contest then travel to festivals, but also to galleries across Perú and, sometimes, abroad.

The deletion of the full-length film category has perhaps been the most important change regarding the contest's characteristics: since 2013, the contest rules state no maximum or minimum duration for experimental works. Earlier, in 2012, the contest was named Independent and Experimental Works Context, and

had separate feature film and short film categories. Theme and genre were free. Despite being the first contest of its kind and bearing an ambiguous name, the contest gathered varied works that ranged from fiction feature film (*El Limpiador*, The Cleaner) to testimonial documentary (*Voces del Páramo*, Voices from the Moor), but there was also space for videoinstallation work (*Cristales de Lima*, Crystals of Lima), a stop-motion animation (*Chamán*, Shaman) and a documentary based on archive footage (*Reminiscencias*, Reminiscence).

By the year 2013, the understanding of “experimental” was becoming more explicit. The contest rules read: “The contest has the goal of generating positive scenarios for the creation of experimental works, awarding works that display non-narrative approaches to audiovisual communication, or vouch for subverting conventional narrative, thus exploring the cinematographic language’s diverse expressive possibilities” (Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios, 2013). There were also works submitted to the contest that year whose display was not necessarily mono-channel. Such is the case of Luis Soldevilla’s installation, for which the (possible) synchronization into a multiple-channel version was a key element. The jury praised the interdisciplinary nature of the works, be it because these used drawing (the case of Eliana Otta) or tapped into the scenic arts (the case of Aldo Cáceda and Christians Luna).

Starting in 2014, the presentation brochure required a document pointing out the importance of the piece and/or a motivation letter from the director. This enabled artists to develop a discourse surrounding their work, which allows for the discovery of new dimensions in the

presented works, as well as keeping a written authorship memoir by the artist. This is specially relevant in cases where the conceptual development and formal research carried out in time are not necessarily reflected on the final product.

The experimental category has a marked tendency to attract works from the widest possible array of cinematographic or videographic backgrounds. Below is the list of winners between the years 2012 and 2016.

PRIZES AWARDED - EXPERIMENTAL WORKS CONTEST OF THE DIRECTION OF AUDIOVISUALS, PHONOGRAPHY AND NEW MEDIA:

2012	Full-length film winners
	<i>El Limpiador</i> (The Cleaner), by Adrián Saba
	<i>Lima Bruja: retratos de la música criolla</i> (Lima the witch: portraits of criolla music), by Rafael Polar
	<i>Voces del Páramo</i> (Voices from the Moor), by Raúl Zevallos
	Short film winners
	<i>Cristales de Lima</i> (Crystals of Lima), by Rafael Freyre
	<i>Chamán</i> (Shaman), by Mauricio Banda
	<i>Kay Pacha</i> , by Álvaro Sarmiento
	Honorable mentions

Reminiscencias (Reminiscence), by Juan Daniel F. Molero (Full-length film mention)

Máquina (Machine), by Luis Lizarbe (Short film mention)

El Limpiador, (Best cinematography by César Fernandez)

El Tercero (The Third), (Best art direction by Diego Vizcarra)

Cristales de Lima, (Best original music by Pauchi Sasaki)

2013 Winners

Machinery, by Luis Soldevilla

Ocho construcciones imaginadas por ocho obreros de construcción (Eight buildings imagined by eight construction workers), by Eliana Otta

G-9,8, by Aldo Cáceda and Christians Luna

Nido (Nest), by Iván D'Onadío

Extramares (Outerseas), by Gabriela Machicao

Honorable mentions

Calico, by Mauricio Sanhuesa

2014 Winners

La victoria sobre el Sol (Victory over the Sun), by Aldo Cáceda

Espacio 0 (Space 0), by Patricia Bueno

Cronología del olvido (Chronology of oblivion), by Renzo Alva

Dos Otoños (Two Autumns), by Iván D'Onadío

Yo Fungi (I Fungi), by Jaime Pinto

Adentro, by Paulo Pereyra

Honorable mentions

Mecanismo Velador (Veiling Mechanism), by Diego Vizcarra

El silencio del oro blanco (White Gold Silence), by Edwin Canales

2015 Winners

Tu voz existe (Your voice exists), by Tilisa Otta

María la Marimacha (Mary the Tomboy), by Alonso Depaz

Órgano (Organ) by Iván D'Onadío

Sol quieto (Quiet sun), by Juan Daniel F. Molero

Zootrópico (Zootropic), by Mauricio Banda

Hecho en Perú (Made in Peru), by José Fernández and Liliana Alborno

Honorable mentions

Territorio (Territory), by Andrea Dasso

Pulpa Católica (Catholic Pulp), by Álvaro Icaza & Steven van Oosterwijk

Nacimiento (Birth), by Iván D'Onadío

2016 Winners

Escenarios (Scenarios), by Maya Watanabe

Espacio sagrado (Sacred space), by Felipe Esparza

Nacimiento (Birth), by Iván D'Onadío

Diagnóstico ontológico (Ontological Diagnose), by Emilio Quispe

Dictado (Dictation), by Edward de Ybarra

Bajo la influencia (Under the influence), by Karina Cáceres

Honorable mentions

Puerto fantasma (Ghost Harbor) by Álvaro Sarmiento

La luz de mis ojos (The Light of my Eyes), by Carmen Rosa Vargas

Terrario (Terrarium), by Martín Aramburú

Nueva visualidad (New visuality), by Diego Vizcarra

3
7
2

It is fair to state that, after more than a decade of efforts and activities surrounding video art, especially in Lima, video art lives on thanks to the ambiguity of undefined categories, or perhaps thanks to a convenient redefinition of categories over changing circumstances. We can, however, speculate that the cases in which artists have approached video art as a means to materialize projects otherwise imagined for cinema are not few. If this is true, an essential difference lies between the definitions of video art that artists used during the seventies and eighties, a period where video first appeared and expanded through Latin America. This is why the participation of Peruvian video artists in international video art contests outside the region has been scarce and less than prominent.

REFERENCES

Cinencuentro (2013). "Se reorganiza y crea la dirección del audiovisual, la fonografía y los nuevos medios" <https://www.cinencuentro.com/2013/06/21/ministerio-de-cultura-se-reorganiza-y-crea-la-direccion-del-audiovisual-la-fonografia-y-los-nuevos-medios/>

Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios (2013). Bases del Concurso Nacional de Obras Cinematográficas Experimentales 2013. Lima. <http://dafo.cultura.pe/concursos/wp-content/uploads/2018/05/Bases-Experimentales2013.pdf>

Embajada de Francia en el Perú (2008). *Pasaporte para un Artista: 10 años después*. Lima: [Embajada de Francia en el Perú].

Mariátegui, José-Carlos and Zegarra, Miguel (2004). *Vía Satélite: Panorama de la Fotografía y el Video en el Perú Contemporáneo*. Lima: Centro Cultural de España, Lima.

Synergies and collaborations

Reina Jara
Jorge Villacorta

One of the aspects we are interested in highlighting in this book is how the use of new technologies can impact the collaborative research, curatorship and experimentation projects carried out between international and national institutions and collectives, not only within the arts field but also in citizen culture.

Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA) has served as a facilitator and incubator for cultural projects related to art, video and technology in Lima. The relationship it managed to establish with international institutions such as the Daniel Langlois Foundation (Canada), Prince Claus Fund (Holland), Hivos (Holland), the Spanish Agency for International Development Cooperation (AECID), among others, enabled talent, information, ideas and financing to converge in order to undertake ambitious projects.

ATA \ Lab (2001)

Between 2001 and 2004, ATA \ Lab aspired to become a hub for the exchange of knowledge, and a collaborative structure for the production of electronic arts and new technologies, as well as establish an electronic arts community in Peru that would engage in a constant exchange with like-minded organizations across Latin America. While the germ was already present by 1998, its activity hadn't reached its full potential. The support given by the Daniel Langlois Foundation for Arts, Science and Technology (Montreal, Canada) in 2001 was the deciding factor that helped consolidate and expand the scope of its activity. This allowed ATA to embark on further artistic projects with a wider budget and higher technical quality through the acquisition of new equipment.

The program meant to train new audiovisual and multimedia artists and provided a space to experiment with digital

supports such as video, CD-ROM, internet, sound creation tools, robotics, among others. ATA \ Lab acted as a complement to the workshops, discussions and seminars hosted during video festivals by local partners, such as the Goethe-Institut Lima, AECID, the Embassy of the United States, the Embassy of Brasil and the Embassy of France. Similarly, ATA \ Lab allowed national and international artists and creators to communicate, promoting an artistic, academic and technical exchange.

An example can be found in the works of Giuliana Migliori y Francis Alÿs, which were presented at the 3rd Ibero-American Biennial of Lima, and involved a large scale technical and production effort.¹

The beneficiaries of ATA \ Lab were, for the most part, young students from universities, institutes and art schools, as well as students of communications and information technologies — careers that offer similar interests for multidisciplinary teamwork.

World Wide Video Festival (2003 – 2004)

The 20th Edition of the World Wide Video Festival (WWVF) was inaugurated on May 8th, 2003 in Holland. The festival was regarded as one of the most renowned and long-standing in the world at the time. The PTA (Passenger Terminal Amsterdam) building was chosen as the venue to hold the 20th anniversary of the festival.

That year, the director of the WWVF Tom

van Vliet lent special attention to new young artists from Latin America. To this end, he previously commissioned ATA to research, identify and contact video creators from three countries with low visibility in new media creation: Bolivia, Ecuador and Peru. It was evident from the get-go that there was hardly any interaction between these countries, and little was known about their production of video and new media. Contact was made with certain cultural organizations and artists from the aforementioned countries, but it wasn't possible to gather enough works to provide a comprehensive overview of artistic production in those countries at such short notice.² A decision was consequently made to redirect the efforts to strengthening the work of Peruvian artists by supporting their new productions. ATA collaborated with Hivos and the WWVF to produce works by five chosen Peruvian creators, to be then presented at the WWVF Amsterdam and the International Video Art Festival in Lima. The works offered a wide contemporary panorama of new media creation in Peru.

Diego Lama's project *No-Latin Party*, Angie Bonino's *Head-Cabeza* and Iván Lozano's *7 Sabores* allowed for a critical reading of the local context, but also bore a criticism of contemporary global creation hubs, as enounced from the standpoint of creation in areas considered "peripheral".

A further highlight was Iván Esquivel's *Video*, a videoinstallation in which a giant showcase hold an old TV set from the

1 Refer to J.-C. Mariátegui's contribution "The impact of the Biennials of Lima on electronic arts in Peru".

2 Subsequently, the projects "Videografías In(visibles)" and "Insulares Divergentes" allowed for a regional-scale research and curatorship process not limited to the

Andes. Refer to the "In(visible) Videographies" section and J.-C. Mariátegui's contribution "Disruptive, expandable and planetarian: technology in arts and culture in Latin America".

eighties plugged to a videotape recorder. On the television screen, clearly cut over the typical TV static and white noise, is the word "video".

For the following iteration of the festival (2002), Jose Carlos Martinat and Kiko Mayorga introduced a cinematic sonorous installation titled *Ambiente de Estereo Realidad 1* (Stereo Reality Environment 1). The centerpiece elements were microphones attached to the ends of mobile arm-cranes, which were rigged to metal stands. Through the use of sensors, the microphones followed the presence of whoever approached them, and, defying all expectations, blurted out political discourse at them.

An additional selection of Peruvian video art was presented at WWVF, which included *Number* and *RGB* by Iván Esquivel, *The Image* and *The Found Object*, by Angie Bonino; *Schizo Uncopyrighted*, by Diego Lama; Iván Esquivel's *Where do you live? (What a yummy combination)*, as well as *Combimen's*, an animation with videogame features; *Qué lindos son tus ojos* and *Yawar Fiesta* by Álvaro Zavala, *9hz* by José Luis Carbajal; *Neo Tokio Mon Amour* by Roger Atasi; and, *Chumay on Air*, by Carlos Letts.

Rescate_Audiovisual_1 (2005)

"Rescate_Audiovisual_1" was a selection of works created mostly during the sixties and seventies, especially the military junta of General Velasco Alvarado. The government, rather than enforcing a harsh dictatorship, saw as its mission of tackling the deep inequality and social injustice in the country, and did so through large mass mobilizations, many of which are registered in informative audiovisual documents.

Ernesto Leistenschneider came to Peru from Germany and was active as an advertising filmmaker. He was later hired as a news filmmaker by the Revolutionary Junta. His oeuvre spans an important film archive with 35mm and 16mm films dating from the 60'.

A first public exhibition was held by the Leistenschneider Foundation, ATA and the Cultural Center of Spain in Lima, as a way to rescue the audiovisual heritage of contemporary Peru through newsreels made for movie theater screening, as per Cinema Act (Law 19327). Additionally, a DVD was produced which included digital versions of the works.

The works featured (in digital Betacam) at the Cultural Center of Spain include:

- *Maratón de Triciclos* (Tricycle Marathon, 1974, 11')
- *El Norte con Velasco* (The North supports Velasco, 1974, 10')
- *Alma y Piedra I* (Soul & Stone I, 1977, 10')
- *Reencuentro con el pueblo* (Reunion with the People, 1973, 14')
- *Informativo Nacional* (color) (National Report, 1971, 8')
- *Tierra sin Patronos* (Land without Landlords, 1973, 11')
- *Patrimonio Cultural - Informes Arqueológicos* (Cultural Heritage – Archaeological Report, 1970- 1980, 12')
- *Pioneros de Arena* (The Sand Pioneers, 1975, 10')
- *Mitin de Adhesión a Velasco* (Meeting in support of Velasco, 1974, 6')
- *Alma y Piedra II* (Soul & Stone II, 1978, 10')

- *Tradición y Revolución* (Tradition and Revolution, 1972, 12')
- *Informativo Nacional* (National Report, 1972, 10')
- *Comerciales y el Primer videoclip Peruano* (Commercials and the first Peruvian Videoclip, 1959- 1962, 8').

Via Satélite (2005)

Another example of collaboration was “Via Satélite: Panorama de la Fotografía y el Video en el Perú Contemporáneo” (Via Satellite: A Panorama of Photography and Video in Contemporary Peru), a show designed to tour around different countries in Latin America, Europe and the world showing a recent selection of Peruvian video art works from the era. “Via Satellite” was first presented at the Cultural Center of Spain in Montevideo (Uruguay) in December 2004. It was then inaugurated at the Cultural Center of Spain in Lima, 2005. The following stops were Espacio Fundación Telefónica in Buenos Aires (July 2005), and the Cultural Center of Spain in Mexico (September 2005). In 2006, the exhibition traveled to the Cultural Center of Spain in Santiago de Chile and the Museum of Contemporary Art and Design (MADC) in Costa Rica.

The artists featured in “Via Satellite” were Roger Atasi, Rafael Besaccia, Angie Bonino, José Luis Carbajal, Jorge Luis Chamorro, Iván Esquivel, Flavia Gandolfo, Philippe Gruenberg, Max Hernández Calvo,

Pablo Hare, Natalia Iguíñiz, Diego Lama, Carlos Letts, Iván Lozano, Gilda Mantilla, José Carlos Martinat, Andrea Miranda, Humberto Polar, Sergio Urday, Beatrice Velarde, Eduardo Villanes and Álvaro Zavala.

The exhibition was produced and coordinated by the Cultural Center of Spain in Lima, and originally conceived by José-Carlos Mariátegui and Miguel Zegarra (who passed away in 2009)³.

Videografías In(visibles) (2005)

“In(visible) Videographies” was a joint effort between ATA, the Patio Herreriano Museum in Valladolid —led by Teresa Velásquez—, the Atlantic Center of Modern Art —directed by Alicia Chillida— and the Spanish Agency for International Development Cooperation (AECID) that meant to bring visibility to a significant group of works produced by Latin American artists between the years 2000 – 2005. Afterwards, AECID obtained the rights to organize a touring exhibition across the network of Cultural Centers of Spain and other venues in Latin America.

Video art in the region enjoyed a moment of extraordinary vitality, as evidenced by the consolidation of a festival and forum network devoted to the medium, as well as the increased output in video art works, whose international presence began to be noticed. The 41 pieces by over 40 artists gathered for the selection portrayed the heterogeneous complexity and

3 More information can be found at the exhibition website, which contains the works and essay: <http://www.viasateliteperu.org/>

contradictions of the context in which their artistic praxis unfold.

The selection didn't aim to be an all-encompassing collection nor a historical retrospective. The program encouraged different readings that intertwined the ideas behind the five themed blocks that comprise the selection. A number of works incorporated music video clips and advertising patterns, which the artists reinterpreted from their local perspective on popular culture. The wounded, haunted, yet repairing memory filters the ghosts of the past through a clot of present narratives. Cinema provides a reference from which to explore the experimental potential of narrative, a language fertile with high intensity images and free association, that approaches the simulacrum and representation of reality through storytelling and documentary dramas. There was no lack of critical allusions to the media habitat and its power to saturate and dislocate any visual field with massive reproduction stimuli and signals. The artists used the properties of the audiovisual medium to enable parodies and question stereotypes, as well as profiling identities and ironically redefining the regional imagery. By providing a necessary update and a unique repertoire, the program as a whole afforded a view of the characteristics of current Latin American video production and life itself.

The curatorial work involved a two-year long research process and the reviewal of over 200 works for the final selection. The project's origins harken back to an assignment by the World Wide Video Festival (2003-2004), which allowed curators to realize their need to deploy a network for video creation in Peru, Bolivia and Ecuador.

"In(visible) Videographies" was a turning point in the appreciation and circulation of video art in Latin America. Prior to this curatorship, most of the works in exhibitions usually came from countries with a larger representation like Argentina, Mexico and Brasil. Other exhibitions followed in its wake that widened the horizon of Latin-American video art. These include three cycles on Latin American video art at the Valencian Institute of Modern Art (IVAM) in 2006-2007; "Lo que las imágenes quieren: video desde Hispanoamérica" (What the images want: Video art from Hispanic America), curated by Ecuadorian critic Rodolfo Kronfle at the ICO Foundation in Madrid, 2007; "FOR YOU / PARA USTED – The Daros Latin America Tapes and Video" (Zurich, 2009); and "Visionarios – Audiovisual en Latinoamérica" (Visionaries – Audiovisual Art in Latin America, another show that traveled across Latin America, organized by Itaú Cultural (Brasil) with a curatorial team led by Arlindo Machado.

Joint exhibition projects with Espacio Fundación Telefónica

In 2005, the Telefónica Foundation Perú decided to launch a new cultural space, following the model set by the Espacio Fundación Telefónica in Buenos Aires. To this end, they signed a partnership with ATA. ATA thus became the strategic partner to the Telefónica Foundation and was tasked with providing content related to the confluence of arts, science and technology. The center—known at the time as Centro Fundación Telefónica (CFT)—began to direct its work plan to the consolidation of a Creative Resources, Information and Education Center for the general public, with an innovative pedagogic approach.

One of the first actions carried out by this collaboration was to establish the artistic use of new media. Moreover, this was the first time that electronic music and sound arts found a space in which they were granted the importance they deserved in the Lima cultural scene.

Looking back, it can be stated that the collaboration between ATA and the CFT enabled the development of media art on four different fronts. On one hand, the activities done in the early years helped widen the audience for new media by acquainting the audience to the new art form and generating an attachment to it. The diverse topics brought different generations together around certain common interests; from the different genres in painting (scenery, portrait), videogames, Pre-Hispanic culture, to sound arts and robotics. Secondly, the experimental calling supported by CFT turned its space into a showcase for works that hardly would have found another place to be exhibited, let alone be produced. The center's first activities ignited the emergence of new curators that would later become increasingly important, such as Alan Poma, Luis Alvarado, Miguel Zegarra, Omar Lavalle, Kiko Mayorga and Victor J. Krebs. Finally, exhibitions and workshops (geared towards specialized audiences) were means for collaborations and networking between Peruvians and their international peers. Below, we will detail some of the key activities conducted at the space in a chronological order.

2006

- The production of *Reyno*, a project by Rodrigo Otero Heraud, was partly financed through a grant to national artistic production in new media, and was

presented at the "Paisaje" exhibition.

- Video selections: "Peru Remix 2000", a video selection prepared by ATA and featuring video art works by Peruvian artists up to the year 2000. The artists featured include: Jorge Luis Chamorro, Carlos Letts, Diego Velásquez, Álvaro Zavala, Max Hernández Calvo, Gloria Arteaga, Iván Lozano, Diego Lama, Iván Esquivel and Roger Atasi; "LatAm 01", all of them Latin American works that had achieved international recognition; "LatAm 02", a selection of works that show the wide array of different approaches for creating video art, from low budget animation to the use of advertising footage on video and a contemporary cinematic style.

- The presentation of *Muro* by Peruvian artist Luz María Bedoya. The piece had previously participated at the 2005 Venice Biennial in Italy. *Muro* is a recording of the artist performing one action in four different cities (Dublin, Lima, Puerto Alegre and Venecia).

- Screening of the historic piece *Lima en un árbol* (Lima in a tree) ATA collaborated on the recovery and digitalization of the work. The work is a recording of an artistic performance conducted by CETUC in the center of Lima in 1981. The collective was comprised of Wiley Ludeña, Hugo Salazar del Alcázar, Rossana Agois and Armando Williams. The video is historically significant for being an early example of ecological criticism to the speculation involved in the urban expansion of Lima.

- The organization of two important workshops taught by artist and engineer Kiko Mayorga: Media Technology Workshop (Taller de Tecnología de Medios, TTM), a workshop aimed at creators. This

was then expanded upon in the Advanced Multimedia Programming Workshop (Taller de Programación Multimedia Avanzada, TPMA). The workshop rounded up five electronic engineers interested in the arts field.

- VIBRA / Audio Lima Experimental, a sound art festival that included "Resistencias: Primeras vanguardias musicales en el Perú", an exhibition grounded in a curatorship and research effort that recovered a wealth of Peruvian avant garde sonorous creations by musicians that had, for the most part, fallen into oblivion⁴.

- The screening of "Medula Madre: Bjork" (Mother Marrow: Bjork). The video documentary *The Inner or deep part of an animal plant structure*, centered around Bjork's *Medúlla* album (2004) was screened.

- The screening of "Bjork: Antología de Video Clips 1993 – 2003" (Bjork: Videoclip Anthology 1993 – 2003). Spans *Human Behaviour* up until the latest videos from that era, directed by renowned videomakers like Michel Gondry, Chris Cunningham, Nick Knight and Spike Jonze, among others. The presentation was facilitated by French curator Sybille Castelain.

- "Videoarte: Touring Programme_2006", a selection curated by Solange Farkas (director of Videobrasil Cultural Association) was screened for the first time in Lima. The selection included a piece by Peruvian artist Gabriel Acevedo.

2007

- "BLIP! Robótica de Reciclaje" (BLIP! Recycling Robotics) was developed over a period of five months, between late 2007 and early 2008. It spanned exhibitions, conferences, workshops and production of works in public spaces (*shop-floor*) as well as robotic performance. "BLIP!" was divided in two exhibitions: I/O: "Informático Obsoleto" (I/O: Informatic-Obsolete) and "A/V: Automático-Versátil" (A/V: Automatic-Versatile).

- "I/O Informatic-Obsolete", the first installment of the project BLIP! called on international artists to present experimental works that made use of digital technology and electronic junk in urban interventions, installations based on autonomous entities, robotic performance, and so on. Some works presented included *Alerting Infrastructure and SpeakerPhones* by artist Jonah Brucker-Cohen (USA), and works characterized by sound that explored the transformation of simple data into automated action; such as *CyberSqueaks*, by leading electronic artist Ken Rinaldo (USA). Roger Ibars (Spain), an artist who re-purposes and converts the guts of home electronic toys and appliances presented his own *Hardwired Devices*, robots that subvert the notions of established function and uses of home gadgets. Gilberto Esparza (Mexico) introduced the *Parásitos Urbanos* (Urban Parasites), automated devices who leech our power grid and show traits of living behavior (one of them, "Diablito", lived hanging from two light posts at the corner

4 For more detail, refer to J.J. Castro's contribution "Resistances: first musical avant-gardes in Peru".

of Arequipa avenue and Alejandro Tirado avenue for a short period of time). Leandro Núñez (Argentina) presented *Propagaciones* (Propagations), an installation of automaton cellphones that spin around and cast lights in response to human action. *Apple Talk*, by Jürg Lehni (Switzerland) is an installation that turned the broken telephone game into an unsettling auditory experience in which two computers were the only players. The Peruvian artists featured for the occasion were artist José Carlos Martinat and electronic engineer Kiko Mayorga, who adapted Martinat's project, *Objetos de Estéreo Realidad 2* (Objects of Stereo-Reality 2), which this time revolved around obtaining information with the words "robot" and "robotics".

- "A/V Automatic – Versatile" (2008) was an exhibition that blurred the dividing lines between the workshop classrooms and gallery halls of the Centro Fundación Telefónica. The project merged the use of electronic gadgets and recycled informatics to generate new, hybrid art objects. It was a pioneering foray into micro-electronic art projects in Lima; a true device and gadget festival that celebrated the digital as a platform for analysis and reflection on the processes of cultural perception during the late 20th century and early 21st century. Some of the works' starting points lied in the close scrutiny of Lima, and proposed functional mechanisms to turn the urban chaos into a platform for the adaptation of technology. The participating artists were Alex Julca, Alexandra Bianchi, Beno Juárez, Carlos Risco, Clara Huárniz, Diego Sánchez, Frank Ceberreros, Galahad Ledgard, Carlos Troncoso, Gustavo Reátegui, COO-SISTÉMICA, Jimmy Díaz, Jorge Luis Baca, José Díaz, Julio Martínez, Kiko Sánchez-Monzón, Koenig Johnson, Leonardo Camacho, Martín Jiménez, Miguel López,

Paola Torres, Paz Ferrand, Rafael Pulgar, Ray Uribe, Rosario Bertran, Rudolph Castro, Sergio Abugattás, Rodrigo Derteano, Gonzalo Cucho.

"Automatic-Versatile" was also exhibited at El Cultural, in Arequipa, under the direction of Ángela Delgado. An excerpt of eleven pieces were selected from the original exhibition in Lima and adapted for their presentation in Arequipa. Kiko Mayorga traveled to Arequipa with a small crew to assemble the works and teach workshops for local interested parties, in coordination with El Cultural. This marked a landmark in the interactions between Lima and Arequipa in the field of collective experimentation in new media.

- NEO-MEDIAL, a workshop led by Nina Czegledy, a Canadian media artist, curator and writer.

2009

- "VIDEOJUEGOS// Historias Lúdicas, Aventuras Insólitas" (VIDEOGAMES / Ludic Stories, Extraordinary Adventures). The show approached games, art and fantasy as a means to create new encounters between people, while generating new interaction dynamics between the players, the virtual space and the outside world. The projects showcased were inspired by videogames and presented in screens as installations, interventions, or performances. Works included: *The Path de Tale of Tales* (Belgium, 2009) and *Flower*, by thatgamecompany (USA, 2009), *The Night Journey* by Bill Viola and the USC EA Game Innovation Lab (USA, work in progress), *The Salt Satyagraha Online: Gandhi's March to Dandi in Second Life* by Joseph DeLappe (USA, 2008), *Head* by Julian Oliver (New Zealand/Spain, 2008), *Amagatana* by

Yuichiro Katsumoto (Japan, 2006 – 2009), *ToyGenoSonic* by Ludic-Society (Austria/ Switzerland/ Holland, 2009), *The Girlfriend Experience* by Martin Butler (Holanda, 2008), *Tagtool* by Markus Doninger - OMA Internacional (Austria, 2006 – 2009), *Level sounds like devil (BabyInChrist vs. His Father, May 2006)* by Eddo Stern (EE.UU., 2006), *DefaultProperties()* by Brody Condon (EE.UU., 2006).

2010

“VIDEO XXI: The Lemaître Collection”, brought the collection of Jean-Conrad and Isabelle Lemaître to Latin America for the first time. The collection is one of the most renowned international video art collection and gathers works from over 33 countries. The Lemaître collection focuses on more recent artists producing video in Europe, Middle East, Asia and Latin America. There are two defining traits to the Lemaître collection: on one hand, it selects works produced over the last two decades, which are marked by the development of video as an art format; on the other hand, it's comprised of pieces from different parts of the world, allowing for a multicultural appreciation deeply associated to contemporary video art.

Eight works were presented at Centro Fundación Telefónica, belonging to artists Yto Barrada (France / Morocco), Sébastien Caillat (France), Dominique Gonzalez-Foerster (France), Nicolaj Larssen (Denmark), Aernout Mik (Holland), Steve McQueen (England), Joao Onofre (Portugal), Christoph Rüttimann (Switzerland) and Bojan Sarcevic (Bosnia). Fourteen works were presented at MALL: Atlas Group (Lebanon), Yael Bartana (Israel), de Rijke /de Rooij (Holland), Sebastián Díaz Morales (Argentina),

Yang Fudong (China), Mario García Torres (Mexico), Fabien Giraud (France), Hassan Khan (Egypt), Arthur Kleinjan (Holland), Sigalit Landau (Israel), Astrid Nippoldt (Germany), Rachel Reupke (England), Mark Wallinger (England) and Gillian Wearing (England).

As part of the exhibition, Aernout Mik hosted a workshop on audiovisual creation with found footage.

2011

- “MMcLuhan 100: Comunicación, arte y pensamiento” (MMcLuhan 100: Communications, art and thought). The year 2011 marked the 100th anniversary of the birth of Marshall McLuhan's, father of the modern concept of communications and a crucial visionary of global interconnection and transformation in our mediatic society. Alta Tecnología Andina collaborated with philosopher and curator Victor J. Krebs to launch a great celebration. The project was titled “MMcL 100: Communications, Art and Thought” and unfolded in a series of artistic, scholarly and didactic events. Many activities were organized for the occasion, one of such being “Data, Cuerpos y Retratos Compartidos, de la Aldea Global a las Redes Sociales” (Data, Bodies and Shared Portraits: From the Global Village to Social Networks), a show curated by Daphne Dragona. The selected artists were Christopher Baker (USA), Heath Bunting (England), Aaron Koblin & Daniel Massey (USA), Alessandro Ludovico & Paolo Cirio (Italy), Matthias Fritsch (Denmark), Julian Oliver (New Zealand) & Danja Vasiliev (Russia), Jon Rafman (Canada), the MIT Media Lab (USA) and Gabriela Flores (Peru). Additional workshops included the Web Creativity

Seminar, led by Daphne Dragona, Julian Oliver and Danja Vasiliev, and the Networks Workshop run by Julian Oliver and Danja Vasiliev. Another exhibition held to honor the 100th anniversary was “Ciudadano Expandido: El futuro es hoy” (Expanded Citizen: The future is today), curated by philosopher Victor J. Krebs, which included works by José Aburto and Sebastián Burga, Gustavo Bockos, Elena Damiani, Clifford Day, Valeria Ghezzi, Clara Huárniz, Beno Juárez, Gabriel Lama and Jab Lemur. Lastly, there were master lectures by Norberto Cambiasso (Argentina), Jorge La Ferla (Argentina), Derrick de Kerckhove (Canada) and Bob Stein (USA).

- “Festival Poéticas Plurales: Texto, Sonido, Imagen” (Plural Poetics Festival: Text, Sound, Image), a festival that brought together a host of different contemporary expressions of poetic experimentation. The exhibitions, conferences, workshops and performances provided the audience with a window into said expressions. The show included works by José Aburto, Gabriel Acevedo, Omar Aramayo, Gloria Arteaga, Carlos Germán Belli, César Bolaños, Leonardo Camacho, Alberto Casari, Eduardo Chirinos, Jorge Eduardo Eielson, Mauricio Freyre, Sandra Gamarra, Gastón Garreaud, Heinrich Helberg, Alberto Hidalgo, Jaime Higa, Leopoldo La Rosa, Manuel Larrea, Teté Leguía, Pochi Marambio, Oscar Marimon, Mario Montalbetti, Manongo Mujica, Eliana Otta, PAM, Jorge Pérez Ruibal, Álvaro Portales, Francisco Pulgar Vidal, Juan Ramírez Ruiz, Javier Ramos Cucho, Emilio Rodríguez Larrain, Alejandro Romualdo, Juan Salas, Javier Sologuren, Eduardo Tokeshi, César Toro Montalvo, Ángel Valdez, Juan Pablo Vargas and Enrique Verástegui.

2013

- “Arte y Óptica” (Art and Optics), an exhibition curated by British intellectual Sean Cubitt, marked a new stage for Centro Fundación Telefónica, which had its name changed to Espacio Fundación Telefónica. The selection was made up of the following works and artists: Francesco Mariotti – *Milagros y flores cuánticas* (Quantum flowers and miracles, Peru, 2013) and *Delyside* (Peru – Switzerland, 2012); Gina Czarnecki - *Nascent* (Australia, 2005); Daniel Crooks – *Pan No.6 (of clocks and steps)* (Australia, 2007); Eugenio Dittborn – *El Blériot de Acevedo en el Bio-Bio, Pintura Aeropostal No. 132* (Acevedo’s Blériot at the Bío-Bío, Aeropostale Painting No. 132, Chile, 2002); Francisco Tropa – *Scenario (linterna #4)* (Portugal, 2011); David Connearn – *Retinal Ice 2013 (405 line interlace)* (United Kingdom, 2013); Mona Hatoum – *So much I want to say* (Canada – 1983); Jim Campbell – *Ambiguous Icon 5 Running Falling* (USA – 2000); Susan Collins – *Glenlandia* (Scotland, 2005-2006); The Harvard Station’s observatory in Arequipa – Collection of photographs by Jorge Villacorta and Andrés Garay Albújar taken from the Harvard Station in Arequipa (Peru, 1888 – 1927). The exhibition included panel discussions about the selection (hosted by its curator, Sean Cubitt) and other assorted subjects, such as art history and the history of communication media (Jorge Villacorta), optic media (José-Carlos Mariátegui), “aeropostale painting” (Eugenio Dittborn), the history of Peruvian astronomy and the collaboration between art and science (Roger Malina). In addition, a workshop was taught by Francisco Tropa.

Deliveri: The Politics of Exchange (2008)

The first “Noche en Blanco” (Night in White)

in Lima took place on May 15th, 16th and 17th in Miraflores. It was organized by Deliveri (a group formed by Jai González, Nazira Atala and Jorge Villacorta). It was a daring, spontaneous, temporary and festive art event, an encounter with traditional culture spaces and a rediscovery tour of unfrequented places in the center of Miraflores. The event aimed to break with the traditional formats of art presentation. The project was led by Jai Gonzalez, of the Unterwegs Theater in Heidelberg, Germany, in association with ATA, the Cultural Center of Spain of Lima, the Goethe-Institut and the Alliance Française – Embassy of France, and sponsored by Wiese Foundation, the Municipality of Miraflores and the Ministry of Foreign Affairs.

Deliveri organized the “Noche en Blanco” on the same week as the European Community, Latin America and Caribbean Presidential Commissions Summit, the V ALC-UE. The event wanted to demonstrate that, while big treaties are discussed and signed behind closed doors, there are also open spaces where the course of the world can be shaped. The urban space is a large public arena in which to make visible the potential of new exchange, as well as the reflections that surround political decisions. Behind the encounter lies the idea that we’re capable of educating ourselves in a culture of freedom centered around the citizens’ creative and legitimate use of the streets. To this end, Deliveri invited European and national artists to embark on the adventure of transforming the everyday world.

The artists created different kinds of works:

- Illuminated the facades of some iconic Miraflores buildings in colored lights.
- Provided the district with ephemeral

architecture to open up new perspectives about the public space.

- Installed objects in open areas and public buildings.
- Transformed people’s behavior into rituals with a new social character.
- A contemporary experimental music concert was held.
- A parade in “homage to the potato”, in the International Year of the Potato.

La Palabra de los Mudos (Word of the Mute) by Jota Castro (2008)

Jota Castro (1965), a Peruvian-French artist based in Belgium, prepared a performance for the “Noche en Blanco” (May 15th, 2008). The performance was co-produced by ATA with the support of the Prince Claus Fund, Deliveri, the Municipality of Miraflores and the Cultural Center of Spain (AECID) of Lima.

Choosing to embed the action within the context of the ALC-UE Summit, Castro gathered hundreds of deaf-mute people at Redondo beach (Miraflores). The artist acted as a hidden orator who addressed the audience without uttering a word, with the assistance of a sign language specialist. The performance was a symbolic manifesto about the barriers of communication and the need for social inclusion. A documentary by Gustavo Saavedra, titled *La Raza del Mudo* (The race of the mute) provided a biography of Jota Castro—a career diplomat at the European Union who abandoned his profession to embark on a journey of artistic creation—as well as an audiovisual registry of his return to Peru more than 20 years after to develop his project *Word of the Mute*.

**“Interactivos? Lima ‘09: Magia y Tecnología”
(Interactives? Lima ‘09: Magic and
Technology, 2009)**

“Interactivos? ‘09” was an event put forward by Medialab Prado, a digital creation hub located in Madrid. ATA was the local facilitator for the event, which was housed at Escuelab, near the San Martin plaza. The open call was launched as a follow up to the first “Magia y Tecnología” that was hosted by Medialab in Madrid a year before. Interactivos? ‘09 was born out of the collaboration between Alta Tecnología Andina and the AECID in Madrid, which had begun with “In(visible) Videographies”.

Magic and illusionism have always gone hand in hand with technology; from the early mechanic gearwork and the visual play of mirrors to the incorporation of electricity and film, all the way to digital technologies such as augmented reality, reality hacking, reactive objects and immersive environments.

The workshop drew inspiration from the strategies of magic and used technological resources old and new to collectively build software pieces and interactive installations to propose a revision of the usual magic number affair, which are characterized by a clear separation between the magician and the spectators. The selected projects were later developed into software pieces and interactive installations.

The workshop was held in Lima from April 13th to 28th, 2009. It was taught by Julian

Oliver (New Zealand, Spain), Clara Boj (Spain), Diego Díaz (Spain), Kiko Mayorga (Peru) and Jaime Oliver (Peru). The selected projects were:

- *La Fuerza en tus manos* (The strength in your hands), by Katya Álvarez (Mexico)
- *abracadabra pata*, by Carles Gutiérrez (Spain)
- *Mesa Juliana*, by Julián Pérez y Julio Lucio (Spain)
- *Rainbows*, by Kyd Campbell (Canada – Germany)
- *Frame Seduction*, by Pierre Proske (Australia – Austria)
- *Mestre das Sombras* (Master of Shadows) by Ricardo Nascimento (Brasil – Austria)
- *Tiempo Maleable* (Malleable Time) by José Castro (Argentina)
- *MASA (MASS)* by Andrea Sosa and Rolando Sánchez (Argentina – Peru)

Lectures were held on the topic of Medialabs, along with a Medialab-Prado exhibition directed by Marcos García and Laura Fernández (Spain). Other workshops around the event include, a workshop on Human Computing Theatre taught by Stuart Nolan, a seminar on hybrid architectures (Lima Trans-Sistémica, led by COO-RED, an experimentation network for urban-architectonic projects) and a workshop on interactive computer music (led by Jaime Oliver). The activities were developed at the Escuelab⁵ facilities and marked the official beginning of its operations. Escuelab

5 For more information on Escuelab, refer to J.-C. Mariátegui, E. Mayorga y J. Villacorta’s contribution “Escuelab.org”.

was conceived as a space for creative encounters in the fields of art, science, technology and new media. Kiko Mayorga was in charge of Escuelab's main program and was the lead for this project.

CENTRO ABIERTO: Intervenciones en el Centro Histórico de Lima (OPEN CENTER: Interventions in the Historic Center of Lima, 2009, 2010 and 2012)

CENTRO ABIERTO was articulated with the aim of reclaiming the Historic Center of Lima and turning it into a focus of attention with great potential for the articulation of contemporary artistic action within a renewed cultural context.

In this spirit, ATA, Fundación Telefónica and the Lima Art Museum – MALI opened a contest for artists residing in Peru and other Latin American countries to present site-specific projects designed to be located in the Historic Center of Lima.

Projects presented at Centro Abierto, 2009:

- "Orden Público" (Public Order), by Cuban artist James Bonaecha. Intervention at the Parque de la Democracia.
- "La foto salió movida" (The picture came out blurry), by Peruvian artist Sandra Nakamura. An intervention to the facade of Teatro Colón.
- "Identidad" (Identity), by Argentinian artist Fabián Nonino. An interactive installation to the facade of the Peruvian Telephone Company building.
- "Yo y San Martín" (San Martin and Me), by Chilean artist María Francisca Sánchez. An intervention at the Plaza San Martín.

Projects presented at Centro Abierto 2010:

- "Cortina de Humo" (Smoke Curtain) by Peruvian collective MD. An intervention at the Parque de la Democracia.
- "Héroes" (Heroes) by the Andrea Sosa – Rolando Sánchez collective (Argentina – Peru) An intervention to the statue of San Martin at the Plaza San Martín.
- "Invasión Verde" (Green Invasion) by Peruvian collective POP UP and Claudia Ampuero. An intervention at Pasaje Encarnación.
- "Los Palcos del Descubridor" (The Discoverer's Balconies) by Peruvian collective Retrofuturo. An intervention to the Teatro Colón.
- "Silencio_espacio" (Silence_Space) by collective F.D.A.C.M.A – Foundation for the Dissemination of Contemporary Art in Mercosur and Surroundings (Argentina and Chile). Building of a sound-proofing cabin in the corner of block n°8 of Jirón de la Unión.

For its third edition (2011), Centro Abierto went from being a submission-only contest to a curatorial project involving four guest artists, who developed site-specific interventions. These interventions were presented together with a piece chosen through the contest.

The team of curators involved in the third edition was comprised of Tatiana Cuevas, an independent Mexican curator; Sharon Lerner, a contemporary art curator at MALI, and Jorge Villacorta, an independent curator and president of ATA. The selection committee was made up by the aforementioned curators, Pedro Pablo Alayza, sub-director of culture

at the Metropolitan Municipality of Lima, and Lucía García de Polavieja, the cultural projects manager at Fundación Telefónica.

Guest artists – Centro Abierto, 2011

- Teresa Burga (Iquitos, 1935⁶)
- Raimond Chaves (Bogota, 1963) and Gilda Mantilla (Los Angeles, 1967)
- Elio Martuccelli (Lima, 1968)
- Héctor Zamora (Mexico City, 1974)

“Videoarte 01” (“Videoart 1”, 2013)

Parallel to the third edition of the “Noche en Blanco” (in Barranco), ATA curated the “Videoarte 01” exhibition at the Lima Contemporary Art Museum (MAC Lima) in Barranco.

The exhibition was divided in two galleries. The first, “In the Country of Last Things” consisted of two videoinstallations by two Argentinian video makers. It featured Charly Nijenshon’s work for the first time in Peru, characterized by facing the individual with different scenarios of the natural, both peaceful and hostile. The piece shown, *El Naufragio de los Hombres* (The Shipwreck of Men) was recorded at the Uyuni Salt Flats in Bolivia. The other piece showcased was *Pasajes* (Passages) by Gabriela Golder, in which a conversation floods the uninhabited and crumbling spaces of a deserted building.

The second hall was titled “Reopening the black box of technology”, for which the gallery was transformed into a small cinema (black box). The four

video programs screened included two anthologies of works by Gabriela Golder (Argentina) and by Miguel Alvear (Ecuador), as well as two other selections: “Abstractos y Animados” (Abstract and Animated) with works that blended animation, synthetic image and frame by frame animation; and “Video Arte Peruano Contemporáneo” (Contemporary Peruvian Video Art), which spanned works of Peruvian video art produced after its peak in the late nineties.

The Colony by Dinh Q Lê (2016)

Vietnamese–American artist Dinh Q Lê visited Peru to produce *The Colony*, a project in which ATA collaborated. Dinh Q Lê shot scenes of the guano islands of Chincha, whose rich supply of fertilizers brought the country large earnings. Lê drew a comparison between the Chinese occupation of the Vietnamese islands and the “Guano Act”, signed in 1856 and by which the United States became entitled to more than a hundred of “unoccupied” isles and atolls in the Pacific. Moreover, Lê shows the remnants of a once prosperous industry and how it continues to operate the same as it did two centuries ago. He draws a parallel between the current exploitation of the Vietnamese islands at the hands of the Chinese and the commercial exploitation of the Peruvian guano islands. Lê intervenes footage of these places with an animation technique, imprinting it with the intimacy of a tale. Thus, the contemporary workers and the animated Chinese ones cohabit a space that seems stuck in a time warp.

6 It is the project *Paisaje Urbano 19...* (*Urban Landscape 19...*), conceptual project originally conceived in 1978-1979.

Communities

Emergent communities: from image to sound

3
8
8

The early 2000s saw the appearance of a number of local organizations that seemed to follow in ATA's (Alta Tecnología Andina, Hi-Andean Technology) footsteps by vouching for the development of new media in Perú. Associations such as Realidad Visual, a video and multimedia project production founded in 2000 by Mauricio Delfín and Jaime E. Oliver, or Desarrollo Artístico Cultural Peruano (Peruvian Artistic Cultural Development, or DACP), a platform for the preservation and promotion of electronic art, founded in 2001 by musicians and artists Carlos Vásquez, Carlos Troncoso, Nola Ordóñez and Angie Bonino, are some fundamental examples of the organizational scenario at the dawn of the new millennium.

Many activities, exhibitions, events and projects to promote art and technology took place parallel to the appearance of these new organizations. These events had their predecessor in the Video Art Festivals that began in 1998. This constellation of

events meant a healthy boost for this type of works, and brought visibility not only to the projects, but also to their authors.

The 1st Artware Digital Art Biennial was created by Umberto Roncoroni and debuted in 2001 to offer the audience a fundamental approach to the medium; the outdoors experimental sound event "MODULAR 12°06' S 77°01' W Park-o-Bahn: 168 horas de música electrónica en el Parque de Miraflores" (168 hours of electronic music at Miraflores Central Park), for which a week-long sonorous ambient was deployed at the Central Park in Miraflores (the project was organized by ATA jointly with the Municipality of Miraflores during the 5th International Video Art Festival), as well as the project "Laberinto Sonoro" (Sonic Labyrinth), organized by Medios Nómades collective, which featured installations and performances at the José Carlos Mariátegui Memorial Museum.

The VIBRA / Audio Lima Experimental sound art festival was launched in 2006. The festival featured concerts, conferences, workshops and exhibitions such as “Resistencias: primeras vanguardias musicales en el Perú” (Resistances: first musical avant-gardes in Peru), a panorama of Peruvian music experimentation during the sixties. 2008 saw the first edition of the Lima Sonora Festival, which was organized by the San Martín de Porres University’s Sound Research Workshop (ISONAR), and was held at the Municipality of Lima’s Pancho Fierro Art Gallery, as well as Contacto Festival, an event organized by the Aloadi label and collective at the Cultural Center of Spain, a place that was a hub for sonorous installations, performance and presentations by national and international sound artists and musicians. More recently, in 2016, an exhibition titled “Hacer la audición. Encuentros entre arte y sonido en el Perú” (Auditioning: Encounters between art and sound in Peru), curated by Luis Alvarado, offered an overview of sound-based art at the Lima Contemporary Art Museum (MAC Lima) in Barranco.

These various entities and events gathered creators interested in exploring the artistic possibilities of technology. This way, many different creative communities began to materialize around these nodes, which enabled people with similar interests to come together. The electronic art communities, and their different branches (video art, sound art, interactive art, animation, etc) were beginning to configure around these initiatives, which not only promoted and supported the production of electronic-based art, but, perhaps more importantly still, worked as a platform for mutual learning, consequently furthering the consolidation of these communities.

Placing ATA as a precedent for other organizations and events is more than simply pointing out a chronological fact; it draws a relation between an organization and its groups of interest. ATA emerged at a time in which the very idea of a video art or electronic arts “community” was non-existent in Lima. During the mid-nineties, the notion of “Peruvian video art” was hardly more than a chimera in the minds of a few. The existence of ATA made visible the first systematic explorations in video and new technologies of a number of young artists who eventually formed the early technology-based artist communities. In other words, these communities paved the way thanks to ATA’s direct or indirect support.

On the other hand, the organizations that surfaced in the 2000 were able to articulate a group of people who had already discovered new media, be it as creators or as audience. In this sense, they helped consolidate collaboration networks for artistic production, which we here refer to as creative communities. But said new millennium organizations also made it possible for more people to acknowledge technology as an important creative resource, especially through education work, in some cases (e.g., Realidad Visual) and by promoting its discourse (e.g., Artware).

The same can be said of activities that took place during the first decade of the 21st century that sought to change the physiognomy of the local arts scene through exhibitions, experimental projects and ambitious events that made technology the axis of its artistic praxis.

The work with digital technologies, in particular the whole spectrum of the

audiovisual fields, opened up a series of creation possibilities based on sound. It was mainly through work in video that electronic music came to appear in these organizations' radar, incidentally at first, but as a clear goal later on. At the same time, as we already mentioned, the development of ambitious activities and exhibitions in sonorous experimentation during the early years of the new millennium, such as "Park-o-Bahn", "Laberinto Sonoro" (Sonic Labyrinth) and "Resistances" catalyzed the activities of musicians and sound creators.

The emergence of musical/sound communities at the dawn of the 21st century—first in Lima and Arequipa, and later on in Trujillo and Cuzco—stimulated the development of sound art in Perú. That said, communities were facing information voids that hindered their frame of reference in regards to previous local production. With no written history or archives, the void faced by musicians and new researchers in the field was hard to remedy. This was reflected in the deep chasm separating the different lines of music work (and their respective communities): on one hand, the erudite experimentalists of the sixties and seventies—such as Edgar Valcárcel and Arturo Ruiz del Pozo— and, on the other, the young exponents of post-punk noise—such as Insumisión, Ertiub and Paruro— and of dance electronic music, such as Unidad Central and Theremyn_4.

In this respect, one of the key roles the nodes that emerged during the 2000s played in consolidating these little communities was to bridge them together (the concerts that accompanied the "Resistances" exhibition are an example). The coming together of different communities (video, sound and its different branches, electronic art, digital

art, and so on) led to collaborations that spawned hybrid combinations of different technologies, logics and aesthetics, a process that transformed the panorama of artistic creation at the time.

By interweaving these communities together, incipient networks were created that spawned specialists and professionals, built an audience (the curious included) and pumped in ideas, discussion, resources, energy and aspirations, which resulted in something like a "scene" of technology-based arts.

DACP Peruvian Artistic Cultural Development in local sound, music and audiovisual productions

Angie Bonino

DACP was an organization that was formed in 2001, comprised of Carlos Vásquez, electronic musician and member of the electronic music collective Unidad Central and audiovisual artist; Carlos Troncoso, engraving and video artist; Nola Ordóñez, painter who also produced video art works; and Angie Bonino, multidisciplinary artist and director of the organization since it started until 2002. It was later directed by Carlos Troncoso, followed successively by Nola Ordóñez and Carlos Vásquez. This group of artists came together to support, promote and rescue the production of colleagues that worked with art and technology, focused on new media, video art, sound and electronic music in Peru.

They had two pieces of equipment for editing videos and a professional sound studio, keyboards and different mixing consoles. A series of projects were developed there, including video editing for artists as well as sound edition and recordings for sound design and

electroacoustic and electronic music. Their first workspace was provided by Carlos Vásquez, the house that operated as the professional recording and mastering studio of the Unidad Central collective, in which they had access to all the equipment. Another workspace was later provided by Carlos Troncoso and was a flat in Miraflores.

Sound and electronic music

With regard to sound and music, Carlos Vásquez was in charge of one of DACP's main projects: the digitalization and restoration of the work of Arturo Ruiz del Pozo, one of the pioneers in electroacoustic music in Peru and who had almost all his material on tape. A Nagra recorder from the period was found to digitize Ruiz del Pozo's vast material, from his early pieces of music to the most recent ones.

DACP produced a series of events and different concerts, such as "Cho.lo-fi" (2001), organized in Neptuno Park in 2001 (Lima's historical center), which brought

together different sound and electronic music artists, such as Christian Galarreta, Jardín collective, Dante Gonzales, among others. There were also concerts organized with Medios Nómades collective, such as “Sonic labyrinth”, including its organization and management. This event brought together videoinstallations, performances and different multidisciplinary works in which sound was the main focus. There was also a tribute to the pioneers Arturo Ruiz del Pozo and Édgar Valcárcel, Peruvian pianists and composers, who shared the stage with Ricardo Dal Farra, Argentinian researcher, director of the Electronic Arts Experimentation and Research Center (CEIArtE) of the National University of Tres de Febrero (Buenos Aires), at the Jazz Zone in Barranco in 2003, among other events.

Audiovisuals

3
9
2

With regard to video, co-productions were carried out in different video arts of outstanding artists such as Patricia Bueno, Cristian Alarcón, Gloria Arteaga, Patricia Saucedo, Ivo Draganac, Carlos Troncoso, Nola Ordóñez, Carlos Vásquez, among others. DACP also collaborated in the production of the videoinstallations of Teresa Borasino, Marisol Malatesta and Wilma Ehni for the exhibition “Spinning Stories” at Forum gallery from March 9 to 30, 2005.

DACP also organized selections of Peruvian video art for international exhibitions and festivals, such as the VII International Digital Art Exhibition in Havana, Cuba (2005), curated by Nola Ordóñez and Carlos Troncoso. In addition, several sessions of video artists’ works, where shown by Angie Bonino at Edith Sachs Artes Visuales, in its Cultural Fridays’ program. Artists such as Diego

Lama, Eriván Phumpiú, Kike Riesco, Felipe Morey, Nola Ordóñez, Iván Lozano Di Natale, among others, were showcased in these presentations. DACP also produced the short film *La memoria Rebelde*, of Nola Ordóñez and Félix Álvarez, that was presented at the 8th Lima Film Festival.

DACP also collaborated on audiovisual and multidisciplinary projects, such as “REC. Media. Dos”, an international video art show in its second edition, which was held at the Centro Cultural de España in 2000, curated by Angie Bonino. They also digitized the documents for the exhibition and book *Accionismo en el Perú (1965-2000) Rastros y Fuentes para una primera cronología*, curated by Emilio Tarazona for the exhibition at ICPNA (Peruvian North American Cultural Institute) from January 19 to March 6, 2005; in addition, they also supported the net performance project *NO LOGO*, of the artist Angie Bonino, curated by José-Carlos Mariátegui in collaboration with ATA and the Red Científica Peruana in 2001.

Realidad Visual

Mauricio Delfín

Realidad Visual (Visual Reality) was envisaged at the beginning of 2000 by Mauricio Delfín and Jaime E. Oliver as a platform for the production of videos and multimedia projects focusing on social issues. One of its first productions was *Loco* (2001), a documentary that documented professional and popular discourses on mental illness in Lima. José Aburto joined the organization during the experience of "Sirenética: vehículos simbióticos" (2002), a collective exhibition of electronic art which was held for one evening at ICPNA's Gallery (Peruvian North American Cultural Institute) in Miraflores (Lima). Realidad Visual was formally then established as a non-profit organization with the objective of promoting experimentation and the production of media arts in Peru.

One of the first activities that Realidad Visual promoted was "Cesar Moro's celebration" (Celebración de César Moro), held as part of the centennial of the birth of the Peruvian poet and

painter. Moro interested us because of his powerful poetry and because very little work had been done on him, as well as the fact that he was a fairly unknown and little understood Peruvian artist who went against the mainstream. The project consisted of a website on the work of Moro (cesarmoro.com), and the production of "Videamoro: 5 artistas sobre 5 textos" (2003), a collective exhibition of Peruvian video art inspired by the poetic work of this surrealist artist. Curated by Giancarlo Gomero, artists José Aburto, Alberto Borea, Diego Lama, Carlos Letts and Humberto Polar participated in the exhibition. The "Celebration" included the production of *Viaje hacia la Noche* (2004), a documentary on the life and work of César Moro, directed by Mauricio Delfín and filmed in Lima, Paris and Mexico.

The work *El Paraíso en la Tierra* (*Paradis Terrestre*) of Santi Zegarra (Peru) and Norbert Godon (France) began to be produced at the end of 2003, an ambitious

videoinstallation that took the celebration of Christmas in the rainforest as a starting point to explore the political economy of the Brazilian nut in Madre de Dios. This resource was not only understood as an export product, but also as a symbol of the complex universe of social actors impacted by globalization. To carry out this installation, a production team traveled to document and record, on audio and video, communities of Brazilian nut collectors in the Tambopata Reserve. The installation was presented simultaneously in the cities of Lima, Lyon and Puerto Maldonado at the end of 2004.

Between 2002 and 2004, Realidad Visual produced three "Audiovisual Essays" under the coordination of Jaime E. Oliver. The essays were compositions that employed technology as a medium to develop the expressive and technical capabilities of a performer and an instrument. The First Audiovisual Essay, *Quinteto para Cello Solo*, was presented as part of "Sirenética" (2002) and at the Festival of Contemporary Art in Barranco (Lima, 2003). The Second Audiovisual Essay, *Trío para Vibráfono Solo*, was presented at the Contacto Festival of Electronic Music the same year. The Third Audiovisual Essay, *Cuarteto para flauta sola*, was presented at the next edition of Contacto Festival (2004).

In 2004 Realidad Visual took over the management of the International Festival of Video/Art/Electronic (VAE) conceived by Alta Tecnología Andina (ATA). In this

way, the VAE Festival went beyond the organization that created it in an attempt to stimulate the creation of institutions in the national media arts. Realidad Visual produced four editions of the VAE Festival between 2004 and 2010, in a circuit that included Arequipa, Cusco, Lima, Trujillo and Puerto Maldonado. Seeking to take the VAE Festival to a new phase, it was transformed in four key aspects: the decentralization of activities, which had previously taken place mainly in Lima, the emphasis on the transfer of knowledge among artists through workshops and the broadening of the focus of the Festival on media arts, with the aim of going beyond the expressions in video art. In addition, the Festival continued his plan of promoting national artists and presenting well-known international artists. In this new phase, led by a team that included Paola Barrenechea, Alan Malcolm and the curator Miguel Zegarra, the work of more than one hundred national and international artists was presented, including exhibitions, conferences, workshops, concerts, forums and publications².

The first drafts and designs of the project "Culturaperu.org," a digital platform for information, visibilization and coordination of the culture sector, also started in 2004. During the first phase, the design of the platform was devised with the support, in communication and design, of different citizen groups interested in strengthening cultural policies in the country, such as the

2 See the contribution by M. Delfín, "VAE Festivals (2004-2011)".

Coalición Peruana por la Diversidad Cultural (CPDC) (Peruvian Coalition for Cultural Diversity) and the citizen movement in favor of creating the Peruvian Ministry of Culture. "Culturaperu.org" was officially launched in September 2009 as a Cultural Information System (SIC, for its acronym in Spanish) of the civil society, becoming an independent organization from Realidad Visual as of 2010. From then on, "Cultraperu.org" expanded its activities to include different subjects related to citizen participation in culture and was recognized as a "Cultural Reference Point" by the Ministry of Culture in 2012.

In 2005 Realidad Visual started the production of the documentary *Noqanchis* (All of us) directed by Mauricio Delfín. The documentary focused on the story of a group of people in an Andean highland community in Ayacucho, which celebrates the Fiesta de las Cruces (Festival of the Crosses) after it had been prohibited for almost two decades due to the terrorist violence that wracked the country during the 1980s. That same year *Retroceder Nunca* of José Aburto was produced, a video poem about the 11 September 2001 attack in New York.

After the tenth edition of the VAE Festival in 2006, Realidad Visual took a break and resumed activities in 2008. In July that year *VIVO 0.1* took place, an interactive installation undertaken by Jaime E. Oliver, José Aburto and Mauricio Delfín and presented at the ICPNA's Gallery (Peruvian North American Cultural Institute) in Miraflores

(Lima). In September "PLASMA: Primer Encuentro Peruano de Arte y Nuevos Medios" was organized at the Centro Fundación Telefónica. PLASMA gathered an important group of national and international researchers for three days, to discuss different issues related to the field of media arts. In 2009 *VIVO 0.2* was presented, a second version of the installation mentioned above, as part of the Artware5 - International Biennial of Digital Art, in Lima. Likewise, a second version of PLASMA took place in November 2009.

In 2010, Realidad Visual held its last activities with the organization of the 11th and last edition of the VAE Festival. This time, the Festival's main project consisted in organizing the first Latin American Computer Music Forum (FLAMUC), which gathered 28 national and international musicians. Funded by international cooperation agencies, special emphasis was placed on bringing musicians from the Andean and Latin American region to contribute to a dialogue that would allow transnational and regional coordination to be envisioned and strengthened.

It could be said that as a non-profit association, Realidad Visual met its initial objectives of promoting the experimentation, production and dissemination of media arts in the country, serving as a platform for important lessons and experiences, which enabled its members to shape different initiatives and continue developing projects linked to art and culture³.

3 An archive is currently in the making which will contain all projects and contents carried out by Realidad Visual

between 2000 and 2010, which will be accessible as from 2019 on <http://realidadvisual.org>

It is important to emphasize that all the organization's work was carried out without public or private funding. With the exception from the specific support of a few embassies, international cooperation institutions and foundations for the VAE Festival and for some components of specific projects, most of the costs entailed in developing the projects were assumed by its members, who carried out design, consulting and audiovisual work and other less exciting work, investing part of their own income in maintaining the platform. A lot was achieved thanks to the energy and enthusiasm of a group of people that consisted of more than just the founding members and included different collaborators, interested in creating innovative projects in an unfavorable context. Collectives such as Aloardi and cultural activators in different regions of the country were much-appreciated partners in several of the projects that were achieved. Many projects, as ambitious or even more to the ones carried out, did not go beyond the planning stage, including a media arts laboratory and a system of educational workshops which were not able to find funding.

Perhaps the most powerful force that propelled the work of Realidad Visual for almost a decade was the conviction of working toward the creation of a space that could overcome the uncertainties and limitations of living in a country that still felt itself to be deeply "third world": work was not done on experimental technologies and videos because there was an assured market or any guarantee that that would lead us to obtain funding. The work was done to achieve a free space for imagination and creation: a space that would surmount the multiple material and immaterial obstacles in a context such

as the Peruvian at the start of the new millennium. The driving idea was always to do things as we thought they should be done, trying to demonstrate in practice that a lot could be achieved as a result of great effort and determination. An effort was also made to compensate for the serious weaknesses of public cultural institutions, which, for all intents and purposes did not really exist and which considered electronic art as irrelevant.

It was probably the passing of time that made us realize we could not continue. After almost ten years of hard work, investing all our time and resources—we went from being twenty-something to thirty-something years old—and made the transition from Realidad Visual (translated Visual Reality in English) to reality.

The same conclusion is again reached: in Peru, independent initiatives that seek to create culture and art come across a lot of difficulties if they want to continue over time due to the exhausting process of keeping going without public or private funding. Nevertheless, the recent past shows that Realidad Visual—and many other organizations such as Aloardi, Asim'tria, ATA, Buh Records, the Instituto Arte Electrónica, La Casa Ida, Escuelab, to mention only a few—existed and continue to exist *in spite of* the many limitations encountered. We believe that a real and profound strengthening of a local and national ecosystem of cultural spaces, agents and managers involved in the promotion of electronic and/or media arts will not in fact occur until we achieve a substantial change in the cultural policies of our country, ensuring that public policies stimulate creation and experimentation in contemporary arts, thereby motivating the private sector to support creative

processes. We consider these citizen initiatives to be essential to promote critical thinking, imagination, human development and cultural diversity in the country.

REFERENCES

Delfín, Mauricio (2010). Culturaperu.org: una Plataforma para la participación ciudadana en cultura. In *Co-laborar: Experiencias de trabajo y colaboración* (pp. 14-21). Lima: Tanq.

Artware

Umberto Roncoroni

3
9
8

Artware was a digital arts biennial in Lima created in 2001 by the Italian artist (residing in Peru) Umberto Roncoroni, to investigate, reflect on and disseminate the most important contributions made by current aesthetic research in the new digital media. Emphasis was placed on the production — in Peru and Latin America— on projects that started to be undertaken by students and teachers at several universities in Lima.

The activities of Artware, which include exhibitions, seminars and conferences, have opened the way for critique and exchanges, the results of which, published in their respective catalogues, serve as reference material for the aesthetics of digital media.

The first exhibition of Artware was shown at the Cultural Center of Spain in 2001; the second at the Cultural Center of the Pontifical Catholic University of Peru in 2003 and the subsequent ones at the North American Peruvian Cultural Institute

(ICPNA). Thanks to the biennial, the local audience was able to approach the work of artists, researchers and international pioneers that explore the aesthetic, scientific and educational possibilities of digital art, such as Roman Verostko, Jean-Pierre Hébert, Umberto Roncoroni, Harold Cohen and Herbert Franke. It also included the work of several young Peruvian artists, such as Christian Galarreta, Manuel Castillo, Beno Juárez and the collective Realidad Visual.

From a scientific point of view, the project has contributed, through interdisciplinary projects, to the deepening and dissemination of algorithms and artistic processes based on fractals, artificial life, genetics and algorithms. From an aesthetic point of view, each edition of the biennial has focused on specific issues such as questioning authorship and creativity, reflecting on the role of the work of art and the artist, the aesthetic properties of interactivity, with a constant emphasis

on education. From a technological standpoint, Artware has highlighted the cultural and aesthetic role of software from a humanistic standpoint, going against the current abuse of electronic gadgets, which characterizes most international production, and inviting artists that are trying to leave the museum display area to confront the challenges of cyberspace, multi-authorship and collective intelligence. In this sense, Artware is committed to technological development with human values and identity, claiming that the aesthetic evolution implies reformulating the relationship of the artist and the work of art with society and culture taking into account the impact of technology.

Artware also introduced digital aesthetics and computer art in Peru and has contributed to its development in Latin America, presenting the projects of artists that are not able to find places to exhibit their works in the country, opportunities for critique and discussion, a strategy that opened the way for the organization of many other exhibitions of a technological nature. Artware's theoretical documents are available on the website <http://www.digitalartperu.org>.

Reflections on Park-o-Bahn

José Javier Castro

4
0
0

In the collective consciousness, we often tend to overlook the impact that technology has on the evolution of the arts. In some moments it is preponderant, in others it is a companion, in others it is not evident, but it is always present and associated with the inventiveness and development of culture and art. We can say that the field of music is closely linked to technology and substantially influences compositional processes; in some cases, easing or automating them with models and editable components. If we consider the technical side of recording, the processes of production, recording, mixing, post-production and the final cut—the master—, are increasingly compact and summarized in terms of design and qualitatively more efficient and effective.

We can say that music, in terms of technology, has had a meteoric rise similar to the often-mentioned aeronautic race. If we compare the first recordings made on wax or tinfoil, compared to what we

have today—where, a portable artefact can have a bearable capacity similar to a studio from the seventies and eighties, we can perceive the degree of historical progress. The development of the technical and technological infrastructure of music encompasses the type of microphone; the cable quality and shielding; the types of preamplifier; microphone types, and quality, preamp types, magnetic audio to digital audio conversion interfaces—with or without a console—as well as the diversity of software—applications, processors and other effect, sequencing, instrumentation or sampling packages—.

In basic terms, an inevitable consequence of the digital revolution is the portability and accessibility of data as well as a greater creative autonomy for people. Whatever discipline it may be, there is a software or scheme of software's that provide the infrastructure for the invention or creation and development of projects.

I think that each generation develops its own curiosity with their own technological moments: some look at them, others create them, many may enjoy them. The use and consequence are always evolutionary in its own form and this pattern is given by technology, especially focused on making the work more efficient and immediate. What is defined as instant gratification.

There are facts that contribute to the creation of new paradigms and events that favors or demarcate the development of new stories. In that sense, we believe that a project such as Park-o-Bahn is remarkable. In Peru, the interest and dedication in the field of electronic music begins, as it usually is, by individual efforts which expands then into small communities and then large groups. Lima is the city with produces the highest proportion and, therefore, the highest demand.

Peru is not aside with regard to the incorporation of musical technology as far as instrumentation is concerned. In such a field, in which research should be preponderant, the use of electronic resources often seems cosmetic or loose. And this approach also gives results, sometimes commercially more suitable than those in which deepening the concept as well as the textural and sonic work is key.

The creation of events as a strategy to identify and congregate talent that have not been visible until then, neither commercially nor institutionally, has yielded to positive results. With the right framework, it is possible to value the artistic work that is discovered, that emerges or that is proposed. An example of this was Park-o-Bahn, an installation that resulted in the creation of 168 hours of

original music by 16 artists.

Initially proposed by myself, this event was also a consequence of a production made by Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA), which found the right cultural policies for promotion under the Luis Miró Quesada Garland Gallery of the Municipality of Miraflores to provide a suitable structure to launch a convincing call focused on sound experimentation. An innovative instance of cooperation towards the construction of an open community engaged in new forms of musical production and consumption was setup.

Modular 12°06´S 77°01´W Park-o-Bahn: 168 hours of electronic music in the park in Miraflores

MODULAR 12°06´S 77°01´W Park-o-Bahn was a sound installation —the first of its kind in Peru— that transmitted 168 hours of continuous sound based on original electronic compositions of more than a dozen Peruvian creators to achieve a complementary sound environment making a week-long intervention in the life of the Central Park in Miraflores, seeking to surround the pedestrian space with sound in order to create a psychoacoustic effect. Parks are characteristically a type of space, refuge or island, without it mattering if there is noise in the surrounding area. The layout of the speakers, interspersed along the main route, meant that the sound could be broadcast from the top down. This aimed to produce a psychological stimulus to the passer-by that would give a new dimension to the space through that confronts the public with a kind of unusual sound creation.

The sound installation was complemented with a closing concert by the participating

artists and other guests' musicians of the local scene —such as Insumisión—. In addition, the amphitheater Chabuca Granda —also located in the Central Park— was the stage for the presentation of electronic music bands more oriented to the "song format".

Considering it only by its duration —168 hours of original continuous music, 24 hours a day for a week— the event became a milestone of the emission of electronic music.

Participating musicians

José Javier Castro. General coordinator of the project, has participated in different groups of music and is now dedicated to the research in electronic music.

Félix Arias. Student at the National School of Fine Arts with different experiences in environmental and electronic music.

Ensamble. One of the pioneering groups of electronic music in Peru, composed by Jorge González, Édgar González, Carlos González and Luis Torres.

5 Esquinas. Experimental group conformed by professionals in graphic and audiovisual arts such as Juano Castillo and Carlos Gonzáles.

Johnny Collantes. Musician with two electronic productions that have been recognized among the best in the city under the names of Chuchek and Kollantes.

Omar Lavalle. Musician graduated in sound engineering with numerous and recognized experiences in sound and composition for dance and theater.

Theremyn_4. Name of the acclaimed electronic project of local musician José Gallo.

Unidad Central. Perhaps the most renowned group of electronic music in Peru.

Naylamp. Name of the duo of musicians-advertising professionals composed of Rolando Roncallo and Rafael Santillán, with experience in experimental music since the 80s.

Ivo Draganac. One of the most recognized graphic artists in Lima with active participation in electronic music.

Christian Galarreta. Trained musician and scholar with broad experience in the development of electronic music thanks to his projects Evamuss and Aloadi.

Kiko Mayorga. Electronic engineer and electronic artist. Nowadays, he is the director of "Garage Space" in the UTEC (University of Engineering and Technology).

Resistances: first musical avant-gardes in Peru

José Javier Castro

“Resistances: first musical avant-gardes in Peru” was presented as part of the second exhibition of the sound art festival VIBRA / Audio Lima Experimental. “Resistances” is the result of the association of the personal research of Luis Alvarado —a former student— on the avant-garde music in general and in particular to the Peruvian academic and experimental composers, mainly working during the fifties and sixties onward who were characterized by the use of electronic media and intervention as part of a concept and implementation resulted from the agreement between Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA) and Fundación Telefónica.

Luis’s work embraced the great opportunity to rescue both visual and sound records, as well as archives and diverse documentation, in order to organize and catalogue the information for the exhibition. The project aimed at creating content, products and

tools aimed to become distributed for educational purposes, both formative and informative and thus implementing such an important part of the history of the country’s music as an element of public knowledge.

César Bolaños, Édgar Valcárcel, Olga Pozzi-Escot, Leopoldo La Rosa, Enrique Pinilla, Celso Garrido-Lecca, Alejandro Núñez Allauca and Walter Casas, are among the composers that revolutionized the academic avantgarde music, a natural counterpart of a specific moment in the history of universal music, and which left a mark beyond the Peruvian borders.

Those who attended the Sala Paréntesis at the Centro Fundación Telefónica participated in an experience where they could see, listen to and access the world of these musicians, through sound documents such as recordings on reel-to-reel tapes that had been digitized for the first time. There were also graphic

documents such as photographs, programs, press cuttings and sheet music. A video with interviews with the composers enabled the public to know the context in which this generation developed, marked by the musical renewal of classical music in Latin America.

Remix: a compilation of sound projects

Various Authors

The creation, production, discussion and promotion of sound art beginning in early 2000 can be mapped around organizations, events and projects. Some noteworthy organizations include Aloardi (founded in 1998) and Casa Ida (founded in 2000), whose continuity was affected by the difficulty in finding proper financing sources. Exhibitions proved another vehicle for the promotion of sound art, through which the field carved its own niche in the local contemporary arts panorama since the early 2000s. Finally, there are independent creators who have applied their experimental practice to fields such as scenic arts.

The later half of the 2000s saw the introduction of the researcher-curator figure, whose work makes the construction of a history of sound art in Peru possible. A first example of such a project was the exhibition “Resistencias, primeras vanguardias musicales en el Perú” (Resistances: first musical avant-gardes

in Peru), which was co-curated by Luis Alvarado and José Javier Castro during VIBRA / Audio Lima Experimental (2006). VIBRA's own program also included a curatorship by Alan Poma with the support of Jorge Villacorta (the latter acted as the official curator, due to contractual reasons). The precedent for this experience was an extracurricular video art workshop run by Alan Poma, Luis Alvarado and Deborah Delgado at the Pontifical Catholic University of Peru's Communications Arts and Sciences faculty between 2002 and 2006. After this initial experience, both Alvarado and Poma sought to create platforms to promote video art, be it autonomously or as an appendix to established institutions.

Nomadic media “Medios Nómades”

J.V.

Six weeks after the completion of Park-o-Bahn, another event with many participants took place. Under the title *Laberinto Sonoro* (Sonic Labyrinth), the event lasted one day

and took place at the José Carlos Mariátegui Memorial Museum. If Park-o-Bahn can be described as a long-term project, with a clear-cut logistic and organization, product of the planned vision of musician José Javier Castro, *Laberinto Sonoro* was an explosive combination of eclectic proposals, presented simultaneously by musicians and electronic experimentalists, some of which were also visual artists of the National School of Fine Arts. This convergence has been recognized by the sound art researcher Luis Alvarado, who argues that “this event was the beginning of a series of multidisciplinary festivals in which video art, electronic art and electronic music coexisted, an approach that was growing, a sign of the interrelation and flow within the world of visual arts and the circuit of music. It is the moment in which appears on stage a fairly well and cohesive scene of experimental electronic noise music” (Alvarado, 2016).

Various proposals came together that day: the labyrinth created by Christian Galarreta for the transit of the “Sonic Minotaur”, embodied by Alberto Serquén; the theme of Sun Cok created using radio and television recordings; or Carlos Troncoso’s proposal to make a pause in listening in order to rediscover it. During the press coverage of this event, Gabriela Wiener describes it as a “concert inside an exhibition hall [that] despite its gregarious nature, showcases well-defined individual proposals” (Wiener, 2001), a fact that was evident in the persistent work around sound by which many of the participants continued further

on after this project.

Aloardi Project¹

Founded in Lima in 1998, Aloardi began its operations as a collective dedicated to the independent promotion —through their eponymous label— of experimental music, media art, sonorous interventions and acoustic research in South and Central America. Aloardi supports and sparks collaboration between different individuals, autonomous groups and institutions locally, nationally and internationally. The collective organizes interdisciplinary events and exhibitions, and provides knowledge on resources (both technological and non technological) to the local community. Located in the district of Rimac (Lima), the center has operated as a mediatheque since 2004 and serves as a venue for meetings, workshops, research laboratories, residency programs, audiovisual production, and internet radio broadcasts.

Currently, the collective is comprised of Gabriel Castillo Agüero, Janneke van der Putten and Christian Galarreta, who organize a series of artistic and research residencies for artists from all over the world. Aloardi hosted the Aloardi Exchange Program 2016 in Rotterdam, Holland (Galarreta’s city of residence), a project curated by Dutch artist Janneke van der Putten. For the exchange program, many Peruvian artists such as Gabriel Castillo and Héctor Acuña (a.k.a. Frau Diamanda) were invited to display their

1 Our gratitude to Gabriel Castillo Agüero, Janneke van der Putten and Chrs Galarreta for the information provided. <http://www.aloardi.org>.

works along with European artists at the various centers that collaborated with the project, such as the Mirta Demare Art Gallery, Foundation WORM, Studio Klangendum, Foundation Kulter, SOTU Festival, Vondelbunker, the Gerrit Rietveld Academy – TXT (textile) department, Side Room, Charlois Speciaal Festival, The Aan het Water Foundation, LAATER Concert Series, Erasmus+, myvillages Foundation, APTNV ROMANIA, CBK – Centre for the Arts Rotterdam, the Municipality of Rotterdam, The Embassy of Peru in Holland, misprint-it, Filmwerkplaats, Drukkerij de Boog and the LOOS Foundation.

Casa Ida²

Casa Ida was a self-managed institution, located in the Historic City Center of Lima, which set out to establish a horizontal and cross-sectional relationship with its surroundings, hoping to generate a social impact.

Thanks to this sort of horizontal relation, and to encouraging artistic creation in districts situated outside the usual art circuit, Casa Ida established itself as a place for multiple explorations. It was founded in 2006 with the aim to generate said relations and allow the public at large to relate to new media and technologies through habit and democratic use.

It's worth highlighting Casa Ida's role as a purveyor of various initiatives, with over 100 educational, cultural and artistic events per year under its belt, all of which attracted

a significant public. Moreover, Casa Ida encouraged a network of more than thirty spaces related to cultural activities in its surroundings (Lima city center), developing and rescuing cultural initiatives with young artists eager to generate projects.

Casa Ida's goal was to promote social inclusion and generate comprehensive development opportunities for children, teenagers and youths, in addition to promoting access to information technologies for cultural production and promotion within a free and open space.

VIBRA / Audio Lima Experimental Sound Art Festival

VIBRA / Audio Lima Experimental was a festival held between August and November 2006 that featured exhibitions, concerts, conferences and workshops. The goal was to turn Lima into a center for audio and sonic documentation experience, in order to promote and relate new ways to listen to the world around us. The activities were centered around the importance of sound in everyday life and artistic creation.

The festival aimed to involve the audience in the experience of sound and interactivity by means of sonorous installations, which were exhibited in the Paréntesis Gallery at Centro Fundación Telefónica, and through concerts that took place in different places in Lima.

The opening exhibition at VIBRA / Audio Lima Experimental was

“Audiogeneradores” (Audiogenerators), which included the works *Spatial Sounds* by Dutch artists Marnix de Nijs and Edwin van der Heide; *rrrrrrrringtonarumori!*, an intervention-performance by Peruvian Valentín Yoshimoto, and the Inaut Collective’s interactive installation *Audiotransito Reflex*. The show offered an overview of the development of sound art during the 20th century with a selection of audio clips.

“Audiogenerators” delved into the intersection between space and sound at a physical level, by resorting to interactivity to create an acoustic group experience. Another feature was the performance concert *Abismo Sonoro* (Sound Abyss), by Spanish musician Francisco López, a renowned artist in the Spanish underground, who kick-started the activities at VIBRA.

A second exhibition to be organized as part of VIBRA was “Resistencias: Primeras vanguardias musicales del Perú” (Resistances: first musical avant-gardes in Perú), which reimagined the role of the Peruvian artist in the experimental music tradition during the later half of the 20th century.³

VIBRA brought some of the biggest figures from all groups of world experimental sound art to Lima for the first time; post-industrial, radical subjective listening (neomodernism), electroacoustic, electronic, minimalist and noise. The festival promoted networking and

exchange between the local community and foreign creators, such as the American artist Charlemagne Palestine. Palestine, who originally transitioned from academia to sound art, presented “Minimal elements” during his time in Lima, a piano concert in which the instrument engages in an intimate interaction with the acoustics and elements of the San Pedro Chapel (The Penitentiary Chapel), a 16th century chapel located in the Historic City Center of Lima.

Some figures have established themselves in the history of 20th century music by breaking from tradition, as is the case of Pauline Oliveros. Her creation process affords a new reading of sound; the sound that can be heard in determined spaces, as much as that which exists and resonates inside each person. Her philosophy of sound shapes a way of opening up to our surroundings, leading to deep levels of listening that border with meditation.

The band Black Dice provided the closing act for the festival. The choice could be understood as further rupture within the structure of VIBRA, given the band is an outsider to the scholarly sphere of experimental music (despite being considered the most famous experimental music group at the time). The contemporaneity and quality of their music was perceived deeply by the new generations of experimental artists that emerged in response to exhausted genres like rock music. Black Dice’s stylistic transgression reverberated in the way the new generations of local musicians

3 See the contribution by J. J. Castro “Resistances: first musical avant-gardes in Peru”.

approached sonorous experimentation.

Auditioning. Encounters between art and sound in Peru

“Hacer la Audición. Encuentros entre arte y sonido en el Perú” (Auditioning: Encounters between art and sound in Peru) was an exhibition curated by Luis Alvarado, held in 2016 at the Museum of Contemporary Art (MAC) in Lima, which offered a comprehensive overview of sound art in Perú. The show featured approximately 40 works between installation and sculpture by up-and-coming as well as established artists, which featured sound as a central element and were meant for the audience to interact with. The show made explicit the tradition of musical and sonorous experimentation as an important part of contemporary art in Perú.

The exhibition included pieces that proposed an expanded notion of sculpture, or speculated with traditional formats and supports for sound recording, as well as works that featured real sounds, and others which sought to activate sound within the imagination.

The time frame covered by the exhibition spanned works from the early sixties, such as *Audiopintura* (Audiopainting) by Jorge Eduardo Eielson, all the way to early 21st century pieces by artists such as Manongo Mujica, Francesco Mariotti, Daniel Jacoby, Jaime Oliver, Pauchi Sasaki, Luz María Bedoya, José Ignacio López, Luisa Fernanda Lindo, among others.

Sonidos Esenciales

“Sonidos Esenciales” (Essential Sounds) is a comprehensive compilation of works by Peruvian artists belonging to the field of

sound. It contains the main experimental music recordings produced between the late seventies and early eighties. The project had its origins in research carried out by a team who first got together at the “Resistencias” exhibition in 2006. This resulted in 12 volumes, of which six have been released so far: *Composiciones nativas* (Native compositions), by Arturo Ruiz del Pozo; *Primitivo* (Primitive), by Miguel Flores; *Hombres de Viento / Venas de la tierra*, (Wind Men / The Veins of the Earth) by Luis David Aguilar; *Paisajes sonoros* (Sonorous Landscapes), by Manongo Mujica and Douglas Tarnawiecki; *VISIONES DE LA CATÁSTROFE – Documentos del Noise Industrial en Perú (1990-1995)* (VISIONS OF CATASTROPHE – Documents of Industrial Noise in Peru, 1990-1995); and the album *Distorsión Desequilibrada - Fusión (1993)* (Unbalanced distortion - Fusion, 1993), by Álvaro Portales and Édgar Umeres. The collection is an effort by Luis Alvarado, managed through his independent record label Buh Records with the sponsorship of the Pontifical Catholic University of Peru's Vice-rectorate for Research and Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA).

Other hybrid projects

The sound art scene has also been stimulated by certain projects developed in parallel to the visual arts scene. Some creators found scenic arts to be an outlet for sound research. An example of this is the adaptation of the futurist opera *Victoria sobre el Sol* (Victory over the Sun, Goethe-Institut, 2009) by Alan Poma and *Muru, fuerza de lo inevitable* (Muru, force of the inevitable, Municipal Theater, 2012) by Pauchi Sasaki.

The work of Pauchi Sasaki displays a

preference to work within the circuit of theatrical spectacle, which requires a complex production as well as the collaboration of an interdisciplinary team. This is particularly evident in *Muru*, which features a string section, a Japanese Butoh dancer (Kinya "Zulu" Tsuruyama), an American violinist (Jennifer Curtis), a Korean dancer and singer (Donhee Lee), as well as the Dancemonks Dance Company. At the time, Sasaki was collaborating with the OIE collective (comprised of Harry Chávez, Omar Lavalle and Juan Carlos Yanaura). The *mise-en-scène* included video art pieces that blended into the show thanks to the input of architect Tami Noguchi, who designed the theatrical space.

Despite the fact that Poma and Sasaki both studied the Communications Arts and Sciences program at the Pontifical Catholic University of Peru, and their shared proximity to Raúl Gómez and the band Jardín, the work of Poma is markedly different from that of Sasaki. Poma does not conceive of his work as a spectacle, but as an experiment. This is evident in his exploration of non-conventional spaces, which he intervenes through a minimal, ever-changing *mise en scene*. *Victory over the Sun* is a personal recreation of the original play, which was first presented in 1913, with original music by Mijail Matiushin and script by Alekséi Kruchónyj. It's worth noting that *Victory over the Sun* did become a spectacle starting with its 2015 edition at the Museum of Contemporary Art (MAC), which involved a large number of collaborators in the form

of choreographers and performers. The precedent for this staging was Poma's involvement in "Paisajes Sonoros" (Sonic Landscapes), a project led by the Goethe-Institut in Latin America, which culminated in the recording of a CD. Later on, the same institution granted Poma a scholarship for the Musical Theater Seminar in the city of Buenos Aires, in 2015.

On the connection between scenic arts, sound creation and visual arts, we must highlight the continued work of two entities dedicated to theatrical research: La Otra Orilla (The Other Shore, or LOT) and the theater-dance group Integro.⁴

REFERENCES

- Alvarado, Luis (2016). Texto from the catalog *Hacer la Audición* (in editing process).
- Wiener, Gabriela (2001, June 17). *Exposición Sonora. El Comercio*.

4 These institutions' work is detailed in E. Arca, R. Jara and J. Villacorta's contribution "Creative hybridizations".

Creative hybridizations

Elisa Arca
Reina Jara
Jorge Villacorta

The idea of a hybrid —the product of a cross between different species— gained a special relevance in the arts starting in the sixties, as the increase in creative experimentation translated into a distancing from the formal and technical rules of modern art¹. So it is that light, sound, body —involved not only in the performative aspect, but also in the sensory universe— and the geographical space became elements and instruments of creative inquiry that broke out of the mold of the art gallery object. As a result, many artists and creators employed a wide diversity of media alien to artistic traditions, which in turn led to developments such as interventions, *happenings*, installations and performance, among others. The territory of art works

was expanded, and the scientific pastiches so frequent in conceptual art led to works based on cybernetics and what we now call *interactive art*.

Technology played a fundamental role in the search for new possibilities of artistic development, insofar as it offered the possibility of creative work free from the yoke of art traditions or canons. A rapid technological development provided an abundant gamut of new devices, equipment and techniques that marked a new era for art.

In Peru, media experimentation began —though small at first— a decade later than in the rest of the world: the sound experimentation of the sixties, the first

1 Science fiction helped spread the notion of “hybridity” thanks to the introduction of the cyborg concept, in which a biological organism is merged with a mechatronic element.

video festival in 1977 and some other local projects are the key precedents of hybridization experiences in more recent decades.

It was during the mid-nineties that media experimentation began to develop in a broader and more sustained way, and many projects borrowed resources from other disciplines to create not only an aesthetic experience, but also a meditation on contemporary issues.

Some relevant examples of these “creative hybridizations” include Santos Media and Ciudad Nazca, whose inclusive character is reflected in the combined use of multiple disciplines such as architecture, urbanism, music, engineering design and audiovisual language (advertising language in particular). Moreover, the experiences developed from within the scenic arts are essential in understanding the process of normalization of technology in creation.

Santos Media²

Santos Media (2001-2006) was a Peruvian contemporary art and media intervention project created by Eduardo Menéndez (music, video art), Josué Santos Calderón (music) and Iván Santos Calderón (sound,) after collaborating on a sound installation experience for the exhibition “Co-razón” at the Cultural Center of Spain, which was curated by Carlo Trivelli (2001). Other artists belonging to different disciplines joined up in 2004: Gloria Arteaga (video art), Carlos Pariente (advertising graphic

design), Giuliana Origgi (music) and, nearing the project’s end in 2005, Jose Luis Sánchez Catalán (communications) and Sofía Uyén (sculptor and manager).

The goal of Santos Media was always to develop a collective identity —something like a brand— as opposed to an emphasis on individual authorship. This is why, for a long time, its creators were represented with fake or foreign sounding names; emphasis was made, above all, on the project’s branding over the individual’s identity.

Its main subject matter was the influence of mass communication outlets on society, making use of typical advertising formats with specific promotion, cynicism and manipulation goals. Santos Media sought to have its concept transcend beyond the art gallery space to infiltrate and stamp their brand on every possible event, mimicking product marketing strategies.

This kind of approach was present in the many projects Santos Media took part in. Some of the most representative include:

1. “Cubo Blanco Flexi-Time” (White Cube Flexi-Time, 2004), curated by Jorge Villacorta. Luis Miró Quesada Garland Gallery, Lima.
2. *TV Inside the Theater* (2005). Británico Theater, Lima
3. *Eléctrica Ciudad* (City Electric, 2006). A music video clip for singer Wayo. It aired

2 Contributed by Eduardo Menéndez.

in MTV Latino America for six months, as well as on Peruvian TV channels.

Ciudad Nazca

Ciudad Nazca (Nazca City, 2010) is one of Rodrigo Derteano's most emblematic creations. Derteano is a Peruvian artist devoted to new media and electronic arts, who has experimented with different platforms. Derteano takes the spatialization of sound and the mapping and inter-relation of technology and our surrounding space as a means of expression and subject matter of his work.

The project reflects on the unrestrained and unsustainable expansion and dispersion of the innumerable cities along our coastline, establishing a relationship between our past and present. This is accomplished through an architectural approach that aims to reflect on current urban expansion.

Taking inspiration from the Nazca geoglyphs, Derteano defines spaces by using robot technology to draw lines in the sand, which can only be observed through satellite pictures or apps such as Google Earth. This hybrid project was carried out thanks to the support of engineers Kiko Mayorga and Carlos Ventoncilla, who were capable of building a singular robot: a quad bike with its own integrated GPS and satellite compass. The "Nazca robot" was controlled from a OLPC Program computer (One Laptop per Child), a program that benefited over half a million children in Peru in an attempt to expand the applications of this type of equipment. The robot operated as a stylus pen that traced figures over a desertic Cartesian plane, just like an architect would on paper. The design also had the collaboration of 51-1 Arquitectos, a member of the Supersudaca

international collective, who designed a map that fused the urban blueprints of the historic city centers of the chief capital cities in Latin America. A city was thus generated, with its blocks laid out over a plane of significant dimensions, located 300 km. from the city of Lima, in the locality of Huarmey. Real statistics data belonging to cities of the Peruvian desert coastline were allied to an urban design process, with an aesthetic taken from the linear drawings on the pampas of Nazca.

For its realization, the project had support from important institutions such as Escuelab, the Prince Claus Fund, Wiese Foundation, among others. *Ciudad Nazca* was lauded internationally and received the VIDA award by Fundación Telefónica in Spain. It was also presented at important exhibitions, festivals and cultural spaces, such as the Ekphrasis section of the Mercosul Biennial in Porto Alegre, Brasil (2013).

New technologies in theatrical research

Research in scenic arts has been a fertile ground for reflecting on the use of technology on and off the stage. Since the early nineties, some creators and collectives made up by artists with backgrounds in different disciplines (theater, dance, performance, architecture) have come together in a field of exploration, incorporating screens, projectors and computers in plays, choreographies and performances for both general and specialized audiences. While the use of such devices has been an element of countless theatrical productions since the early nineties, the use that these groups make of technology is their answer to the need to think and integrate the technologic medium and the language of theater,

dance or performance. In other words, new media are simultaneously an instrument for reflection and a tool for these scenic creators. And, although in the beginning these practices mainly made use of video, an important turning point was hit in March 1998 with the 1st Samsung Arts and Electronics Festival, organized by the Scenic Arts Center, which was founded by Karin Elmore, while working for the Municipality of Lima.³

La Otra Orilla (LOT)

The non-profit cultural organization La Otra Orilla (The Other Shore, or LOT) was born in 1998. Its members came from various disciplines (theater, visual arts, architecture, music) and were dedicated to exploring the intersection between these different terrains in search of a new language for theatrical mise-en-scène. Almost from its beginnings, LOT incorporated a technological element to their quest. For Carlos Cueva, director of this research collective⁴, the use of new media in their explorations is intimately related to a reflection about language⁵. In *Ecumene* (presented at the Samsung Arts and Electronics Festival in 1998), for example, the choice to amplify the voice with microphones doesn't follow a practical interest (to make the voice heard), but rather seeks what the use of technology will evoke in those who take part in the performance. Cueva holds that the amplification of voice refers to robotization, and consequently to a new way of understanding language

and communications as permeated by technology, which translates into a renewed scenic arts language that is itself sometimes based on a new dramatic literature. Following this reflection on scenic language and (constructed) temporality, we can touch on *Materia Material* (Material Matter, a theater-installation work that was presented in Peru in 2002 and 2003, as well as in Germany in 2005), where an actor (Carlos León-Xjimenez) stood on stage, typing a text into a computer. The action was an allusion to the process of writing the theatrical text on which the play was based, written by autistic writer Birger Sellin.

As Cueva points out, an exploratory study of each technology was carried out during the long research process that the group executed for each of its plays, a process of discovering the equipment and its possibilities. The early experiments reveal how important it is for each of the individuals involved in the project to relate to the devices employed on stage, without this barring LOT from calling upon artists with a given specialty throughout its history. This is the case of a collaboration with Maya Watanabe for the play *Filoctetes* (2016) by John Jesurun, for which the video artist was tasked with developing the audiovisual concept, which consisted of a large projection unfolding behind the actors and where one could see their actions in real time, in a sort of large-scale closed circuit. Cueva says that *Filoctetes* was the crowning of an entire chapter in LOT's oeuvre (a chapter that also included the presentation

4
1
4

3 For more information on events organized by the Municipality of Lima, the Biennials in particular, see J.-C. Mariátegui's contribution "The impact of the Biennials of Lima on electronic arts in Peru".

4 Among the members of this collective: Rafael Freyre,

Lucía de María, Roger Velásquez.

5 Oral testimony.

of Finn Iunker's play *The Answering Machine* in 2013 and 2014), in which LOT managed to hybridize old and new. He remarks that the *mise-en-scène* persists as an element of this new hybrid. This had, at one time, been abandoned by LOT as they opted to experience with unconventional spaces across the city of Lima, such as the sixth floor of the Bolivar Hotel (1999), the Casa Mujica (2000) or Galerías Boza (2001) for its following meetings, titled *Zonas Fronterizas* (Borderlands), where technological elements were also employed.

Integro

Integro is an interdisciplinary scenic arts group comprised by Ana Zavala, a dancer and choreographer, and Oscar Naters, a theater director trained in visual arts, cinema and choreography. For each of the group's creative processes, the duo has been complemented by collaborators from different disciplines. The beginnings of its activities goes back to the mid-eighties and the duo incorporated audiovisual elements to their creations from early on. In *Eslabones* (Links, 1985) a dancer interacts with a television inside of which Naters acted out a news anchor. A later project titled *Hestia, el Fuego Sagrado* (Hestia, the Sacred Fire, 1998), done in collaboration with Eduardo Tokeshi and presented at the Samsung Arts and Electronics Festival – featured a significant use of technology. Tokeshi and Naters recorded images of bodies and fire and installed them on multiple televisions that were assembled on stage like a wall. It is revealing to point out that the next creation by Integro to make use of technological components took place during the 2nd National Biennial (Lima, 2000). This was an installation by Oscar Naters and Giuseppe De Bernardi titled *Considerando en frío al hombre...* For the

installation, six cameras recorded actions performed outside, which were displayed in monitors inside the exhibition hall. Later on, for the production of the second version of *Amores Difíciles* (Tough Love, 2005; the first version was presented in 1994) Integro made a selection of excerpts from the films *Raging Bull* by Martin Scorsese (1980), *Marriage Italian Style* by Vittorio De Sica (1964), *Stalker* by Andrei Tarkovsky (1979), *Shame* (Ingmar Bergman, 1968) which were juxtaposed with footage of Ana Zavala recorded by Oscar Naters with camera work from Rodrigo Otero.

It was early in 2006 that the presence of the audiovisual within the scene began to merge more organically with dance and performance. An example is *Taki Onqoy* (2006), where a semitransparent veil covered the proscenium while also serving as a screen, in a way that allowed the spectator to simultaneously see that what projected upon the veil and what happened behind it. This technique would later be employed for *Ino Moxo* (2014), in which Juan Carlos Yanaura collaborated, designing an audiovisual concept characterized by its evocation of Amazonian cosmogony through animal textures and Kené geometric patterns of Shipibo origin. *Spiralã* (2016), a work centered around the history of Integro's montages, included video projections and video mappings created by Aldo Cáceda. Said projections alluded to symbolic elements present in various works produced by Integro throughout its history.

Karin Elmore

Perhaps dancer and choreographer Karin Elmore's first, early approach to the use of new media occurred in *Sciame*, directed by Enzo Cosimi, which was presented in

1988 at the Ars Electronica festival (Linz, Austria). The mise-en-scène was created by Enzo Cosimi and Fabrizio Plessi, the latter a renowned video-sculpture and videoinstallation artist. Elmore was part of the dance troupe for the play.

Years later, Elmore would direct a number of plays and conceive the audiovisual products incorporated on said plays. That is the case with *Luz de piedra* (Stone light, 1992), presented at the Santa Ursula School auditorium, where video was used to keep a memory of an exploration of the mineral, specifically a trip to a foundry in Ilo (Moquegua), where rusty copper plates gave the impression of abstract surfaces. The professional audiovisual production equipment employed in the recordings was quite advanced for the time. This was probably the first play to explicitly introduce video as a scenic element in Peru. At the beginning of the play, a video was projected on a paper surface—acting as a screen—that the dancers on stage tore apart to begin their choreography, which was directed by Elmore. *Luz de piedra* was financed by Celular 2000, the first company to offer a cell phone service in Peru.

The presentation in 1993 of *Blackout: los cadáveres valen menos que el estiércol* (Blackout: corpses are worth less than dung) at the National Museum (and later at ICPNA). The play, directed by Gustavo Frigerio, was based on the Mario Bellatin novel *Poeta ciego* (Blind Poet), still unpublished at the time. It told the story of a sect founded by a blind poet, and the way the sect won over more devotees. The videos screened on stage were of a narrative type, despite boasting an audiovisual language that was risky at the time.

After spending a sojourn in Mexico, Elmore

returned to Peru and organized the 1st Samsung Arts and Electronics Festival in 1998, as one of a series of foundational events by the Municipality of Lima's Center for Scenic Arts. The event, which only ran for a single edition, was a space for creators from different disciplines to converge, who, despite their differences, found in electronic media a tool to potentiate the expressive language common to them. The following year, Karin Elmore organized the Lima International Dance and Theater Festival. During the festival, Elmore presented the play *Bellas Durmientes* (Sleeping Beauties), produced in collaboration with Roger Atasi, in which video played an evocative role by creating an environment estranged from reality (the videos depicted dumpsters, archaeological ruins and recognizable city spots, such as the Boza shopping arcade), given the work was an exploration of its actors and dancers' dreams (Christian Ysla, Marisol Otero, Sonia Seminario and Ismael Contreras). The oneiric content was juxtaposed with texts from Eugene Ionesco's *The Bald Soprano*.

After leading the Municipality of Lima's Center for Scenic Arts, Elmore relocated to France and would return sporadically to Peru to explore the potential of video in two projects: *Tu cuerpo / El Mío* (Your body / Mine, 2010) and *Paraíso* (Paradise, 2014). For the former, which was presented at various districts of Lima and Callao—at spaces that were meaningful for the project's participants—and later at the Reina Sofia Museum in Spain, the videos were recorded by the women on stage, a group Elmore worked with in workshops, and bore a visual and scenic concept. The director encouraged them to record their day-to-day activities as a way to take distance from their own lives, resulting—in some cases—in humor-tinted footage.

Finally, as a sort of foreword to the play, *Paraíso* included a sequence that unfolded at the theater hall, in which a group of children sang a song before a television that displayed illegal lumbering and other acts of violence against nature. This was footage that Elmore filmed in a domestic setting, juxtaposed with material provided by journalist and documentary filmmaker Steve Sapienza.

Over the years, Elmore has refined her use of video to develop a sensibility that acknowledges the potential of highly raw footage to generate awareness on social and ecological issues. It can be said, in closing, that in the case of Karin Elmore, her process has allowed her to further her audiovisual practice both in and off the stage.

REFERENCES

Abi-roud, Sabet (1993, November 14). Gustavo Frigerio y la dramática realidad. *Expreso*. p.18.

Asociación para la investigación teatral La Otra Orilla (2007). *Memoria LOT-Teatro [1998-2007] / Memoria del Simposio Zona Fronteriza*. Lima.

Del Carpio, Milagros (1993, November 13). BLACK-OUT: Teatro, música y danza desde Italia. *Somos. El Comercio*.

R.L.C. (1993, November 8). Karin y su Black-out. *Oiga, Semanario de Actualidad*. V Etapa N°664.

Servat, Alberto (2016, August 17). "Spiralä": nuestra crítica del espectáculo de Óscar Naters. *El Comercio*.

Zeballos, Francisco (1999, Noviembre 12). El lado oscuro de Bellas durmientes. *El Peruano*. p. 14.

Zegarra, Miguel (s/f). Integro Memoria.
<http://integroperu.wixsite.com/integro/integro-memoria-miguel-zeg>

Cultural Innovation

Introduction

4
2
0

The constant transformation of material and immaterial structures and the design of information and experience exchange situations between people are the key to understanding a new sphere built around the impact of technology on humanity and of humanity on technology.

An important expansion of arts and technology at a global scale took place in the nineties. However, it was necessary to have a level of refinement in technological equipment, and this was available mostly in Europe and the United States, which hindered its production. In contrast to this model, the Internet's expansion decentralized knowledge and the access to information, which, in addition to the progressive and meaningful reduction of technology costs, allowed for the standardization of a good share of technological infrastructure in the world.

Thus, the first decade of the 21st century saw the appearance of the first spaces

dedicated to the use of new technologies for creation, called medialabs, which allowed to foster certain capabilities and not only extend them to art and contemporary creation practice, but to bring them close fields where technology was regarded as having the potential to have a positive social impact in local contexts, which would in turn lead to a level of sustainability. In short, these were initiatives that, through different approaches and to different degrees, evidenced a scenario of shared needs, in which information and communication technologies (ICTs) were envisioned as strategic tools in contributing to human and social development.

It's worth noting that the creators and institutions generated production, exchange and education situations in the local context that allowed for the appearance of a Latin American network. In the case of Peru, an important milestone was the creation of Escuelab in 2008. Escuelab was a space in the Historical City

Center of Lima, which offered an advanced residency program for the production of projects by young artists, creators and activists in Latin America, with an emphasis on the Andean region, Central America and the Caribbean. The residents received an interdisciplinary education that spanned both theoretical and technical fields, all relevant to the arts, technology and society, that gave residents the possibility of developing a project of their own.

Escuelab set about another important event in Peru: the creation of the first digital manufacture laboratory in Latin America, Fab Lab Lima, which made the creation of custom objects affordable without having to resort to large production centers. Fab Lab also supported the creation of additional Fab Labs of similar capabilities throughout the region.

While both Escuelab and Fab Lab followed independent paths, it is adequate to study them today as two projects that not only spread the use of ICTs in Peru, but achieved a regional reach that inspired similar structures in other countries in the region. These practices are the content generators that establish links and platforms that widen the base on which we presently consider art and technology projects in the region, and define the field of cultural innovation.

Parallel to these projects, which display a strong practical element, the regional scope study *Insulares Divergentes* permitted the foundation of a theoretic base for research in art production and creation, science, technology and new media in Latin America, which extended the rigorous field of the study of technology by relating it to a wider field that encompassed culture and society.

These three projects suggest the emergence of a new approach in Latin American culture production which addresses the need to boost social development and economical sustainability, as well as generating and spreading knowledge.

José-Carlos Mariátegui
Enrique Mayorga
Jorge Villacorta

4
2
2

"There can't be culture without change, and there is no change without experimentation and innovation (...) The impact of the new in society is not measured by the market, it is measured in people's minds."

Jorge Villacorta, January 2009.

Since its foundation, a main focus of Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA) was to create and promote new media in Latin America, with special emphasis in the Andean regions and Central America, which are still constituted as silent zones —areas where very little national, regional and international visibility is given to the artistic and cultural projects developed therein. Over the course of 20 years, ATA has sought to visibilize the work of

many artists from these regions, which were usually excluded from regional and international circuits. This was reflected in projects such as "Videografías in(visibles)" (In-visible videographies), which presented a selection of Latin American video art from the 2000-2005 period (Mariátegui and Villacorta, 2005).

These regions show a strong incidence on the use of new media, which are employed in particular ways, taking the different contexts and needs into account. The most interesting potential in these countries transcends the commonly defined notion of cultural impact to approach a potential social impact, meaning the way in which art, culture and new media are employed to solve current social issues from a new perspective. ATA's investigations¹

¹ For more in-depth information on investigation projects, visit <http://ata.org.pe/investigacion/> or refer to J.-C. Mariátegui's contribution "Disruptive, expandable and planetarian: technology in arts and culture in Latin America".

underpinned the need to create a space where new technologies could be used to create cultural and artistic projects, with the aim of establishing transdisciplinary models of cultural or social innovation, as described by several authors (Mitchell et al., 2003; Mariátegui, Cubitt, Nadarajan, 2009; Barry and Born, 2013). In this context, ATA realized that the only way to consistently practice new media and tie them to social impact was through an experimental laboratory centered on research and production itself, merging education and experiment while interconnecting both aspects.

This is how the Escuelab Lima Centro² project was born. The main goal of Escuelab was to develop an 11 month advanced residency program for projects centered on the relationship between art, technology, and society. Following an open enrollment and careful selection process, eight to ten creators, activists and/or artists from the Andean and Central American regions were invited to live, work and research in the Historic City Center of Lima. The residency program bore a strong emphasis on learning through practice. Rather than academic certification, the program prioritized its candidates' professional experience and/or insertion into a productive cultural sphere in their home countries to apply technology in different aspects of society. Escuelab was financed by the Network Partnership between the Prince Claus Fund (Holland) and ATA, with additional support from other organizations, mainly the Spanish

Agency for International Development Cooperation (AECID).

The aim of Escuelab was to explore and discover new talent, while generating dynamics in which creators had a local and international platform for their projects, as well as the advantage of a global network of collaborators.

Escuelab sought to cultivate reflection on the use of new media in artistic and cultural projects that had social impact on a group or community. Escuelab pursued a symbiosis, insofar as the residents generated new interpretations of their contexts by interacting and collaborating with other people. The Escuelab residence program arose from this necessity and consequently aimed at a constant support for investigation, establishing itself as a sort of art clinic with an emphasis on the potential social impact of its projects.

Escuelab was located at N° 1042 Calle Belén, half a block away from Plaza San Martín, in the Historic City Center of Lima. The Center of Lima was of special interest as it is the heart of the city, and the backdrop to the great anthropological-sociological-cultural experiment that characterizes 21st century Lima. A space that belongs to no one, it has been emptied of its dwellers to become a terrain traversed by masses. Escuelab was symbolically established in the Center of Lima because it was the part of the city that needed to be reclaimed. Moreover, this location was strategic as it allowed to

constitute a series of productive clusters: the hardware cluster in Las Malvinas, the print cluster at Rufino Torrico and Callao streets, the commercial clusters at the Mesa Redonda and Polvos Azules commercial centers, the textile-industrial cluster at Gamarra, the computing cluster in Wilson Avenue (Garcilaso de la Vega), the electrical cluster at Paruro and a center for the commercialization of used devices and materials, known as La

Cachina, as can be seen in the map (Fig. 1).

This way, creators, theoreticians and young activists were encouraged to project ideas born out of the present, in order to design and build possible futures where they could use their imagination to approach the gap between technology and society. Escuelab encouraged transdisciplinary ideas in fields where they usually develop isolated from each

CLUSTER MAP (Fig. 1)



4
2
4

other, employing new technologies in areas such as art, culture, education and civic values. After almost year of participation, the residents developed a project based on the research yielded by the various workshops and seminars attended; later on, these projects were publicly presented at Escuelab. The projects were meant to be expanded on and to be applied in the residents' home countries. Some projects could even be further developed over an additional six month period, under the modality of an incubation project.

Residence program

The program lasted for two years (from mid-2009 to late 2011) and hosted two year-long residencies during that time. To complement the residencies, Escuelab organized an intense and active seminar program on subjects related to technology, such as interactivity, data, social networks and new media, but also touching on the intersection between technology and other forms of knowledge, as well as its potential to change public policies regarding issues like the environment, education and culture. The seminar program was open to local and international voices and didn't necessarily pursue a massive audience, which allowed many small communities to make of Escuelab their own hub for discussing and interacting with individuals interested in similar fields. Research communities such as "Saturday Technological Interlearning Giat XO", "Somosazúcar", "Fisol", "Aposol", "Literary Network", "Opendata Meetup Lima", among others, were thus born.

Project incubation

As we mentioned before, after the initial residency period, participants were allowed to apply for an additional 6 months of partial funding for their projects. Based on previous experiences, it was determined that the two main reasons why projects were not being successfully completed were, firstly, the lack of coherently argued conceptual and critical analysis; secondly, the lack of technical and implementation capabilities that would allow projects to move beyond elemental prototypes to more elaborate models. This is why, during the incubation stage, and depending on the type of project, emphasis was made on solving these two issues in order to provide a critical understanding as well as technical capabilities to make the project viable.

The adaptable and modular content structure enabled the residence program to actively gain in practical experience. It also promoted collaborations between the residents and a wide range of local creative minds and researchers, favouring the emergence of new practical methodologies that would be used at a later date.

Incubations

- **Shinanti Digital – Cantagallo:** Daniel Miracle (Spain) and Pia Capisano (Argentina) from Neokinok.tv collective, Vanessa Bósquez (Ecuador), Vladimir Castro (Bolivia) and local volunteers.
- **2nd International Conference "Sugar Camp Puno 2011 – Digital Amtawi":** Aymar Ccopacatty (Peru), Vanessa Bósquez (Ecuador), Daniel Miracle (Spain), and Pia Capisano (Argentina).

SELECTED PROJECTS FOR THE RESIDENCE PROGRAM

Period	Resident	Origin	Name of the project
2009-2010	Iván Terceros	La Paz, Bolivia	Content generation platform: Mediacycenter – Escuelab
	Patricio Dalgo	Quito, Ecuador	Plazas Verdes Project: Collaborative process and urban intervention
	Luis Cermeño	Bogota, Colombia	Proyecto Narrativas del Futuro (Future Narratives Project): A pedagogical, dialogic and mediatic investigation on the construction of narratives of the future in Latin American peripheries
	Juan Carlos León	Guayaquil, Ecuador	Latinoamérica "Game Art", which expresses the conflict of Latin American identity through a two-headed being who self-inflicts beatings
	Leonardo González	Tegucigalpa, Honduras	Proyecto Mapas Mentales (Mental Maps Project), an approach to marginal cultural systems in Latin America
	Karen Bernedo	Lima, Peru	artememorias.pe: A virtual platform for the Arte por la Memoria Archive
	Lino Von Saenger	Panama City, Panama	Concept for a documentary about Latin American girl infants in Palestine
	Gabriela Flores	Lima, Peru	identificate.pe – Facebook application based on physical traits and local-regional identity processes
2010-2011	Vanessa Bósquez	Quito, Ecuador	Radio Comunitaria Project (Community Radio) / Jóvenes Storytellers de Pachacútec (Young Storytellers of Pachacútec)
	Paula Bustos	Santiago de Chile, Chile	Second visual strategies meeting: How artists in Latin America can better manage their projects
	Vladimir Castro	Cochabamba, Bolivia	Digital Spaces for the strengthening of cultural identities
	Aymar Ccopacatty	Puno, Peru	Audiovisual training for the Aymara community based on new technologies
	María Gracia Pineda	Lima, Peru	Cosmolápidas: Testamentos desde el Ukupacha (Cosmotombstones: Testimonies from the Ukupacha)
	Ana Rosa Valdez	Guayaquil, Ecuador	ITAE – Educational and contemporary art project
	Mónica Vallejo	Medellín, Colombia	emprendete.pe.

- **Qamasa Aymara Audiovisual Project:** Aymar Ccopacatty (Peru)
- **Museo Virtual de Arte y Memoria** (*Virtual Art and Memory Museum*): Karen Bernedo (Peru).
- **Mediacenter:** Iván Terceros (Bolivia).

Spin-offs and initiative support

Additionally, Escuelab supported other projects and initiatives relevant to the city. The common interests sparked by civic gathering experiences such as hackerdoms and Open data MeetUp Lima led to the organization of “Civilian Camps”, activities for the local community which contributed to civilian action through the use of technology. This initiative spawned the first development marathons, or “hackatons” in Peru, which allowed for an idea exchange in which software and hardware professionals worked hand in hand with civilians to generate new tools to tackle social issues. The Civilian Camps work team was comprised by members of Escuelab and a small number of individuals specialized in different branches of technology, as well as the participating audience, organizations, companies and institutions.

A significant number of projects was supported that had spin-off potential thanks to two key factors. The first was the interaction between people from various disciplines with a shared interest in the new media of social projection, as well as meetings and discussions about their different perspectives, which were mainly collective in nature. The second was the technical assistance provided by Escuelab to kick-start many projects, turning the process into an interactive experience.

Otherwise said, to “learn in the making.” This was possible because the projects were planned on a website hosted at Escuelab, which was open to discussion through the use of participatory tools and professional technical assistance; this way, a project could be submitted for its feasibility to be evaluated from the get-go. Two spin-offs born from Escuelab that have taken a life of their own until present day are Fab Lab – Lima and Diferencial Hub Medial (Quito; Guayaquil, Ecuador).

Civilian Camps

Civilian camps were activities of citizen contribution through technology. These were technological development and brainstorming marathons, where software and hardware professionals, experts and citizens all collaborated to create new tools that would tackle a set of issues.

WaterHackathon

October 22nd and 23rd, 2011

WaterHackathon is a two day marathon, held in several locations across the world, which gathers tech developers to solve, or at least improve, the effects of real problems surrounding water. The project was supported by the World Bank and the Municipality of Lima.

Sugarcamp

November 18th and 19th, 2011

A project to develop two alternative versions of “Sugar”, the operating system installed in XO (OLPC), that would include Quecha and Aymara translations, as well as “digital citizenship” activities geared towards children.

Desarrollando América Latina

Developing Latin America, December 3rd and 4th, 2011

A simultaneous 36-hour span in Argentina, Brazil, Chile, Mexico and Peru where experts, programmers, designers and citizens developed application prototypes based on open and public data provided by the government. This initiative was the first time the Municipality of Lima liberated data to be used for citizen use.

Open Practical Laboratories

A work model based on open practical laboratories allowed to organize activities in which to share knowledge during cyclical (recurrent) debates, complemented by public activities. This way, a reference space was generated that promoted interaction between the residents and the community.

The contents of said activities were presented in a dynamic way, and were developed through different techniques and disciplines, often adapted to the needs of the creative community, and included basic principles of electronics, hacking, network information and databases, all the way to crafts and recycled materials. The residents were offered the chance to interact freely by choosing any of the open laboratories related to their own interests, and could even propose the creation of new laboratories.

Up until the last month of the residency, in which said labs were geared towards the residents' specific interests, the goal was to empower the participants by encouraging them to give lectures on the project they were developing. This *poster session* model allowed for community feedback during

the final stage of the residency, as well as from guest specialists.

It's worth noting that the activities were also recorded on video and are available at the escuelab.org website and on the YouTube channel³, leaving an important registry that endures in time.

Main Activities

2009

- "Social Networks for Cultural Management", a workshop by Agita el Continente, Ricardo Vega and Rodrigo Araya.
- Artistic bio-technological intervention in public spaces workshop by Francesco Mariotti.
- New educational models and the use of informatics in education, by Alberto Cordero.
- "Lima, sound architecture" workshop by Alan Poma and Rodrigo Derteano.
- "My first Drupal website" workshop by Nicolás Borda.
- "Creative development through documentary use" by Audiovisuales sin Fronteras.
- OLPC + Dokeos en Salto experience by Ruben Pereira.
- "Social networks, identity and autism" by Lilia Villafuerte.
- "Somos Azúcar" Calling, by Walter Bender and Sugar Labs Perú.
- "Television Memory Surgery" workshop by Ernesto Salmerón.

2010

- Experimental television in Cantagallo and the Shuawa platform, by Daniel Miracle.
- Circuit Bending workshop by Rolando Apolo.
- Seminary on data visualization, by Santiago Ortiz.
- "Documentary Expression" workshop by Mario Acha.
- Artisanal Animation workshops by Martín Aramburú.
- Electronic music workshop by Marcela Suarez Vargas.
- "urbanbots" workshop by Beno Juárez.
- Interactive textiles content/workshop by Jennifer Dopazo.
- Creative code workshop, an introduction to openframeworks by Eduardo Menéndez.
- "Knitting networks" workshop by Domenico De Siena and Cristian Figueroa.
- 10 tactics to transform information into action, by Juan Manuel Casanueva.
- Performance workshop by Antonio Paucar.
- "Memories of Development" panel discussion by Karina Skvirsky.
- "Queens Museum of Art" conference by Prerana Reddy.
- Video art seminar by Gilles Charalambos.
- "Network assets, digital rights, privacy

and social networks" seminar by Lilia Villafuerte.

2011

- Screening of "docuperu: una década de documentales" (docuperu: a decade of documentaries).
- OLPC in Nigeria by Lars Bo Andersen.
- "Memory Algorithm" by María Juliana Soto and Miguel Tejada.
- "Art, housing and activism spaces" by Todd Lester.
- Adapting a software and a native tongue, by Irma Alvarez Ccoscco.
- A study on design, architecture and art by Giacomo Castagnola.
- Presentation on the convergence between art and technology, by the Investigación Hipertrópico research group.
- Miniprimer.tv live streaming, production and collective technologies.

4
2
9

The Impact of Escuelab

Escuelab encouraged the generation of new networks in less visible regions, which aimed to tackle the problems they faced and was, for its time, one of the few specialized residency programs in new media in Latin America. It also fostered an interdisciplinary entrepreneur spirit among its residents with the goal of developing a sensibility for local issues.

Some residents became activists capable of transferring the legacy that the local context granted them. A palpable example

is Juan Carlos León, who founded the Diferencial Hub Medial in Ecuador in 2011, at the Contemporary Art Center (CAC) in Quito.

During the three years the project lasted (2009 - 2011), Escuelab was led by Jorge Villacorta (Academic Director), José-Carlos Mariátegui (Director for the International Program) and Kiko Mayorga (Director of Research and Development).

REFERENCES

Barry, Andrew y Born, Georgina (2013). *Interdisciplinarity: reconfigurations of the social and natural sciences, Culture, economy and the social*. London, New York: Routledge.

Mariátegui, José-Carlos, Cubitt, Sean y Nadarajan, Gunalan (2009). "Social Formations of Global Media Art." *Third Text* 23 (98): 217-228.

Mariátegui, José-Carlos y Villacorta, Jorge (2005). *Videografías invisibles: una selección de video-arte latinoamericano 2000-2005. Catálogo de exposición*. Valladolid: Museo Patio Herreriano.

Mitchell, William J., Inouye, Alan S. y Blumenthal, Marjory S.(Eds.) (2003). *Beyond Productivity: Information Technology, Innovation, and Creativity*. National Academies Press.

Disruptive, expandable and planetarian: technology in arts and culture in Latin America

José-Carlos Mariátegui¹

We are witnessing a brusque change in the way we perceive art and culture due to essential changes prompted by the way we use technology. At the same time, an even more disruptive effect is taking place: the creative influx of art, culture and technology is no longer being imported from the western world, but is being created in non-western regions. It does not come through the usual techno-aesthetic realm, however, but with a social-cultural imprint.

In this short article we will illustrate the argument by addressing a few of the new patterns that are developing in the fields of art, culture and technology². First, we

will review the most significant grants and funds for new media in the last decade and their impact in the non-western regions. We will place a particular emphasis on Latin America to illustrate the influence these funding mechanisms had in the re-composition of art and culture. Then, we will present some possible spaces for interaction in Latin American new media culture which are an evidence of these new phenomena. In short, we will try to elicit how technology, contrary to common belief, is in itself a powerful motivator to address planetarian problems (i.e., global warming, financial turmoil, bio-diversity, political power), is not exclusive of a particular

1 Most of the following work research is part of "Insulares Divergentes, towards a new technological culture in Latin America", a regional study on the creation and production of art, science, technology and new media in Latin America comprised of 131 cases. Of these, 116 case studies were identified to take advantage of the specific conceptualizations for Information and Communications Technologies (ICTs) associated with the use of art and culture. This project was conducted by

Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA) and supported by Hivos and AECID. For more information: insularesdivergentes.org. This essay was originally published in English under the title "Disruptive, expandable and planetarian: technology in arts and culture in Latin America". Amsterdam, 2012, Prince Claus Fund.

2 Fieldwork dates from the years 2010-2011. Researchers were Jorge Villacorta, José-Carlos Mariátegui, María José Monge, Kiko Mayorga and Victoria Messi.

view or knowledge, but can be driven as a powerful tool for inclusiveness.

Supporting New Media in non-western regions: the first decade

It was in 2000 when the Montreal-based Daniel Langlois Foundation (FDL) for Art, Science, and Technology³, whose mission was to encourage the intersection between art and science in the field of technology, started a program for organisations from emerging countries which focused on a few regions outside Western Europe and North America. The program's aim was to support artists' and scholars' projects in areas where the technological contexts were non-existent or difficult to access in order to promote the integration of knowledge and cultural practices with the use of technology. The main emphasis was to provide knowledge transfer and technical infrastructure, both perceived as being the main facet lacking in the non-western regions. The initiative was successful in setting up pioneering media labs projects in India (Sarai Media Lab, 2000) and Latin America (ATA \ Lab, 2002)⁴ as well as establishing undertakings in documentation, such as the Latin American Electroacoustic Music Collection (a selection of 231 compositions created using electroacoustic media by Latin American composers between 1957 and 2007, available for listening online). The FDL supported projects until 2008. In all, 2601 project applications were received and 258 were funded (through grants to both individuals and to organisations).

One year later, in 2001, the 4th edition of the VIDA Prize organized by Telefónica Foundation, conceived the Incentive for New Productions category focused on Latin America, Spain and Portugal. In contrast to the main VIDA prize, its aim was to stimulate research, development and production in Ibero-American countries. The new category increased its reach more than ten-fold in less than a decade, from roughly 10 submissions in 2003 to nearly 130 in 2010. More significant, in nearly a decade, the submitted proposals also improved in terms of quality during that period and the prize money quadrupled since it was introduced. By being consistent over time, the VIDA Incentive generated a support platform, which caused it to become the most important new media research and production grant for the Latin American region. Most notably, as we will explain later, its effects have enabled the pursuit of new trends in art and technology throughout Latin America during the last decade. The transdisciplinary approach of the VIDA Incentive stipend (a research budget in contrast to solely financing technical needs), has paved the way for artists and creators to stand on the edge, freeing themselves from the mainstream complacencies of the art world and developing their own spaces for collaboration and knowledge. The VIDA Incentive also marks a clear shift in funding schemes for new media in non-western regions: from supporting knowledge transfer, technical infrastructure and documentation, towards

4
3
2

3 www.fondation-langlois.org

4 These two projects were mentioned as pioneers worldwide in the influential *Beyond Productivity report: Information, Technology, Innovation, and Creativity*, edited by William J.

Mitchell, Alan S. Inouye, and Marjory S. Blumenthal, for the National Research Council of the United States, 2003.

an emphasis on creative production and research in arts and culture that are infused with technology.

In 2004, the long established Prix Ars Electronica created a new category, called “Digital Communities”⁵. The new category aimed at reaching into spaces that were already occupied by technology but did not have a clear categorical definition in the fields of art and culture. These ranged from social software, citizen involvement initiatives, eDemocracy, eGovernment to social self-support groups. Since the first call it received nearly 2000 submissions and 129 projects received awards (including honorary mentions). It is interesting to know that since its inception an important range of the winners came from non-western countries: small initiatives that might have gone unnoticed for a “development grant” or were “unqualified” for a cultural or art prize stipend. Digital Communities gave the first signs of a re-articulation of the worldview: technology was permeating every social practice. Used in so many different ways and contexts, technology was an inevitable tool for development. Technology generated a variety of thoughts where there was a homogeneity, which made it possible to address problems in a much broader, planetarian scale.

This variety brought the institutionalization of incubators and startup accelerators, such as Wayra, created in 2011 by Telefónica Digital. Telefónica is a major telecommunications operator in Latin

America, but now Wayra has also expanded to Europe. By addressing both local and global problems, Wayra attempts to significantly impact the economies of the countries where it operates. Furthermore, Wayra’s investment model does not only prioritize profit-driven projects, but also social ventures. It places a selected group of startups in a space together for one year. The Wayra initiative has become one of the main global accelerators for technology ideas. Thanks to the expandable nature of technology, ideas that might initially seem limited to the local might transcend to a regional or global level.

After more than a decade of funding new media projects in non-western regions, it is evident that one of the most invigorating things about the digital is not only its expansive reach, but also how it could mutate into different forms, starting from a variety of initial sources to evolve into previously unknown and powerful endeavours. In this respect the recent Prince Claus Fund (PCF) Digital Call, confirms this trend: there are several amazing projects that are focused in microrealities, but their innovativeness goes beyond a local solution and has the potential to make an impact on the national, regional or even planetarian level. Most of the initiatives that are trying to transform society are coming neither from the West, nor from government or official organizations, but from local independent people and grassroots organisations; from small communities that have a vision that could translocate

5 www.aec.at/prix/en/kategorien/digital-communities.

to a wider realm. Furthermore, more than fifty percent of the total number of proposals for the PCF Digital Call came from Latin America. This confirms a particular regional tendency toward linking the technological and the cultural, which we will now try to explain in detail.

**New spaces for interaction:
Latin American new media culture**

In contrast to Western countries, in Latin America there is a more participative view of ICT's use: the initial individual knowledge of a technical arte- fact becomes the motif to expand its use and share it with other people. In the specific case of Latin America, we suggest that the potential of contemporary art and cultural practices is not based solely on their cultural value, but that the use of technology can foster a second stage based on participatory practice. Furthermore, some of these participatory practices might be able to reach a third phase that can lead to a process of *social interaction* in which new techno-social transformations are shaped. The following figure (Fig. 1) explains the three phases we have mentioned.

The global is no longer about size, but is mainly about the scale and potentiality of new planetarian forces. Geography

still matters but is no longer the main determinant for participation and collaboration. To assert this, however, does not mean that most projects could be scaled to fit regional ambitions. However, we strongly suggest that there are more projects prompted by the potentialities of social production as a means for regional and planetarian collaborations that may impact the social fabric and have a significant socio-economic impact.

Based in part on the fact that there is a maturity on the development of new media being supported in non-western regions (as previously mentioned) and after extensive research in Latin America in recent years, we have identified seven spaces for interaction in media practice that are nourishing social production: *Nurturing Civic Software (h)Ac(k)tivism; Promoting New Media Alphabetization and Education; Enabling Opportunities for Techno-Cultural Entrepreneurs; Establishing Latin American Meetings and Workgroups that Rescue Local Traditions and Memories with the Use of New Technologies; Enabling Institutional and Governmental Support, Partnership and Sponsoring; Empowering Media Labs as Techno-Cultural Accelerators; and, Collaborating and Transferring Knowledge in the Age of the Internet.* We will briefly describe each of these initiatives.

4
3
4



Fig. 1

Nurturing Civic Software (h)Ac(k)tivism

Social media and blogs are a new force in social communication, which offers a format and content that is more relatable to young audiences than the traditional media. In polarized political situations, socio-civic mobilizations through new media may seem to be a way of incorporating popular demands into the system. Tech camps and hackathons that involve communities of software and web developers along with Internet and cultural activists provide successful and innovative ways of addressing problems. This is done not simply by discussing possible solutions or divagating on sociocultural aspects, but by taking a hands-on approach to the problem by means of intensive software development sessions. This type of work requires the commitment of different actors; for example, the state or local governments provide the right to access public data (what is called “open data”), which could be used to create innovative hybrid mashups⁶ or web-based apps. Initiatives such as Desarrollando America Latina⁷ are good examples of technological and cultural entrepreneurs working together in solving real problems in short spans of time through collaboration. In this way a natural and fair-minded collaboration between different actors takes place. This also changes our vision about training; from teaching how write, blog or share information to training people to programme code. This shift in pedagogy offers a wide range of new possibilities.

6 *Mashup* is a product that arises from combining different elements or modalities of art.

7 <http://www.desarrollandoamerica.org/>

8 The One Laptop per Child (OLPC) started as a western led

Promoting new media alphabetization and education

New media education is not just teaching students how to use computers; it has to be understood as a catalyst for change in the way teaching is being executed and the manner in which it takes into consideration both the local resources and the production of digital content. Using new media in education is significantly changing existing teaching methods. The challenge is quite complex, since today’s teaching techniques are brought into question and contrasted with more open and flexible environments that promote creativity and innovativeness, which are much closer to the forward-thinking hyper-informed world. There are two key subtrends here: First, digital alphabetization, which is more connected to teaching in schools and ICTs (e.g, the OLPC⁸ movement in Uruguay or Peru, which not only involves the government, but an ecosystem of organizations and collaborators that are instrumental to the success of such an endeavour). Second, the development of programs of new media education at a specialized or advanced level, mostly in universities through undergraduate courses, diplomas and other post-graduate courses could generate a sufficient number of well-trained professionals. Non-governmental and educational institutions should establish agreements with the public sector to foster and facilitate specialized careers in new media.

project that looks for the creation of affordable educational devices for use in the so-called “developing world”.

Enabling opportunities for techno-cultural entrepreneurs

Techno-cultural entrepreneurs are socially-driven people that think about a cultural initiative as a sort of startup or sustainable enterprise. Recent studies indicate that in Latin America there are five different types of innovators (i.e., large companies, small and medium companies, corporate social responsibility, social entrepreneurs and public institutions), which confirms that most of the different types of innovations (except the ones that come from large and medium companies) are connected either to social impact and/or entrepreneurship (Casanova, Dayton-Johnson et al., 2011). Though there are many entrepreneurial and social responsibility-mentoring initiatives in the region, as is the case with Wayra, few are focusing on culture and technology.

4
3
6

Establishing meetings and workgroups that rescue local traditions and memories through the use of new technologies

Truth and reconciliation will never be achieved if we do not give people the tools to rescue and protect their memory. In many cases, governments have been unable to understand this and silenced the problems of their past, by preferring the “cultural clearance” of those memories.

There are many projects that try to rescue local traditions that act as cultural and memory repositories by using new media. In many cases these initiatives act as dynamic repositories and revitalize the local (i.e., indigenous) languages and oral traditions through digital platforms, a mission that governments failed to do through massive but pointless physical

infrastructure. There are several projects in the region that supplement the scarcity of institutional support in terms of memory building, memory reconciliation and rescue of local traditions.

The Internet has become a common language to mediate and transact information, which builds on top of interoperable software services. Hence, an aspect that has expansive possibilities in interoperable technologies is the conservation of the immaterial heritage. For many decades, organizations tried unsuccessfully to develop national or multi-lateral initiatives to safeguard unstable heritage from oblivion using digital technologies. Most of the immaterial heritage has an economic and transactional value only when it lives by being spoken or used on a regular basis. However when “saved” or “collected” it usually dies. Immaterial heritage is as dynamic as culture, and might only have high value for the community that created it if the preservation empowers its sustained use. For example, in projects that try to sustain heritage, such as the preservation of oral traditions, music, local languages, and other valuable immaterial artefacts, it may have a surprising potential when codified into a computational platform that is used by the community which value those traditions. As we start to codify and manage immateriality using digital platforms, we will become involved in innovative expanses, such as ambient sound, which is part of immaterial heritage, but was usually not taken into consideration.

Enabling institutional and governmental support, partnership and sponsoring for wider impact

Few initiatives and organizations have

become institutionalized and have sustained financial support. The few that have support are connected to cultural spaces, either locally funded by cities, universities, foundations or international cooperation. Such is the case of the Red de Centros Culturales de España, which fosters interaction between local actors in Latin American countries. There are other smaller initiatives, such as the FabLab network of digital fabrication laboratories. The Ministry of Culture in Ecuador has a concrete long-term vision for artistic and cultural practices and focuses part of its financial schemes on both local initiatives and nationwide scale projects. However, it does not necessarily mean that these initiatives pursue scalability or will be able to be reproduced in another city or context. As the long-term vision usually seeks deeper social understanding of local necessities, it makes sense that there are at least these two types of grants. In Argentina and Brazil governmental organizations liaise fluidly with their counterparts in the third sector (NGOs and private foundations such as the Instituto Sergio Motta or Oi Futuro) to develop national projects with a new media perspective, implemented by the state.

Empowering Media Labs as Techno-Cultural accelerators

Another example are the programs of scholarships, grants and production support for projects that combine creativity, culture and technology in media labs or digital incubators. In some countries such as Colombia, Peru, Chile, Argentina or Brazil, these practices are well institutionalized. Nevertheless these programs are not easily scalable to other countries. There is the possibility that this type of project would fail in another

location in spite of adequate financing due to a lack of agents involved in the field of art and technology or a lack of accessible advice or production space. Besides the combination of creativity, culture and technology, it is fundamental that media labs focus on digital literacy and web 2.0 tools, initiating more socially-driven practices.

Collaborating and transferring knowledge in the age of the Internet

Few countries (with the exception of Brazil) are strong in terms of knowledge transfer by means of education, support for research and cultural production. As we mentioned before, it may be difficult to find regional articulations and scalable projects. However there are topics, such as the work with groups of indigenous populations in countries or zones with the most of these populations in Latin America (Peru, Bolivia, Guatemala, Ecuador) in which collaboration is not something that could be managed easily on a regional scale. In this case, particular knowledge could be shared by these communities and might require a setting in which knowledge can pass from one country to the other. *Social production* through technological reappropriation might be the best way to define the use of ICT's, from specific applications to very local or quotidian practices. They do not need to be focused on planetarian issues, but problems that are mostly connected to local or national matters. In some instances solutions could potentially be developed through network models or communities of practice in order to develop solutions to a particular local problematic. Face-to-face interaction enables people to address problems as well as to establish trust among each

other, while network collaborations are better in generating systematized best practices. Once this model is up and running, the state may participate as an actor involved in the initiative and not as the main supporter.

Digital radio is an example of a powerful vehicle for communication but also for the sustainment of native languages. Native languages not only died out because they were not being used, but also because the means to communicate with them had been lost. If we work on standardized communication systems based in the most powerful languages, the native ones will secure their disappearance. Instead, if we promote ways to use native languages through local radio, we will not only save them but expand and modernise them. Multilingual interface platforms can also help us unite people that live together in multicultural territories, by sharing a common virtual space free of mediated or real conflicts.

So simple and yet so powerful: disruption in context

Some researchers estimate that by 2025 the digital economy will be as large as the 1995 physical economy (Arthur, 2011). This prompted a focus, particularly in non-western countries, on developing telecommunications infrastructure to catch up with the forthcoming digital economy. The question now is no longer about infrastructure, but what to move through it in order to promote the economic and social prosperity of the population. It is by developing skills and generating services that promote innovative answers to local problems that these societies will participate in the long run and transact in the planetarian knowledge market and the

digital economy.

For most of the 20th century the notion of art has been incorporated as a distinctive and individual endeavour, making it closer to aesthetics and more distant from society. Culture, on the other hand, has become an over-functionalized quasi-engineering practice. In this context the challenge for art and cultural entrepreneurs is to search for new properties outside the box, by questioning the way in which social problems are being handled. Some might argue that this has always been the function of art, especially since the 1960's at the inception of conceptualism. However, what is different now is that most conceptual endeavours could have the potential to be brought to the realm of reality and active participation. The only way to do this is to foster a socio-cultural stance that reinforces workgroup (community-based) productivity in times of the Internet by participating actively in the creation and practice of context-specific content. Many people, particularly when discussing policies, only see the Internet as a mere enabler of international connectivity. The challenge is to generate content that is not set for passive consumption, but for active and pertinent engagement, which builds on local criteria and effectively has the potential for long-term planetarian expansion and consumption.

It is not easy to say what the future of art and culture will look like. However, from my perspective as a technocultural researcher, there has been clear evidence of a change in the way technology is influencing art and culture throughout the evolution of more than a decade of funding initiatives on new media in Latin America. Most of the initiatives mentioned

in this paper come from art and culture, but evolved in a way that developed activities that took on a new social role. The more disruptive ones will promote the new, hence, the unknown. Furthermore, technology has an additional virtue: its expansive planetarian significance. An idea conceived in Congo might also apply to the situation in Nicaragua and could have the potential of developing a transregional platform, which may evolve into authentic "south-south collaborations", which are usually complex and difficult to implement. Transregional delocalized platforms in which we can embed the good systematized practices learnt in varied realities are sustainable and might have a far-reaching planetarian potential.

The virtue of technology is that is expandable: editable, findable and shareable. Transregional platforms could apply these characteristics to local reality and expand them; obtaining the knowledge that is being developed and putting it back for the service of the planetarian society. Latin America's contribution to new media might come from connecting these futuristic endeavours with more grounded socio-cultural considerations of how technologies might have an impact on people's social lives. The evolution in the use of technology is evidenced by the way sophisticated ideas will challenge established paragons. This is a culture that is clearly based on practices that are generating new content and establishing links and platforms that expand the concepts of art and culture into planetarian sociotechnical endeavours.

REFERENCES

- Arthur, William Brian (2011). The second economy. *McKinsey Quarterly*, October, 1–9.
- Casanova, Lourdes, Dayton-Johnson, Jeff, et al. (2011). Innovation in Latin America: Recent Insights. En Soumitra Dutta (Ed.), *The Global Innovation Index 2011: Accelerating Growth and Development*. Fontainebleau: INSEAD.

Fab Lab Lima

Beno Juárez

Background: Fab Labs

4
4
0

Fab Labs are a network of laboratories offering digital fabrication created in 2001 by the Center of Bits and Atoms of the Massachusetts Institute of Technology (CBA-MIT) as a program to democratize access to knowledge and digital fabrication tools. In the last twelve years, Fab Labs have evolved to become a Global Network (Fab Network) that spans the five continents, creating and sharing knowledge about the most advanced technologies in the world regarding digital fabrication. Fab Labs work in conjunction integrating a variety of disciplines, cultures and ages in research and development projects. This cultural and technological integration is fundamental for the development of innovation projects in different types of industry and their repercussion on the transformation of the current paradigm: from standardized mass production towards a more cooperative and customized (personalized) practice,

with broad impact on education and research as well as on different productive sectors, such as construction, architecture, medicine, agriculture, textiles, timber, leather industry, gastronomy, etc.

Today there are over 1,000 fab labs worldwide. The Fab Labs network is growing exponentially every year. In Latin America, more than 200 people are directly involved, in 110 laboratories distributed in 32 cities and 16 countries.

Fab Lab Lima

They were born in 2009 as an initiative of the Barcelona Fab Lab (Institute for Advanced Architecture of Catalonia), with funding from the Spanish Agency for International Development Cooperation (AECID), the sponsorship of the Center For Bits and Atoms (CBA-MIT) and the local support of Escuelab, the institution in charge of the process of selecting the scholarship holders, Beno Juárez and

Víctor Freundt, who would later set up the first Fab Lab in South America, in Lima, at the National Engineering University (2010). In August 2011, Fab Lab Lima co-organized the World Congress of Digital Fabrication FAB7. In 2012, it was in charge of training the first group of Fab Academy students in Latin America. It is currently recognized by the Fab Lab Network as a “Supernode” through which the different activities and programs of the international network are being coordinated with other Fab Labs in Latin America.

Latin American Network of Fab Labs: FAB LAT

FAB LAT was established during the World Congress of Digital Fabrication FAB7, Lima 2011, at present it includes Argentina, Bolivia, Brazil, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Mexico, Panama, Paraguay, Spain, Peru and Uruguay. FAB LAT seeks to integrate and strengthen digital fabrication laboratories, through different activities involving the sharing of knowledge, and, likewise aims to be the platform for discussions regarding the contributions of Latin America to the global network.

The vision of FAB LAT is to make Latin America a global leader in digital manufacturing; in order to do so, its purpose is to stimulate the economy and social development in Latin America creating a bridge that integrates advanced technologies with the potentials of the region, such as multiculturality, ecodiversity and social capital. The objectives of the Latin American Network of Fab Labs aim to:

- 1. Democratize access to technology,** through the creation of instruments

that may allow more people to benefit from digital fabrication, and meet the challenges in education, industry and government in Latin America.

- 2. Integrate local and global technologies,** developing new digital fabrication machines that optimize mechanical processes and give the craftsmen more time for creative processes of their own, thereby increasing the value of the product and improving their quality of life.
- 3. Empower more people** (especially young entrepreneurs and children) in the use and application of new technologies, as an instrument to reduce social gaps.
- 4. Promote technological and social innovation** disseminating the latest innovations in digital fabrication technologies in the world and their application in Latin America.

In this sense, the network’s most ambitious project is the FLOATING FAB LAB AMAZON, which aims to research new technologies in response to the major challenges in the world today: climate change and social inclusion, through the integration of the latest technologies in digital fabrication together with the potential of the cultural and natural diversity of the Amazon region, (one of the areas most affected by global warming). This laboratory will focus especially on research into biotechnology, biomaterials, digital craftsmanship and the conservation of species.

Likewise, new projects have developed such as: Jellyfish BioRobotics, led by Luis Flores, Julio Valdivia and Carlos Venegas that seeks to identify water contamination by means of robotic fish and bio sensors;

Digitoys, led by Henry Sánchez, focused on the development of playful methodologies for learning new technologies in children; IFurniture, led by Vaneza Caycho, developing customized furniture; FabLoom, led by Walter Gonzales, who develops craft products with digital tools; Bio FabLab, led by Karim Salazar and Luis Flores, which seeks to develop low-cost biotechnology laboratories for schools; FabWoman, led by Delia Barriga, which seeks to empower more women in Digital Manufacturing technologies; among others.

Fab LaT FesT: The Latin American festival of digital fabrication!

As part of the activities of integration and promotion, the Latin American network organizes a regional Fab Labs meeting every year, an open space where people, companies, the government and different institutions related to technological innovation and social development come together to share experiences and points of view regarding the impact of digital fabrication at a local and regional level.

4
4
2

Global Influences

Creators and catalysts

José-Carlos Mariátegui

4
4
4

Gianni Toti's visit to Lima in 1995 set an inaugural precedent for high standing artists from the international video art and new media panorama who later visited Perú. In many cases, the artists were invited to exhibit anthologies or selections of their recent works at the International Video/Art/Electronic Festival, in addition to sharing their experience with young artists from the local scene, contributing to local knowledge. This was parallel to the actions of other institutions which also invited artists related to new media. This chapter is a brief account of some internationally renowned artists whose visit to Peru not only left a strong imprint through the integrity of their work, but also helped significantly expand and inspire the local practice of new media. This account also touches on the links that were established then between the artists, cultural institutions and the Peruvian audience. Hence, we consider the visit of these artists to Lima to be meaningful landmarks for the history of new media art in the local setting.

In some cases, these presentations were the artists' first in Latin America, which proved a significant contribution to the building of a regional panorama.

Marcel Odenbach: politics and globalization

Born in Cologne, Germany in 1953, Marcel Odenbach is regarded as a pioneer of video art. Odenbach's relentless work in the fields of video, alternative television, videoinstallation and performance since he was young allowed him to merge, integrate and transform media with direct references to topics of political-social exclusion like racism, xenophobia and homophobia. Odenbach was a teacher at the Academy of Media Arts Cologne as well as other schools founded by him in some countries of Africa; as such, he often collaborated with his students on projects and reflections around these complex issues. Marcel Odenbach first travelled to Peru for the 5th International Video/Art/Electronic Festival, where he presented a retrospective

anthology of his works¹ (from early sixties onwards) and taught a master class about the practice of video art, where he reflected on the importance of new media and the history of video.² He also presented his videoinstallation *Herdentrieb* (*Herd Instinct*) at the Ricardo Palma University's Visual Arts Gallery and the Luis Miró Quesada Garland Gallery, which was accompanied by Robert Cahen's videoinstallation *Tombe*. Another important event during Odenbach's visit was the presentation of his African video art exhibition, titled "Not all roads lead to Rome: African video art"³. During decades of work in Africa, Odenbach registered the development of audiovisual practices in South Africa, Cameroon, Rwanda and Ghana through personal observations, which allowed him to expand the practice of video pieces in the local community through workshops, bringing meaningful visibility to artists, many of whom are now well known in their country's local scene and internationally.⁴ This selection of African video art was the first to be presented at the Festival, and it helped diversify the festival's contents offer beyond the usual Latin American and European contributions.

Odenbach returned to Peru in 2015 for a monographic exhibition at the Lima Museum of Art,⁵ curated by Matthias Mühling, which gathered video and paper works created over the last 30 years. The

exhibition was titled "Quiet Movements" ("Stille Bewegungen") and illustrates the subtlety and formal variety with which Odenbach dramatizes the moving image and its acoustic accompaniment to create a complex narrative through a unique collage technique that lifts images from cinema, television and archive materials.

Robert Cahen: lessons in memory, image and sound

Robert Cahen is a French artist and musician, regarded as one of the most representative creators in the field of European video art. Like Odenbach, Cahen has been active since the sixties, and his work displays a profound interest in time and space. Cahen's electronic landscapes are a place for the visualization of memory, an image-time dimension where the interaction with our own "organic" cycle is determined; the body's own temporality and the moving image's internal evolution time. The renowned French artist's work was screened at the 3rd and 4th editions of the International Video Art Festival (in 1999 and 2000). As we previously stated, he also visited Peru in 2001 to present his installation *Tombe*⁶, along with an anthology of his work⁷, and conduct a workshop for artists on the applications of sound and music in video and electronic art.⁸ During the workshop, Cahen related his experience in art and what he regards as the essential

1 Wednesday, May 16th, 2001, Luis Miró Quesada Garland Gallery, Municipality of Miraflores.
2 Monday, May 14th, 2001, Ricardo Palma University, Visual Arts Gallery.
3 Tuesday, May 15th, Luis Miró Quesada Garland Gallery, Municipality of Miraflores.
4 As a result of this effort, he curated the crucial "Blick-Wechsel: Afrikanische Videokunst" (2000-2001) show for the IFA galleries in Bonn, Stuttgart and Berlin, introducing the work of many African artists to Europe

for the first time.
5 Halls 3 and 4 at MALI (Lima Art Museum, June 19th through August 2nd, 2015).
6 It was also exhibited on from May 22nd through June 3rd at the Luis Miró Quesada Garland Gallery, in the Municipality of Miraflores.
7 Thursday, May 17th, 2001, Luis Miró Quesada Garland Gallery, Municipality of Miraflores.
8 Friday, May 18th, 2001, Ricardo Palma University, Visual Arts Gallery.

elements of his work, such as the social dimension of presenting video, meaning the capability of video to be shared with others and generate a discussion around it. The big question, according to Cahen, continues to be: What do we want to say with the things we create and what audience do we want to speak to? Such a question is hard to answer, as oftentimes a work of art struggles to tell it all, which is impossible; other times, the very codification of the message lacks the necessary articulation to be assimilated by the audience. Cahen has a wealth of collaborative experience, through his travels in Latin America and East Asia, and he makes this point by starting with his first work, *L'invitation au voyage* (Invitation to travel, 1973).

Muntadas: a critique of media

4
4
6

Exhibitions that erase the boundaries between the public and private sphere are scarce in Peru. While the notions surrounding art may have changed dramatically over the last few decades, our spaces continue to promote a separation between aesthetic work ("art") and its direct relation to the social sphere ("life"). In 2000, The Cultural Center of Spain in Lima held "Espacios Protegidos / Espacios Públicos" (Protected Spaces / Public Spaces), an exhibition of works by Antoni Muntadas. The anthology spanned works created by the Catalan artist during the last forty years. While Muntadas works in multiple formats, he initially developed as a video artist, for which he can be regarded, along with Nam June Paik, Lynn Hershmann and Gianni Toti, as spearheading this trend, which developed a new language within modern art. Muntadas' projects are comprised of installations made of symbolic elements with a political charge coded

in mass media (a.k.a. the media), which compose architectural structures that the artist names "media architectures". His audiovisual constructions employ a variety of resources and situations (photography series, installations, video, advertising panels, publications) which constitute observations and commentary on contemporary events, especially on media as subject, form and content. Because the social analysis of the context is essential to Muntadas' vision, it is considered a fundamental part of his work; this, in turn, appears as the impossibility of constructing an image on its own, free of its interaction with the environment that surrounds it and ties it to political, economic, social or cultural aspects. The selection of works presented in Lima included *La Televisión* (The Television, 1980), *Portraits/Portrait* (1995), *La Siesta* (The Nap, 1996) and *Palabras: La Sala de Prensa* (Words: The Press Room, 1991). It's worth mentioning that *Palabras: La Sala de Prensa* was specially co-produced with Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA) in order to adapt its content to the local socio-political issues at the time, which were marked by the Fujimori régime and the Embassy of Japan hostage crisis. In 2013, Muntadas returned to Peru after 13 years—with the support of ATA—to present an overview of his last decade of work at the AFP Integra Auditorium in the Lima Museum of Art, as well as share details of his most recent project with the attending audience and local creators, mainly artists and architects.

Finally, there's something to be said for Muntadas' noteworthy role in facilitating contact between people on an international scene, which led to collaborations that stimulated the local experimental art scene to branch into fields such

as architecture and design. It's worth highlighting the collaboration between ATA and the University of Buenos Aires Cátedra La Ferla to publish the book "Con/Textos", a first tome of compiled texts related to the work of Muntadas (Alonso, 2002).

Stelarc: obsolete, involuntary and automated bodies

Stelarc is considered the 'father' of cybernetic performance, or *cyberperformance*. The Greek-Australian artist deals with the relationships between bodily art and new technologies, and between robotics, nature and the future of our species. To this end, he has used everything from virtual reality systems, robots and the internet, all the way to prosthesis and medical instruments. This way, Stelarc has explored an extraordinary palette of interfaces for man-machine relations. ATA organized a Latin American tour that included Lima and Buenos Aires in October 2001⁹, in which the artist got to visit both countries for the first time. For the show, which was titled "Zombies y cyborgs: cuerpos obsoletos, involuntarios y automatizados" (Zombies and cyborgs: obsolete, involuntary and automated bodies), the Luis Miró Quesada Garland Gallery became a space for an anthological projection of his main works and performances.

However, the highlight of Stelarc's visit in Lima was *Escuchando a Stelarc* (Listening to Stelarc)¹⁰, a multimedia conference that profiled the artist's

work with video screenings, slides and CDs. Stelarc discussed topics related to the body and technology, particularly the concepts studied during his career, which include involuntary experience, the extension of the body's capabilities, automation and alternative body-machine choreography. Said concepts are visible in his most emblematic works, such as *Body Suspensions*, *The Third Arm*, the use of probes to record and transmit from inside the body, a robot titled *Exoskeleton*, Internet-controlled remote bodily choreography and his project for a supernumerary ear, "Extra Ear" —still a work in progress at the time— all of which were exhibited for the Lima audience. An important part of Stelarc's presentation was the use of his *Third Arm*, a prosthesis controlled through muscular impulse. The arm was capable of pinching, grabbing and holding objects and rotating its wrist 290°. Stelarc invited four voluntaries from both sexes to experiment the remote access stimulation of their bodies through electrodes placed on limb muscles to choreograph involuntary movements. The event was not only a regional milestone that underscored Lima as a place for the discussion on international technological art in Latin America, but also attracted a massive audience, which forced the organizers to fix a second date for the conference the next day. During the presentation, a small publication was edited that translated some of Stelarc's ideas and descriptions of his major works into Spanish for the first time (Stelarc and Mariátegui, 2001)¹¹.

9 In the case of Buenos Aires, this was achieved thanks to the collaboration and management of Rodrigo Alonso.

10 Thursday 11th and Friday 12th, Assembly Hall, Municipality of Miraflores.

11 <https://issuu.com/atacultural/docs/stelarc-publicacion>

What set apart the four artists' visits was the opportunity to establish and/or enable international contact networks. Local artists established new acquaintances and relations that enriched and widened the scope of video and electronic arts. Here, it's worth pointing out some of the artists' role as catalysts —like Odenbach, Muntadas and Stelarc— who conceive their practice as a way to foster discussion surrounding current subjects and where art, and mainly art produced through technological means, can act as a fundamental discourse tool to encourage both reflection and action. The artists' works not only exemplify their social or ethical commitment, but also seek to incite change and new ways to understand and analyze our surrounding reality, at times even through the use of the body as a biological entity that's inevitably being augmented by the effects of technology. Their visits to Lima meant to provoke the local scene and to generate a critical understanding of the artist's role and importance as a critical-social engager and purveyor of local-global discussions in the context surrounding them.

4
4
8

REFERENCES

Alonso, Rodrigo (Ed.) (2002). *Muntadas Con/Textos*. Buenos Aires : Ediciones Simurg : Cátedra La Ferla, UBA.

Stelarc and José-Carlos Mariátegui (2001). *Stelarc: Zombies & Cyborgs*. Lima: Alta Tecnología Andina.

Gianni Toti in two decades, 1995-2015

Reina Jara

Gianni Toti (1924-2007) is considered the father of video poetry and one of the most important authors of video art at an international level. His rich biography as poet, writer, author of films and theater pieces, shows him as an organic intellectual who tirelessly confronted theoretical depths and cultural activities with publications and militant interventions through his activity in the Roman resistance and later as journalist and special envoy of the newspaper *L'Unitá*. Thanks to a meeting between Gianni Toti and José-Carlos Mariátegui Ezeta in Cuba, in 1994, the idea of Toti making a visit to Peru arose. At that time, the idea of creating Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA) also emerged.

Gianni Toti's works were presented in Lima, at the Museo de la Nación in August 1995. The works presented included *SqueeZangeZaum*, *Planetopolis*, *L'Orignédite* and *Ordre, Chaos, Phaos*, all in their original language and without Spanish subtitles, which at the beginning was thought would lessen the interest of a non-specialized audience. At that time, video art screenings were not common in town, and this activity was therefore highly atypical. However, the response from the audience was positive¹. These screenings were also the first project carried out by ATA, which at that time was comprised of César Zevallos Heudebert and José-Carlos Mariátegui Ezeta.

Toti's work was revolutionary in the full

¹ Incidentally, Jorge Villacorta came to know ATA in one of these screenings, and a few years later he would become member of the organization. .

sense of the word: he used the first programs for editing videos to develop his works and took the exploration of the medium to its maximum potential, creating works that come very close to Richard Wagner's concept of the total work of art.

In 1997 Toti created *Tupac Amauta, VideoPoemOpera* inspired by the sufferings of the indigenous peoples throughout Peruvian history and the resistance of Latin America, with emblematic personalities such as Túpac Amaru II and, of course, José Carlos Mariátegui (the most influential peruvian socialist thinker). This work was developed in collaboration with José-Carlos Mariátegui Ezeta who, together with José Javier Castro and Elisa Zurlo, compiled a large number of images and video fragments to be used as raw material. The material was edited during a residence at the CICV Pierre Schaeffer, in Hérimoncourt (Montbéliard, France), and thanks to this experience, contact was established with European institutions, artists and intellectuals working in the field of art and science productions.

In 2007, on the occasion of Toti's death, ATA organized an *online* tribute from Latin America (or as Toti called it, LatinAmerIndia) to the father of video poetry, the friend and utopian fighter, called *Gianni Toti / Juan de Todos*², which included unpublished documents such as letters, drawings, texts by and about Gianni Toti's work and manuscripts about his works, handwritten by Toti himself.

The year 2015 was very important for ATA, not only because it marked the twentieth anniversary of its foundation, but also because an exhibition was held that involved both a return to its roots as well as a tribute to a person who pointed a direction to follow. Gianni Toti was present in ATA even before its foundation, which is why the first celebration held for the twentieth anniversary was an anthological exhibition of Toti so that the city might learn more about the work of this multifaceted character.

Thus was created "POETRÓNICO", an exhibition that aimed to be an exhaustive anthology of Toti's audiovisual journey, presenting his works divided in thematic programs. In Lima two versions of the exhibition were shown, first at the Museo de Arte Contemporáneo (Museum of Contemporary Art - MAC) and later at the Casa de la Literatura (House of Literature), with both exhibitions including his main works. The first program was *Experiments in Video Poetry* which showed the works in which Toti began his search for the so-called "total art", integrating music, poetry, cinema and linguistics. The second program, *the Maiakovskian Trilogy* included three works that were based on a small fragment of a film showing the Russian poet Vladimir Maiakovski and his muse, Lili Brik; fragment that had been rescued from a fire and given to Toti by Lili Brik herself. The third program was *the Scientific Imaginary*, carried out with the support of the Computer Music Society and the Museum of Science and

Industry of Paris (La Villette). It explored the different scientific advances of the time, transforming them into artistic creations. Finally, the “Tupac Amauta”, program or “Trilogía de la deconquista o de la rêve-évolution” (Trilogy of the deconquest or the rêve-évolution), is a set of three works based on the horrors of colonial domination and war, with a tribute to Latin American resistance and making reference to the legacy of José Carlos Mariátegui, Túpac Amaru II and the Italian intellectual Antonio Gramsci. *Plane Toti-Notes* was also included in the exhibition, a short experimental documentary made by Sandra Lischi in which the real-life of Toti is seen, his interminable annotations, his large library, his perfectionism when editing his works and many details of his daily life, which depict the author. In the version shown at the Casa de la Literatura the work *Canto Vegetal a Pacha Mama Coca* was also included, a small work collectively produced by Toti, Elisa Zurlo and Marko Mormil.

The exhibition also wanted to demonstrate the language games Toti used in his works, by creating *Totiano*, a glossary similar to *Nadsat* in *The Clockwork Orange*, which included neologisms he used in his works. This glossary was placed on the walls of the exhibition rooms and on a website³.

Likewise, as part of the exhibitions a series of discussions and screenings were held focusing on subjects such as experimental poetry, the relation between art and science, Russian futurism and Toti’s relationship

with Peru. Professor Sandra Lischi was invited to give a talk on her experience with Gianni Toti. Sandra Lischi was able to visit Lima thanks to the generous support of the Cultural Cooperation of the Italian Embassy in Peru⁴. Finally, there were screenings of Toti’s works, which due to their format did not fit into the programs, either because they were more cinematographic or too long to put in an exhibition setting.

The audience’s response to “POETRÓNICO” was highly positive, and this enabled it to develop into an itinerant concept. Its first destination was the Biennial of the Moving Image in Buenos Aires, Argentina. There are plans to replicate the “POETRÓNICO” concept in India and Italy in the coming years. In 2016 the work *Immortale Toti* was also made as a video-memory by José-Carlos Mariátegui, that aims to show passages of Gianni Toti’s life during their many years of friendship, and the enduring memories that remain. The footage comprise everyday scenes, visits to festivals and museums in the cities and towns of Hérimoncourt, Sao Paulo, Athens and Rome, and was produced for the project “Vectors of Kinship”, curated by Srajana Kaikini as part of the Infra-Curatorial Platform for the XI Shanghai Biennial in 2016.

3 <http://ata.org.pe/2015/10/21/totiano-el-lenguaje-de-gianni-toti/>

4 Sandra Lischi’s visit also facilitated a meeting with video creators, which Sandra describes in her article “Lima - Video Scenarios”, included in this publication. Sandra’s

experience in Peru also provided an impetus for the selection “Videoarte peruano: Un panorama”, curated by Angie Bonino and José-Carlos Mariátegui for INVIDEO - International Exhibition of Video Art and Cinema Beyond.

Persistent thoughts

José-Carlos Mariátegui

Theoreticians

4
5
2

As it was noted previously, international exchange and collaboration played a crucial role in the development and history of video and electronic art in Peru over the last two decades. This enabled foreign artists and intellectuals to openly share and interact with members of the local scene. In this section, we want to mention some of the curators, scholars, promoters, philosophers and journalists who engaged in a fluid interaction and exchange with Peruvian artists, promoters, curators and journalists. Such engagement is of utmost importance if we consider the scarcity of local specialists devoted to video and electronic art in Peru in the late nineties. The international guests injected their knowledge on subjects that Peruvian schools and educational institutions did not teach at the time, and for the most part, continue not to teach. The peers also helped the works of Peruvian artists to be featured in relevant international

exhibitions and publications. People like Solange Farkas, Micky Kwella, Jorge La Ferla, Rodrigo Alonso, Arlindo Machado and Sandra Lischi facilitated the visibility of the works of Peruvian artists in exhibitions and publications of important circulation in the international context. In short, the interest of many new media scholars who visited Peru during the last two decades helped towards a critical and thoughtful development of the local scene and proved fundamental for the international outreach of many Peruvian artists. The following is a brief review of some of the most representative foreign scholars who visited Peru during the last two decades.

Early dialogue and reflection: Micky Kwella, Lydia Haustein and Nils Röller

Micky Kwella was the artistic director for the Transmediale festival since its inception. The event is held in parallel to the Berlin Film Festival, and showcases the latest productions and developments

in the fields of independent video, computer animation, interactive media, installations and media performances. Kwella first visited Lima in 1999 during the 3rd International Festival of Video and Electronic Art, as part of a tour organized by the Goethe-Institut in Lima, other destinations also included Caracas, Bogota, La Paz and Mexico City. At the time, Kwella was an advocate for video art as a democratic medium; a technology that was becoming available to everyone and helped close the gap between the “First” and “Third” Worlds. The availability of technology meant more people could now access the same tools. He was thus interested in studying the impact that the widespread access to technology had on artistic creation in Latin America.

Kwella visited Peru in 1999 for the 3rd International Festival of Video and Electronic Art. Given the local scene was still coming into being at the time, his efforts were mostly directed to teaching, presenting international works and, above all, getting to know the local artistic community. During his second visit in 2000 for the 4th edition of the Festival, he deepened his relationship with Peruvian artists, many of whom he knew already and whom he met to follow up their development. A workshop¹ was organized, modeled like an “artist’s clinic” in which Kwella gave careful and rigorous comments on the work of many Peruvian artists, highlighting their most relevant features². The workshop encouraged group reflection, which was fundamental for the

participant artists to have an objective and earnest conversation about their projects. Kwella approached the workshop from three different levels of analysis: the idea and its realization; sound (which is often disregarded in favor of the image, but nonetheless makes for 50% of a video art piece); and, montage (or editing), which defines the work’s relation to time through craftsmanship and a painstaking process. Micky Kwella passed away shortly after that, in 2003, and Angie Bonino produced a video in homage to Kwella that same year. A book was published in 2004 to honor Kwella. Many of us who knew him took part in the book, which featured contributions regarding current subjects related to international video and electronic art (Broeckmann and Frieling, 2004).

In 2000, the German researcher and journalist Lydia Haustein visited Lima to deliver a lecture titled “The concepts of space and time in media art and the internet³”. Haustein held one-on-one conversations with many Peruvian artists. The development of the burgeoning Lima art scene surprised Haustein and led her to write an article titled “Macchu Pichu Interactiv”. The article was published in the influential *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, and is reproduced in this chapter (Haustein, 2000). A few years later, Haustein published *Videokunst*, a book on international video art in which she cites works by Angie Bonino, Álvaro Zavala, Eduardo Villanes, Delia Ackerman and Iván Esquivel, in addition to pointing out the relevance of two organizations that were core to the nascent

1 The workshop for the analysis and review of works by local artists took place on Saturday, May 20th of 2000.

2 Among the seventeen artists invited to participate were Delia Ackerman, Fermín Tangüis, Roger Atasi, Alberto Wagner, Arias & Aragón, Álvaro Zavala and Angie Bonino.

Their works were discussed following this order.

3 Tuesday, May 23rd, 2000. Goethe-Institut, Lima.

digital ecosystem in Peru: The International Festival of Video and Electronic Art and the Peruvian Scientific Network (Red Científica Peruana, the organization that setup the internet in Perú). Haustein foreshadowed the importance of internet in Peru as a catalyst of new creative methods, artist-scientist collaborations and the transposition of art production and distribution from public spaces to digital spaces (Haustein, 2003).

Another German visitor who proved substantial for the articulation of future digital media and video art projects was Nils Röller, a teacher and audiovisual media researcher at the Kunsthochschule für Medien (Academy of Media Arts Cologne) in Cologne. Röller hosted several sessions of intense theoretical debate, such as "Lampasacus: a utopian city and university on the Internet"⁴ and a workshop titled "Flusser's Legacy: Theory and practice across two continents"⁵, regarding the life, work and ideas of renowned Czech-Brazilian media philosopher Vilém Flusser. Over the years, Röller continued to collaborate with Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA) and co-authored a manifesto that sparked theoretical-artistic discussion. These debates spiritually resembled those that motivated the creation of ATA around the time of Gianni Toti's visit to Lima in 1995. Roller worked with José-Carlos Mariátegui⁶ in the writing of "Towards Cuzco – Manifesto", on which he sets out the creation of a center for arts, science, and media technology in Cusco, effectively

laying down the basis for the Escuelab project. Below is an excerpt from the manifesto:

Cuzco is more than Venice. It is not only a nice counterpart of the world, not only a system of channels that is permanently overflowed by international tourism. It is more and it is different. It is a compass for ideas and a habitat to develop critical creativity.

Why? Because Cuzco is a place in between: between Inca-past and global future.

Global future will be conditioned by electronic networks. The Inca-past was conditioned by a non-literal network. Today Cuzco is overflowed by international tourists that do want to adventure the existing botanic jungle and also the hidden jungle of pre-Columbian history. This history was not written. It was only interpreted by the writers of the western colonizers that did represent the Inca knowledge in a medium that is strange to its individual structure. We will question this structure.

Our structure of approaching Cuzco is the difference machine. The difference machine starts to work, when different media techniques are in conflict.

Our warm-time-machine works with the energy of this conflict. Going towards Cuzco converts hybrid energy. McLuhan said that the artist is able to realize how new media techniques will change common time-space-feeling.

4
5
4

4 Thursday, May 11th, 2000. Goethe-Institut, Lima.

5 Friday, May 12th, 2000. Goethe-Institut, Lima.

6 Panel Discussion at Videobrasil on September 23rd, 2001. Participants: Solange Farkas, Gianni Toti, José-Carlos Mariátegui, Marcello Tas, Nils Röller.

Cuzco is different. It enables to realize how networks in past and future can merge together.

We do invite artists and scientists to use their insight into timespace-architectures. We ask them to take examples of pre-Columbian work. For us a vase found in an Inca tomb or corns of amaranth are not only elements of a past tradition nice to gaze at. They are traces of another time-space structure.

We do encourage artists to invest in a special stock market. We trade with visual robbery and we do ask artists to rework and reflect the robbery of western treasure-hunters.

This reflection will allow us to create resources for the warm-time-machine: to build step by step the Cuzco Academy.

Nils Rölller would visit Peru once again in 2005, accompanied by artist Barbara Elmerer. With this motive, the "Symposium on new technologies"⁷ was held at Casa Mariátegui, in which Rölller and José-Carlos Mariátegui participated, with Jorge Villacorta as moderator.

Establishing and articulating a Peruvian electronic music community: Johannes Goebel and Kathleen Forde

A crucial visit to Peru was that of Johannes Goebel, then director at ZKM Karlsruhe's Institute for Music and Acoustics. Goebel was a guest at the Goethe-Institut Lima in the year 2000⁸. Peruvian electronic music creators at the time, while active,

were dispersed and there was no academic or artistic circumstances to help articulate the scene as a whole. Prior to Johannes Goebel's visit to Lima, there hadn't been—at least not in the last few decades—a similar event that married sonic performance with theoretical explanations related to electronic music. Goebel's presentation included a varied and innovative visual and sonic experimentations; this is the reason why months in advance an exhaustive search was held for the most relevant electronic music artists in Peru at the time, as well as an audience interested in the subject. These two elements guaranteed a well-suited and involved audience during the two days of the event. Goebel showed examples that clearly illustrated the new sonic perspectives enabled by new technology. Johannes Goebel's visit to Peru is important as it represented the first step towards the foundations of a Peruvian electronic music scene. Such scene would later come into existence through the foundational project Modular 12° 06' s / 77° 07' – Park-o-Bahn⁹, a collective installation in which the Miraflores Central Park was set as a sonic backdrop for 168 consecutive hours of recorded music.

In 2003 Kathleen Forde, a curatorial director for the Goethe Forum's Live Art and New Media (Berlin) visited Lima. Forde undertook a special and ambitious curatorial project for the 7th edition of the International Festival of Video and Electronic Art. Thanks to a sponsorship by the United States' Embassy, the

7 February 22nd, 2005 at Casa Mariátegui.

8 *Electronic Music: Johannes Goebel in Lima*. Organized by the Goethe-Institut Lima in collaboration with ATA and the National Music Conservatory. November 13th and 14th, 2000.

9 See chapter J.J. Castro's "Resistances: first musical avant-gardes in Peru".

4
5
6

exhibition, titled “SF/AV”, featuring a group of audiovisual artists from the San Francisco area in California, and was showcased at several venues throughout Lima (prominently at the ICPNA Institute in San Miguel, where the main exhibition was held). Forde’s ambitious selection gathered many renowned North American audiovisual artists, including Scott Arford, Matthew Biederman, Sue Costabile, Joshua Kit Clayton, Christopher Musgrave and Randy Yau, who in turn opened a window to collaborate with local artists. The event was unprecedented not only in Peru but in Latin America, and it sparked great interest among the video and electronic music community that was starting to consolidate at that time. The events attracted numerous attendants who in some cases were already versed in the guest artists’ pioneering works, and who were excited to have them visit Lima. Forde’s experience in Lima compelled her to write an article for *a-n Magazine*, which is also included in this chapter. The article dealt with the Peruvian electronic art scene, especially with the show “SF/AV” (Forde, 2004).

An ongoing Latin American connection: Jorge Glusberg, Solange Farkas, Jorge La Ferla, Rodrigo Alonso, Néstor Olhagaray, Arlindo Machado and Elias Levin

Last but not least, we have to mention some of the Latin American curators and theoreticians who visited Lima during different stages on the evolution of the video and electronic art movement in Peru. Since its early history, video art

in Latin America was marked by strong collaborative ties, mainly between Mexico, Brasil, Chile and Argentina, that helped develop each country’s local scene as well as a first Latin American community of media creators. As has been previously stated, the 2nd International Video Art Festival (1998) featured guests such as Videobrasil’s Solange Farkas (Brazil); Santiago’s Media Art Biennial’s Néstor Olhagaray, (Chile); Elias Levin Rojo, curator and video art critic from Mexico City, and Jorge Glusberg, founder of the CAyC and director at the National Museum of Fine Arts in Buenos Aires. Such cast of individuals helped to the integration of Peru into the growing community of video and new media in Latin America.

Solange Farkas, founder of Videobrasil, came to Peru on several moments. On the occasion of the 5th International Festival of Video and Electronic Art, Farkas presented a selection of recent Brazilian video art along with works by South African artist William Kentridge. Farkas used the event to reflect on Latin American video art and how it is praised internationally for its talent and the way it combines different concepts. Farkas was key in actively increasing Peruvian participation in Videobrasil, a long-running festival that now spans more than three decades and is a benchmark and landmark event regarding video and contemporary art in Latin America.

Jorge La Ferla, a renowned artist and faculty professor at the Buenos Aires University (UBA) and Fundación

Universidad del Cine (University of Cinema Foundation, Buenos Aires) as well as founder of the Muestra EuroAmericana de Cine, Video y Arte Digital (EuroAmerican Exhibition of Film, Video and Digital Art – (MEACVAD), visited Lima in 2000 to host a seminar and workshop titled “Video as an intermission in the audiovisual history of the 20th century”¹⁰. La Ferla returned to Lima for the celebration of the Centenary of Marshall McLuhan’s: “McLuhan 100: Communications, Art and Thought”, put together by Fundación Telefónica, ATA and the philosopher Victor J. Krebs, to participate in an international symposium titled “The impact of media and new digital projections,” with his outstanding lecture “McLuhan’s influence on world audiovisual culture”. He was joined by Ricardo Bedoya, Sandro Venturo and Rafael Zalvidea¹¹. La Ferla marries his artistic practice with a profound theoretical knowledge, making him, without any doubt, the most active editor and author on the subjects of art, technology and audiovisuals in the region. La Ferla creates a special environment for practical debate and exchange with the participants of his classes and workshops.

On the occasion of Marcel Odenbach’s exhibition “Marcel Odenbach-Stille Bewegungen. Tranquil Motions”¹² in Lima, in 2015, La Ferla was invited with Solange Farkas to reflect on the relationships between video art and politics in the context of Latin America. Solange Farkas delivered a lecture titled “A Latin American reading of Marcel Odenbach’s cultural-political works”, and Jorge La Ferla presented

“Video as device, technique and form. The impact of video in historic audiovisual production: A contrast between Europe and Latin America”.

Rodrigo Alonso (Argentina), a university professor and renowned art critic specialized in new media (photography, video creation and digital art) as well as curator, jury and organizer behind numerous exhibitions and academic events for various institutions, curated two important selections of Argentinian video art during the 6th International Festival of Video and Electronic Art (2002). These included an anthology of works by Carlos Trilnick, a pioneer of video art in Argentina and a historical selection titled “The life, passion, agony and resurrection of video art in Argentina”. In addition, Alonso, one of the most keen researchers in the field of Latin American video and electronic art, devoted his stay in Peru to engage with local artists who would later be featured in his curatorial work and writings, which helped broaden international scope of local media art promotion (Alonso, 2016).

Brazilian professor Arlindo Machado deserves of a special mention. Regarded as one of the most representative theoreticians of communications and new media in Latin America. Machado presented the retrospective exhibition “Made in Brazil: Three Decades of Brazilian Video Art”, sponsored by Itaú Cultural, as well as a key seminar on new media practices and theory, under the topic “Identity and Subjectivity in Cyberspace”¹³.

11 September 21st, 2011.

12 July 21st and 22nd, 2015 (respectively), Auditorium of the Goethe-Institut.

13 July 22nd to July 24th, 2003, Cultural Center of Spain.

From the Totian imaginary: Sandra Lischi

Finally, it is necessary to highlight the recent visit of professor Sandra Lischi from the University of Pisa. Lischi was sponsored by the Italian Institute of Culture to travel to Peru and deliver the conference "PlaneToTi: The imaginary of Gianni Toti"¹⁴. Lischi did not only collaborate with Toti on projects such as *Planetopolis* and *Tupac Amauta*, but has also been an active purveyor of the Totian legacy. Sandra Lischi undertook a review and commentary of works by Peruvian artists, an activity which had been all but abandoned since the International Festival of Video and Electronic Art came to an end. The participants stated that Lischi's remarks were crucial for them to think critically about their own work. Contemporary Peruvian production was acknowledged and described by Lischi in a revealing article published by Italian communist journal *Il Manifesto* (Lischi, 2016). In addition, Lischi invited Angie Bonino and José-Carlos Mariátegui to curate a selection of Peruvian video art for the 26th edition of INVIDEO- International Exhibition of Video Art and Cinema Beyond, which was held in Milan in November 2016.

4
5
8

REFERENCES

- Alonso, Rodrigo (2015). *Elogio de la Low-Tech: Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina*. Buenos Aires: Luna Editores.
- Broeckmann, Andreas and Frieling, Rudolf (Eds.). (2004). *Bandbreite. Medien zwischen Kunst und Politik*. Berlin: Kulturverlag Kadmos.
- Forde, Kathleen (2004). A challenge, not a problem. *a-n Magazine*, pp.34-35.
- Haustein, Lydia (2000, August 22). Machu Picchu Interactiv. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*.
- Haustein, Lydia (2003). *Videokunst*. Múnich: C.H. Beck.
- Lischi, Sandra (2016, February 20). Lima, scenari video. *il manifesto, quotidiano comunista*.

INTERACTIVE MACHU PICCHU

Local and global cultures: video art and media arts in Peru¹

Lydia Haustein

Three events caused a stir among Peruvians, normally unruffled people, in the last weeks of May: the fourth edition in Lima of the Video Art Festival, the reelection of Fujimori as President, and the defeat of the Peruvian national football team in a match against the Brazilian team. Although it might seem exaggerated to state that video art and media arts could trigger among their spectators such passionate reactions as those unleashed by football or Fujimori, digital images in fact play an important role in Peruvian cultural life. The European visitor experiences again the phenomenon whereby his expectations determine his perceptions, leading him to a misunderstanding, while he begins to take in, astonished, the high speed of the transformations. It is a known fact

that the whole world is now electronically connected, yet, when we think of Peruvian art, we do not necessarily think of the huge impact of the new media, but rather, of the persistence of the Inca culture, or of Machu Picchu, as a quintessential image of the anthropological constant "man-nature". The works of artists such as Angie Bonino, Arias & Aragón, Plaztikk, Roger Atasi, Álvaro Zavala or Delia Ackerman do not refer to that constant, but address the changing interrelation between humans and the media, the primacy of technology over art, as well as the fact that the sacred city of Cusco has as many public internet booths as the capital itself, Lima.

The growing levels of perfection in simulation techniques achieved by the

1 Article that appeared in a newspaper in Germany. Translation from the German by Dr. Raquel García, in Lima, October 2000. Haustein, Lydia (2000, August 22). Machu Picchu Interactiv. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*.

media and information revolution speak of dynamics never seen before in the transference and transformation of culture. There are now 180 million internet users, and it is predicted that by 2005 there will be a thousand million. The same as all of us, Peru is also going through a transformation to become a media society, since the RCP (Red Científica Peruana) was founded in Lima.

In view of these facts, José-Carlos Mariátegui considered it urgent to exhibit in Lima a selection of national and international productions of video art and media arts and he did so with the backing of ATA (Alta Tecnología Andina - Hi-Andean Technology) and the Goethe-Institut in Lima.

The festival, as a meeting that gave art from the different continents the chance to engage in dialogue, once again demonstrated the increase and power of the images that circulate globally. In order to show the transformations in communication methods, the artists chose a variety of samples of video art and art on the internet that went from the purest kitsch (Arias & Aragón) to a video with political ambitions (Eduardo Villanes). In Peru, the confrontation with stories of cultural migrants plays an especially important role, where the enormous power of the media to depict cultural identity is also demonstrated. Thus, Delia Ackerman makes use of the living parable of Aron Goldenberg to produce a piece of work on the history of the Jewish immigrants in Lima. Ackerman, with her melancholic view of the Jewish diaspora, places herself in the category of "artist as historian and ethnologist", a way of conceiving oneself that is nowadays common among many Third World artists.

The young artist Álvaro Zavala, in his video *Atipanacuy* ('Competition', in Quechua), focuses on the widespread tourist-folklore images that circulate in the world as images of Peru. Zavala later transfers the ancient cultures to the new *spiritual machines*, endeavoring to differentiate culture from pseudo culture, and manages to convey to the viewer the intimate relationship between visual practices and visual culture. Zavala's fast images produce a *kitschig* ethnodrama and depict the dramatic structures in which cultural change occurs. Through very strong cultural stereotypes, this artist exposes the discourse on the "end of history" as empty verbosity, in order to state instead, that "history is inextinguishable". The importance of the multiple relations created by ancient forms of expression, which are to be found in all cultures, does not diminish once these forms of expression circulate worldwide through the internet. On the contrary, the individual and media myth-making machines place archaic structures and the latest technology in a vital perspective for radical media critique, and challenge us to rethink the relations they establish.

Even those working playfully with digital technology demonstrate to what extent the images of the mass media influence the construction of cultural identity and reality. Even when the artists question the validity of the Western model of global identity, they do not cast doubt on the fact that mass culture is the most widespread media culture in the world. Internet makes it possible to have cheap access to the network and means that the new art in Peru can confront and discuss global visual conformity at the local level and in a critical way. Confronting this conformity implies the two-faced parable of technification, while at the same time opening a deep gulf

through which to look at the closed society of the shanty towns and the minorities who have also arrived in Lima with the demographic explosion.

Jean-Christophe Rufin compares the culture of poverty that exists in "exotic countries" with the culture of "primitive" people, as celebrated and falsified again, for example, in the Lyon Biennial this year. The culture of the expelled, destabilized masses, uprooted from their traditional ways of relating, makes up the largest culture in the history of humanity. More than a thousand million people live in that culture of poverty. Due to the fact that the theater, the cinema, concerts or the opera are at an insurmountable distance, mass culture and the culture of poverty bear the unmistakable and sole imprint of television and mass media images. Soap operas, MTV channel or the many internet booths currently provide more elements from which to choose one's cultural identity than the array of better-known images from one's own culture.

Roger Atasi uses the most surprising camera angles and sequences to approach the new worlds of images of the contemporary *terra incognita*. His high-speed journey through the labyrinths of squalor combines nostalgia, dignity and the daily struggle for survival of those who live in even the farthest corners of the huge city of Lima. Those detailed observations reinforce visually the thesis of Kaja Silverman, whose writings on media critique emphasize the profound interiorization of media images. This repertoire of images, which bear an undisguised cultural imprint, exists in the form of a screen in people's heads and determines the perception each one has of himself and of other people. In

Silverman's opinion the only possibility of escaping stereotyped ways of looking is by modifying that "screen" through aesthetic productions.

Angie Bonino and the very famous media artist known by her pseudonym "Plaztikk" also work individually following the same requirements, in order to understand the new magic world of capitalism, which currently triumphs worldwide. Plaztikk, who is part of the Japanese minority in Peru, creates Peruvian-Japanese pictograms, whilst also searching on the internet for the symbols of her most intimate worlds so as to make visible the influence of Japanese graphics on Peruvian culture. In her highly conceptual works, the artist aims once and again to answer the key question regarding where Peruvian-Japanese art and culture are located in an international context.

Also in Latin America the media hold the largest stock of images and new scenes to imagine vital trajectories, and for this reason also constitute a very powerful force in the process of creation of systems of social signs. Given that they have a strong impact on social contacts in the large city, the artist Roger Atasi, in his video *Killing for Living*, advocates for free media and for open access to the internet. The way in which Atasi questions the illusory character of representations of Peruvian identity on the mass media aims to raise public awareness regarding transcultural illusory representations or the fracturing of images and, much like in the video *Neo Tokio Mon Amour*, he proposes everyday cultural situations and juxtaposes them with other extremely serious situations, such as the violent taking of the Japanese Embassy in Lima.

The images selected by Rafael Besaccia are not what they appear to depict either. These images refer to the importance of imagination, the importance of which Appadurai, the Indian expert on cultures, also well known in Latin America, speaks of in his writings. The syncretic montages of images that media art produces link together transcultural forms of visual experience, which only become legible once they have been translated. Some of these images are originally international but end up being very local.

The present political situation, fraught with difficulties in the nascent democracy poses a great challenge for the development of symbolic languages of images in video works and on the internet. These will be languages that are able to go beyond the specific current historical circumstances, portray the hope in extraterritorial media spaces and which, in addition, will captivate the European spectator.

A challenge, not a problem

Kathleen Forde¹.

As a curator from the USA, I was invited to present an exhibition of San Francisco-based audiovisual artists at the 7th International Festival of Video/Art/Electronic. It was my first day and quite frankly, I was feeling a bit ill at ease: "This is not a problem" should, under normal circumstances, pass as a statement of support, perhaps even comfort. However, I was beginning to become increasingly disturbed by the frequency at which I heard this; this was the Peruvian response for my every anxiety-ridden query.

Fast forward to the end of my week in Lima and I had to eat my words and worries. My Peruvian colleagues accomplished an impeccable installation of a complex show with remarkable enthusiasm, not to

mention a lack of shut eye. In other words, "this was not a problem".

For the past seven years, festival director, José-Carlos Mariátegui, has organised the International Festival of Video/Art/Electronic in an effort to analyse, discover and present technology-driven arts to the city of Lima. Says Mariátegui: "I strongly believe that in a city such as Lima where eight million people live and the majority are poor but mediated (that is, their basic entertainment is radio or TV), an exposure to media art and its theoretical context is absolutely necessary". According to Mariátegui the goal of a cross-platform festival that strictly adheres to an equivalent distribution of conferences, performances, collaborative works and

4
6
3

1 Chronicle of the 7th International Video/Art/Electronic Festival in Lima-Peru (2003). Forde, Kathleen (2004). A Challenge, Not a Problem. *a-n Magazine*, pp. 34-35.

installations is crucial to this challenge.

Key to Mariátegui's unique vision is the festival's mission to promote not only the presentation of new media art, but a cultural dialectic. It is therefore essential to the director that, whenever possible, international artists actually attend the festival rather than simply send a work of art to be included in the show. This year alone thirteen international guests from France, Germany, Brazil and the USA were invited to come to Lima.

The exhibition module I organised for the Lima festival was entitled "SF /AV: San Francisco/Audiovisual". "SF/AV" presented installations and performances by seven artists whose installations were infused with the qualities of their experience in live performance —namely collaboration, generativity and ephemerality. The artists were Scott Arford, Matthew Biederman, Sue Costabile, Joshua Kit Clayton, Christopher Musgrave, Scott Pagano and Randy H.Y. Yau.

In a city renowned for its catholic fervour, it is perhaps most fitting to say that the installation of the show was nothing short of a miracle. It certainly felt akin to a week of water turning into wine as the equipment-barren galleries transformed into sites of powerful and immersive audiovisual installations. There were, of course, challenges. But somehow, one by one, the complexities revealed themselves as blessings in disguise.

The piece de resistance of divine intervention was certainly Scott Pagano's outdoor installation, *Constructive Interference*. The work was comprised of large-scale video projected onto the facade of the National Museum of Anthropology,

Archeology and History situated in the historic district of Pueblo Libre plaza. The images and sound were generated in real time from a database of video clips assembled and processed by a computer 'listening' to eight radios tuned onsite to eight different AM and FM stations in Lima.

Unbeknown to myself or the artist, the first night the piece was installed in the plaza happened to coincide with a celebration for a patron saint of Lima. And in a moment that could not have been staged more dramatically by Fellini himself, Pagano's highly stylised experiments in moving image were suddenly met with a shuffling procession of priests, incense, gongs, the mayor and a sky-high statue of a saint on an ornate platform balanced on the backs of age-weathered short men.

The crux of this ritualistic dramaturgy was based upon intermittent moments of silent prayer or, in other words, the perfect stage for Pagano's seemingly amplified lush whooshing of pervasive electronic sound. I half expected to see Matthew Barney bringing up the rear of the procession, but was met instead by Pagano, digital video camera in hand, grinning away at the luck of his unexpected baroque masterpiece.

At times, the moments of cultural exchange were, mercifully for the nerves, a bit more planned. In the performance *Media Exchange*, Matthew Biederman collaborated with Lima-based artist Humberto Polar to remix found footage lifted from American mass media, with collected footage from local broadcast television in Lima, comparing and contrasting the media from both countries. What was realised later in conversation with members of the audience was that, in essence, the performance had

two concurrent iterations. Depending on whether one was from Peru or San Francisco, the comment upon local systems of broadcast media was overwhelmingly personal to one's geographical perspective.

However, although it may be inherently international in scope, the festival is undeniably intended for the audience in Lima and not, by and large, for the international art festival-hopping crowd. Case in point is that the month-long festival operates on a rolling schedule, meaning that a different international perspective is presented each week, rather than a grand overlapping of all of the invited artists and curators in a brief period of talented cacophony. The downside to this is that the weekly swinging door often does not allow the foreign artists and curators to see the entire festival if they do not have the time to stay in Lima for more than a week. It does however allow for thoughtful viewing and return visits for the local visitors. With a bit of distance, I tend to think the trade-off is a fair one, as I am sure any one of us who frequent media arts festivals can attest, this unhurried context is an utterly seductive one.

Refreshingly, it is also crucial to Mariátegui's masterplan to create—at the very least—a social context for international/local dialogue. Either by scheduling the presentation of works by Latin American artists in tandem with international presentations or simply by coordinating lavish dinners at his home for locals and foreigners to get to find out more about each other's work. He is very careful to ensure a mix: "My position has been always to include Peruvian and Latin American artists in this context, mixing the picture and making just one global image".

It was during one of these Peruvian feasts of fancy that I was able to get a first-hand sense of the Lima scene through conversations with Peruvian artists. It appears the Lima artscape is certainly in the middle of significant flux that has begun to incorporate a mix of traditional and new media strategies, due in part to the efforts of Mariátegui and the festival. Mariátegui sees the scene as one of tradition in transition: "The younger artists, coming principally from the National School of Fine Arts, or being self-educated, are the ones interested in experimental forms of art... thanks also in part to our festival, the presentation of electronic art has turned into one of the most interesting cultural activities within Lima during the year. So the art scene could be described as limited, but this is changing. And the attitude towards working in mixed media is also changing. It is important to take into consideration that, in many ways, all this comes from a global influence which is translated into local patterns."

And so it seems that, thankfully, the impact of the "SF/AV" show went far beyond a mere one-way introduction of media artists to the Lima audience or vice versa. Certainly, the collaborations and conversations, coupled with the struggles and surprises of being in Lima affected all of us and our work to come.

I could list ad nauseum the endless moments of cultural exchange. But at the end of the day, this is simply one personal story that hopefully functions as a reminder of just how important it is for artists and curators to attempt to step out of their own backyard. "SF/AV" was yet another lesson that the effect of international exchange is not only profound, but often profoundly unexpected.

Along Micky Kwella's road

Angie Bonino

4
6
6

Micky Kwella was a German activist and video artist, among whose works stand out the 16mm documentary *Die von der Strasse (Along the road)*. In 1988 he founded the Berlin Transmediale Festival, which includes video and media art. The festival was held at the same times as the Berlin film festival and was supported by the German government.

Micky came to Peru for the first time in 1999, and then again in 2000, invited by the International Festival of Electronic Art organized by Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA) in Lima. He participated actively in conferences, presentations of selections of the festival and viewing of art together with Peruvian artists, during which he gave his opinions and analytical viewpoints in a highly didactic way. The artists were impressed by the presence of an expert on the subject who shared his knowledge and experience with enthusiasm.

Kwella was a Pioneer in the field of New Media festivals in Europe and always maintained a principled and coherent attitude regarding his actions and ideas, which, in spite of causing him problems at times, did not prevent him from continuing to fight, loyal to his convictions concerning the development of art with new technologies, as well as considering the Latin American scene as very important. In 2001, he resigned on being forced by government pressure to change the dates of the festival. This pressure was due to the size and international importance Transmediale had acquired, with a large local and international audience that went to Berlin especially for the event. According to government policies, it was more profitable to hold the Berlin Film Festival and the Transmediale on different dates and make the most of the large audiences at both events. Kwella, on seeing himself forced into this, resigned as director and Andreas Broeckmann

was given his position. These and other situations that arose, along with a health problem meant that he gradually distanced himself from the festival, until his death in 2003¹.

¹ Note from the author:

I do not normally write in first person, but I have to say that I have a lot to thank him for in my career, for all the support he gave me. He was interested in that I should be awarded a scholarship at the Podewille Center in Berlin and in 2000 he himself saw to the paperwork for a scholarship at the Goethe-Institut in Lima to study

German before travelling. Before my trip to Germany, he made considerable efforts so that I could be granted the scholarship, and I shall always be grateful for his commitment. In 2003, year in which he died and saddened by his departure, with the support of ATA, I made a video that showed my trip to Berlin for his posthumous farewell, as a tribute to his trajectory.

Lima – Video Scenarios¹

Sandra Lischi

4
6
8

Lima. Enormous city, construction works, traffic, impatient horns, demonstrations before the presidential elections in April. In a scenario of urban renewal and museums, there is also experimentation combining cinema and the latest technologies, with authors and artists that normally move (not only) between South America and Europe but also in different artistic areas. "Transcinema, International Non-fiction Film Festival," shows non-narrative and experimental forms of cinema; schools and institutes produce works that are highly innovative, as in the case of the Peruvian School of Fine Arts, where Angie Bonino, an internationally renowned Peruvian artist and pioneer of the "new media" in Peru, teaches. Laura Baigorri (University of Barcelona) in 2008

curated a very comprehensive book on this scenario, *Video en Latinoamérica. Una historia crítica* (Latin American Video Art. A Critical View), with the contribution of many South American authors. A documented response to the forgotten history of video making. Echoes and dialogues between continents, common initiatives and projects. In this scenario, an active role is played by ATA (Alta Tecnología Andina - Hi-Andean Technology), an association between art and technology, also at an international level. José-Carlos Mariátegui, its founder, established in 1998 a Festival of video and electronic art in Lima (until 2003) and —with intellectuals and professionals from different disciplines— has promoted research and awards to independent

1 Lischi, Sandra (2016, February 20). Lima, scenari video. *il manifesto, quotidiano comunista*. Translation from italian: Alexandra Bianchi.

productions, having also organized many exhibitions and publications which include, among many others: “Videografías invisibles. Una selección de videoarte latinoamericano 2000-2005” and “Emergentes,” an itinerant exhibition devoted to South American artists, which toured Spain, Argentina, Brazil, Chile, Colombia, Mexico and Peru. Mariátegui, with a Masters and Doctoral degree from London, is a grandson of the great Peruvian Marxist scholar and intellectual, founder of the Peruvian Socialist Party (later Communist Party), author of *Seven Interpretive Essays on Peruvian Reality* (1928), a key text that has been reprinted many times and widely read. The grandson’s upbringing brought together humanistic and scientific cultures and also a sensitivity to civic, political and social commitment and historical awareness: the moral heritage of his distinguished grandfather, of whom we are reminded often in Lima, not only because of the House-Museum dedicated to him.

ATA devised and organized, at the MAC (Lima Contemporary Art Museum), with the Casa Totiana (Rome) and with the backing of the Italian Cultural Institute in Lima, the retrospective exhibition “Poetrónico: Gianni Toti y los orígenes de la videopoesía” (23 October 2015 to 12 January 2016), the first in South America devoted to this artist (later reinstalled and currently on show in the enchanting venue of the Casa de la Literatura Peruana, in a former train station). The works of the Italian poet and video artist, a keen observer of South American history and culture, have been given subtitles in Spanish and presented on flat screens, with chairs and headphones to enable the individual viewer to enjoy them. There are also large projections, screened onto one

of the museum’s walls. The scenography has been curated with Toti’s neologisms, which decorate the walls, and at the Casa de la Literatura, with a sort of cosmogony of cultural references. The rest of the exhibition includes one of the last video poems made by Toti in France which happened to be “Gramsciategui, ou les poésimistes” (1999), the second work in the holocaust trilogy, dedicated to the “Gramsci of Latin America,” that is to say, José Carlos Mariátegui himself (old photos and rare films show the two great thinkers, in creative dialogue with Mayan symbols, with allegories, with the reworking of images of the colonization and extermination). It is significant that a Museum of Contemporary Art should have hosted the exhibition. The largest museum in Lima, MALI (Lima Art Museum) exhibits, as well as Pre-Columbian and colonial art, photographic displays—the one devoted to Martín Chambi was splendid—and, in the areas of ancient art, works by Rafael Besaccia that are definitely “video artistic” and offer a rereading of formal symbols and motifs. The scenario of Peruvian videos—at an event organized by Reina Jara, from ATA, at the closing ceremony of Toti’s exhibit—shows a large variety of aspects and approaches. Diego Lama reinterprets vanguard artists, Duchamp and Bataille, and elaborates on the fragile precariousness of language. There are also references to the situation in the country (J. L. Chamorro), or to “counterhegemonic information,” by Jesed Mateo. Other authors, both male and female, based in Lima, work on installations and kinetic arts (Juan Salas), graphic arts and animation—there is the “VideoBabel” festival in Cusco—(Jimmy Cristobal, Martín Aramburú, Eliana Otta), performance (Antonio Paucar, Janine Soenens, Natalie Caballero). Or they work

on the concepts of identity, on the body, on difficult communications (Maricel Delgado), and usually in dialogue with the lively musical scene in Lima, narrated in a first version of *Lima Grita* (2015), by Dana Bonilla and Ximena Valdivia; while Natalia Rojas Gamarra (producer with her group Yuraq Yana; 'White Black' in Quechua) works with music videos and family memories; and Alonso Depaz ventures into experimental fiction. As in the rest of the world, several male and female authors overcome the existing hurdles between painting, photography, video and installation (such as Katherinne Fiedler). The short circuits between vanguard and traditional art bear fruit: in addition to Besaccia, with the videos shown at the Museo de Arte in the "Pre-Columbian" area, there is Alan Poma, musician and video artist, who is moving in this direction with the video and multimedia show *Victoria sobre el Sol*, revisited a century after the original 1913 work of Russian futurism of the same name (between Zaum, the transmental language of Chlébnikov and the scenographies and costumes of Malevich, we are still in one of the domains loved by Gianni Toti): abstract, cosmic, with a complex composition that resonates between Zaum and the musicality of the Quechua, Muchik and Puquina languages.

LUM, the place of memory: documents, videos and installations

Inaugurated in Lima on 17 December 2015, LUM ("Place of Memory, Tolerance

and Social Inclusion"), is a large gray building, very modern, a fortress that opens onto the ocean. It took ten years to do the paperwork to get permission to build it. Sensitive, controversial material that takes us along a painful path; it tells the story of the war (or the "internal armed conflict"), which between 1980 and 2000 caused bloodshed in Peru with tens of thousands of deaths. Work dedicated to an area where words have been shattered: instead of the term "terrorism," "violence" or "violences" have been opted for, understood from both sides: the Shining Path and the MRTA (Tupac Amaru Revolutionary Movement), and the army, government and police. From the LUM's large terrace, one can see the small island, home to the jail of those arrested, both Abimael Guzmán, the Shining Path leader, and that of Alberto Fujimori² (President of Peru between 1990 and 2000), who, as is known, has been condemned for crimes against humanity as well as corruption (his daughter is candidate in the upcoming presidential elections). The LUM houses documents, timelines, images, installations. "A place to help us understand," according to Mario Vargas Llosa, in the introduction to the book that illustrates the LUM. "A memory under construction," write the curators, which include Jorge Villacorta, an important Peruvian intellectual, curator of exhibitions all over the world, and who walks me through the different areas. Back in 2003, an important photographic exhibition in Lima, called Yuyanapaq ('To remember', in Quechua) had reconstructed

2 Note of the editors:
It is Vladimiro Montesinos who is incarcerated at the Naval Base in Callao.

the long conflict in images, some of them previously unseen. The LUM seems to have picked up this signal, amplifying it and accompanying the work of the Truth and Reconciliation Commission, (TRC) of Peru, which throughout a number of years made important progress, led to sensitive confrontations, strong self-criticism on the part of the army and the police, an acknowledgement that is exhibited on one of the panels on the top floor, where spaces are also reserved for educational activities and temporary exhibitions (also for a number of related activities).

The first area, with galleries devoted to documentation—in which the massacres and violence that terrorized and devastated so many villages and communities are shown—, is followed by galleries devoted to specific aspects, such as the testimonies of sexual violence, a patchwork of cloths embroidered by women that stitch together flags and warning signs which bear witness to protests and the commitment to memory. But there are other very evocative spaces, in terms of emotional resonances, through videos and installations, which prompt the visitor directly into action, as occurs in the gallery “One of us, all of us.” Héctor Mata, author of the videos presented there, was a journalist in Lima and later, photojournalist in different countries around the world (from Russia to Africa, the Middle East, France, the United States), with a special focus on cinema, which he studied and practiced at the University of California in Los Angeles (UCLA) a few years ago. He has also showed the exhibition “Limbo,” the result of a trip between the United States and Mexico, which included photos and objects found in the desert (Los Angeles Center for Digital Art, 2009). And as an artist with

audiovisual and photographic sensitivity, Mata has produced for this gallery a series of life-size video portraits on vertical flat screens that are at the visitor’s eye level. With their backs to us or facing sideways, 18 people turn toward us and “come to life” at the touch of the screen and start to tell us their own stories, which we can listen to with headphones: stories of pain and loss, narrated by the protagonists and the victims themselves (about whom, in addition to a panel with information, we are told their names and provided with a brief profile). A woman guiding me in this gallery tells me that this is the visual result of previous work carried out by researchers who for almost two years have collected these testimonies, entering into a close relationship with these people, in a number of meetings that resulted in the recordings exhibited in the space. Héctor Mata knows and appreciates the work of Bill Viola, and these wounded people that are willing to tell us their own stories echo some of his stylistic features: the difference is that these are true stories, words, side by side with the faces and the iconographies of *pathos*, a *pathos* expressed with serenity and dignity.

The land that surrounds the building of the LUM is a space devoted to giving us information about exhumations that have revealed exterminations literally buried in the forgotten past, as are also the objects in the area dedicated to the disappeared: the small gallery has walls made of Plexiglas that contain and show small objects of daily use, or carefully folded clothes in the transparent boxes. Inside, an audio installation with the testimonies about disappeared people, and in the middle a large box, also transparent, which holds several very small notebooks in gentle colors: the front

covers only show the name and date of birth of the disappeared person. On the inside pages, a photo of the house, the family, of clothes hanging in the closet, or of an identity document, an identity card, a trip, a wedding. In brief, a biography of the circumstances surrounding the disappearance, a portrait. These small notebooks are for the visitors, who can take one or more, taking with them a memory of the disappeared. Strong emotions and participation, together with a reflection on what happened. Civic commitment and documents in dialogue with contemporary art and with video art, with information presented in a way that is sensitive and empathic.

Discussions

Introduction

4
7
4

This chapter collects a number of essays that pose a reflection and transversal analysis of subjects dealing with video making and electronic arts in Peru that have developed over the years with sustained relevance, such as animation, videoperformance and videoinstallations. In addition, essays and interviews are included regarding the work in new media in different cities across the country (Arequipa, Cusco, Trujillo, Huancayo, Puno and Iquitos), where an emphasis is made in the efforts carried out by activists and festival organizers, as well as projects characterized by their perseverance throughout the years.

Regional views: decentralizing mediums and audiences

Elisa Arca
Reina Jara
Jorge Villacorta

If artistic creation based on audiovisual and electronic media has faced difficulties regarding its diffusion among a wide Limean audience, then the situation outside the capital is only worse. This is largely due to Peru's deep-rooted centralism, and even more so when taking into account that, throughout the national territory, the artistic use of new media is predominantly alien to the larger audience and often requires specific mediation. In spite of all this, some interesting and important initiatives in video making and electronic media have taken place in various regions that deserve to be documented, highlighted and divulged.

This section aims to make visible a wide array of projects that have been created

outside the capital as a starting point for a later, more comprehensive account to document and promote electronic arts, video and audiovisual work all over Peru.

Arequipa

The Arequipa region has been the stage for largely relevant initiatives in the context of video making. This first look references some important actors within the video and electronic arts scene in Arequipa, with whom contact has been established thanks to certain common projects.

Festival Asim'tria¹

Organized by Marco Valdivia between 2006 and 2012, the Festival/Encuentro Asim'tria

1 Contribution by Marco Valdivia.

(Asymm'try Festival/Encounter) vouches for the research and development of prototypes and experiences related to the use of electronic technologies. The event takes artistic and expressive proposals as a springboard for defining political concepts in its structure and incorporating other realities —beyond its immediate environment— from within its collective and communitarian logic. Throughout its history, the festival has collaborated with the development and promotion of sound art —through installations and concerts —and audiovisual arts —mainly video art and experimental video— and became a regional diffusion node, where more than 300 works by a large number of creators from all over the world have been projected.

Corriente – Encuentro de desarrollo de cine de no ficción²

Corriente – Encounter for the development of non-fiction film is a project conceived by Edward de Ybarra as a platform for non-fiction cinema. The event generates different meeting spaces for people from dissimilar backgrounds and situations, who gather to exchange ideas and proposals related to the concept of “non-fiction cinema”.

Furthermore, the event aims to promote the free use of audiovisuals as a means for political agency and the creation of alternative understandings of reality. The goal behind its organization is to generate a discourse that contributes to the appearance of new cultural configurations, life alternatives and to the development

of subjectivities capable of tackling the precariousness of the social context.

The open concept of “non-fiction cinema,” the project’s axis, encompasses different works that explore what we are through different actions and processes, from an active and/or critical view of day-to-day life and people’s subjectivities. Given that this perspective stems from existing situations —by making use of stark resources— the event focuses on transcinema, documentary film, autobiographical film, ethnographic film, video art, experimental art and expanded film.

Some individual mentions

It’s worth mentioning some creators from this region who have experimented with digital media and, in many cases, have taken part in the aforementioned initiatives.

As a creator, Marco Valdivia (Asim'tria) has worked with different animation techniques such as stop motion and digital animation, as in the piece *Libertaaaaad* (Libertyyyy). Some of his most notable works find Valdivia approaching the tension between the properties of image capture and “natural” human perception. This tension materializes in the use of video effects and *glitch* such as in *Perviertenrealidadlosoñado*, *Terra*, *Percepta*, *Ciudadacia*, *Aqqqqqqqua* or *Busko*. Most of these works were produced between 2000 and 2010.

Nereida Apaza is a young artist from the Carlos Baca Flor Art School in Arequipa

who is self-taught in new media. To create her own universe, Apaza takes references from dissimilar sources ranging from poetry or Greek mythology to children's imaginaries; all of this is filtered through a somber, texture-laden atmosphere that evokes the motherly role of a seamstress. Apaza's triptych *Las Parcas* (The Moirai), composed of the stories of Clotho, Lachesis and Atropos, was exhibited at the Celda Virtual Gallery in 2009, and has since been showcased at several festivals in Lima and Arequipa. Her piece *Sopa de letras* (Alphabet Soup, 2013) also participated at the Lima Independiente Festival nationwide competition and was recently selected for Encuentro Corriente, which also included works by Raúl Chuquimia³.

Chuquimia produced *La última batalla del cine* (The last battle of cinema, 2016) at Corriente's Production Laboratory (Laboratorio de Realización). The piece dialogues with his collage practice, which informs his videographic work based on the appropriation of audiovisual material. Another foray into animation is Fausto Esthela Espinosa's *Interpretando la habitación de Van Gogh* (Interpreting Van Gogh's Room, 2011), where the artist uses simple interactive elements—taken from the iconic painting alluded to in the title—to evoke the Dutch painter's death. Other interactive pieces by Espinosa, such as *Sólo tenemos una oportunidad* (We only have one chance, 2010) or *Es el principio del fin* (It's the beginning of the end, 2010) were both displayed at the Arequipa Museum of Contemporary Art and the Cháves

de la Rosa Institute, also in Arequipa, in 2011. Espinosa has also worked with fractal art, be it with fixed or moving images. These works were presented on computer screens during the exhibition "Reminiscencias" (Reminiscences, 2013).

Although the works of director Miguel Barreda, from Arequipa—a graduate from the Berlin Film Academy—is centered mainly on fiction cinematographic production, with films such as *Y si te vi no me acuerdo* (And if I saw you I don't remember, 1999) or *Ana de los ángeles* (Ana of the Angels, 2012), he produced two noteworthy videos during the late nineties. On one hand, in *Retrato de un amante cansado* (Portrait of a tired lover, honorable mention at the Berlin Film Festival in 1977), the documentary images and tragicomic situation presented offer themselves to the spectator in a new way, due to the musical soundtrack as well as the image, which is processed in slow-motion, with a distortion effect. On the other hand, *El aliento de las piedras* (The Breath of Rocks, created together with Eleni Ampelakiotou in 1996) is a video that won the First Award at the Valencia International Film Festival—Cinema Jove. The work, laid out as a triptych, denotes an effort to remove the image from its references. The triptych combines images of sculptures, human beings and an urban landscape, contrasting the motionlessness of sculptures with the movement of people who, together with the video effects, suggest instability, transformation and perpetual change.

3 For more information about the participation of visual artists in film festivals, see R. Jara and J. Villacorta's contribution "Video and electronic arts contests".

It's also worth mentioning a group of young creators from Arequipa who explore the borders between different audiovisual genres, from fiction to documentary. In this line, both Gabriela Machicao and Cecilia Cerdeña intervene audiovisual registry with elements of animation, such as in Cerdeña's *El toro hablando del todo* (The bull speaks of the totality, 2011) and *Me gusta estar en todos lados y nunca quedarme* (I like to be everywhere and never stay, 2009) by Machicao. In 2013, Cerdeña and Machicao won the Directorate for Audiovisuals, Phonography and New Media – DAFO's Experimental Works contest with *Extramares* (Outerseas).

Another young artist from the region is Mauricio Banda, who received DAFO's experimental works award for his piece *Zootrópico* (Zootropic, 2015), which he interpreted live for the inauguration of the II Encuentro de Desarrollo de Cine de No Ficción Corriente (Corriente 2nd Encounter for the Development of Non-Fiction Cinema). In the work, Banda draws colored shapes over vinyl records that create the illusion of movement as they spin.

Karina Cáceres has developed a series of works in which montage plays a fundamental role, employing dissimilar fragments —recorded by the artist on her multiple travels— that result in a kind of sensory journey centered on the visual, long or short in duration. She has produced, among others, *Ola nube* (Cloud wave, 2013), *Cable a tierra* (Ground wire, 2013) and *Bajo la Influencia* (Under the influence, 2016).

La Libertad

In the city of Trujillo, video art and electronic media art exhibitions have taken

place since the nineties, a development that coincided with the apogee of video production in Lima, brought about by the Video/Art/Electronic Festivals. The nineties was not only a suitable decade for visual experimentation, but was also witness to the use of cultural spaces for showcasing the results of said experimentation.

The Festival de Video Independiente de Trujillo (Trujillo Independent Film Festival) was organized between 1998 and 2001, and included video art, documentary and experimental short film projections. For its second edition (1999), the Festival featured the participation of 18 artists, including Omar Forero, Héctor Gálvez, Fermín Tangüis, Ricardo Ayala, Álvaro Zavala and Angie Bonino, the latter of who presented video art works.

Since the late nineties, the ICPNA's Impromptu Gallery (Peruvian North American Cultural Institute) hosted video exhibitions such as "A ver pues" (Let's see, then 1997), by Jano Cortijo and Anthony Lázaro, the collective exhibition "Gris" (Grey, 2002) and Juan Carlos Orrillo's videoinstallation *Upstairs / Downstairs* (2003).

La Oficina was a space that operated between 2003 and 2004, producing exhibitions in new media and formats, including video. Through its alliances, the space managed to organize exchanges with Austrian video artists Thomas Pauli and the Counter Copy collective.

It's worth highlighting the work of Alice Vega and Jano Cortijo, who organized various video exhibitions, many of them collective. A few standouts include "Pacto con el momento incierto" (Pact with the

uncertain moment, 1994)⁴; “El arte de ser mujer” (The art of being a woman, 2002), “Oír/hoy” (Hear/today), “VHS: Video hecho soporte” (VHS: Video made format, 2002), “POESÍA” (POETRY), “Estacionamiento” (Parking Lot, an intervention in the public space in 2003); *Dirección Paralela* (Parallel Direction), a videoinstallation that won Alice Vega the first award at Humboldt: el viaje y la mirada transparente (Humboldt: the voyage and transparent gaze, 2003) competition of video art and new media, and “Cada Primavera” (Every Spring, 2005).

In more recent years, we can cite the censored exhibition “Ciudad fantasía” (Fantasy city, 2014), which included many animation and video works, such as Gerardo Rodríguez Silva’s piece *Breve historia del progreso* (A brief history of progress).

Another well-known artist from the region is Jean Paul Zelada, who has worked in painting as well as photography and video. His work *Ciudad Cero* (Zero City, 2010), an animation combining digital drawing with intervened images of Trujillo city, won the VideoBabel contest in 2011. Zelada has collaborated as an editor for Bolivian artist Alejandra Delgado and fellow Trujillo artist Gonzalo Fernández. Zelada, Delgado and Fernández have all explored their cities’ dynamics in their video works, exposing the individuals who inhabit them, their temporalities and the textures that characterize their cities. Some other representative works by this group of artists include: *Tiempo* (Time, 2011) and

Vuelo (Flight, 2011) by Gonzalo Fernández; *Techosperros* (Rooftopsdogs, 2009), *Tráfico* (Traffic, 2009), *Facsímil* (Facsimile, 2011) and *Reflujo histórico* (Historical Reflux, 2011), by Alejandra Delgado and *Autoalienación* (Autoalienation) by Jean Paul Zelada. Gonzalo Fernández is a multidisciplinary artist and manager for the Caleidoscopio Project (2011–2012) who aimed to compile the video art production of the city of Trujillo. His compilation includes works by Oscar Alarcón (*Saraghina*, 2011), Juan Chávez Alvarado (*No One*, 2011), Jorge Luis Segura (*A comer – Meal is served*, 2011) as well as works by Fernández himself.

Junín

Huancayo has been home to a handful of events that sound art and video art works. Some of these initiatives were born at the Universidad Continental Cultural Center, under the management and direction of Jair Pérez and Gabriel Castillo (a member of the Aboardi collective and founder of Grita, a platform for sound experimentation). Among the events organized at this space are the “Piloto” Festival of Arts and New Media (December 2008) and the 1st “WANKA” International Video and Sound Festival (May 2009). The first event featured video projections, sound performances and an open panel discussion between Castillo and Antonio Gonzales Paucar—a Peruvian video artist and performer based in Germany—whose works are not usually projected at these events. The “WANKA” Festival program included screenings

4 “Pacto con el momento incierto” was a 1998 show organized and sponsored by the Cultural Center of Spain under the direction of Teresa Velázquez. Velázquez invited Agustín Pérez Rubio and Jorge Villacorta to co-curate a selection of artists from Trujillo and Valencia. The

exhibition debuted in Lima and traveled to Trujillo the following year. The Valencian curator and artist Pedro Ortuño became two of the nascent Peruvian art scene’s most active contacts in Spain and abroad.

at the Universidad Continental Cultural Center and the Communications Faculty of Universidad del Centro del Perú (UNCP), which featured artists that either work or live in the region. These include Castillo, Rodrigo Otero, Maja Tillmann and other creators who are primarily focused in the creation of feature-length fiction films, as well as national and international guest artists centered on experimentation such as Omar Lavalle. Other events produced in Huancayo include the concerts “Noise Perfo Electrónico” (at the “Wasi da Cocumba” cultural center, 2009) and finally, the sound interventions in rural space in the Junín region, led by Castillo with guest musician Rolando Apolo. Said interventions were recorded and collected for the DVD release “Wankanoise” (2009), published by the Grita label. Other than his labor as a cultural agent, Castillo has also developed an artistic career that began with his use of Powerpoint software to create frame-by-frame animation. Castillo employs analog and digital errors as an aesthetic resource for audiovisual and sound creation: he intervenes VHS tape players and televisions with electromagnetic inducers or by jumping the RCA ports. In regards to digital intervention, Castillo has explored “circuit bending” (the alteration of electronic circuitry) as well as “data bending” (manipulating the source code of videos, images, sound, and any other digital format in order to create “glitches”) with the intention of generating an audiovisual discourse based on error.

The couple comprised by creators Rodrigo Otero and Maja Tillmann, based in Huancayo, have produced more than fifty participative video projects, both individually and as a duo, as part of organizations such as PRATEC (Proyecto Andino de Tecnologías Campesinas –

Andean Project of Rural Technologies), PASA (Programa Andino de Soberanía Alimentaria – Andean Program for Food Sovereignty) or CWE (Conversations with the Earth). In parallel to this works —though intimately related to it at the same time— Otero and Tillman create more personal and experimental works. Their language combines the realist and oneiric aspects of existence. Otero records ancestral practices to produce a culturally healing work where the core sense lies in giving and helping others. In *Reyno* (Kingdom, 2006) there is an evident evocation of one or more superior powers that transcend the material plane, strongly alluded to in the rugged and creased textures of countless landscapes (that encompass Thailand and Vietnam, all the way to the Peruvian Andes) as seen from the air. Otero chains these images together with recordings of ceremonies, such as the Apu Tambaico ceremony, in a narrative that could be described as mystic. The familiar aspect has been very present in Otero’s work: from as early as his piece *Andún* (2002), a medium-length film in which he approaches the mythical figure of Javier Heraud (to whom he is related) through archival footage from the most diverse times and cultures, all the way to *Para ti* (For you, 2014), where Otero turns the birth of his son into a reflection about life, chance and fate.

Cuzco

New media activity in Cuzco can be traced around two events that have built up a relevant trajectory: the Videoraymi and VideoBabel festivals. Marco Antonio Moscoso and Vera Tyuleneva, directors for Videoraymi and VideoBabel, correspondingly, provide more insight into these initiatives in their contribution

to this volume⁵. Besides these two events, it is necessary that we highlight the work of two artists.

Berenice Díaz Vargas, an artist trained at the Cuzco School of Fine Arts with a special interest in generative art (an interest born out of her early age observations of nature) is a proponent for collaborative work and in-depth investigation in areas as diverse as biology or anthropology. This can be seen in works such as *Posibilidades de Ser* (Possibilities of Being, 2012), in which the artist explores the human genome, or *Autopoiesis Mediático Popular* (Mediatic Popular Autopoiesis, 2014), an ecological-virtual environment that reproduces and sustains itself from information taken from the social network accounts of online mass communication outlets in Peru. *Autopoiesis* simulates the behavior of life in a mini-evolutionary process that reveals the particularities of information consumption in Peruvian netizens.

On another note, Carlos Bardales arrived at sound art and multidisciplinary experimentation through his training as a painter at the National School of Fine Arts. His interest in anthropology, shamanism and traditional studies bring his work closer to the concept of a "total artwork". Bardales collaborated with experimental musicians Raúl Jardín and Liti Jardín (Raúl Gómez and Orlando Ramírez, known by their monikers since 2000 after forming the band Jardín) and anthropologist Walter Díaz Montenegro to create *Unidad* (Unity,

2005), an audiovisual intervention at the Qorikancha that evoked ancient and contemporary rituals. The experience was reformulated at Centro Fundación Telefónica in Lima (2006), and in 2007 the collective presented *Arkan*, which explored the same symbolism, while opening the space to the participation of active listeners. The connecting thread between these experiences were videos of geometrical sequences born out of sheet music, which interpreted the numeric and rhythmic possibilities of symbolic sequences.

Amazonas

Since 2011, Chachapoyas has been home to the Chachapoya Festival: Encuentro Cultural de Arte Contemporáneo (Cultural Encounter of Contemporary Arts), organized by Juan Carlos Salazar Yalta, a sound artist and cultural manager. The festival program encompasses workshops, murals, concerts, feature and short film projections and mapping. Some of the collectives and artists that have participated in these encounters include Willy Zambrano, El Anfitrión de Pie, Anaze Izquierdo, Gimnasia Visual Sonora (from Concepción, Chile), the *Ánima Lisa* collective, José Ignacio López, et al. The meeting is a melting pot for diverse ideas and displays a clear orientation towards recycling technology and musical and audiovisual experimentation.

5 See interview with Marco Moscoso and Vera Tyuleneva's contribution in this chapter.

Loreto

Malena Santillana, a native of Iquitos and filmmaker trained in Brazil and based in France since the nineties, is the artistic director and curator for ComparArt, an art fair that gathers French and Peruvian artists in Lima since 2015.

A fundamental aspect of her work is intercultural dialogue. This is evident in her project “MECA – Museo Efímero Contemporáneo de la Amazonía” (Contemporary Ephemeral Museum of the Amazon, 2012), a video in which the artist juxtaposes pictures of people immersed in their daily activities in Iquitos with key works from the history of European art. The work was projected in Iquitos during a three day period, on canvases that were installed in a promenade that borders the Amazonas river. “MECA” was reproduced in Arequipa and Lima, among other cities. Other pieces include *Everybody, everywhere* (2010) and *Tinta China* (Indian Ink, 2012), where the artist denounces consumerist culture through a series of metaphors inspired on symbols from different cultures.

absence of any records of these activities, which rarely endure in time or which, for the most part, depend on individuals with no institutional support.

It is appropriate to point out the importance of some sources that are necessary for mapping out regional actors. Press clippings and blogs—which often outlive institutional websites—are evidently valuable sources of information, as are the programs of festivals in Lima and other regions that list the actors who were present at the encounters. In addition, the catalogues of national awards and past art competition proceedings inform us of the actors who were active at a given time. This information has been instrumental in getting to know recent activity. However, it is limited given that, due their own nature, contests often focus on individuals who not always emerge from a “local scene.” Hence, some regions of Peru have been under-represented, as is the case of Ayacucho, Apurímac, Moquegua, Ica, Huancavelica, Ancash, Cajamarca, Piura, San Martín and Ucayali, among others, whose audiovisual and artistic production points in other directions.

Puno

One of the Escuelab branches, founded between 2010-2011, is still in strong standing in the city of Puno. The space hosts workshops related to technology, programming and open software and invites the general public to participate in cultural events.

This brief recount of different initiatives, projects and artists in different regions attests to the extension of an interest in new media across the country. However, its succinct character evidences one of the main difficulties faced by researchers: the

Time in the Andean-Contemporaneity: an interview with Marco Antonio Moscoso

Interview by Elisa Arca

When was Video Raymi born? How did people react to the exhibition? How did it engage with other efforts?

The Amauta Project was developed in Cuzco around 2007 or 2008 at the Bartolomé de las Casas Center. There were screenplay and new media workshops, among others. Some of us were participants at the workshops and we also looked for a way to do things on our own. It was an interesting time, as they had computers, cameras and brought people over to teach the workshops in Cuzco. At the same time, I was working with Carlos Bardales, an artist from Lima who has lived long years in Cuzco. We were not exactly exploring video art, but doing interventions to very “Cuzquean”¹

places at the time, like the Qorikancha. Our idea was to maintain these kind of activities going beyond the Amauta Project, and we created Video Raymi as a way to encourage the people of Cuzco to see different things, because we noticed that traditional art forms are the most practiced. Other than the Cuzco school of painting, there's indigenist painting. There are very rooted traditions that we don't want to unmoor ourselves from, but we want to approach them as contemporary, through new ways of expression. On the other hand, there have been short films produced in Cuzco, the so called Cuzco Film School and *Kukuli* (1961).² But there were no experimental explorations, and that's what we meant to do. We created Video Raymi to invite artists from

- 1 They began by organizing collective exhibitions in chapels, and doing sound interventions at places like Qorikancha. An example of this is Bardales' presentation with Raúl Jardín at the same place.
- 2 Directed by Luis Figueroa, Eulogio Nishiyama and César

Villanueva, all hailing from a photography background and members of Cineclub Cusco, along with Víctor and Manuel Chambi (the sons of Martín Chambi). The film club screenings took place at Martín Chambi's portrait studio.

elsewhere to send us their videos and screen them on several places across town. The Qorikancha was immediately welcoming to us. At the time —this was around 2010 or 2011— they were already supportive of local projects. They had an art gallery, temporary exhibitions and they also had an auditorium. We presented the submitted works at the auditorium and facade, as an exhibition.

Other than that, we have tried to promote local video art abroad. One time we went to Ecuador and screened Peruvian video art at the El Prohibido cultural center in Cuenca, in December 2012. The idea was: if we're traveling abroad, then there might be a place in which to screen the videos. The videos didn't necessarily follow a sequence or a theme. They were varied, taken from the different Video Raymi shows. The idea is for people to see that artists in Cuzco are doing something different from the "Cuzco and its rocks" or "Cuzco and its Incas" stereotype, where the different cultural manifestations reveal an identity that is up to date with the contemporary. That's the reason we created the first Video Raymi in June, the anniversary of Cuzco, many years ago. It is the month when people come out and perform traditional dances at the Plaza de Armas. People wear ponchos during that month, and are reminded of their Andean heritage. A way to homage Cuzco is to do it with a different language, a different approach, and that's how Video Raymi was born. It was a time to be Andean, but also contemporary.

The landscape hasn't changed much, however. We have tried to get people talking about video art, and more so within the art community, because it was obscure before and people now

know that there is not only painting and sculpture, but video art too. The Qorikancha Museum's Predicarte contest incorporated a video art category two or three years ago. To include video art as a category in art contests is something we always wanted. We hope the Diego Quispe Tito School of Fine Arts of Cuzco organizes a full-fledged video art contest soon, since the current video art contest approached the medium only as a recording tool and not an artistic language.

How would you compare Video Raymi to other festivals in Peru, be them video festivals or audiovisual production festivals in general? What other cultural projects have given a space to the creation of video art in the regions and what's the relationship between these projects and Video Raymi?

Ever since Contacta festival in Lima during the seventies, which was a huge reference for us, there have been plenty of exhibitions organized in many places. We wanted to make the festival a big event that also took to the streets —something we've always been keen on doing— and we've done it, to a certain degree. We have screened on top of the Qorikancha's facade. I believe Video Raymi has always been kind of mutable. One year we only had projectors, and the following year we only had screens in a bar in San Blas. Some years we projected on interiors, some years out in the street. The event doesn't always feature the same style of exhibition.

We've always had good relations with the Asim'tria Festival team in Arequipa. We almost always scheduled a day for the Asim'tria program here in Cuzco since the project's beginnings in 2007. We've always been in touch with Marco Valdivia (the founder of Asim'tria). Each time the festival

is presented in Cuzco we lend all our help, although the festival has recently shifted its focus away from video art exhibitions. During those years, they would send us their festival's videos and we would send them ours. Other times we have worked with film societies. In 2012, we sent Video Raymi to the Chicago Film Club and we also presented it at the Alliance Française in Arequipa. The idea was to promote video art, because we also received videos from international artists that we wished to showcase. One of the first goals with Video Raymi was just that: to feed off other things and then mix them in with ours and do something interesting and different, but strongly marked by our culture. One year we screened some videos in one of Grupo Chaski network's micro-cinemas, before the scheduled movies, but the audience had different expectations. They were expecting to see feature length films. We have tried to get this audience acquainted with video art. Some Grupo Chaski micro-cinemas in Cuzco helped by lending us materials, such as a projector. We also coordinated the exhibition of ((.mOv)) Lima International Video Art Exhibition in our city. We've also sent a selection of video art to the Artec Forum in Lima (2012).

Very often, a single person is involved in different projects. Me and Rodolfo Espinoza, for example, organized the Qosqo Film Festival (2010-2011), a meeting where we showcased short films produced during a training that was done at the Municipality of Cuzco's House of Culture, which was promoted by the Ministry of Culture.

I was also involved with the Audiovisual Creators of Cuzco Forum, which included not only video artists and filmmakers, but also people who employ audiovisuals as

a tool for teaching and empowerment. We exhibited a wide array of audiovisual work: from video art to anthropological documentary.

Did the platform diversity have an impact on Video Raymi's organization?

We've organized two versions since Ruwashayku ("We're Making"), which has been producing cultural activities and actions for over a decade. Here, the workshops sought to converge with cinema and video art. We expect artists and communicators to exchange their knowledge and work in collaborative projects.

Have all your activities featured this educational component?

We almost haven't hosted any workshops in recent years, due to time constraints, but our idea is always to have dialogue and education spaces in parallel with exhibitions and screenings.

How has Videoraymi's program been received?

Our intention was never to explain each piece we screened to the audience. We wanted the audience to freely interpret them. While in the process, we were looking for new ways to exhibit the works: sometimes, we only screened for a day, whereas now, we leave the works up for a longer period so that people can come back and watch something again if they liked it. If the spectator were to say "I didn't understand this", then they can see it again and discover new things in the pieces. We have also began to prepare different, more "friendly" programs, as opposed to experimental ones.

You have done some curating abroad. What kind of reception have these encountered?

People have certain expectations. “You’re from Cuzco, you probably talk about the Incas.” We want to show contemporaneity in a city with a historical legacy such as Cuzco’s, and our selections follow this approach. I curated the Cuzco Video Art Selection. We were going to exhibit at the Luis Miró Quesada Gallery in Lima, and then in Cuenca, Ecuador. The selected videos were *Cusco Terminal* (2007), by Jorge Portugal; *La Loca* (The Crazy Lady, 2010), by Mabel Allain; *Amaro* (2011), by Juvenal Zamalloa; *Katatay* (2011), Jorge Vargas; *Conquista* (Conquest, 2012) by Alfredo Velarde; *Lunes* (Monday, 2010), by Stella Maris Barrionuevo, *Noche de Paz* (Silent Night, 2010), by Marco A. Moscoso; and *Perro Ciego* (Blind Dog, 2011), by Braddy Romero. A subset of these works was selected for the Videoakt Biennial (Barcelona, 2013) at the kind invitation of Angie Bonino, which came as a surprise; it suggested that we were on the right path. The final four selected works were *Katatay*, *Lunes*, *Conquista* and *Perro Ciego*. These four videos offer a grasp on what we were doing in Cuzco at the time, between 2006 and 2010.

How would you describe the changes in the field of video art making in recent years?

There was a time when people were very enthusiastic, but then their interest waned, I don’t know why. The same thing happened with short films from Cuzco. Augusto Navarro is among those who have shown a constant interest since the beginning. He’s an actor who has brought all of this to his theatrical creations. His theater company, Simbiosis, creates multimedia theater

using video art.

There was Braddy Romero, an already known director who got involved in video art, then moved to cinema and now is a book editor. Stella Maris Barrionuevo made a few videos, and now works in something altogether different. There’s Mabel Allain, who is doing management work at the Qorikancha. If we curated a selection of video art from Cuzco today, it would be decidedly smaller. Some artists currently making video art include Augusto Navarro and Alfredo Velarde—who were invited for our recent shows—along with Nico Marreros. It’s worth noting that the artists who abandoned video art not necessarily abandoned their artistic practice altogether.

What is the profile of the video artists you know?

Here, video artists come from the arts, from the Diego Quispe Tito School of Fine Arts. Others come from the Social Communication faculty at the National San Antonio Abad del Cuzco University (UNSAAC) and some are self-taught. We find this surprising, because we always wanted to reach into the School of Fine Arts, but we found little, if any, interest on the students’ side. Video has been better received outside the School by people from the city’s cultural circuit. Some of these are graduates from the School of Fine Arts who approached this language precisely because it wasn’t taught at the School. We were also interested in getting communicators to see beyond journalism and documentaries. There were some who attended the workshops and did produce interesting work, but they didn’t follow through with it because they have a different profession, such as public relations or journalism, and stopped creating.

Is this limited interest reflected in exhibition spaces?

Audiovisual teaching can sometimes hamper us. We can show all the videos in the world, but the reading on them is very scant and that's why people don't really grasp what is being shown. This happens not only with video art, but also with cinema or even TV series. We had better reception during the "Different Monday" program at Pukllasunchis Private School (the word means "Let's play"), which has an alternative education program.

On the other hand, I now work at the Cuzco House of Culture, which is in charge of running the Contemporary Art Museum. In 2016, we called for people to send in their projects, but there were no video projects. Artists are not persistent with this kind of productions and don't submit works. What's more, we wanted to do something through the Museum to encourage this kind of production, but we haven't been able to do it yet. There have been a few small video-related activities. In 2016, for example, there was a short video featured at the Inca Garcilaso exhibition ("Ecumenical/Mestizo: Collective Contemporary Art Exhibition") that was part of Juan Carlos Salazar and Gabriela Figueras' installation *12 04 1539 + 2304 1616 The Royal Commentaries*.

We don't just aim for the classic installation format, but also to explore other ways to exhibit. When we organize Video Raymi, we ask the artists how they would like their works displayed. Maybe someone designed their video to be projected only and isn't keen on screening it in a small device. We used to have a "Video Art Box". It was a small box with a DVD player and headphones that we took everywhere. Maybe someone isn't interested on using that format, but a

larger screen. Maybe someone will say "I don't want to project it. I want it to play as an endless loop on a TV."

I've been working for the State over the last three years (I worked for the Regional Government, and now I work for the Municipality) and it's different. We always did things independently and complained about the State, but, seeing it from the other side, maybe we don't know the best way to reach out to it.

Has there been a change in form or subject matter? How has video art mutated in Peru and in the regions?

Video Raymi has received plenty more material from abroad than from Peruvian artists. That's why I've devoted myself to mapping out video art production in Peru, thanks to the help of people like Jorge Chamorro, with whom I'm planning a curatorial project for Video Raymi. In addition, we always keep in touch with Cuzco artists, to promote their work internationally. We don't see much Peruvian participation in the international festivals we collaborate with, but this is changing: I saw more Peruvian works at FIVA (International Video Art Festival, Argentina) than in prior years. However, I didn't see much Peruvian participation in festivals from Ecuador or Colombia.

If I had to point out one change, I would say there has been an evolution in the artists' means of production. Cuzco's Alfredo Velarde started out recording short things but now outlines a production plan for each video. There's a shoot, and the work goes beyond just recording without a plan and then trying to stitch a language together out of the fragments. This latter method is valid,

too, and there's people who still work that way. Cuzquean communicator Verónica Carhuarupay's fragment montage work in *Nostalgia* was planned in advance. At the same time, we're using the same HD recording equipment that is used elsewhere in the world, though there those who aren't interested in using the latest technology.

What about videopoetry? I have noticed it has a strong presence in your events.

The idea was to motivate people to think about other ways to create poetry with images and go beyond a projection to act as backdrop for the reader. We've incorporated videopoetry works as part of the Enero en la Palabra (January in the Word) poetry festival. For two years, we called for people interested in videopoetry. The idea was to show poets that there are other languages and formats.

4
8
8

Does Video Raymi have an archive of exhibited works that is accessible to the public?

We have a physical archive of submissions we've received and we carry digital archives of the more recent festival editions, a back-up of what we were sent once DVD's fell out of use. One of our early ideas was to create an internet platform and put all the material up there. We wanted to have an archive of all exhibitions. Back then, we wanted to do something similar to Cinépatá, but we couldn't land the necessary sponsorship. We are looking forward to fulfilling this part of the project soon.

VideoBabel Festival: Animation + video art + experimental audiovisual production

Vera Tyuleneva

The VideoBabel Festival¹ is a project that has two main objectives: on the one hand, it seeks to provide opportunities for innovative forms of audiovisual expression, and on the other, it aims to democratize audiovisual production and its consumption.

The sixth edition of Babel is about to take place. In the five previous years, more than 1000 works participated in response to its calls for submissions. The competition itself includes Peru and Latin America. Videos from other countries in the world participate outside the competition. The prizes aim mainly to open new doors for young people, but participation is not limited by age nor by the level of professional training or artistic trajectory.

The determining factor is the conceptual, aesthetic and technical quality of the works presented.

The festival offers prizes to the winners from Peru and Latin America. In some cases they involve monetary incentives and in others, trips to events and artistic residences in Europe.

Just three decades ago, audiovisuals were probably the most expensive art media and the corresponding technical knowledge was only accessible to a small artistic-cinematographic elite. Recent advances in digital technologies have led to a dramatic change in this panorama: a beginner artist can now take his first steps using his cellphone, a low cost

¹ www.festivalvideobabel.org

photographic camera, a medium-power computer and simple software.

Technological evolution has also meant that all the organizational and logistical work involved in film and video festivals has become much simpler (and cheaper). Since its second call for submissions, VideoBabel has received the participating works electronically. In 2010, we were amongst the first in Latin America to start using this method (which immediately proved to be very effective). Now the large majority of festivals that work with digital video use it.

Formerly, one of the most cumbersome and difficult aspects of a festival was to gather the jury in one place to watch and evaluate the competing works. The jury of VideoBabel is made up of experts that live in different parts of the world, and each one, through the internet, has access to the videos received over several months (it is no longer necessary to hold one continuous viewing session) and the final debate is carried out via Skype.

The jury of Babel 2015 will be made up of Susana Aragón (Peruvian visual and video artist, resident in Berkeley, California), Angie Bonino (Peruvian video artist resident in Barcelona, director of Videoakt International Videoart Biennial), Ignacio Rodríguez (director of the Biennial Photography and Video Festival Ficciones, living in Uruguay), Fran Gómez (specialist in video art and communications, at the Universidad Complutense de Madrid) and myself.

The official screening of the festival takes place every year in Cuzco at the end of November, after which the selections are distributed among different collaborating events. Babel's main strategic partner in Peru is the Lima Film Festival², the most important cinematographic event in the country, which every year screens all the selections of VideoBabel in several locations. The most constant partners outside Peru are Artvideo Koeln (Cologne, Germany), Festival Proyector (Madrid, Spain), International Video Art Festival Now & After (Moscow, Russia), Festival Magmart and Proyecto Visualcontainer (Italy), Proyecto Play (Argentina). The forms of cooperation vary between exchanges of screening programs to receiving the winners of Babel in their travel destinations.

Babel was born in Cusco in 2009 and its first edition took place in July the following year. Its legitimate father and first director was the Spanish communications specialist Jorge Mora Fernández, from the Universidad Complutense de Madrid (he currently works at the Universidad de Cuenca, Ecuador). At the beginning, the project was geared towards a wide range of audiovisual work, from cinema to experimental works. After the first three editions, it became clear that the area of activity had to be restricted and that the festival should have a more specific profile.

At that time, in 2012-2013, the possibility had already appeared in the Peruvian audiovisual scene of a rapid increase of film festivals, both in Lima as well as in some of

2 Organizado por el Centro Cultural de la Pontificia Universidad Católica del Perú desde el año 1997.

the smaller towns. The key dilemma Babel faced was either to become yet another film festival, with a focus on a special topic or to take an alternative route.

In 2010, in Lima, the eleventh and last VAE Video/Art/Electronic Festival took place. The disappearance of VAE, which for years had been the main competition and a window to the world for video artists in Peru, left a noticeable vacuum and a vacant opening. Babel finally opted to try to fill this gap, at least in part, and focus on video art.

In contrast to cinema, the most democratic of all the arts, many consider video art to be a highly refined product, made for a small group of people who know about the subject. If you ask the average Peruvian what video art is, the large majority of people are not even aware of the term. Also, many of those that do know what it is, consider it too intellectual for their tastes.

In view of this, how can the new profile of VideoBabel be reconciled with the core idea of democratizing audiovisual culture?

First of all, it must be emphasized that Babel uses the term "video art" in the broadest possible sense, recognizing all the experimental expressions and including all those that would have been excluded by a more narrow and rigid definition of this form of art.

Secondly, the supposed elitism of video art, if we take its broadest and most inclusive sense, is largely fictitious, an anachronistic and artificial cliché. At present, some of the most audacious and unexpected sparks of audiovisual creativity can be seen in genres that are very close to mass culture

such as advertising and music video clips. However, there is still prejudice and if video art intends to reach the general public, it must be prepared to overcome a number of psychological barriers.

The location of video art, on the border between cinema and the visual arts could be very helpful in this process, although the current situation does not back this up. The relative boom in the last few years in the development of Peruvian cinema thanks to the increasing state funds allotted to film production, has apparently not included video art, but on the contrary seems to have led to the migration of some video artists to the film industry. The frontier between the two areas is rather blurry and debatable and it is clear that in many cases a work of video art can also be classed as an experimental cinematographic production. In 2013, during the VideoBabel exhibition in Cuzo, Jorge Villacorta gave a talk on the boundaries and connections between video art and film, with examples of the potential interaction between both fields to their mutual benefit.

Peruvian video art is not going through its best moment. Several of its key figures have moved to Europe or the United States (Arias & Aragón, Angie Bonino, José-Carlos Mariátegui, Maya Watanabe), where, in spite of the widely known crisis, the conditions for cultural development are infinitely more favorable. In contrast to this, Peruvian cinema is growing and attracting increasingly larger audiences and receiving more funding, from both the state as well as private sources.

Instead of promoting purism and the rivalry between the cinema and video art for the same territory, it seems sensible (especially for the sake of video art) to find

intersections and common grounds. This year VideoBabel is taking a new approach: its competition is focused on animation (other types of video art participate outside the competition). Animation is an audiovisual area that is defined more by technical parameters than conceptual features. It appears in both video art and conventional cinema, and could serve as a solid bridge between them. Many of the winning videos of the previous editions of Babel used animation. At the same time, it is intelligible and attractive for all types of audiences.

The Fundación Telefónica, after the disappearance of VAE, attempted to establish an animation festival in Lima, an initiative that unfortunately was soon abandoned. VideoBabel seeks to build on this potentially very fertile ground.

Two studies about animation in Perú

While there have been some important historical accounts on the diverse uses of animation in Peru, which cover their origins —mostly rooted in advertising— and the production of short films and movies (Rivera Escobar, 2011), a study on experimental animation is still pending. Given the latter has greatly expanded and gained importance over the last years, we present two essays that aim to profile the panorama of animation within the arts field in Peru.

The first essay deals with frame by frame animation (claymotion and stopmotion), which attracted many artists to explore the medium, while allowing them to generate collaborative projects with specialists and institutions, as well as participating in important animation festivals in the country and abroad. This contribution also highlights the work of certain institutions and events that contributed to developing the animation panorama locally in recent years.

The second essay analyzes and interprets recent works by three Peruvian video artists: Gabriel Acevedo, Daniel Jacoby and Marco Pando. These artists have at times lived outside the country and have had important international presence, as they have participated in the international contemporary visual and audiovisual art scene. Some of Acevedo's and Pando's most notable work stems from their particular exploration and use of animation, while Jacoby has employed animation from a singular perspective.

REFERENCE

Rivera Escobar, Raúl (2011). *El cine de animación en el Perú*. Lima: Universidad Alas Peruanas.

The art of frame by frame animation

Andrés Ennen

4
9
4

The field of animation has grown in the last few years, although often slowed down by the frenzy of commercial productions, which decreases experimental exploration. Without discrediting the explorations that have been made for commercial purposes, there also exist artistic explorations in animation, which, in spite of the few tools and lack of support, have gradually earned a place in our country.

If we talk strictly about frame by frame animation (claymation and stopmotion), which in some way represents the type of rudimentary animation that has found its way into the local scene, we do so perhaps thanks to the need of the artists/animators themselves to project their ideas and sensations onto the screen. In this field, there are explorations that are close to visual arts practices, as many artists that

use these media started by working with more traditional formats such as painting or sculpture, with animation becoming a sort of evolution where they seek to create an articulate and well-accomplished discourse. In the same way, attention should be drawn to agents related to the field of design, who have also been able to express very concisely and directly an important language in the area of "concept art" (a line of work within animation) and illustration, giving life to plethoric worlds of well-executed characters.

It is also important to emphasize the work of a few institutions, which have been key in rescuing the authors of animation from anonymity. One of these is Espacio Fundación Telefónica, which promotes one of the few animation festivals in our country: IMAGINA¹.

¹ It is worth noting the existence of the AJAYU festival, which takes place in Puno.

IMAGINA, since its first edition in 2013, showed the most important animation works, both national as well as international. That same year, Espacio Fundación Telefónica held, at the local level, a small exhibition entitled "Peruvian Animation, TODAY!";² which showcased the works of artists with a background in fine and visual arts, who had ventured into animation in their own work, such as Nereida Apaza, Héctor Delgado, Stefania Polo and Eliana Otta.

Similarly, audiovisual animator Valentín Falconí, currently one of the most important exponents of frame-by-frame animation made with modelling clay (claymation) in our country, presented in 2013 a collective project, together with visual artists Juan Tirado and Sergio Dapello, called *Normalidades Animadas de Hoy, ayer y entonces* (Animated Normalities of Today, yesterday and then). He subsequently used this project as a portfolio to obtain a scholarship for a Masters in Animation at the 9Zeros Animation School in Barcelona (currently ECIB, Escuela de Animación y Cine de Barcelona). This enabled him to make the short film *Musicidio*, which in 2015 won awards at the main international festivals such as the San Francisco Frozen Film Festival (Best international film), Festival Internacional de Cinema de Cerdanya (Best animated film), SGAE Awards for New Film Makers / Festival de Sitges 2015 (Best direction), among others.

Falconí's work permitted him to set up

his own studio of traditional claymation animation, WUF studio, together with a few local colleagues. Although Falconí's work has basically been as a filmmaker, he has managed to create his own clearly identifiable style through collective experiences. His work shows harmonious plasticity, unique coloring, fluidity in its transitions, as well as a type of sarcastic and mystical humor. We can appreciate these qualities in other works in conjunction with Juan Tirado and Sergio Dapello, such as *Nacer Mutar y Morir* (Born, Mutate and Die, 2013) and *Temporada de Curarachas* (Cockroach season, 2013), short films in which Falconí emphasizes the perfect use of a type of pictorial expressionism. Likewise, in the project *Salvajes* (Savages), animated short film about muralists Jim Marcelo, Roberto Mendoza and Santiago Sáenz (Los Salvajes collective), he graphically and vividly represents the universe of characters depicted by the muralists. The project was presented in 2015 at the La Molina site of the Peruvian North American Cultural Institute (ICPNA), with contributions by the artists and the animator in the creation of the story.

In a similar manner to Valentín Falconí, the work of filmmaker Diego Vizcarra, encompasses an almost pictorial character. Self-taught, Vizcarra has participated in different festivals at an international level, the most outstanding being CUTOOUT Fest of Mexico and the Havana International Latin American Film Festival. He was also awarded

2 "Animación Peruana HOY: Arte e industria cultural" at Espacio Fundación Telefónica, 19-09-2013 at <http://espacio.fundaciontelefonica.com.pe/evento/animacion-peruana-hoy-arte-e-industria-cultural/>

national prizes by CONACINE (2010) and Filmocorto (2011).

The use of claymation stands out in Vizcarra's latest films, with a clear influence of the Czech animator Jan Svankmajer, showing fascination with plastic materiality, with his work thus being much closer to the world of visual arts.

In this way, we can see the use of mixed techniques in his latest films, in which he fuses visceral visual effects worthy of the films of David Cronenberg, with his own work on celluloid, influenced perhaps by the works of Stan Brakhage or Norman McLaren.

It is also worth mentioning the short film *Función Macabra* (Macabre show), made entirely in claymation, presented and awarded in 2010 by CONACINE. This film is paradoxically related to the work *Stage* of artist Gabriel Acevedo³, in which a group of characters irrupt onto a stage to be suddenly blinded and knocked out by the stage lights. In the case of *Función Macabra*, a sort of continuous booing that ends up destroying the actor, who is later transformed into an alien capable of seeing an uncertain future for the human race, with which he seeks a critical view of the local scene and its different managers and/or mechanisms for empowerment or institutionalization.

In the medium-length film *Mecanismo Velador* (Veiling Mechanism, 2014), Vizcarra superimposes trailers and film

advertisements through the use of 35mm film. He manipulates the film physically⁴ and uses special ink to obtain truly remarkable results. *Mecanismo Velador* therefore emerges as part of a critique of the system of the film medium itself, speaking of an institution that influences audiences and is not necessarily innocuous. In this way, he seeks to create some sort of reflection regarding what we watch and consume as audiences, camouflaged under the label of entertainment.

The local scene in animation also consists of authors that have developed their work in two-dimensional techniques (2D), where they employ both traditional as well as digital practices. In this regard, we can mention the work of artist Martín Aramburú, who seamlessly fuses both practices.

Terrario (Terrarium, 2015), one of his latest films, consists of an installation project composed of a set of 2D animations that are divided into four different videos. In 2015, *Terrario* was exhibited several times and in different places such as at IMAGINA festival and the alternative space La Polaca. Aramburú explores his inner world in an introspective exercise using the name "Terrario" as an allusion to the coastal desert of Lima. He defines the word *terrario* as "Installation in which adequate living conditions are artificially maintained in the habitat for certain land animals, in particular, reptiles and amphibians, or plants. The only requirement for a *terrario* to be considered as such is that at least one

Peruvian arts".

3 Refer to article by J.-C. Mariátegui "Animation that complements reality. Perspectives on three Peruvian video artists".

4 See contribution by E. Arca y J. Villacorta "Cinema and/or video: a journey through audiovisual practice in the field of

of its faces be transparent to allow a view of the inside" (Forsyth, 2015). Aramburú's characters invite us to imagine own decomposition through a vital reflection that introspectively ponders about the meaning of our existence. It is worth mentioning the impeccable sound track, by Tomás Tello, with simultaneous frequencies that accompanies the installation and makes it even more vivid.

Artists who usually work in different media have approached the stop motion technique in a timely manner in some of their works. Among explorations in this technique, stand out those of artists like Eliana Otta, with the work *Refundación* (Refoundation, 2011), in which elements of Peruvian popular material culture are animated to the rhythm of themes of Los Ruiseñores del Norte and of Máximo Damián. In the year of the centenary of the birth of José María Arguedas, the animation shows the colonial symbols of Lima being destroyed to make way for a "refoundation" of the city based on the Andean culture. In *Catástrofe* (Catastrophe, 2005) by Marcelo Zevallos, on the other hand, the celebration materialized in the dance of a group of small dolls (stereotypical representations of Andean rural characters) ends when the Bible on which the small characters meet, closes, crushing them.

It is also worth mentioning the work of some other animators that fuse digital animation with traditional stop-motion and cut-out. This is the case of María José Campos, young audiovisual communicator from the Pontifical Catholic University of Peru and with studies at the Polytechnic University of Valencia and specialization in traditional animation at the Vancouver Film School, Canada. Campos becomes

involved in the world of animation creating her first short film titled *Little Goddess* (2015), using mixed media animation, which makes it a sort of hybrid, where she employs the resources of traditional as well as digital animation and collage. It is important to emphasize the animator's polished technique, and her frequent use of drawing to create a fresh and subtle animation. *Little Goddess* can be summarized as the story of a little girl who in some way represents an incarnation of good and evil. It is a sort of duality that seeks her own identity and which, thanks to a superior and maternal being, she is able to come to terms with her duality. Thus, Campos displays elements which recall symbolist art, the work of Tomm Moore, cofounder of Cartoon Saloon, and Glen Keane, well-known Walt Disney animator. The influence of Hayao Miyazaki and Isao Takahata can be seen in the well crafted script. The work *Little Goddess* has been shown at different international and local festivals, of which the most important are Anima Mundi (Sao Paulo, 2015), Color International Film Festival of India (Ahmedabad, 2015), Festival de Cine de Lima [Touring Exhibition] (Lima, 2015), MODIX (Official Selection) (Sicily, 2015), Davis International Film Festival (California, 2015).

With this account, we can perceive what Peruvian animation has achieved in recent times. This includes work related to visual art and the efforts made by the artists themselves to represent pieces conceived of as bidimensional in order to construct an alternate reality in two or three dimensions (3D), or through images in movement. Unfortunately, the authors of these works are often considered producers but not creators. This is a type of paradox, which thanks to the efforts of

festivals and self-managed initiatives, is in the process of changing.

REFERENCES

Forsyth Tessey, Paul (2015). ¿Cómo imaginamos nuestra propia descomposición? ¿Cómo desmontamos lo que somos?. *Lamula.pe*. Retrieved from <https://redaccion.lamula.pe/2015/05/27/como-imaginamos-nuestra-propia-des-composicion-como-desmontamos-lo-que-somos/> valentinaperezlosa

Animation that complements reality. Perspectives on three Peruvian video artists¹

José-Carlos Mariátegui

We're interested in studying the works of Gabriel Acevedo, Daniel Jacoby and Marco Pando in parallel, as there is an affinity between their use of animation and other digital video effects (some of them pre-digital), as well as the link between animation and live recordings used to create something we could call "hybrid audiovisual constructs". In the case of these artists' work, animation ceases to be a mere audiovisual creation technique to directly replace live elements, thus becoming a powerful conceptual resource, though anomalous all the same. We could say that, semiotically speaking, the artists don't create works *in* animation, but rather use animation in order to enrich their audiovisual structures and, in this way, explore new ways to represent reality.

We will analyze the works of Acevedo, Jacoby and Pando, in this order, to reflect their particular use of animation. Afterwards, we will discuss some of the most notable traits in their works. In closing, we will reflect on the importance of animation within the actual panorama of audiovisual creation.

Gabriel Acevedo: ironic animation as a critical reading

Gabriel Acevedo Velarde (Lima, 1976) comes from a family tradition in the field of character illustration and animation in Perú: his father is one of the most renowned comic artists and his mother is a prominent feminist illustrator. Acevedo studied in Lima and Mexico and lived in

1 This text was originally published in Adaptación del texto originalmente publicado en: Incarbone, Florencia y Wiedemann, Sebastián (Eds.) (2016). *La radicalidad de la Imagen: des-bordando latitudes latinoamericanas sobre algunos modos de cine experimental (The radicality*

of Image: un-weaving Latin American latitudes on certain modes of experimental film). Buenos Aires: Hambre, espacio cine experimental, pp. 69-81.

New York and Berlin before coming back to Lima. Although his main line of work lies in video, he also produces musical mash-ups and visual art works. His ironic style includes elements taken from popular imagery and advertising born out of mass communication, which help us easily approach his work. However, once it captures us—often through the use of ironic, visually pleasant scenes—we can decipher an intrinsic critical reading at play that gradually transforms our perception of the work's purported innocence and irony, which leads to deeper reflection and questioning. Humor is a constant in his work, as well as the use of animation and visual effects that take us to indefinite places, though by means of symbolic images belonging to mass culture; a very rare combination in the field of video art that melds visual sophistication and popular references.

Stage (2004) is a cartoon animation with a comic book aesthetic, in dark tones turned to black and white, which at times explores the use of 3D. In the animation, hundreds of identically modeled characters circle a wooden stage, resembling a political meeting or a concert. One by one, the characters climb on the stage and are pointed at by a radiating beam of light. At this point, the animation switches to 3D. During the change in visual style, the character in the spotlight drops to the ground while the rest of the audience gestures their applause, as if the light forever damaged the character by transforming it from a spectator into a celebrity, annihilating him after a brief moment of fame so that another character can take its place and, thus, continuously repeat the cycle. The repetitive sequence in the work resembles a mass production line. The triggered childhood

reminiscences submerge and isolate the spectator's concentration in the work. The uninterrupted image continuum to which the spectator is subjected criticizes the serialization of spectacle and massive consumption, while the repeated shift from 2D animation to 3D evidences the attitude changes undergone by the "on stage" characters. The most interesting aspect of this animation is perhaps its undeniable simplicity and its circular narrative structure. The work is part of a series titled *Población* (Population), in which the artist reflects on the universal evils of mankind, such as greed and competition.

Another work that follows in this vein is *Visitas* (Visits, 2012), a two-channel piece quite different from its predecessor, commissioned by the El Eco Experimental Museum. The piece depicts the journey through a space with geometrical elements of increasing complexity. The three-dimensional style employs elements recorded live whose structure recalls acoustic foam. During the animation, the sound gradually transitions from concrete, monotone and almost hypnotic 1 kHz frequencies to the beat of an old cumbia song. A semi-human figure akin to a zombie reappears in the empty space that slowly fades from white to pitch black.

On the other hand, *Decreto 882* (Decree 882, 2014), which was especially commissioned for a show at the Mori Museum in Tokyo, is a soundless, fixed shot inside the grim and dusty Museum of Natural History of Lima, where a huge diorama of a tyrannosaurus rex is illuminated by a digitally crafted ray of light, making it seem like the dinosaur is coming to life. The work makes reference to a law passed by Peru's ex-president Alberto Fujimori during the nineties, by which education was liberalized. This

brought about more choices for elementary, high and superior education, but also encouraged corporate greed within the sphere of private education.

Finally, in *And/or* (2012), Acevedo maintains his interest in portraying museum spaces. The piece is a 3D animation of the Museum of Natural History of Lima, which is presented as a stark, anonymous place, similar to the infrastructure of an airport. Absurd objects appear during the calm travelling through the space, which under close inspection reveal a social critique of the high standardization of artifacts in public spaces: security checks, office desks and glass showcases populate this unpopulated world. For the author, the work is a reading on the minimalist architectural style that reigns in many museums and yet bleeds into other similar spaces or “non-places” (Augé, 1995).

A good number of Acevedo’s animation pieces share a similar aesthetic, mostly using black and white, often complemented by grey tones. The 3D shapes and lighting work enrich his videos all the while revealing an underlying critical message behind the image.

Daniel Jacoby: sophisticated animation as a complement to reality

Daniel Jacoby (Lima, 1985) began his studies at the Pontifical Catholic University of Peru School of Art, and majored in Fine Arts at the Universitat de Barcelona and the Städelschule in Frankfurt am Main, under the tutorship of Simon Starling and Peter Fischli. He is currently based at the Jan van Eyck Academie in Maastricht. Jacoby’s complex installations and audiovisual works aim to prove, through objective methodology, that human actions are

subjected to the laws of cause and effect. It is thus that the artifacts and objects present in his audiovisual works gradually become ephemeral.

In *Cuculi* (2011), Jacoby combines animation and real video to extract the meaning of random situations he experienced in Japan during a residency. Japan has been portrayed as the paradigm of the different; the video’s objective was to find relationships between metaphorical artifacts. This way, he illustrated the multiple phases and differences of Japanese culture. According to Jacoby, we’re led by structures that let us see certain things while deleting others. Jacoby strives to break from conventional perspective structures of seeing things by incorporating the random element. The cuculí, a bird hailing from the Peruvian coast, is a central element of his work. The bird has been rendered in 3D in three different ways: by means of a mesh structure (wireframe), then by adding a basic structure (render) and by giving it a reflective, high quality texture (ray-tracing). The three ways in which the bird is represented draw a parallel between the different ways of representing Japanese people and their culture, in an attempt to interpret the foreign.

Ahold of Get the things to (2014) is a collage piece that adds up performance, installation, video, animation projection and speech. When we talk about ‘adding’ we aren’t necessarily implying that the elements are combined together, but rather that each of these practices can be performed separately. The script was written as a progression: the synchronized action of three characters who move from a climbing wall to the next. The strong sensorial aspect of the overlaying speech is perceived as happening separately from the film per se,

thus generating a subjective representation. *Ahold of Get the Things to* is a highly complex work that bears a strange effect between the real and imaginary world by projecting objects in space that are also present in the real world in which the film takes place. The 2D animation work incorporates 3D vectors to simulate a virtual scale model inside a live shoot, where a voice over is directing the camera movement. A female character is presented almost like an outsider, a performer that lies beyond the physical world she lives in, approaching a mechanical subconscious. The work highlights Jacoby's interest in creating narrative with unrelated elements which can nonetheless connect aspects of appearance that otherwise hold no rational connection.

Marco Pando: animation as a pre-cinematic and performance practice

5
0
2

Marco Pando (Cajamarca, 1973) studied at the National School of Fine Arts and then majored in Painting at the Pontifical Catholic University of Peru. In 2004, he was awarded a scholarship by the Rijksakademie van Beeldende Kunsten in Amsterdam for a two year residence (2005-2006) and is currently based in Berlin. His work is mostly comprised of films and installations and has been exhibited in galleries in Peru, Holland and the United States.

Pando's visual references have been influenced by his family's cultural heritage. The first cinema theater in Cajamarca, the Aurora, was opened by his grandfather in 1945, hence Pando's cultural roots in cinema and, more specifically, in the traditional cinematographic device and its particular conditions as a social phenomenon in the provincial context. This explains his various references to

cinema: from the scraps of discarded film to its conditions of consumption, all of which harken to the old family movie theater that closed down over a decade ago due to a reduced audience and the impact of digital technology. Pando uses his personal baggage to produce hybrid works, initially comprised of short frame by frame animations made by etching drawings on old movie film, a technique that can closely resemble engraving (Arca, 2011). Each frame drawn on film is photographed and further intervened or re-drawn to create movement in his scenes. All this is then captured and edited digitally. On this process, Elisa Arca mentions that "these different mediums for the image are processed in a single computer program, losing the characteristic materiality of celluloid. The characteristic immateriality of a numerical apparatus evens and standardizes the image, fusing the different formats in a single one, without erasing the traces that reveal their origins." (Arca, 2011)

The works of Pando are an example of digital and pre-cinematic hybridity used to produce a construct that can't fall under a single classification. The process involved in associating pre-cinematic elements, like drawing, is similar to the work of South African artist William Kentridge. Both artists come from unrelated insular regions, but the character of their works is related, both from a sociocultural interpretation and an oneiric perspective. Animation allows for a type of audiovisual creation that detaches from reality, making it relative. The etching-on-film technique employed by Pando for his animations bears some particularities on the final result. His methodology is based in a technical and narrative intervention to materials characterized by their rawness and limited color spectrum. This allows

him to develop them as animations and installations (Arca 2011; Zegarra 2013). There is a performance-like attitude to Pando's work in the way his methodology requires that he intervene the film in a sequential order. However, there are spontaneous elements resulting from a highly artisanal approach. Standout examples of Pardo's frame by frame animation include *Bug Man* and *White Lung City*.

Bug Man (2006) narrates the imaginary transformation of a cockroach into a beetle. The video draws a relation between the metamorphosis and the sociocultural transformation of a common citizen into a political candidate. The concept of transformation affords multiple Kafkaesque readings, such as the transformation of one insect into another, or a private character into a public one; the etching handiwork itself can be taken as a transformation process *per se*. The original high-resolution video has a duration of 5 minutes, and has been transferred to 35mm format to be archived and preserved by the EYE Film Institute (Filmmuseum) in Amsterdam.

White Lung City (2009) uses a production technique similar to that of *Bug Man*. The work first introduces a map of Lima as a blood vessel grid that gradually transforms to reveal its non-stop metropolitan expansion. The video shows a tank truck spraying water throughout the streets of Lima's historical center. On its way, the truck visits landmarks, buildings and old streets of the city center, slowly outlining the figure of a lung. The etched, frame-by-frame animation grants the piece a fantastic quality, through which the images are interpreted in a confusing, irrational and highly oneiric process.

Pando brings these production values over to the field of live image, as is the case with *The Boat* (2009) or his first full-length film, *Back to the temple of the Sun* (2010-2014). Both pieces are works of performance exploration whose composition and narrative, which become abstract as they attempt to imbue live image with traits akin to the images created in his animations. Due to this transposition of characteristics, his live recorded works contain unsettling and unconnected elements, an assemblage that stands between reality and fiction. This audiovisual directing style promotes spontaneous situations in an attempt to transfer playful animation stories to the field of live image. His feature film, *Back to the Temple of the Sun* (2010-2014) proved especially challenging, as he attempted to give an animated feel to inert objects. This type of work explores a highly abstract and contemplative live image that forfeits the irony of his animation work for an emphasis on drama. This reveals the strong influence of European contemplative cinema, which is generally silent, scarcely narrative and, as such, vaguely structured and open to many interpretations.

Animation: a technological artifact that complements reality

Much of what is regarded nowadays as *remix* or the production of audiovisual hybrids is present in the works of Acevedo, Jacoby and Pando. Their work undeniably lies beyond the traditional canon of video art and animation works. While we could classify them within the conditions of contemporary video art given the high production standards or its link to cinematic language, it also possesses unconventional traits, such as the use of animation as a complement to reality. This line of work reflects the ability of animation

to take highly empirical and speculative roads, emphasizing the element of performance that facilitates the production of new synthetic images and constructs. The interdisciplinary practice of the artists here discussed allows them to subvert animation techniques to incorporate skills that range from hand drawing, as in Pando and Acevedo, to programming knowledge, as in Jacoby.

Another noteworthy aspect of the artists' work is their use of animation to convey the actual production process. In Pando, each of his works reveal the technique he employs, while in Acevedo, the variation between two-dimensional and three-dimensional images helps us understand the characters' typology. Animation allows us to place emphasis in elements of human behavior such as surprise, fantasy or imagination through "physical" phenomena such as light and darkness, dissonant situations which nowadays translate as ones and zeroes in a binary code.

Consequently, animation must be regarded as an extension of the technological device. Information and technological devices are permeating more and more into the social tissue of our daily existence, modifying — sometimes imperceptibly— a wide array of daily activities, redefining the meaning of well established practices, ways of doing things, and introducing new habits and interpretations. These are increasingly urgent topics, and we need perspectives such as those of Acevedo, Jacoby and Pando to look at them from a different angle, unencumbered by the conventionalism of what is fashionable and with the eyes set on innovation and reflection.

REFERENCES

Arca, Elisa (2011). *La vivencia personal del cine: un acercamiento al dispositivo cinematográfico a través de la obra de Marco Pando*. (Unpublished essay). Pontificia Universidad Católica, Lima.

Augé, Marc (1995). *Non-Places: An Introduction to Supermodernity*. London: Verso.

Forsyth Tessey, Paul (2015). ¿Cómo imaginamos nuestra propia descomposición? ¿Cómo desmontamos lo que somos? (A propósito de la videoinstalación Terrario, de Martín Aramburú, el poeta Paul Forsyth Tessey encuentra el sentido y la poesía como parte del arte multimedia). *Lamula.pe*. Retrieved from <https://redaccion.lamula.pe/2015/05/27/como-imaginamos-nuestra-propia-des-composicion-como-desmontamos-lo-que-somos/valentinaperezllosa>

Rivera Escobar, Raúl (2011). *El cine de animación en el Perú*. Lima: Universidad Alas Peruanas.

Zegarra, Miguel (2013). La Memoria Portátil. In Jorge Villacorta, Víctor Mejía (Eds.), *Miguel Zegarra: Selección de textos* (pp. 109-111). Lima: Centro Cultural de España en Lima, Forma e Imagen.

Cinema and/or video: a journey through audiovisual practice in the field of Peruvian arts

Elisa Arca
Jorge Villacorta

Over the last twenty years, one of the most frequent discussions in the audiovisual field is concerned with drawing the dividing line between videographic and cinematographic production. A possible starting point to approach the subject in our local context is to refer to the saga of events that promoted these practices and the documentation they left behind. Going back to the festivals organized by Alta Tecnología Andina (Hi-Andean Technology - ATA) and Realidad Visual (between 1998 and 2007)¹, some of their most prominent participants declared, quite openly, that their videographic production was a means to quench the need to create cinema with the available resources. The works exhibited at the festivals reflected the irruption of

music video clips and animation in the field of video art. These pieces were mixed in with works by video artists who approached the poetic with humor, flirted with film parody or, in a handful of cases, recorded performances. This flexibility of definition had its culminating point in an anthology of works by experimental filmmaker Michael Snow at the Video/Art/Electronic Festival in 2006, which revealed permeability in the selection of artists for these events. On this point, it's worth noting that video festivals made their appearance in a context where the influence of so-called experimental cinema was minimal, for visibly, in the local scene, there were no works that followed this tradition.² Consequently, it can be argued that, in the context of festivals, video

1 See contributions by J.-C. Mariátegui and M. Delfín in "Festivals" chapter.
2 Fernando de Szyszlo's work *Esta pared no es medianera* (1952) is usually regarded as one of the few experimental works produced in Peru. At "Visionarios – Audiovisual en Latinoamérica" (Visionaries – Audiovisual in Latin America,

2013), an exhibition curated by Arlindo Machado that travelled to several countries in the region (Peru among them), *Esta pared no es medianera* was presented as the second experimental film made in Latin America after Mario Peixoto's *Limite* (Limit, 1931). In Machado's words, the work makes remotely beckons to silent surrealist cinema.

was born as an economically accesible platform for experimentation, as opposed to conventional and formulaic commercial cinema.

Over the following paragraphs, we will give an account of how Peruvian audiovisual creators have appropriated these technologies and used them towards their aesthetic goals. Moreover, the various sections in this chapter correspond to the swaying cinema–video relationship, taking these to mean two technologically different audiovisual mediums, as well as the two different art forms derived thereof. While the discussion has been extensively approached in a series of ontological essays, for this chapter we will approach it through the circulation of these practices in local events.

From the television object to the immateriality of projection

5
0
6

The arrival of multimedia projectors in Peru marked a turning point in Peruvian videographic production. Starting in the year 2000, the video art work, projected upon a wall, gained relevance as opposed to works presented on a TV set, and became quickly associated with cinematographic production. This change, merely formal in appearance, wound up bearing a marked influence in Peruvian works. The competition *Pasaporte para un Artista*³ (Passport for an Artist) became an important reference, as it was there that the aforementioned change became evident.

The first works presented at Passport were screened in TV sets or, in its stead, a device resembling one, further underscoring the explicit link between video as language and the TV set. This is the case with *Hola y chao* (Hello and goodbye, 2001) by Roger Atasi, in which the artist designed and embedded a graphic resembling a TV frame inside the image. The work *Kill Bill* (2004), by Fernando Gutiérrez “Huanchaco”⁴ was presented on a television, despite the fact that it played on a contemporary cinematographic reference. A parody of a television interview was included in the piece, reflecting the relationship with television. In addition, the actor that played the gallerist was Álvaro González (nicknamed “Guayabera Sucia”), a famous comedian from Peruvian TV comedy shows (*El Tornillo, Risas y Salsas*). The works of Atasi and Gutiérrez were created in the context of film’s devaluation in the movie theater, due to the newfound comfort of watching it at home. The idea of seeing a film at a movie theater eroded and was devalued, insofar as the TV and remote control granted control over the content viewed, which was itself redimensioned by being circumscribed to the device. From 2004 and onwards, projection—which accentuated the plastic dimension of image (video as painting) all the while exposing a relation to cinema—began to see more frequent use over the various editions of the contest. The staging for *Chimaera*, a work by Diego Lama⁵ presented in 2004, could be described as cinematic. There is also *Panorama Artificial* (Artificial Panorama),

3 See contribution by R. Jara and J. Villacorta “Video and electronic arts competitions”.

4 The artist has been strongly influenced by the works of Peruvian filmmaker Leonidas Zegarra.

5 To what extent a video artist like Diego Lama was more influenced by the video art works of Matthew Barney than by the independent films of his time is yet to be clarified.

His work tends to be associated with film, proof of that being his inclusion in the “Cine Impuro” (Impure Film) section of the traveling exhibition “Videografías (In)visibles” (In-visible Videographies) together with artists such as Milagros Mumenthaler or Martín Sastre, who would later produce feature films.

by Elena Damiani, who appropriated scenes from Andrei Tarkovsky's *Stalker* for her submission to the 2006 edition of the contest. Unlike a piece like *Kill Bill*, *Chimaera* and *Panorama Artificial* show no intention to parody the original work or to give a humorous reading of film. On the contrary, video was used to establish a dialogue with film through its production values as much as through the so-called cinematographic language⁶. The digital video recordings made by Lama and Damiani hold a close mimetic relationship to reality, and do not value the technological specificity of video through the modification of its properties or through error. The "conversation" with the cinematographic universe takes place through its very codes of representation. In the words of Jorge La Ferla, when commenting on *Steps* (Zbig Ryczyński, 1987), "these dialogues between film and digital process, where film continues to operate as a formal and ideological matrix, are significant." (La Ferla, 2009). In the case of Damiani, these "digital processes" are animation fragments that tie together the scenes from *Stalker*. Patricia Bueno drove this approach further in her piece *Casa en el Aire* (House in the Air), a videoperformance framed between excerpts from the Alfred Hitchcock film *Birds*. In the work, the film constitutes a "triggering visual key."⁷

In the international scene towards the year 2000, the trend was for certain video artists like Bill Viola, Matthew Barney, Shirin Neshat or Eija-Liisa Ahtila to produce

video art works whose complexity required an elaborate high-budget production, similar to that of a standard fiction film. This confluence between film industry production standards and the producers' artistic aspirations was, for its time, a novelty that would make it difficult to classify works made on video. In Peru, the piece *La Apoteosis de Atahualpa* (The Apotheosis of Atahualpa, 2005) echoed the trend in its own way. For the piece, the artist conceived a double-screen projection on screens that were quite large for the local scene's standards at the time. Miguel García, who presented the work as part of his thesis, turned to underground cinema—the influence of works such as Kenneth Anger's *Scorpio Rising* is palpable—and vanguard cinema techniques such as negativization and blurring, which were used to make the image abstract. Given, however, that the work was conceived for exhibition spaces, it shares its ideological footing with the trend in great video productions made from 2000 and onwards. It's not surprising that García resorted to a large-format production to evoke 19th century painting (*Los funerales de Atahualpa*, by Luis Montero), which was revisited through non-mainstream film formats such as underground film, but also homoerotic films, by working with local actors specialized in this type of production.

Video as alternative

Facing this context, a different group

6 Artist Gloria Arteaga has explored an element that is connected to the cinematographic universe: the *star system*. In her exhibition "El Derecho de Existir" (The Right to Exist, 2004), curated by Angie Bonino at Punctum Gallery, Arteaga called on Peruvian TV celebrities such as Ofelia Lazo—who played a protagonist role in the television soap opera *Natacha*—, Marcelo Oxenford, Yvonne

Frayssinet, et al, who arrived in a limousine sent by the artist. A red carpet led the way from the gallery entrance to the screening area. The video was a humorous recreation of a fake soap opera episode.

7 A quote from Jorge Villacorta, taken from a text written for the work's presentation at Punctum gallery (2005).

of video creators in Peru opted to take the medium in a new direction, namely low-budget narrative production that nonetheless distanced itself from commercial cinema's aesthetic and distribution conventions. It's worth noting, however, that it is difficult to group producers under an umbrella term such as "independent", given the non-existence of a film industry in Peru. Their use of video distanced them from those who shot in film. Shooting in film was still considered a sign of "professionalism" during the early nineties. Still, it would be incorrect to assume that shooting in video made them "video" or "experimental" artists. This small group, comprised for the most part of young students from image-related institutes, took part in collaborative efforts. They didn't form a collective: the group activities were mostly due to the desire to create clearly authored productions with few (or without) financial or technical resources. Some of these filmmakers used equipment made available by ATA, and later used the editing rooms of production companies that some of them owned. Some notable works produced during this period include a feature-length film such as *Lima Enferma, el año que hicimos keterpliff* (Sick Lima, the year we did keterpliff) (Fermín Tangüis, 1999) and many short films: *Krisis* (Fermín Tangüis, 2001), *El amor eterno es una foto instantánea* (Eternal love is a snapshot, 2001) by JuanMa Calderón, who also directed video clips (for Rafo Ráez, Radio Criminal, Los Mojarras, and so on) and the feature film *Razones para el exxilío* (Reasons for exxilío) in New York in 2005. Some videos by Ricardo "el Anti" Ayala that were presented at the video festivals organized by ATA, such as *Bendito Xeas* (Blessed be You, 1995), were labeled "videofiction", emphasizing their narrative

character, as opposed to "experimental video", where the cohesiveness of a production lies in the evocation of symbols, moods and reflection by inner monologue. Finally, in Trujillo, Omar Forero produced *Un paréntesis en la cotidianidad* (A parenthesis in the everyday, 1997) and *La vida da vueltas* (Life goes around, 2000). However, this group of creators was not exclusively devoted to making speculative work inside "videofiction". JuanMa Calderón, for example, collaborated with choreographers and dancers like Mirella Carbone or Ana Zavala in the series *Redenxiones – Cortos experimentales con coreógrafos peruanos* (Redemptions – Experimental short films with Peruvian choreographers, 1995, 1997) and in *En Las Olas de mi Abismo* (In the waves of my abyss, 1997).

Some of these filmmakers continue to work in a similar aesthetic vein to that which begun in the early nineties. As we'll later see, the use of new technologies, new ways of production and cinematographic influences would breath new life into this aesthetic and narrative style during the late 2010s.

These works were tailor-made for an audience of the same time and place as their creators. The medium brought the perks of being able to shoot for longer periods of time and with minimum staff. This made enabled experimentation at the acting level: no professional actors were hired (though some of them went on to become professionals), and the creation of extravagant and whimsical situations was openly welcome, with screenplays that often mimicked comic books, with a strong local twist centered on the capital city.⁸ These works were presented at many diverse spaces and its creators formed a

nomad group that took advantage of every possible screening place. The Cultural Center of Spain played a crucial role in this context, as it openly welcomed this type of productions. Its programming constantly featured national audiovisual productions, often generally labeled “short films” (between 2000 and 2005)⁸. Furthermore, the musical scene offered spaces for the creators to meet and screen their works. In some cases, self-management allowed to fill the gap left by the restrictions of “traditional” diffusion spaces.

The year 2000 saw the production of *Mujer llorando sobre cam-lu wantan* (Woman crying on a kam-lu wonton) by Juan Javier Salazar, a visual artist who had worked in video since 1990. Involved in its production was the aforementioned group of filmmakers, who recorded the action. This encounter between a well-known creator from the visual arts field and a group of the most conspicuous audiovisual producers points to a convergence between video films and Lima’s art scene of galleries and institutional spaces. It’s worth pointing out that Juan Javier Salazar had initially set out to have his work broadcasted on television for, as he said, his intention was to “go in search of a different circuit.” Salazar stated, in an interview with Jorge Villacorta in March 1990, that “... I’ve also worked with video, which is an attempt to use mass technology to ritualize the country” (Villacorta, 1990). Unlike the

aforementioned group of younger creators, this was not a cheap alternative for making movies. The context eight years prior to the introduction of video festivals was different, and Salazar invested a significant amount of money¹⁰ in producing *Recuerdo de la lluvia* (Memory of the rain, 40 min., 1988, shot in U-matic 3/4), a first example of a feature-length film presented at a contemporary art gallery in a TV screen (at the Luis Miró Quesada Garland Gallery, for the exhibition “Parece que va a llover” in 1990). Salazar would partially fulfill his desire to reach a wide audience by uploading *NADAndo* (2007), a work very important to him, to Youtube.

Another case is *El Sitio* (The Site), the only piece by musician and visual designer Carlos Gonzáles Ríos, a medium-length film that debuted in 2008, but was in the works for years prior. In *El Sitio*, fantasy film and/or science fiction are revealed in the creation of a “parallel universe” (the digital world). The work conjugates computer-generated images with recorded footage. By using animation, the piece poses an answer to internet aesthetics and illustrates what was already evident by the time: the reign of the digital medium, and how the combination of *online* and *offline* life establishes simultaneous parameters for fantasy and reality. The animations specially produced by Gonzáles for the work achieve a refined visual aesthetic, where the graphic user interface (GUI)

8 Researchers Emilio Bustamante and Jaime Luna Victoria pinpoint the beginning of a sustained regional production to the 1996, the year the film *Lágrimas de fuego* (Tears of fire) was produced in Ayacucho. An approximate 140 feature length films were made outside of Lima between 1996 and 2014.

9 On this point, it is interesting to look for precedents of exhibition programs where audiovisual works in film and video shared the same program. An isolated case is that

of “Propuestas II” (Proposals II, 1982), where videos by the likes of Juan Carlos Ferrando, Carlos Montenegro, Guillermo Geimer were shown on TV screens, and pioneering works were scheduled in special screenings, including *Álbum de familia* (Family Album) by Esther Vainstein, as well as 16mm documentaries.

10 Alina Canziani, the artist’s ex-wife, cited an amount of approximately 8000 USD in a personal interview.

of a fictitious operating system plays a prominent role. In addition, Gonzáles coaxed a convincing performance out of young professional actor Sergio Llusera.

The expansion of video in exhibition spaces

The end of video art festivals between the years 2010 and 2011 brought with it a decline in video production. Shortly afterwards, video became generalized in art spaces, and didn't seem to need a dedicated diffusion outlet. A proof of that is the significant presence of video at the 2014 Photography Biennial. Even a space so far removed from video practices, as MALI (Lima Art Museum) used to be, hosted "Video XXI", an important exhibition of the Isabelle and Jean-Conrad Lemaître collection. Moreover, the exhibition organized for the 100th anniversary of Marshall McLuhan's birth featured a number of video pieces (by Elena Damiani and Beno Juárez, to name a few). A landmark was set in 2013 with a retrospective of Maya Watanabe at the Luis Miró Quesada Garland Gallery: never before had an anthological exhibition by a Peruvian video artist been held at a contemporary art gallery famed for its amount of visitors. Analyzing the artist's case proves revealing, precisely because her work has always unequivocally been labeled as "video art". This could stem from the fact that Watanabe always conceived her works to be exhibited at museum or gallery spaces. Another important factor is that her work reflects the premise — formulated by Philippe Dubois — that "video thinks what cinema creates" (Dubois, 2001).

This is especially noticeable in *Autorres* (2005). Finally, Watanabe centers her work on the individual as a presence, rather than on its dramatic role. It is from this presence that all dialogue, edited in from other films, comes from: the filmed flesh and bone character concentrates all utterance on himself and convinces us that he's at the center of everything.

A parallel phenomenon took place in the late 2000s, when long duration audiovisual works made their entrance to the gallery space. Just like video art slowly secured its position within the "white cube", works that could be labeled as "cinematographic" (and with a certain tendency towards documentary forms) could also be seen in different spaces. The influence of such spaces on long duration works — which are rarely watched from beginning to end by the spectators wandering a gallery — has been widely theorized upon. An example of a long duration work displayed at an exhibition is *Anastasha*, a biopic of Anastasha, a fictitious actress played by Javier Temple. The film was directed in 1994 by Antonio Fortunici, and was shown inside a small isolated room at "Paradero Habana" (an appendix of the Habana cafe) as part of the exhibition "Alteridades, el travestismo en las colecciones de Micromuseo" (Alterities, transvestism in the Micromuseo collections, 2008), curated by Gustavo Buntinx.

Study of a soul, a 40 minute documentary by Wouter Verhoeven¹¹, was presented at ICPNA's small galley in Miraflores for the exhibition "Desnudar los ojos" (Undress the

11 Verhoeven, a Dutch documentary filmmaker, lived in Lima for a few years, during which he produced other works such as *The Loving Heart* (2012), which was exhibited in

Lima and Arequipa the following year.

eyes) in 2009. The screening was done on a very large surface, with no other pieces sharing the space. Another long duration piece featured at the same exhibition was *Laboratorio* (Laboratory) by Jorge Ochoa Rebaza, an artist with a background in photography. *Laboratorio* is a hybrid, hard to classify work that could be described as the recording of a psychological experiment in which a group of strangers is invited to a table to share food and drink. The piece was projected upon a large surface and, like in the previous case, the projection invited the spectator to watch it for an undetermined time. The work was presented again at the exhibition "Cuerpo presente: foto/video/ performance" (Present body: photo/video/ performance, as part of the 2nd Photography Biennial in 2014. Finally, in 2009, *Un héroe inmortal* (An immortal hero) was included in Fernando "Huanchaco" Gutierrez's solo show at the Lucía de la Puente Gallery. The film is a sort of documentary road movie in which Huanchaco and the great-grandson of Admiral Miguel Grau go looking for the flagship Huascar, all the while exploring the motivations that lead them to play their usual characters ("Super Chaco" and Miguel Grau, correspondingly).

Some creators explored movie theaters as much as art galleries. Some of these works had a clear relation to documentary. An example is *Distancia* (Distance), by Marianela Vega, which the artist submitted to the 7th edition of Passport for an Artist (2004). That same year, Vega presented her piece *Ausencia* (Absence) under the "medium-length documentary film" at the First National Cinema and Video Biennial and also participated at CONACINE's Short Film Contest. Another work featured in this category was *Andún*, by Rodrigo Otero, a portrait of poet Javier Heraud that broke

from the traditional documentary forms. The Biennial, which handed out awards to different categories, destined one for experimental works and video clips. Another artist to take part in this category was Leonardo Sagástegui—who would be selected for Passport for an Artist in 2008—with *Correr, correr, correr* (Run, run, run). These are only a few examples of filmmakers from an audiovisual background that found a welcoming space for their experimentation in the contemporary arts scene.

If creation in digital formats allowed for a fluent exchange between visual artists and audiovisual producers, the dwindling presence of photochemical formats accelerated certain experimentation processes that would have been unthinkable in the previous decades.

The returns of film

In Peru, the use of celluloid was confined to its use in cinematographic or advertising productions, and explorations in this format were extremely limited. Paradoxically, it was only in 2000 that Peruvian artists began to employ film in their productions. The discussions surrounding the "death of cinema" seem to have sparked an interest in this soon-to-be-extinct medium. Rather than nostalgia for the medium itself, this was perhaps nostalgia for a number of cultural practices that surrounded it, which materialized in the space of movie theaters, which began to disappear by the nineties. In the year 2002, Miguel Zegarra had the foresight to choose El Cinematógrafo as the venue to hold "Transiciones: La ansiedad y el tránsito" (Transitions: Anxiety and Transit), featuring works by Gloria Arteaga, Silvia Rodríguez and Marco Pando, all built

around a direct relationship with cinema. The figure of Víctor Mejía was important in creating a memoir of these halls and what took place inside them. An architect and curator, Mejía published the book *Ilusiones a oscuras. Cines en Lima: carpas, grandes salas y multicines 1897 – 2007* (Illusions in the dark. Cinemas theaters in Lima: tents, theaters and multiplexes 1897 – 2007) in the year 2007. In 2010, Mejía curated the show “24 imágenes por segundo – Cine: forma, instrumento y fondo” (24 frames per second: Cinema: form, instrument and background) at PUCP’s Cultural Center, an event parallel to the Lima Film Festival, which was also held at the Center. The works showcased many techniques that ranged from installation to painting, including works in film, as was the case of Marco Pando and *Mi Primer Cine* (My First Cinema) (an earlier version had been presented at the show curated by Miguel Zagarra). *Intervención* (Intervention), a piece by Sandra Nakamura included in the exhibition, is worth describing: in *Intervención*, one of the walls is modified, allowing the spectator to access a strange projection mechanism. The artist describes the work thus: “what we immediately find behind the wall is not a movie theater, but some sort of service stairway through which a mechanism passes that has been running since the first edition of the festival, and was devised to compensate the lack of space in the projection booth. Before they reach the projector and the screen, the films make an unusual trip through a series of walls, a sink, a service stairway and the threshold of a door that is

open during each screening.”¹²

Marco Pando is quite possibly the Peruvian artist to most consistently work in the format. Pando intervenes film to the point where the original is unrecognizable: he draws on complex matrixes made of photochemical material and photographs them to create stop motion animations.¹³ Another artist to intervene film is Diego Vizcarra. In *Mecanismo Velador* (Veiling Mechanism), Vizcarra re-purposes excerpts from movie trailers to create a subtle critique of the cinematographic apparatus through multiple mechanisms: “psychological, narrative, aesthetical mechanisms that are way below our understanding of a film.” Consequently film, as Vizcarra states, “is born out of unrest, but also out of discomfort before a power, the power of an industry and an ideology that tries to go unnoticed, disguising itself as simple, harmless entertainment” (Almenara, 2013). *Mecanismo Velador* was exhibited at the Pacífico cinema in May, 2014, which points to the filmmaker’s interest in presenting the film in its original format as much as inviting the spectator to live the very experience he means to take distance from. Regarding work on film, we can not fail to mention Madi Piller, a Peruvian filmmaker based in Canada who has a background in advertising and that has developed an important career in that country since the late 90s. Her work —which also includes video installations — combines archive materials, animation, collage and filmed material. Her projects are presented in a circuit that hardly finds

12 Artist’s testimony.

13 His work is comprehensively described in J.-C.

Mariátegui’s contribution “Animation that complements reality. Perspectives on three Peruvian video artists”.

an equivalent in Peru, so it is difficult to explain its singularity.

If, as previously stated, the dematerialization of film projection allowed to abandon the TV screen in favor of the cinema screen, then it is almost paradoxical that the return of film to the exhibition spaces explicitly places value on its materiality. There are few works by Peruvian artists that make use of the cinematographic device as a central object of its exhibition. One of these works is David Zink Yi's installation *Pneuma* (2010), where an 83-second 16mm film is played over in a loop. In the film, we see Cuban trumpet player Yuliesky Gonzalez sustaining a note until he runs out of breath. *El rey de los cerros* (King of the hills), also by Marco Pando, is a piece where the projector is not only displayed but tampered with by the artist (2004-2006). Coming from a family of projectionists and cinema owners, Pando manipulates the apparatus to his own beat, making a series of fixed images parade like in a slideshow. This performative act takes place inside a white movie theater-shaped tent.

Differently, some artists that work with moving image opted to employ photochemical material, without this necessarily placing the projector device in the spotlight. On the contrary, the films produced refuse to be anchored to the "white cube" or to be presented in their original format only. In his many films, Armando Andrade Tudela shows dissimilar

elements and simple actions that, one way or another, evoke his interest in space, its construction, and the cultural occupation it entails. In *Mano que sostiene* (Hand that holds, 2012) and *Foro* (Forum, 2013), the camera either closely follows or is fixed on hands that perform simple actions or merely hold objects. Meanwhile, the highlight in *Marcahuasi* (2009) and *UNSCH/Pikimachay* (2012) is how the artist constructs space through unstable camera work. Andrade himself has stated his interest in "the capability of celluloid to transcribe information without stopovers". He goes on: "To that extent, I approach it almost as an amateur."¹⁴ Film acts as a "double" of a place. The artist delegates to his camera the responsibility of giving an account of the spaces, which, upon unfolding before the spectator (almost at a 1:1 ratio, according to the artist), reveal the historical, cultural and political significance of each of them. This doesn't imply that the artist eschews the use of other mediums and formats to complete what he presents in film. This is the case of *UNSCH/URP*¹⁵, a publication with extensive interviews. His exhibition at MALI featured display tables that detailed his references with studies, scale models and sculptures resulting from Andrade's research of the two universities whose political relevance he was interested in.

On another note, Daniel Jacoby has removed 16mm and 8mm from its seemingly inevitable association to cinema as a cultural form and social ritual. The intrinsic properties of film (the duration

14 Interview with the occasion of his exhibition at Capella MACBA (Barcelona, 2010). <https://www.youtube.com/watch?v=G-DMfW1LOX4>

15 Presented at the exhibition "Liquidación" (Liquidation,

2012) at MALI. The piece *UNSCH/Pikimachay* was commissioned by MALI.

of a reel, the possibility to shoot frame by frame, the grain) allow to rethink not only “cinematographic language,” but *language* itself. In *Biwas* (2016), the images (some of them taken from television) are captured frame-by-frame in 8mm film and played over as a one minute loop, resulting in a circular construction where the images seem to reflect the voice-over narration at times. The beginning and ending of the short story are almost imperceptibly linked together; this, together with the rhythm of narration (itself patterned after the montage) generates a “visual vocabulary”, as per the artist. In *Ahold of Get the Things To* (2014), the limitations of the 16mm camera used for the shoot (which only allowed for 25 second takes) becomes, in a way, the measurement unit that sets the rhythm for the frames, which line up to resemble a sequence shot. The latter reveals a space (a climbing gym) where three characters move almost choreographically and take turns at narrating fragments of the story they enact, interspersed with reflections on subjects like death or the relationship between truth and falsehood.

Finally, Tatiana Fuentes Sadowski, an artist working in theater, dance and performance, recorded *La huella* (The trace) during her stay at the Le Fresnoy National Studio For The Contemporary Arts in France in 2012. The film was made with photographic records from the Truth and Reconciliation Commission. The tiniest details in the pictures are scrutinized, revealing gazes that question the spectator as much as they did the artist and Jose Pablo Baraybar, head of the Peruvian Team of Forensic Medicine. Their voice-over recounts the uneasiness they feel before the pictures, while analyzing the evocative power of the time

they portray.

The coherent use that Andrade, Jacoby and Fuentes make of the photochemical material has not prevented them from adapting their work to be circulated in different formats. The transition from contemporary art spaces to film festival selections (in the case of Jacoby) or even the circulation of their works through on-demand video platforms (in the case of Fuentes) all but evidences that the artists' interest lies in exploring the moving image.

The possibility of a new space: film festivals

Places where the aforementioned works could be exhibited didn't always exist in Peru, let alone Lima. The panorama for the distribution of works in an alternative circuit wasn't always as dynamic as it is today, with the caveat that it must be verified whether Peru compares to other countries in the region. Few would deny that there is presently an array of festivals, forums, exhibitions and cycles that encourage production and start discussions surrounding various aspects of the audiovisual field. Over the years, these festivals have naturally knit close relations to others both within and outside the continent. Between 2011 and 2012, three festivals were born out of the motivation and efforts of a group of cinephiles, who saw in an international event the possibility to bring to Lima the kind of cinema that was rarely seen there, and with good production standards. These festivals were Lima Independiente, Festival de Cine Digital (Digital Film Festival) and Transcinema. However, from as early as 2010, Al Este de Lima (East of Lima), a festival organized by David Duponchel, had screened a significant amount of independent cinematographic productions from East Europe, known for the

radicality of their formal innovations since the sixties. The panel discussions organized by the festival were a chance to learn not only about the social and cultural context that inspires production in that area, but also the way in which some key figures produced the material (film, video, etc): Zbigniew Rybczyński, Martin Arnold, among others. Over the years, the young festivals have refined their profile, even if, for the most part, their directors all assure that each of the festivals has remained loyal to its “roots.”

The Festival Iberoamericano de Cine Digital (Ibero-American Digital Film Festival), renamed Festival Alternativo Internacional de Cine y Documental (International Alternative Film and Documentary Festival) ran for three consecutive editions (2012-2014), during which it showed independent films made in entirely digital format with rather limited resources. The festival’s discourse was based around the possibilities afforded by digital technology, which was affordable and easy to use. The festival program included documentaries, short film and feature-length feature films by young Latin American filmmakers as well as consecrated directors who vouched for a digital “ethos” (Alberto Fuguet, José Luis Guerin in correspondence with Jonas Mekas, etc). The Peruvian filmmakers showcased by the festival reflect this spirit: Eduardo Quispe, Rafael Arévalo, Miguel Vargas, et al. Quite removed from the commercial circuit —many of these films have been uploaded to Youtube by the authors themselves—, this group of filmmakers approaches more unconventional forms of narrative fiction.

On the other hand, the status of the Lima Independiente and Transcinema festivals eludes any simple description. Their organizational structure, which has given them great flexibility regarding content choices, has conditioned their feasibility during each edition. The individuals who led these festivals (since their beginnings up to the present, as is the case with Transcinema’s John Campos Gómez, or for a period of time, as with Lima Independiente’s Alonso Izaguirre) both concur in their assertion that what motivated them to create the festivals was showcasing contemporary cinema that would foster experimentation (in the local and international context), in contrast with the only existing festival at the time (2010), the Lima Film Festival, which was characterized by a more conventional selection of Latin America cinema. It is no coincidence that both initiatives were born out of people interested in this type of works who identified an urgent need to create a visible space for the neglected local production. Some alternative exhibition spaces mentioned by them include: CAFAE Cultural Center (where Jaime Luna Victoria screened Peruvian films), the Pueblo Libre Cineclub (at Galpón Espacio) and the Cultural Center of Spain. This doesn’t mean there were no other film clubs —focused on a different kind of works— within other cultural spaces, such as the film programs at the Peruvian Japanese Cultural Center or the Alliance Française, or at universities, such as La Ventana Indiscreta (The Indiscreet Window) at the University of Lima, or the film club at Cayetano Heredia University, to cite a few that are still going strong today.¹⁶

16 For a history of film societies within institutional spaces in Peru, refer to Atilio Bonilla’s thesis “El Cineclubismo en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos: el caso del Cine Arte de San Marcos, 1966-1975”, as well as the

testimonies in *El Cine en el Perú, 1897-1950 (1991)* and *El Cine en el Perú, 1950-1975 (1993)*, by Giancarlo Carbone.

Lima Independiente's Alonso Izaguirre says¹⁷ that the festival has maintained its approach through the years, placing special attention on the two strands of its programming: the exhibition of Peruvian (mainly from Lima) low-budget, digital films, and contemporary world cinema. On the former, it's crucial that we highlight Izaguirre's mention of the digital medium in which these films are produced.¹⁸

During those years, the digital format encapsulated a number of characteristics (namely independence, low budgets, and sometimes a bareness of the recording desired by the filmmaker) that went beyond a mere reference to the technology employed in creation. On the latter, Izaguirre highlights moments such as the arrival of filmmakers Apichatpong Weerasethakul, Sylvain George and José Celestino Campusano in Peru, who would teach a seminar in 2013. Years later, the Portuguese filmmaker Pedro Costa would teach a master class (2015).

On the other hand, John Campos Gómez, of the Transcinema International Film Festival, holds¹⁹ that Transcinema has also walked the line it initially set out: a festival dedicated to "non-fiction, transfiction and cinematographic experimentation film." Like Lima Independiente, Transcinema has an educational component. In the case of Transcinema, this component took a practical form in a creation laboratory.

TransLab has been a space for young creators (from Peru and Latin America) to receive expert feedback and guidance on underway projects.

Having a space to interact with key figures of the international scene, such as the above mentioned, would have been unimaginable just a few years prior, be it because there was no knowledge of these filmmakers or because of an assumed widespread lack of interest for this type of productions. We can't dismiss the impact of the "digital" revolution and its advantages not only for the distribution of works, but for an initial contact with the filmmakers: it is not necessary to travel to big festivals to invite personalities of the international scene. While festivals have gained flexibility and dynamism, they are yet to ensure their continuity in time. The aforementioned festivals are highly dependent on the cultural action of embassies (the Embassies of France, Germany, Canada, and so on), the access to educational institutions' facilities for screenings, the Gestión Cultural para el Audiovisual contest (Cultural Management for Audiovisuals, organized by the DAFO – Directorate for Audiovisuals, Phonography and New Media), the support of a few small companies (from the hotel sector, restaurants, etc), volunteers (mainly students) and the organizing committee's capacity to make the most out of its social capital. The situation is worse for meetings and festivals organized outside

17 E-mail interview.

18 As opposed to films finished in 35mm, (some financed by the state through grant funds), others were destined to a parallel distribution circuit because they were shot and finished in digital. Izaguirre illustrates the situation with by citing producers Rodrigo Otero and Fernando Montenegro

as an example, whose works were projected at the aforementioned CAFAE auditorium.

19 E-mail interview with the festival's director.

of Lima, where many of the venues where the festivals take place lack the proper conditioning for film projections, among other things. Despite the hardships, a newly established platform vouches strongly for creation: Encuentro Corriente (Arequipa) is an audiovisual laboratory and gathering hub for Peruvian and South American creators. We are before what could be a new model for encounters that takes cues from the film festival format while promoting horizontal exchange.

The importance of these spaces for circulation and production is invaluable insofar as, year after year, they offer an opportunity to come into contact with local contemporary production—not limited to a single genre or medium—and links it to international production. What is left to determine are the characteristics—which are impossible to comprehensively list here—of what was initially identified as digital production.

New digital fictions

By the end of the 2000s, recording digital video became a radically different experience from what it was in previous years. Recordings with camcorders and, later on, with DSLRs offered “film quality” features such as field depth, light sensitivity and better color preservation. One of the possibilities that the technological update brought was the ability to re-frame images during the post-production process without too much quality loss, which allowed to record at very high resolutions (in commercially acceptable quality). The hybrid character of the cameras put them in hands of photographers, video makers and filmmakers, which also allowed many artists coming from

other disciplines, such as photography, to experiment with the moving image as an extension of their creative work. This qualitative jump also meant a radical shift in regards to the type of productions that could be made with this technology: better image quality meant an opening to new exhibition spaces such as auditoriums and, in some cases, commercial theaters. These productions nonetheless continued to be labeled as “independent film.”

As Ricardo Bedoya justly points out, “nobody has a monopoly on film’s independence” (Bedoya, 2015a). The fact that we can speak of different genres of “independent film” is because there is a significant output by at least two generations of filmmakers who submit to the classification to begin with. It’s worth noting that the vagueness of the term makes it a catch-all category where economical considerations might apply. This way, “independent film” can refer not only to auteur cinema, but to film that is independent from an industry (which is nonexistent in Peru) or substantial third party funding. The “independence” of Peruvian film, understood as aesthetic risk-taking, seems inextricable from the entrance of digital technology in the various production stages.

If we set the release of Josué Mendez’s *Días de Santiago* (Days of Santiago, 2005) as the turning point for a “renovation” of Peruvian cinema, then we could say that the eleven years that separate it from the release of Juan Daniel F. Molero’s *Videofilia (Y Otros Síndromes Virales)* (Videofilia, and other viral syndromes, 2015) in Lima, attest to the healthy variety of narrative forms that have unfolded since, all characterized by a chiefly

narrative stylistic exploration. This, in spite of there not being a sustained production, especially in the years following *Días de Santiago*.²⁰

As for the subjects treated in recent productions, social realism has been a very present theme in Peruvian cinema, and films like *Días de Santiago* (and others that followed) have been replaced with approaches distant from that tradition and modes of representation, exploring new narrative styles and alternative filming modalities. As Ricardo Bedoya points out about *Días de Santiago* in *El cine peruano en tiempos digitales* (Peruvian Film in Digital Times, 2015): “Lima is first shown with documentary accents and later with expressionist traits. Juan Durán’s visual treatment goes from photographic realism, exposing the emulsion grain in scenes where the character wanders a bustling city, to the styling of images of Santiago practicing military drills on a beach” (Bedoya, 2015b). This distancing from “tradition” would only increase in time.

El espacio entre las cosas (The space between things, 2013), by Raúl del Busto and Cynthia Inamine is a feature-length film whose narrative strategy, quite different from *Días de Santiago*, could be described as an inner monologue that chains together dissimilar spaces and apparently incongruous situations. The soundtrack work is elaborate, and the interest in exploring this language was already evident in *Días de Santiago*. The film as a whole could be described as one

of the first experimental feature films to be made in Peru.

On the other hand, following the trend of a group of creators who adopted video as a means of expression are artists like Tilsa Otta, Rafael Arévalo and Eduardo Quispe, who turned their resource limitations into their main inspiration. Their aesthetic is based in the immediate characteristics offered by recording equipment, and the stories range from science fiction to self-referential documentary, with a meta-discursive twist.

Beyond the explorations at the level of narrative, the closeness between creators and editing tools has fostered the creation of a language based on error (glitch), but also based on an extreme cleanliness and sequencing of shots, as is the case of Iván D’Onadío, who has mainly shown in auditoriums and alternative spaces. Karina Cáceres takes full advantage of the potential of playing with shot order: *Bajo la influencia* (Under the influence, 2016) is a work resulting from footage recorded over several trips, with dialogue laid over the film in subtitles which, far from being illustrated by the images, suggest a different reading of them without completely estranging themselves from them.

The artists mentioned comprise a group of creators who are mostly present in alternative projection spaces and, exceptionally, in exhibition spaces. The visual artists who have adopted the audiovisual as a means of expression

²⁰ It’s worth recalling that, at the time, the documentary form had already appropriated a number of innovative resources that placed it at the vanguard of audiovisual production in Peru. An example of this is Rodrigo Otero’s medium-length film *Andún* (2002).

have doubled their possibilities of seeing their work projected: they are regularly welcomed in movie theaters. This is the case of Eliana Otta, Martín Aramburú and Diego Vizcarra, to name a few. This is probably due to the appearance of events with vague boundaries, such as film festivals that welcome prominent figures from independent film as much as filmmakers who have worked outside the country and young, promising artists that don't pigeonhole themselves in one discipline or another.

Closing

The recount we have attempted to make of the different phases of audiovisual making underscores the question about the future of the technologies that make it possible. A question arises, for example, on the obsolescence of photochemical material, and more so in a context such as Peru, where the artists making use of it are few at this time. All the while, the permeability of new technologies in the Peruvian cultural context shouldn't hide the fact that the adherence to digital is not a conscious act, but rather a strong trend that has increased over time until becoming imperative. Digital has become the norm in order to facilitate a number of processes. In moving towards the future, it is pertinent to inquire about

the influence that newer audiovisual technologies will bear, such as virtual reality and other immersive technologies, to mention just a few.

In regards to theoretical discussion, there is at present a recurring conceptual re-framing of artistic practices from decades past. There is a mismatch between concepts coined 50 years ago in the United States and Europe to define a given production and that which is currently taking place. In some cases, terms such as "experimental film" or "expanded film" are unreflectingly applied in the local context.²¹ The task is pending to come up with our own definitions. Without completely escaping from this trend, we have tried, in a preliminary way, to map the different uses of given concepts for the current state of affairs in Peru. Video art is among the terms that could be redefined locally. Without trying to segment production, a discussion is due on the relevance of keeping video art as an all-encompassing term, and on how to deepen our understanding of what sets it apart from other types of production. The bottom line question is, finally, whether we are interested in preserving the diversity that reigns at present.

21 In that sense, it is necessary to highlight the role of film criticism. While this chapter focuses on audiovisual production, we emphasize the importance of new spaces for film criticism and dissemination in general, which have come to join those already circulating in print and digital. The emergence of blogs at the beginning of the first decade of the 2000s brought a diversification on film criticism forms and topics of interest (see, for example, the blog —no longer active— *La Cinefilia no es patriota*). Others took the form of web portals: *Cinocuentro* (founded in 2005 by Johan Tábori, Jorge Campos, Jorge Esponda,

Rolando Jurado, Rodrigo Portales, Luis Ramos and Laslo Rojas) and *Desistfilm* (founded by Mónica Delgado and José Sarmiento in 2011). Having different audiences and profiles, both contribute to the dissemination of Peruvian cinema and, in particular, that which does not always find a place in traditional media.

REFERENCES

Almenara, Alonso (2014). Animación experimental a la peruana. *LaMula*. Retrieved from <https://redaccion.lamula.pe/2014/05/24/animacion-experimental-a-la-peruana/alonsoalmenara>

Bedoya, Ricardo (2015a). Lima independiente: un balance. *Páginas del diario de Satán*. Retrieved from <http://www.paginasdeldiariodesatan.com/pdds/?p=1625>

Bedoya, Ricardo (2015). *El cine peruano en tiempos digitales*. Lima: Universidad de Lima, Fondo Editorial.

Bustamante, Emilio y Luna Victoria, Jaime (2014). El cine regional en el Perú. *Contratexto* n°22.

Dubois, Philippe (2001). *Video, Cine, Godard*. Universidad de Buenos Aires: Libros del Rojas.

La Ferta, Jorge (2009). *Cine (y) digital : aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires: Manantial.

Villacorta, Jorge (1990, March 18). El fabuloso animal peludo. *Página Libre*, p. C14.

The mixed trajectories of videoinstallations

Max Hernández Calvo

The history of videoinstallations in Peru runs parallel to the history of installations and video art, and it could even be argued that it connects them.

In general lines, the development of installations and video art in the Lima art scene is closely related to the same transformations that enabled experimental practices such as video, installation, performance, and so on.

While the sixties and seventies did see some artistic experimentalism, in the Peruvian art scene traditional formats like painting and sculpture prevailed, being the predominant art forms from the seventies until the early nineties. Consequently, the first forays into videoinstallation in Lima were due to a number of innovative artists who wished to break from the conventionalism that prevailed in the galleries.

Granted, such a wager required that there

be spaces receptive to new art expressions and new collaborators. The Municipality of Miraflores' Cultural Center (today known as the Luis Miró Quesada Garland Gallery), founded by Luis Lama in 1984, promptly became a benchmark institution for late 80s and early 90s experimentalism.

Esther Vainstein, a key figure of experimentalism during the era, explored video and installation during the early eighties. It was precisely at the Municipality of Miraflores' Cultural Center (CCMM), where Vainstein presented one of her early videoinstallations, during the exhibition "Elogio de la Madrastra: artes visuales" (In praise of the Stepmother: visual arts, 1991). Other artists who also made use of the CCMM as a platform from which to explore these formats during the eighties and nineties include Francesco Mariotti and his sound and luminous environment titled *Sinfonía parabólica para una rana embrujada* (Parabolic symphony for a haunted frog, 1987)¹; Mario Acha and

Isla de Pascua (Easter Island, 1990), a piece that combined visual elements and anthropological research resulting in a multi-channel videoinstallation with nine monitors; and Emilio Santisteban with *Grandes planes para el futuro* (Great plans for the future, 1992), a blend of videoinstallation and performance.

These early activities were hardly more than sporadic, as they depended on the individual efforts of a reduced number of artists and an even smaller number of curators such as Lama, Gustavo Buntinx and Silvio de Ferrari. This notwithstanding, as the decade moved into the mid- and late nineties, videoinstallations achieved a constant presence in Lima's exhibition spaces, especially due to the work of young artists who opted for these new languages.

5
2
2

However, the deciding factor in the sustained development of videoinstallations in Peru was the emergence of an event circuit towards the late nineties. The International Video Art Festival, launched in 1998, became an outstanding platform devoted to the promotion of works based in the medium. In addition, the Ibero-American Biennial of Lima, launched in 1997, and the National Biennial of Lima, launched in 1998, would also become important spaces for the development of videoinstallations, insofar as these were events that aimed to foster artistic experimentation.

And so, from its beginnings, the Lima

Biennials sparked the development of installations of all kinds, especially by young artists. The "Opening Salon" at the 1st Ibero-American Biennial (1997) attested to this by featuring artists that had graduated within the last 5 years. There were several among the 22 featured artists who were presenting installations for the first time.² A similar thing happened the following year at the National Biennial with "El Último Lustró" (The Last Lustrum, a sort of re-edition of the original Opening Salon), where the presence of installation, video and videoinstallation made itself immediately noticeable.

It's worth pointing out that single-channel works were the dominant format of local video-based art during the nineties. At the time, the format was an easier choice to produce and distribute, as it required readily accessible equipment: video cameras, a VHS and a television set (projectors were much harder to come by).

This fact allows us to understand the formal and technical characteristics of early videoinstallation projects, in which the logic of early installations and single-channel video seem to converge. A fair amount of early projects were comprised by a constellation of non-technological elements distributed throughout the gallery, among which a TV and VHS could be usually found playing the video. In this respect, the first Peruvian videoinstallations mainly explore the possibilities afforded by the physical intervention of space, rather than an

1 Documentation available at <https://www.youtube.com/watch?v=wB0gcFJbell&>

2 Some of the artists whose installations were featured include Miguel Aguirre, Natalia Iguíñiz, Miguel García,

Cristina Planas, Walter Carbonel, Max Hernández Calvo, among others.

intervention based on technology. This is a predictable response to the limitations of the art field at the time.

The first works by artists who approached the medium early on can illustrate the videoinstallation model described above. The works of Angie Bonino, the first Peruvian artist to embrace and commit to video art, follow this line. Such works include the videoinstallations presented at her solo exhibitions “Esquemas: videoinstalación, accionismo” (Schemata: videoinstallation, actionism, Marc Chagall Gallery, Peruvian-Soviet Cultural Center, Lima, 1995; her first solo show); “Retrospectiva de Relleno Plástico Tóxico: Objetos y videoinstalación” (Toxic Plastic Filler Retrospective: Videoinstallation and objects, National San Marcos University Art School Gallery, 1998); “Conexión Vectorial” (Vectorial Connection, Cecilia Gonzales Gallery, 2002) and “Entremedios videoinstalación, video escultura-performance” (Inbetweens: Videoinstallation, video sculpture, performance, Forum Gallery, 2003).

Eduardo Villanes is another artist who began using video in the nineties. The artist’s second solo show, “Gloria Evaporada” (Evaporated Glory, National San Marcos University Faculty of Humanities, 1994) is a videoinstallation where the TV enters in dialogue with several different objects laid out across the space (all made of cardboard boxes).

Carlos Runcie Tanaka, who had been exploring the medium since 1987, would delve into the possibilities of videoinstallation starting in 1994. In his solo exhibition “Desplazamientos” (Displacements, National Museum), Runcie presented a videoinstallation with four

TVs arranged on pedestals like a luminous monolith at the center of a gallery, surrounded by Japanese tatami mats. Red neon light radiated from the inside of this monolith. One of the four monitors cast an intense blue light that merged on the wall, combining with the red neon light. Additionally, a video documentary (made chiefly from footage by María Laura Rey) was projected on a large cylindrical concrete wall.

Roger Atasi’s early videoinstallations also feature the use of TV sets as the central component for installations made with non-technological resources. Such is the case of *Neo Tokio Mon Amour*, his first videoinstallation (The Jose Carlos Mariátegui Memorial Museum, 1997); *Yo, Robot* (I, Robot, featured in “The Last Lustre”, 1998) or *Killing for Living*, exhibited in “Yohni se vende: imágenes y documentos sobre Gamarra” – Yohni for sale: images and documents on Gamarra, Cultural Center of Spain, 1999.

Trujillo native Jano Cortijo also included videoinstallation work on his first solo exhibition, “Los días solo se suceden” (Days just follow days, Casa del Mayorazgo de Facalá, Trujillo, 1998), where a TV with a built-in video player was inserted in a domestic setting. Cortijo presented his videoinstallation project “Clásicos de la provincia” (Province Classics) at the Trujillo Regional Salon in 2000, a piece that won him a honorable mention and, consequently, his entry to the National Biennial the same year. The project became one of the winning projects at the Biennial, which in turn meant its qualification for the 3rd Ibero-American Biennial of Lima (2002). In the installation, several shelves with photographs and a table with a TV on top were distributed across the space, which

points at the underlying common reference to all this type of videoinstallation projects: a home's living room.

Another artist to use monitors on his videoinstallations is Iván Esquivel. His work (*rgb*)-*final release* (1998) makes use of three monitors. In *Video*, a piece presented in his solo exhibition "tv-set/ video" (Punctum Gallery, 2003), Esquivel installed a monitor connected to a VHS inside a glass vitrine, to highlight the status of these objects in the arts context. Esquivel also employed closed circuit cameras and monitors for his videoinstallation *15 seconds (chollywood pt 1)*, which was presented at the 3rd International Video Art Festival (1999).

Prior to Esquivel, Walter Carbonel had presented *Objetivo* (Objective, 1995), making use of the existing camera and monitor infrastructure at the Parafernalia Gallery, which was run by Jorge Villacorta. The introduction of closed circuit TV as an artistic resource must also be understood as relating to the era's convoluted political climate, the safety issues faced by the city and the reigning paranoia. This context does not only act as the backdrop for a thematic reading of its use, but is also telling of the widespread availability of such equipment due to the increased supply and demand of surveillance cameras, with many artists taking advantage of their affordability.

Alfredo Márquez and Perú Fábrica made use of closed circuit for their project (*DES*) *INSTALACIÓN PERÚ ECCE HOMO* — ((UN) INSTALLATION PERU ECCE HOMO), which was presented at the National Biennial in 2000 (it received an honorable mention at the Lima Regional Salon on the same year). The work addresses the imprisonment of innocents, and a screen transmitted the

real-time image of a person locked in a jail-like room.

Fernando Bryce's solo exhibition "Atlas Perú" also featured closed circuit television. *Huaco TV*, a tribute to Nam June Paik's famed *TV Buddha* (1974) sculpture, featured a transmission of a cuchimilco figurine resting atop the 5 tomes of Jorge Basadre's *Historia de la República del Perú* (History of The Republic of Peru).

In the same vein, Roger Atasi used closed circuit for his project *TV Poupée Surveillance-Juguetería de Vigilancia* (Surveillance Toy Store), which he presented at the San Marcos Cultural Center Experimentation Salon in 2003.

Another noteworthy mention in this line of work is "Exposición" (Exhibition), a solo show by Juan Salas Carreño (Revolver Gallery, 2009), where there was nothing for the public to contemplate but themselves, as the exhibition was meant to broadcast their visit live.

Not many videoinstallations featured video projections during the nineties and early aughts, given how difficult it was to secure the necessary equipment. Doing so required backing from an institution committed to this kind of practice. The Visual Arts Center, organizer of the Biennials of Lima, was one of such institutions. It was during the 1997 Biennial of Lima that Fernando de la Jara presented his piece *Sangre Sabia – Das Lied des Blutes* (Wise Blood), which employed video projections. Another instrumental entity was the Cultural Center of Spain - (CCE), which was founded in 1996. Between 1997 and 2002, under the direction of Teresa Velásquez, the CCE became a key platform for the promotion

and creation of videoinstallation projects, by organizing innovative collective exhibitions such as "Yohni se vende: documentos e imágenes sobre Gamarra" (Yohni for sale: images and documents on Gamarra", 1999), "Pacto con el momento incierto" (Pact with the uncertain moment, 1999) and "Bitácoras por aquí pasamos" (Logbooks we were here, 2002).

Naturally, it was also possible to find equipment through one's own means, as José Carlos Martinat did for his exhibition "Casa" (House, 2000), an intervention in his grandfather's home-workshop in Miraflores, for which he used a projector. The lack of support to secure equipment affected not only independent projects like Martinat's, but also those framed in established spaces. "The Gap", Max Hernández Calvo's second solo exhibition at Forum Gallery (2000), required two projectors and a monitor, which he had to obtain himself. Despite Forum being the most important commercial gallery in Perú at the time, it didn't have the necessary equipment, nor partnerships to secure it.

This situation in which equipment was either only accessible through the support of one of a handful of institutions, or had to be paid out of pocket by the artist was a sever hindrance to the development of videoinstallations. These shortcomings meant that work with video projections

was beyond the reach of a large number of artists.

While, during the early 2000s, certain installation formats were still inaccessible to many artists, the experimental impetus started by the international event circuit had sparked the interest of a group of young artists, who began to foray into video and videoinstallation. This is how an artist like Marco Pando chose to explore the format's possibilities on his first solo show, "Cinema Familiar" (Family Cinema), presented at the Cinematógrafo de Barranco in 2003. Pando would later develop an international art career, basing his praxis on film and video.

The Biennials and new art and video competitions³ were an extremely favorable context for new explorations in the medium: Humberto Polar Pin's videoinstallation *0:00* landed the second prize at the Video and Electronic Arts Competition (2001). Diego Lama's videoinstallation *Estereoscopia* (Stereoscopy) obtained a honorable mention on the same competition. Alice Vega's videoinstallation *Dirección Paralela* (Parallel Direction) won the first prize at "Humboldt: el viaje y la mirada transparente" (Humboldt: the voyage and transparent gaze, 2002), a competition in arts and new media. At the 2nd National Biennial of Lima, one of the awards went to Giuliana Migliori's videoinstallation and art

3 The 90s saw the introduction of a series of art competitions: Concurso Nacional Nuevos Artistas (New Artists National Competition, launched by Banco de Crédito del Perú in 1993); Johnnie Walker Painting Competition (in 1995) and the Patronato de Telefónica (Telefónica Patronage, in 1997). Keeping in line with the gallery circuit, these contests were oriented towards painting and sculpture. Pasaporte para un Artista (Passport for an Artist) was introduced in 1998 and, starting with its 1999 edition, acknowledged the importance of video by awarding

the first prize to Elena Tejada-Herrera's video *Bomba y la Bataclana en la Danza del Vientre*. Another video took the first prize in 2001, this time being Roger Atasi's *Hola y chao* (Hello and goodbye). In 2000, ATA (Hi-Andean Technology - ATA) and the Cultural Center of Spain launched the Concurso Peruano de Video y Artes Electrónicas (Peruvian Video and Electronic Arts Contest), which lived through two editions, and in 2002 "Humboldt: the trip and transparent gaze", a video art and new media competition organized by ATA and the Goethe-Institut, makes it appearance.

object *Eau de Sarita* (2000).⁴

Another project presented in a similar context is *La Rabia* (The Anger), a videoinstallation by Herbert Rodríguez. The piece was presented at the Plataforma Contemporary Art Festival (2004), which was organized by María Pia Zamora and the Municipality of San Isidro at Casa Moreyra.

It was only during the mid 00's that videoinstallations acquired a constant presence in the programming of exhibitions and began using video projectors regularly. This was partly due to projectors becoming widely accessible, but also thanks to the transforming effect of the Lima Biennials. While the Biennials only took place until 2002 (they were cancelled without any apparent reason by then newly-elected major Luis Castañeda Lossio), its impact on the local scene lasted for several years.

Before the void left behind by the sudden disappearance of the Biennials, the Video Art Festival (Festival de Video Arte, VAE) became the most important platform for international artistic exchange. Furthermore, after being a constant force every year since its introduction in 1998 until 2006 (VAE10)—the festival would go into hiatus following its 10th edition until 2010, when it was revamped for its final edition (VAE11)—the festival had garnered a local audience for video-based art, making this kind of exhibitions something common in Lima and, since

2005, taking video art to cities like Arequipa, Cuzco and Trujillo.⁵

New events like the Noche en Blanco (White Night), which was launched in 2008, would also act as platforms for this type of works. Diego Lama, who had taken part in festivals since 1999, presented large projections on public buildings in the Miraflores district for the 2008 and 2012 editions of the Noche en Blanco.

Previously, Diego Lama had already explored the spatial possibilities of projections—also in allusion to cinema—on a series of solo exhibitions where he presented videoinstallations that offered immersive experiences: *Escenografías* (Scenographies, Cultural Center of Spain, 2006), *Goodbye Cinema* (ICPNA Miraflores, 2008), *Voyeur* (80m2 Gallery, 2008) and *Memento Mori* (Luis Miró Quesada Garland Gallery, 2013).

It's worth mentioning the work of Janine Soenens, who did a series of video works, and the videoinstallation *Muro que suda* (Sweating wall, 2008) in particular, which was presented in her solo exhibition "El invariable entusiasmo de Sísifo" (The unwavering enthusiasm of Sisiphus, Raúl Porras Barrenechea Gallery, Ricardo Palma Cultural Center, Municipality of Miraflores). In the piece, the image of a crumbled ledge is projected upon a metal wall which generates a sort of sweat on its surface by means a refrigeration system.

Videoinstallations would become ever

4 See J.-C. Mariátegui's contribution "The impact of the Biennials of Lima on electronic arts in Peru".

5 For its 2005 edition (VAE09), the festival took place in Lima, Arequipa, Cuzco and Trujillo; the 2006 edition (VAE10) was held in Lima, Arequipa, Cusco, Puerto

Maldonado and Trujillo; and the 2010 edition (VAE11) took place in Lima, Arequipa and Cusco.

more present in the exhibition circuit towards the end of the 2000s, partly thanks to the support of a renewed gallery circuit that had become more and more engaged with the international arts community. In this respect, it's worth highlighting the appearance of galleries such as 80m2 Artes & Debates (launched in 2006, then re-launched as 80m2 – Livia Benavides in 2011) and Revolver Gallery (launched in 2008), that became active participants in the international art fair circuit, as did Wu Gallery (launched in 1999) and Lucía de la Puente (which opened in Barranco in 2002).

The Lima art scene was also strengthened at an institutional level when MALI (Lima Art Museum) shifted its focus towards contemporary art between 2005 and 2006, a decision that was reaffirmed in 2008 by opening a position for a Contemporary Art Curator, which was first assumed by Mexican Tatiana Cuevas until 2011, then to be followed by Sharon Lerner in 2012. That same year, the institutional offer was increased with the inauguration of the Contemporary Art Museum (MAC) and the Mario Testino Museum (MATE).

The introduction of a series of international art fairs during the 2010s would prove a deciding factor in dynamizing the arts scene and enhancing the internationalization of Peruvian arts. The year 2010 saw the inauguration of LimaPhoto, an international photography fair that has naturally extended to include video, while both the ParC and Art Lima art

fairs were inaugurated in 2013.

This new setting of international reach came about as a product of a series of connected processes: the changes to the local art apparatus, on one hand (new spaces, institutions, events, etc.), and changes to the constitution of the arts community itself, on the other.

While formerly, the international residencies secured by some artists were perceived as an experience at odds with the local reality of the arts (this is illustrated by Fernando de Szyszlo's famous statement, upon his return from Paris in 1951, that "there are no painters in Perú"), these are now a reality of professional development in Peru. Thus, amid the general boom of higher education—even within the arts—that has manifested in the country since the late 00s, several local artists have participated in international programs (from Master's degrees and doctorates⁶ to art residencies), which have enabled them to build their careers locally and abroad at the same time.

Out of this group of artists, the most significant figure in regards to videoinstallations is perhaps Maya Watanabe. Watanabe studied in Lima, Madrid and Paris and is based in Amsterdam. *Paisajes* (Landscapes, Luis Miró Quesada Garland Gallery, 2013) and *Escenarios* (Scenarios, 80m2 Gallery, 2014) are among her exhibitions in Lima where videoinstallations play a central role.

6 An incidental motivation for postgraduate studies results from the new legal requirements for university teaching (a significant income choice for artists), which now demand a Master's degree or doctor title in order to teach.

Other artists who employ the format and have studied and lived abroad include David Zink Yi (who studied in Munich and Berlin, and is currently based in Berlin), Armando Andrade Tudela (Lima, Londres and Maastricht, based in Lyon), Elena Damiani (Lima and London, presently based in Lima and Copenhagen), Marisol Malatesta (Lima, London and Milan, based in London and Milan), Ximena Garrido-Lecca (Lima and London, based in Mexico City), Nicolás Lamas (Lima, Barcelona, Gante, and based in Brussels), Sandra Gamarra (Lima and Cuenca, Spain; based in Madrid) and José Luis Martinat (who studied in Malmö and Gothenburg, and is based in Gothenburg).

Having studied or lived in contexts where videoinstallation is a standard practice, these artists transferred their work methods and their expectations of the art apparatus to the local setting, which has also contributed to the transformation of the art scene in Lima.

In this renewed scenario, videoinstallation has become regularly employed as a format by the generation of artists who began to exhibit towards the late 2000s and early 2010s (regardless of whether these artists studied abroad or not). In some cases, videoinstallation is in fact a hallmark of their art practice. Other noteworthy artists belonging to this generation include Nancy La Rosa, with videoinstallations such as *Paralelos* (Parallels, from her solo exhibition *Manifestaciones de una Lejanía* – Manifestations of Distance, 80m² gallery, 2012); Juan Diego Tobalina and his playful, precarious projects, such as *S/T (Fuegos Artificiales)* (Untitled (Fireworks)) and *S/T (recorrido en tren)* (Untitled (Train trip)), both from his solo show “La configuración inverosímil” (The Unlikely Configuration, L’Imaginaire Gallery, 2013); Verónica Wiese

and her piece *XcluEternity* (ParC Art Fair, 2013); Ricardo Yui and *Entropía Limeña* (Limean Entropy, L’Imaginaire Gallery, 2014); Eliana Otta, with projects such as *Bienvenidas posibles* (Possible welcomes, group show “Lima 04”, Contemporary Art Museum, 2013), *Ocho construcciones imaginadas por ocho obreros de construcción* (Eight buildings imagined by eight construction workers, from the collective art show “Fragmentos: Alteración de Espacios” – Fragments: Space Alterations, Centro Fundación Telefónica, 2012), *It haunts you (un fantasma recorre el mundo)* (A ghost travels the world), from the group exhibition “Todo lo sólido se desvanece en el aire” (Everything that is solid vanishes in the air, PUCP Cultural Center, 2015); and Arturo Kameya’s videoinstallation *Punto ciego* (Blind Spot), a three channel piece that won him the first prize at Passport for an Artist (2015).

Some of these projects are of a particularly complex technical and material structure. Some examples include *Satellite Cities*, an interactive videoinstallation project by Nicole Franchy, made of a LED light topography over acrylic, video projections and movement sensors (solo exhibition “Patrón 3.15 H9”, Vértice Gallery, 2008); *A veces me dan ganas de nacionalizarme culebra* (Sometimes I want to naturalize myself a snake), an interactive videoinstallation by Mariana Tschudi that made use of an electroencephalogram helmet to choose which video to play according to the spectator’s cerebral activity (solo exhibition “A veces me dan ganas de nacionalizarme culebra,” Vértice Gallery, 2013); Rudolph Castro’s *Libre, Sesenta y dos horas de viaje, cincuenta y nueve años en el sur* (Free, Sixty two hours traveling, fifty-nine years south) which featured a video projection and radio

equipment (individual show “*Sesenta y dos horas de viaje, cincuenta y nueve años en el sur*”, Luis Miró Quesada Garland Gallery, 2014); Katherinne Fiedler’s videoinstallation *Mañana todavía* (Tomorrow still) was comprised of a triple simultaneous projection on angled screens (Miraflores Young Contemporary Art Competition, 2014, Ricardo Palma Cultural Center. The piece won the third prize); *Ciclos y variaciones* (Cycles and variations) by Verónica Luyo and Álvaro Icaza, a cinematic videoinstallation that translates movement into sound and sound into image (group show “5 Projects”, PUCP Cultural Center, 2015) and *Procedimientos para desplazarse* (Procedures for displacement) by Álvaro Icaza, an architectural metal framework with three monitors (group exhibition “Proyectos de desplazamiento” – Displacement Projects, Wu Gallery, 2016).

One of the artists to most consistently produce videoinstallations is Juan Salas Carreño, who we mentioned above. Some of his highly complex videoinstallations include *S/T (limadura de hierro)* (Untitled (Iron filings), from “Indeterminaciones” – Indeterminations, Revolver Gallery, 2013), *S/T* (Untitled, from “Momento-lapso-espacio” – Moment-lapse-space, Revolver Gallery, 2015) and *S/T (07.2015)* (Untitled – July 2015) (from “5 Projects”, PUCP Cultural Center, 2015), all of which feature cinematic components, video projections and/or closed circuit cameras.

The complexity of some of these projects, the frequency with which these are

featured in Lima’s arts scene and the institutions that back them all point to a markedly different context from that of two decades ago, when the first experiments in the format began. It’s difficult, however, to think of the format as anything but difficult to develop. This is not only due to the sheer level of technical and conceptual complexity it demands—which is attested to by the astounding quality of some of these projects, which become benchmarks for the new visual arts production—but also because the support granted to projects like the above mentioned is, to a certain extent, dependent on the artists’ level of insertion in the mainstream art circuit.

While we can’t speak of a Peruvian videoinstallation boom, we can indeed talk about its normalization. The format’s relatively constant presence, however, takes place in a professional scene involving artists of high career stature (which, as we stated above, can include international residencies and postgraduate studies).

The videoinstallation at LUM - The Place of Memory, Tolerance, and Social Inclusion is a videoinstallation existing outside the context of artistic production—despite being produced in an institutional environment—that can attest to this normalization of the format. The videoinstallation is comprised of 18 screens and headphones that are activated by touch. The monitors gather the testimonials of eighteen people affected by the years of armed conflict (be it at the hands of terrorist groups or state order forces).⁷

7 This educational installation is located in the “Una persona, todas las personas” (Somebody, everybody) section and its concept was developed for the museum script by the curatorial team behind the LUM’s permanent exhibition, comprised of Ponciano del Pino, Natalia Iguñiz, Víctor Vich

and Jorge Villacorta. The interviews to the people who gave their testimonies were conducted by Eliana Otta and Ponciano del Pino, while the production was commissioned to Peruvian video artist and photographer Héctor Mata.

The wider availability of some equipment has doubtlessly enabled experimentation for a larger number of artists, and gone are the days when securing a projector was nothing short of an odyssey, but there are still some significant shortcomings, namely, for galleries with adequate sound conditioning (there isn't a single exhibition space in Lima that is free of serious acoustic issues) to spaces for creative and collective experimentation (for which ATA's late 90s model is still relevant).

Moreover, mediation is still a pivotal issue that runs through Peruvian arts and more so contemporary art. This challenge, however, is needing of a systematic and extended solution, and has remained untackled for years.

There are instances that point to transformations in this respect, which would benefit from an alliance with other efforts, as happened with videoinstallation, whose history affords us important lessons to think about what changes need to be applied to the local scene.

After all, the history of videoinstallation suggests that certain moments, like the experimental impetus sparked by the arts scene in the late 90s, can be connected to certain transformations, such as the renewal of the exhibition and institutional apparatus, which took place between 2005 and 2013, approximately. This led to a new artistic context in which the available resources and new possibilities were exploited in many ways. To move into the future of electronic arts—and arts in general—it is necessary to encourage and exploit these kind of efforts, always keeping the possibility to serve artists and audience alike as a true north.

Videoperformance: the art of the body, image and sound

Elisa Arca
José-Carlos Mariátegui
Jorge Villacorta

Some Peruvian performance scholars trace its recognizable presence in the country to the mid-sixties¹. While the ways in which this discipline has become visible and the spaces it occupies have been limited since, they have endured in time and have latched on to new technologies. One way the discipline was visible is through video recording: a recording of the performance for various purposes (preservation, exhibition in a gallery, among others). As we will see, videoperformance distinguishes itself from plain recording because it is created for the camera and with a camera, edited and, in some cases, conceived for a determined exhibition space. The list of videoperformances made in Peru represents a significant share of the

totality of videographic production and is meaningful in tracing a history of video in Perú over the last four decades.

On this point, it's worth considering that the process by which the field of fine arts was extended to the wider field of visual arts—in which traditional media were joined by new, unorthodox media—has been very slow in the country. The body is one of said new media, as is video. The centrality of the body and its capability to ephemerally express a revolt against the oppressive power of society was precisely what nourished the first performances in Europe, the United States and Japan since the late fifties. This expressive potential has been exploited in Peru not only by video artists, but also by artists

1 Emilio Tarazona (2005) *Accionismo en el Perú (1965-2000)* *Rastros y fuentes para una primera cronología*, Lima: ICPNA.

coming from other disciplines, who have furthered the potential of video beyond mere recording.

Background

In the international context, it wasn't until 1965 with the introduction of the Sony Portapak that the audiovisual medium acquired enough mobility to record performances in the spaces where they took place. Recording had a logical sense in its intention to preserve or document an ephemeral action for posterity.

An example of recording that could be regarded as the first "proto-videoperformance" was an action starred by sculptor Mario Poggi Estremadoyro (Expreso, 1973; El Comercio, 1973; Rivera, 1973). On December 15th, 1973 at Waikiki beach Poggi fulfilled his promise, announced one month prior, of dumping ten of his onyx, iron and clay sculptures into the ocean. To this end, he invited the press and an interested audience. Once gathered at the beach, he read out a "Manifiesto to humanity" in which he expressed his protest against all kinds of social postponement, abuse and injustice, and pronounced himself for peace. Once finished, he sailed into the sea on a boat, joined by a violin player and a cameraman, who recorded the entire action of dumping his sculptures into the water. The newspaper *La Prensa* dedicated his front cover story to the action the next day. The recording was done by Ernesto Leistenschneider², who incorporated

it to the national bulletin, which was compulsorily shown in movie theaters before the film. More than a decade later, in 1987, Carlos Runcie Tanaka performed a series of playful gestures with his ceramic sculptures, titled *Mar de Villa*, which were recorded on video by filmmaker Gabriela Fernández. In both cases, the projects were carefully laid out by the artists, even if the spontaneous character of the recording belies this premeditation.

It must be pointed out that, in the seventies, a performance made use of a magnetophonic recording as part of the action³, as it delivered the discourse. The use of technology was built into the piece, unlike the aforementioned examples, in which the recording was a means to capture a determined action for posterity. In August 1970, Yvonne von Mollendorff (known as Yvonne de Indacochea at the time) announced to the press the presentation of three ballets that would take place at the Contemporary Art Institute (Instituto de Arte Contemporáneo – IAC). What she presented was a narrated ballet consisting of the description of a choreographic screenplay, an action that then completed by a subsequent debate between the "dancer" and the audience, as well as the distribution of a brochure with words taken from Juan Acha's writings.

Towards an encounter between body and camera⁴

There was a moment in which video recordings of a performance diversified

2 Oral testimony of Ernesto Leistenschneider to the authors.

3 Teresa Burga would do the same a few years later, not for an action, but for her installation *4 mensajes* (4 messages, 1974).

4 We won't touch on works where the audience's presence

as part of what we see is the result of a device that catches them off guard, such as in Juan Salas's pieces *Exposición* (Exhibition, 2009) or Alfredo Márquez's *(DES)INSTALACIÓN PERÚ ECCE HOMO* – ((UN)INSTALLATION PERU ECCE HOMO), 2000).

beyond being a memoir/testimony about an ephemeral action. The standing definition of videoperformance is centered on the use of video “[...] not as mere registry, but exploiting its particular expressive properties as part of the action. The result is a single-channel piece (in video format, with a determined time length and replayable) in which the action plays an important role. In this case, performance and video device converse in equality. The actions are conceived only or fundamentally for the camera, and possess no sense without it” (Sedeño, 2013). Clearly, this definition doesn’t regard the existence of videoperformances that entail the configuration of one or more screens in the space; works that approach the definition of, or can be defined as, videoinstallations.

It could be said, to summarize, that up until 1995, in the local context the artists were, by training, still very attached to the traditional ways of making art⁵ and didn’t understand video as a tool. The audience, unfamiliar with these practices, did not consider them artistic. Lastly, by the eighties there was yet no access to technologies such as magnetic tape (let alone film) that would allow to record action in varied, unexpected and remote locations.

An early work that could be categorized as videoperformance is *Peruvian* (1978) by Rafael Hastings, a recording of musician Manongo Mujica where both his body and the camera slowly move over

a blue “chroma key” backdrop, similar to the backdrops used to extract color or superimpose images on video. In this proto-video art piece, the musician’s face —a friend and contemporary of Hastings — splits as a result of image overlapping. Unlike later pieces that fall under the video art category, here the videographic artifice is exposed. One of such pieces is *Un Cuerpo* (A Body, 1988), by duo Arias & Aragón, which shows the use of resources like negativization and symmetrical image duplication applied to naked bodies that are being painted, in an allusion to Yves Klein. The recording of naked bodies featured in many of their works was controversial, given how conservative Lima was at the time.

The works of Emilio Santisteban deserve their own special mention due to their particular spatial configuration. For his 1992 exhibition “Grandes Planes para el Futuro” (Great Plans for the Future), he could be seen drawing sticks on a wall of the Luis Miró Quesada Garland Gallery, day after day, until he filled it up. The recording, made with a fixed camera, was edited at night (with simple cuts) and then screened on a monitor while the action continued in the gallery.⁶

For his 1994 exhibition “Gloria Evaporada” (Evaporated Gloria, 1994)⁷ at the National San Marcos University Faculty of Letters and Human Sciences, Eduardo Villanes presented videoperformances in two

5 Some artists such as Jaime Higa and José Antonio “Cuco” Morales carried out performances during the 80s, however it did not become a prominent artistic form. Since the 90’s performance coexists with videoperformance.

6 Since 2010, Emilio Santisteban carries out a daily performance, which consists in crossing himself every time he walks by an ATM or bank. This is relevant in a discussion about videoperformance, given that the “birth

certificate” of said (daily and lifelong) performance is a video recording made in Germany. *Señal* (Signal, 2010) sets off and validates, through the recording, a performance that has no end.

7 See contributions by J.C. Mariátegui and M. Hernández Calvo in the “Background” section.

monitors placed on the ground. In one of them, the author is wearing a milk carton with the brand GLORIA printed on it over his head, while beating his head against the wall; in the other, a blurry body appears to be pulsating inside a water drum, as in some sort of chrysalis. What the screens showed was related to the objects installed in the gallery, such as the water drums hanging from the ceiling. After “Gloria Evaporada”, Villanes continued to denounce human rights violations in his work *Identity Transfer (After Dennis Openheim)*, where the body of an individual —his own— becomes the screen upon which photographic portraits of Santiago Martín Rivas, major of the Colina paramilitary death squad, are projected. The piece was begun in 1997 and finished in 2000. Villanes uses image negativization for the whole duration of the work.

5 3 4 **Artist transformations**

Towards the late nineties, Elena Tejada-Herrera broke into the visual arts scene with a vocation as a bold performer. Having majored in painting at the Pontifical Catholic University of Peru Art Faculty, Tejada-Herrera focused in making videoperformances, which she systematically developed once she relocated to Virginia and Florida (United States).⁸ In 1999 she made a radical critique of macho culture in Lima through her use of performance. Tejada-Herrera has simultaneously carried out performance

and videoperformances. *Bomba y la Bataclana en la Danza del Vientre* (Bomba and the Bataclan in the Dance of the Womb) is an example of the artist combining both.⁹

While in *Bomba y la Bataclana en la Danza del Vientre*, Tejada-Herrera played a cabaret dancer, other artists after her embodied characters with distinctive costumes. This is the case of Max Hernández Calvo in works like *My own private Columbine* (2000) and *Frantic* (2001). In the former, Hernández Calvo wears a headdress with big bunny ears and brushes his teeth until they bleed.¹⁰ In *Frantic* (2001) —created as part of the project “Perú Resistencias” (Perú Resistances) at Casa de América in Madrid — the author wears a cat costume while he dances with a real cat in his arms to the beat of a sped-up version of Frank Sinatra’s *Moon River*. The images are juxtaposed with brief sequences in which Hernández tries to dance under an open shower with a cat who reacts according to his animal instinct.

On the other hand, Fernando Gutiérrez “Huanchaco” adopts the character of Super Chaco, a superhero devoid of special powers or any particular virtue. The character was present in his paintings and drawings from the very beginning, but the author quickly adopted video to give life to his character’s actions. The most radical case is that of *Un héroe inmortal* (An immortal hero, 2009), where Super Chaco is joined by national hero Miguel Grau, played by Miguel Grau’s own great-nephew. The film crew’s recordings of the journey

8 During her time in the United States, he has produced a series of participatory performances in streets, shopping malls and highways, such as *Animales de papel* (Paper Animals, 2002-2006), *Juntos con la casa a cuestas* (Together with the house on our shoulders, 2005-2006) and *Traductora* (Translator, 2007).

9 See R. Jara and J. Villacorta’s contribution “Video and electronic arts competitions”.

10 For more details on the piece, see the J.-C. Mariátegui contribution “The impact of the Biennials of Lima on electronic arts in Perú”.

show specific actions that resemble performance, such as the burning of their costumes to adopt Peruvian uniforms from the War of the Pacific era.

Actress Rebeca Ráez produced the videoperformance *La Gendarme* (2003-2007), the recording of an urban intervention in the streets of Lima, where Ráez plays a police superwoman from the future, together with actor José Ruiz, who plays a criminal. The couple performs actions in front of passing cars with a high choreographic component, which is emphasized in the video by an acceleration effect. The piece was born as part of the No Violencia contra la Mujer campaign (Stop Violence against Women) and became an icon among female police officers who were being attacked at the time.

Roger Atasi performed his piece *Popstar* (2001) in an unrecognizable or unidentifiable costume. The limited space in which Atasi develops his action is also characterized by its indetermination: a white space where a drawing, located behind the artist, places the latter in the middle of a bus aisle. The video is centered around the action, and Atasi dances to the beat of a pop song before he brings out a bag of candy that he offers as a walking vendor inside the public transport.¹¹ Lastly, Patricia Bueno makes partial use of this resource in the video *Casa en el aire* (House in the air, 2005). In the video, Bueno dresses as a bird, in a nod to Alfred Hitchcock's

film, while also wearing a typical Peruvian Tunantada dance mask. The minimal actions reproduce those of the animal, but add some human traits.¹² The mask is also used as a symbolic device in another work by Bueno, *Tuyo es el reino* (Yours is the kingdom, 2007).

Finally, there is Alejandra Vélez and *Sin Título* (Untitled, 2010), a videoperformance where the artist is shown with bare torso, facing away as she shaves her head. Here, the camera is employed as an intimate mirror were the naked back and the act of shaving, associated to masculinity, generate a situation of ambiguity in regards to the artist's gender, until she ultimately turns around to reveal her face and feminine body. The videoperformance can be read as a questioning of imposed social perceptions of gender.

Following a diametrically opposed line to the above mentioned works is Iván Esquivel with *Self-titled* (2000). In the piece, Esquivel plays himself in a position of absolute ordinariness. Sitting in a couch, Esquivel reads, smokes a cigarette and drinks water. The recording of this action was displayed on a tube television facing across from the same empty couch shown in the video. The spectator was invited to sit in front of the TV and found himself acting as the artist's "double". The action only makes sense insofar as it is recorded, and the recording itself only has meaning insofar as it is arranged a certain way within the space.

11 As part of a performance festival held in 2002, Roger Atasi distributed VHS copies of *Popstar* in public transport vehicles. These cassettes were also the invitation to the festival, specifically to the performance to be carried out by Atasi. This was a closed-circuit TV videoperformance, in which the artist was isolated from the audience and the audience could ask him questions through a microphone

and see (and hear) his answer in a television hooked up to two large speakers. In the very brief *Hola y chao* (Hello and goodbye), also included in the invitation cassette, Atasi makes a nod to videoperformance.
12 For more details on the work, see E. Arca and J. Villacorta's contribution "Cinema and/or video: a journey through audiovisual practice in the field of Peruvian arts."

Challenging the body

When it comes to the use of one's own body, there are artists inclined to perform actions that qualify as relative physical feats. In many cases, the duration of the videoperformance is intimately related to the body's capacity to sustain a given action. This is the case of the action performed by Cuban trumpeter Yuliesky Gonzalez Guerra in David Zink Yi's film *Pneuma*. The trumpet player blows a single note until he can sustain it no longer and the film ends seconds later. In *S/T* (from the exhibition "Hábitat", 2009) Koenig Johnson makes a futile attempt to fit himself into a bedside table, whose contents we see scattered across the floor. Given the domestic setting, this is a secret stunt performed only for the camera. The absurdity of the action eliminates all possibility of the gesture possessing any beauty. In *La Barra (cerca/lejos)* (The Bar – close/far, 2011) by Luz María Bedoya, the absurd lies not in the action but in the way it is presented on video. The artist runs across the desert, screaming, but the spectator can't hear her. What we see is a small character, surrounded by an unfathomable desert landscape, a frame which she unexpectedly enters and exits. In his piece *Megáfono* (Megaphone, 2003), Jorge Luis Chamorro walks through the streets of his neighborhood, but does so in reverse, underscoring the artifice of a video effect known to any VHS user. The absurd physical prowess is not necessarily meant to entertain. On the contrary, it may distress or discomfort the viewer, as happens in Janine Soenen's *Homenaje póstumo a la valentía* (Posthumous homage to courage), in which the artist, her body stretched parallel to the floor, rests her chest against a scissor jack, while spinning the handle in order to raise it.

The videoperformances of Antonio Paucar —who studied philosophy and visual arts in Berlin and London— bring a poetics of universal reach to the stage, which suggests esoteric symbols of the artist's creation. It's worth noting that Paucar has developed a fair share of his work —starting in 2000 in Germany, where the artist lives— as videoperformances. Many of his works are related to Andean culture and are frequently mixed in with concepts of western culture and visual arts, such as in *Protéjame* (Protect me, 2006), where the action of coming out from the earth is presented in reverse: we see a character —the artist— progressively burying himself. In *Fuerza Centrifuga* (Centrifugal Force, 2008) he draws a nearly perfect circle around his own axis in a position reminiscent of Leonardo Da Vinci's *Vitruvian Man*. In *Marcelinho* (2005), Paucar's body acts as the engine that triggers a series of actions that ostensibly point to a playful reinterpretation of the bicycle wheel nailed to a stool, Marcel Duchamp's iconic first readymade. The actions are performed in a specific plot of land in his native Huancayo. The Andean social context is more explicitly alluded to in *Porteador Andino* (Andean Carrier, 2014), in which the artist carries a large and cumbersome sack across different spaces to evidence the relationship between populated centers and countryside in the rural context. Lastly, in *Suspendido en la Queñua* (Suspended in the Queñua, 2014) —which won the LARA award (Latin American Roaming Art) after the residency organized by said institution in Ollantaytambo— Paucar slowly spools a white rope around himself to create a cocoon or chrysalis. In Paucar's works, actions unfold in spaces easily recognizable as within or outside the city, which, despite adding context and being

visually shocking at times, don't play a determining role in the development of an exceptional corporeal feat.

In some of the aforementioned cases, the bodily challenge lies in the incongruence between the intended action and the context in which it is performed. This is the case in *Camote 97* (Rondo 97, 2012) by Giancarlo Scaglia. In the piece, three hooded characters play soccer in a small space with white walls. The main character's action is to try and snatch the ball from the other two to no avail. All which takes place is visible, given that the camera is placed in a way that the characters are "framed" or enclosed in the frame.

A trained psychologist, Amapola Prada has adopted videoperformance — usually described by her as "action for video" — as one of her preferred means of expression. In her works, Prada creates extreme situations for the performers or participants involved (sometimes joined by her), which are disguised as playful or innocent actions. The series *Modelo para armar* (Model kit, 2011) are proof of this. In *La Lucha* (The Struggle), a video from the series, the musical chairs game becomes a violent quarrel for the occupation of a space in a clear allusion to the tensions due to territory distribution in the urban periphery. In *La Resistencia* (The Resistance), on the other hand, the participants do not perform an action, but are rather subjected to a seemingly innocent kind of violence: they stand in front of a squash court wall and are occasionally hit by a ball. The video emphasizes the participants' expressions as they anticipate the next impact. Despite being unrestrained, the individuals don't move, thus emphasizing what the title suggests: resistance.

Repetition

Videoperformance, as an expression of the body and duration, has been the ideal medium to convey the passage of time by means of repeated actions that, in some cases, border on the absurd.

In *cubapaq perupaq* (Quechua for 'For Cuba, for Perú', 2011) Mauricio Delgado makes paper planes and sends them off in the air, one after the other, from what looks to be a rooftop in Lima. His split image evokes the two languages in which the artist's voice recites *Cubapaq*, a poem by José María Arguedas dedicated to Cuba. In the poem, the author describes the different sceneries that he saw on his —physical as well as metaphorical— pilgrimage to Cuba, which stand in sharp contrast to the grey skies and rooftops that serve as backdrop to Delgado's action.

The superimposition of video layers to create the illusion that the character is doubling is also present in the piece *Corriendo en casa* (Running at home, 2012) by Koenig Johnson. A character runs around an empty house, gradually multiplying as the piece unfolds until he occupies the near totality of the formerly empty space.

Jonás (Jonas, 2002), by Humberto Polar Pin, is part of the two-channel videoinstallation *Sobre el abandono del deber* (On the abandonment of duty). In the video, a silhouette is shown throwing itself into the ocean waves, vanishing at times, until it begins to walk towards the shore.

Videoperformance on the net

Angie Bonino's *No Logo* (2001) is based on 15 two-minute live performances

starting from the use of concepts and words associated to modern forms of exploitation and slavery. During the videoperformance, a series of pre-recorded images are projected on a screen and Bonino uses her body to interact with them. The work was part of a series of eight performances done by different artists in different parts of the world for the 30th edition of the Montreal International Festival of New Cinema and New Media. The performances were combined on a single internet screen, resulting in a “digital fresco”. Bonino’s videoperformance was also the first project in Peru to use internet as a medium to stream images in real time. The piece was produced at the Red Científica Peruana building (Peruvian scientific Network, RCP), the first organization to promote internet use in Perú in 1991.

The videoperformance *Hoy mi deber fue I/* (Today my duty was I/), by Mauricio Delgado, was first broadcasted live on the internet on April 5th, 2010, to coincide with the 17th anniversary of Fujimori’s self-coup in Peru. Delgado places himself in the foreground, painting his face and part of his body red, while demagogic speeches by presidents Alberto Fujimori and Alan García play as a voice-over. Towards the end of the video, Delgado places a muzzle over his face. The artist would continue this exploration two months later with *Hoy mi deber fue II/* (Today my duty was II/), where the artist tries to wipe the paint off his body with a Peruvian flag, proving the impossibility of removing the color from oneself.

allows us to identify certain patterns, yet doesn’t aim to classify the artists and much less to identify definitive trends. We can also consider that, by the year 2000, a new and positive valuation of multidisciplinary practices in Peru contributed to substantially widen the artists’ interest in developing videoperformance projects. This was complemented by an audience ever more receptive to this type of practice and to projects that incorporated diverse languages where performance and videoperformance can play an integral or complementary role. The local visual arts scene, however, continues to be frail.

While there indeed exist artists and an interested audience, performance and videoperformance will continue to face difficulties to truly flourish due to the lack of an active public sphere that can establish a current, concrete discussion on the importance of citizenship and democracy in our local context, while questioning the practices that produce a critique or questioning of said issues.

Final reflection

While the classification followed in this essay may seem rigid, this is just one way to organize a production which is essentially hybrid. The classification we have done here

REFERENCIAS

Escultor arrojó sus obras al mar en acto protesta (December 16, 1973). *Expreso*, p. 8.

Escultor 'suicida' obra en 'protesta' (December 17, 1973). *El Comercio*.

Rivera A., Humberto (December 16, 1973). Escultor Plantea Abolir la Pena De Muerte en Perú. *La Prensa*, p. 16.

Sánchez, María (1971). "Tendencias actuales del arte" en *D'Ars - periodico d'arte contemporanea*, Milan, N.o 55, year XII, June 1971, pp. 37-41.

Sedeño Valdellós, Ana (2013). Videoperformance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento. *Contratexto* n° 21.

1939

Exposición Electrónica en el Colegio Nacional "Nuestra Señora de Guadalupe", en donde la empresa Telefunken transmitió de una sala a otra una señal televisiva en formato PAL (b/n).

1955



Desde el Hotel Bolívar de Lima se presenta un espectáculo musical y primera comedia televisiva *Los novios de la tele* con Juan Ureta y Elvira Travesí.

1968



Francesco Mariotti realiza el *Proyecto Geldmacher - Mariotti*, presentado en la Documenta 4, una de las primeras instalaciones participativas con características lumínicas, sonoras e interactivas.

1969

Primera transmisión vía satélite en el Perú, desde la Estación terrena de Lurín. Se relataron las incidencias del alunizaje.

Inicia la telenovela *Simplemente María* que consolida el género y se convierte en un éxito nacional y continental.

1976



El Museo de Arte Italiano de Lima (Galería del Instituto Nacional de Cultura) presenta "Video Art USA", curada por Suzanne Delehanty y Jack Boulton. Participaron 32 artistas: Acconci, Campus, Kaprow, Kovacs, Nauman, Oppenheim, Paik, Vasulka, Viola, Warhol, entre otros.

1977



Se presenta por primera vez un Festival de Video Arte en Lima, organizado por Alfonso Castrillón y Jorge Glusberg, en la Galería del Banco Continental.

1985

El cineasta Mario Pozzi-Escot realiza el video *Ayacucho, ciudad de los muertos* que se presenta acompañado de una selección de videos sobre la movilizaciones sociales en Argentina y Chile. Presentado en la exposición "Por el derecho a la vida" en la sala de la Municipalidad de Miraflores.

1939

1952

Fernando de Szyszlo realiza, junto a Ricardo Sarria y José Malsio, entre otros, *Esta pared no es medianera*.

1958



Se crean Radio América y TV Canal 4, el primer canal comercial del país.

Se impide la exhibición de *El Plebeyo*, considerado el primer video clip de la historia peruana, ya que pretendidamente incitaba a la lucha de clases.

1970



"Iniciación al Cinematógrafo" de Mario Acha, una muestra que estudia las características cinematográficas se presenta en el I.A.C.

Dennis Hopper viaja a Perú para filmar *The Last Movie* en Chincheros, Cusco, en donde colaboran artistas como Fernando La Rosa, Fernando de la Jara, Billy Hare, y los cineastas Arturo Sinclair y Mario Pozzi-Escot.

1972

1972

Teresa Burga presenta la instalación multimedia *Autorretrato. Estructura. Informe. 9.6.72* en la galería del ICPNA.

1973

Arturo Sinclair filma el cortometraje experimental *Agua Salada* en la costa del Perú.

Rafael Hastings se contacta con Jorge Glusberg del CAYC de Buenos Aires, donde desarrolló el trabajo *What do you know about fashion?*

La Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) funda el Centro de Teleducación (CETUC) y Hastings empieza a hacer uso del estudio de fondo 'croma' que permitía experimentar con ciertos efectos especiales.

1974

La artista Teresa Burga presenta la exposición "4 Mensajes" en el ICPNA, en la cual descompone una serie de mensajes lingüísticos, visuales y auditivos a través de una instalación multimedia de documentos, registros sonoros y proyecciones de imágenes extraídas de la televisión.

1973

1981

Arte al Paso, primera experimentación en video de Francesco Mariotti (con Lorenzo Bianda) realizado en 1981 en Suiza. Empieza también la serie *Videografías* (1981 a 1984), un proyecto en circuito cerrado.

Juan Acha viaja a Lima luego de dirigir el 1er Coloquio de Arte No-Objetual y Arte Urbano (Medellín, 1981) y dicta la conferencia "El Video-arte", en el marco de la exposición "Perfil de la Mujer Peruana" de Teresa Burga.

Lima en un árbol de Rossana Agois, Wiley Ludeña, Hugo Salazar Del Alcázar y Armando Williams: un registro en video de la intervención urbana en el Centro de Lima.

1987

1987



Francesco Mariotti presenta la obra *Sinfonía parabólica para una rana embrujada* en el Centro Cultural de la Municipalidad de Miraflores.

1984

En la mañana del 27 de marzo doce presos del penal El Sexto toman quince rehenes. La transmisión en vivo del motín fue la más dramática y violenta de la historia de la televisión peruana.

1990

Mario Acha expone en la sala Luis Miró Quesada Garland la muestra "Isla de Pascua", donde presenta una suerte de muro de televisores y objetos escultóricos.

En la Galería Extebandes de Arequipa, Juan Carlos Belón expone "Diez años antes del 2000", que incluye video.

1988

1988

Juan Javier Salazar, bajo el lema de "Producciones Mañana", presenta el video *Recuerdo de la Lluvia*.

1989

La dupla Arias & Aragón desarrolla su primer trabajo *Un Cuerpo*, un body painting de un minuto.

1991



El jueves 7 de febrero es presentado en la TV un video que muestra a Abimael Guzmán bailado la danza del Syrtaki con Elena Iparraguirre y la cúpula de Sendero Luminoso, desmitificando por primera vez al lider.

"Elogio de la madrastra: Literatura, Artes Visuales y Erotismo" (Centro Cultural de la Municipalidad de Miraflores) donde Esther Vainstein presenta una videoinstalación, *El baño de Diana*.

Se funda la Red Científica Peruana (RCP), la organización que desarrolló por primera vez el internet en el Perú.

1994

Eduardo Villanes presenta "Gloria Evaporada" en la Galería de Arte de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

1996

El 17 de diciembre de 1996 el MRTA toma la embajada de Japón en Perú. Este evento fue la situación televisada en vivo por más tiempo en la historia del Perú, que concluye el 22 de abril de 1997

Gianni Toti y José-Carlos Mariátegui inician la realización de *Tupac Amauta* en el Centro Internacional de Creación de Video - CICV (Francia).

1997

1995



Alta Tecnología Andina

Se funda Alta Tecnología Andina (ATA), con una proyección antológica de obras de Gianni Toti en el Museo de la Nación en presencia del autor. Se presentaron: *Orden Chaos y Phaos, SqueeZangeZaúm, Planetopolis y L'Originéдите*.

Se expone la video de Walter Carbonel titulada *Target (Objetivo, 1995)* formaba parte de su exhibición "Mi primera vez".

La muestra "Esquemas: video instalación, accionismo" de Angie Bonino se expone en la Galería Marc Chagall, en Lima.

1997

Roger Atasi expone "Neo Tokio (mon amour)" en la Casa Museo José Carlos Mariátegui, incluía un video con una representación libre del rescate de la Embajada Japonesa en Lima.

Durante la Primera Bial de Lima, Elena Tejada-Herrera realiza el performance registrado en video *Señorita de buena presencia busca empleo* en el Museo de Arte de Lima.

1998



Se inaugura el 2º Festival Internacional de Video Arte, el 4 de Mayo de 1998, en la Galería de Artes Visuales de la Universidad Ricardo Palma, organizado por Alfonso Castrillón, José Javier Castro, José-Carlos Mariátegui y Jorge

Villacorta, principalmente con trabajos de artistas internacionales provenientes del Centro Internacional de Creación de Video-CICV.

ATA empieza a colaborar en la producción de obras de videoarte peruano.

Se realizan las exposiciones de Jano Cortijo "Los días solo se suceden", en la Casa del Mayorazgo de Facalá (Trujillo) y "Retrospectiva de Relleno Plástico Tóxico: Objetos y videoinstalación" de Angie Bonino en la Galería de la Escuela de Arte de la UNMSM.

2000



Se produce una versión peruana de la instalación *Sala de Prensa*, del artista español Antoni Muntadas, en colaboración con el Centro Cultural de España.

Tienen lugar las siguientes exposiciones: "REC. Media. Uno" (en el CCE), "Nunca digas siempre", de Juan Javier Salazar, que incluyó 3 videos. También se expone "Casa" de José Carlos Martinat y "The Gap" (La Brecha) de Max Hernández Calvo en la Galería Forum.

2002



Leonardo, revista del MIT Press, presenta "Peruvian Video/Electronic Art" con una selección de obras de videoarte peruano.

Instalación *Cuando la fe mueve montañas* de Francis Alÿs producida especialmente para la III Bienal Iberoamericana de Lima por el ATA \ Lab.

Tienen lugar las exposiciones: "Bitácoras por aquí pasamos" en el Centro Cultural de España, "VHS: Video Hecho Soporte. Muestra de video internacional" en la Casa de la Emancipación - Banco Continental, Trujillo y "SP Super Perú", colaboración de Carlos Letts y Jorge Luis Chamorro.

Apoyo de la Fundación Daniel Langlois para consolidar ATA \ Lab, un proyecto a largo plazo para mejorar la accesibilidad y la calidad de la producción de obras de arte electrónico peruano, coordinado por Carlos Letts.

2004



Carlos Runcie-Tanaka, presenta dos videoinstalaciones: *Dos* en la 8a Bienal de Cuenca donde logra una mención honrosa y *Arequipa/Dos - Entre el Cielo y la Tierra* en la 26a Bienal de São Paulo.

Colaboración con la vigésimo-primer edición del World Wide Video Festival, con la obra *Ambiente de Estereo Realidad 1*, de José Carlos Martinat.

"Pain Killers, Pain Thrillers. En la Negociación del Dolor", Centro Cultural PUCP, curada por Max Hernández Calvo.

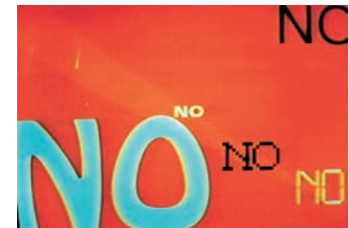
"Post Digital", exhibición colectiva de Umberto Roncoroni y Silvio De Ferrari, donde se incluye la instalación audiovisual, de Christian Galarreta y Gabriel Castillo: *Post Error*, en base a tratamiento glitch de archivos de audio y video.

"Cubo Blanco Flexitime" proyecto curatorial de Jorge Villacorta, que presenta diversas propuestas de arte sonoro en diferentes momentos de la muestra.

1998

1999

1999



3º Festival Internacional de Video Arte, destacando la presencia de Micky Kwella, director del Festival Transmediale (Berlín).

Rafael Besaccia presenta la segunda parte del proyecto "MagnaOpera" en la Bienal Nacional de Lima.

Angie Bonino, quien venía trabajando en el formato video desde 1995, produce la obra *No Video* que logra difusión internacional.

Entre las exposiciones presentadas este año, las siguientes tienen un componente importante de video y arte sonoro: "El Laberinto de la Cholead: Cuerpos Volátiles" en el Centro Cultural de España (CCE), "Ésta sí es la última" en el Centro Cultural Ricardo Palma y "Yohni se vende: documentos e imágenes sobre Gamarra" (CCE) con obras de Angie Bonino, Roger Atasi, entre otros.

2000

2001

2001



Se lleva a cabo el "Primer Concurso Peruano de Video y Artes Electrónicas" (organizado por el Centro Cultural de España y ATA).

Angie Bonino realiza *No Logo* como parte del "H8fulworld", proyecto que consistía en ocho performances realizadas por artistas en diferentes puntos del mundo utilizando internet para demostrar y denunciar la dominación y la explotación diaria.

Se realizó en el local de la Red Científica Peruana (RCP).

5º Festival Internacional de Video Arte, destacando la participación de Marcel Odenbach, Robert Cahen y Olivier Agid. Se presentó *Modular 12°06'S 77°01'W Park-o-Bahn*, dirigida por José Javier Castro, una sonorización del parque de Miraflores.

Gira Latinoamericana del artista cyborg Stelarc, organizada en Lima (Sala Luis Miró Quesada Garland) y Buenos Aires (Centro Cultural Recoleta).

Se lleva a cabo el Festival de Video Independiente en Trujillo y la exposición "REC. Media. Dos" en el Centro Cultural de España. Se realiza ARTWARE, primera exposición de arte digital en el Perú, dirigida por Umberto Roncoroni.

2002

2003

2003



7º Festival Internacional de Video Arte, destacando la participación de Arlindo Machado, Hans Diebner y Gabriel Soucheyre. "Concurso de arte en video y nuevos medios Humboldt: el viaje y la mirada transparente" en colaboración con el Goethe-Institut.

Colaboración con la vigésima edición del World Wide Video Festival presentando una selección de video peruano.

Se inauguró "SF/AV", curado por Kathleen Forde, presentó los trabajos de artistas audiovisuales residentes en San Francisco, como Sue Costabile y Joshua Kit Clayton.

Diego Lama concluye *La muerte de Eros*, una de las obras mejor producidas en el campo del videoarte peruano hasta ese momento.

En el Cinematógrafo de Barranco, la exposición de Marco Pando "Cinema Familiar" y en la Galería Punctum, "tv-set/video" de Iván Esquivel.

2004

2005

2005



"Videografías In(visibles)selección de videoarte reciente de América Latina (2000 - 2005)": primera muestra que agrupó a artistas de video de la región. Curada por José-Carlos Mariátegui y Jorge Villacorta, itineró por toda América Latina gracias a la AECID. "Vía Satélite", muestra itinerante de videoarte y fotografía, curada por José-Carlos Mariátegui y Miguel Zegarra, organizada

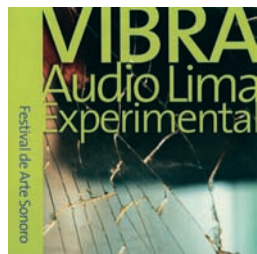
por el Centro Cultural de España en Lima y presentada en Montevideo, Buenos Aires, Santiago, México DF, Lima y San José.

Se presenta *Perú/Video/Arte/Electrónico: memorias del festival de video/arte/ electrónica* y se oficializa el traslado del Festival a la organización Realidad Visual.

Muro de Luz María Bedoya (libro de fotografías y video) es el envío peruano a la 51a Bienal de Venecia bajo la curaduría de Jorge Villacorta.

Se realizan las exposiciones "Omnívoros" (videoinstalaciones) en el CCE (como parte del VAE9) y "Happy_Hour / Videoarte peruano emergente" en el Centro Fundación Telefónica.

2006



VIBRA - Audio Lima Experimental fue un festival de Arte Sonoro y música experimental.

La muestra "Resistencias: primeras vanguardias musicales en el Perú", presentó importante documentación sobre el trabajo realizado por artistas peruanos de los años 60s.

2007



La palabra de los mudos, acción de Jota Castro en el marco de la la V Cumbre de Jefes de Estado y de Gobierno de América Latina, el Caribe y la Unión Europea, ALC-UE.

Co-organización de la Primera Noche en Blanco en Miraflores, presentando las obras de José Carlos Martinat y Francesco Mariotti.

"PLASMA - Primer Encuentro Peruano de Arte y Nuevos Medios", motivando así una reflexión entre el Perú y América Latina.

Antonio Gonzales Paucar presenta *Traumkalender aus den Anden (Calendario de Sueños)* en la Haus am Lützowplatz, Berlín.

Gabriel Acevedo participa de la Guangzhou Triennial, Guangdong Museum of Art, Guangzhou.

2010



"VIDEO XXI" presenta, por primera vez en América Latina, los videos de la colección de Jean-Conrad e Isabelle Lemaître, organizada en el Espacio Fundación Telefónica y el MALI.

"Rumores del Silencio Antología de Performances" de Antonio Gonzales Paucar se presenta en la Galería [e]Star.

Ciudad Nazca, proyecto de Rodrigo Derteano, adaptó y programó un vehículo para trazar el mapa de una ciudad sobre la superficie del desierto de la costa peruana.

Mi Cholo de Philippe Gruenberg y *Atipanakuy* de Álvaro Zavala se convierten en las obras de videoarte peruano más vistas en YouTube, que sumadas tienen más de 120,000 visitas.

2013



El proyecto "Lima: all the republic in one" de José Carlos Martinat y curado por José-Carlos Mariátegui y Jorge Villacorta fue seleccionado para ser parte de los

Pabellones de Ciudad de la Novena Bienal de Shanghai, al año siguiente se presentó en la Fundación Gervasuti durante la Bienal de Venecia.

Verónica Wiese expone la muestra "XcluEternity" en el Museo de Arte Contemporáneo, Lima.

2014



"Un Nuevo Medio en el Medio, Historia del Videoarte peruano" en la Galería Pancho Fierro, curada por David Flores-Hora.

Luz María Bedoya expone "Líneas, palabras, cosas" en el ICPNA Miraflores.

Se presenta "Tras las huellas del delito" de Angie Bonino en el MAC.

ATA y Escuelab participaron en el primer HASTAC (Humanities, Arts, Science, and Technology Alliance and Collaboratory) realizado en América Latina.

2006

2007

2008

2010

2011

2013

2014

2015

2007



Las obras *Descendimiento* de Moico Yaker y *Tuyo es mi Reino* de Patricia Bueno, ambas conformadas por videos, fue el envío peruano a la 52a Bienal de Venecia (muestra "Territorios", Pabellón del Instituto Italo-Latino Americano).

"BLIP! Robótica de Reciclaje", organizada en el Espacio Fundación Telefónica.

"Emergentes", curada por José-Carlos Mariátegui, Centro Fundacion Telefonica, Lima.

2008

Se funda Escuelab, con el apoyo de la Fundación Prince Claus y AECID, y se realiza la primera actividad pública: "Interactivos? Magia y Tecnología" en colaboración con el AECID y el Medialab Prado.

En el marco de la Gran Semana de Lima, se presenta "Centro Abierto. Intervenciones de sitio específico" en el Centro Histórico de Lima.

"Videojuegos: historias lúdicas, aventuras insólitas", co-curada con Daphne Dragona, organizada en el Espacio Fundación Telefónica y con el apoyo de la Fundación Mondriaan (Holanda).

Juan Salas expone en el Convento Santo Domingo Qoricancha "Cusco: íconos y variaciones".



2011



Se realiza "MMcLuhan 100: Comunicaciones, Arte y Pensamiento", co-curada con Víctor Krebs, como una celebración del Centenario de Marshall McLuhan, organizada en el Espacio Fundación Telefónica.

"Poéticas Plurales: Texto, Sonido, Imagen", festival de poesía experimental organizada en el Espacio Fundación Telefónica.

"Insulares / Divergentes", una investigación extensa sobre proyectos de cultura y tecnología en América Latina.

2013

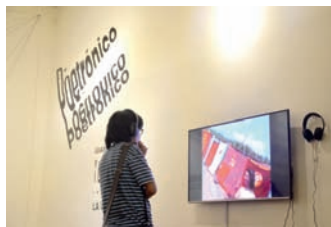
Selección de videoarte durante la Feria PARC 2013, destacando la participación de Gabriela Golder y Miguel Alvear.

"Arte y Óptica: La velocidad de las comunicaciones", co-curada con Sean Cubitt, en el Espacio Fundación Telefónica.

Muestra "Videoarte[01]" en el Museo de Arte Contemporáneo de Lima (MAC).

La obra en video *La Cuenta del Cangrejo*, del artista Carlos Runcie Tanaka se exhibe en Ouagadougou (Burkina Faso).

2015



Se presenta una selección representativa de la obra de Marcel Odenbach en el MALI, producida por el Instituto de Relaciones Institucionales con el Extranjero del gobierno alemán y gestionada en el Perú por el Instituto Goethe.

"POETRÓNICO: Gianni Toti y los orígenes de la video poesía", retrospectiva de la obra de Gianni Toti, en el MAC y la Casa de la Literatura por los 20 años de ATA.

Buh Records, con el apoyo de ATA, realiza una reedición de obra pionera de la música experimental peruana, siendo los dos primeros lanzamientos: Arturo Ruiz del Pozo - *Composiciones Nativas* (1978) y Miguel Flores - *Primitivo* (1981).

¿FIN!

Elisa Arca

La historia del video y las artes electrónicas no se ha detenido para darnos el tiempo de intentar ordenarla y fijarla. Lejos de ello, las formas audiovisuales de carácter exploratorio, lo electrónico y lo sonoro en el Perú han planteado, en los últimos años, desafíos para todo aquel que intente definir o delimitar el ámbito de acción de dichas prácticas. Es mediante una mirada al pasado reciente que *El mañana fue hoy* busca hacerse un lugar en este terreno saludablemente inestable, con la esperanza de que los años que ha tomado su preparación den verdadera cuenta de una posible historia de las formas visuales y sonoras antes mencionadas, pero, sobre todo, de las interrogantes surgidas ante la complejidad del presente.

5
5
0

La búsqueda del folleto extraviado, del recorte de periódico, o de documentos en formatos menos nobles hoy imposibles de leer, han sido algunas de las tareas necesarias para corroborar la información retenida en la memoria de los autores. Son parte de una metodología que requiere de tiempo y paciencia y que hace inevitable lamentar la ausencia de una o varias entidades capaces de almacenar, ordenar y poner a disposición estos documentos. Y es que el límite de los archivos personales es, justamente, que están sujetos a los vaivenes de quienes resguardan su propia historia o la de los proyectos que llevaron a cabo. El derecho a extraviar, olvidar y autocensurar han sido barreras menos tangibles a las que también nos hemos enfrentado.

En pleno conocimiento de la existencia de estos vacíos y anticipándose a aquellos que están por venir, *El mañana fue hoy* ha recopilado una enorme cantidad de información que resulta, por momentos, abrumadora. Los testimonios de actores clave de esta historia y la mirada lejana pero informada de curadores extranjeros que han visitado el Perú en los últimos veinte años nos permiten una entrada de vocación

quizás menos enciclopédica pero más cercana a nuestro punto de vista como público. Al leer estas memorias y testimonios uno no puede sino constatar cambios que asumo el riesgo de describir como sutiles pero pero radicales, tanto en la conformación de los públicos, la relevancia de ciertos espacios culturales e instituciones, los dispositivos usados, como en temas transversales: la visión sobre la tecnología, el arte, la cultura. En otras palabras, el mañana no solo fue hoy, será también pasado (lejano).

Finalmente, la lectura del libro en su totalidad permite descubrir sutiles diferencias de perspectiva entre sus autores, que en algunos casos, son la puerta de entrada a puntos de controversia que es necesario evidenciar y discutir en el futuro. Este primer balance ha sido, con sus vacíos y fallas —como seguramente los hay— un enorme esfuerzo. Es necesario decirlo y recordarlo, como una advertencia para quienes encontramos en las prácticas descritas en este libro, una fuente de entusiasmo inagotable.

THE END?!

Elisa Arca

The history of video and the electronic arts has not stopped to give us the time to try to order and establish it. On the contrary, the audiovisual forms of exploratory nature, in electronics and sound in Peru have raised, in recent years, challenges for anyone who tries to define or demarcate the scope of such practices. It is through a look at the recent past that *The future was now* seeks to make itself a place in this healthily unstable terrain, in the hope that the years it has been preparation have resulted in an accurate account of a possible history of the visual and sound forms previously mentioned; but, especially, of the questions that emanate from the complexity of the present.

The search for the lost brochure, of that one newspaper clipping, or of documents in less durable formats that are now impossible to access, have been some of the tasks necessary to corroborate the information retained in the authors' memories. They are part of a methodology that requires time and patience and that makes it inevitable to regret the absence of one or several entities capable of storing, ordering and making these documents available. Indeed, the limit of the personal files is, precisely, that they are subject to the ups and downs of those who safeguard their own history or of the projects they carried out. The right to lose, forget and self-censor have been less tangible barriers that we have also faced.

In full awareness of the existence of these gaps and anticipating those to come, *The future was now* has compiled a huge amount of information that is, at times, overwhelming. The testimonies of key actors of this history and the distant but informed look of foreign curators who have visited Peru in the last twenty years allow us an entry of a perhaps less encyclopedic character but closer to our point of view as audience. When reading these memories and testimonies it is impossible not to notice changes that I

will assume the risk of describing as subtle but radical. Changes that can be found both in the characteristics of different publics, the relevance of certain cultural spaces and institutions, the devices used, and, in a broader perspective, changes in how we think about technology, art and culture. In other words, the future was not only today, but will also be the (distant) past.

Finally, reading the book in its entirety allows us to discover subtle differences of perspective among its authors, which in some cases, give access to points of controversy that need to be highlighted and discussed in the future. This first overview, with its gaps and failures —as is surely the case— has entailed a huge effort. It is necessary to say so and bear it in mind as a warning to those who find in the practices described in this book, a source of inexhaustible enthusiasm.

SOBRE LOS AUTORES / ABOUT THE AUTHORS

Elisa Arca

Es magister en Arte contemporáneo y nuevos medios por la Universidad de Paris 8 y licenciada en Comunicación Audiovisual por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Ha participado en proyectos de investigación y curaduría en el campo del audiovisual y las comunicaciones. Es coordinadora de Alta Tecnología Andina (ATA).

She holds a Master's degree in New media and contemporary art from the University of Paris 8 and a degree in Audiovisual Communication from the Pontifical Catholic University of Peru. She has participated in research and curatorial projects in the field of audiovisuals and communications. She is the coordinator of Alta Tecnología Andina (ATA).

Angie Bonino

Estudió pintura en la Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes del Perú (Lima). En 2005 le es otorgada una beca para realizar un Master en Sistemas Interactivos en el Audiovisual (Universidad Ramón Llull de Barcelona, España). Entre los años 2006 y 2007 realiza un Máster en Seguridad Informática. En 2012 escribió un libro sobre conservación de archivos digitales y medios electrónicos, editado por el Gobierno de Bogotá (Colombia). Es curadora de la sección de coleccionismo de videoarte de la Feria Estampa - Madrid en los años 2012 y 2013 y directora de la Bienal VIDEOAKT (Barcelona and Berlín) del 2008 al 2015. En 2014 expuso una individual en Museo de Arte Contemporáneo (MAC - Lima). Es ganadora del Premio Luces 2015 del diario El Comercio en la sección Artes visuales - Mejor muestra de vídeo, por su exposición personal en Galería Forum - Lima. Se desempeña actualmente como docente de la Escuela Nacional de Bellas Artes (Lima- Perú).

She studied painting at the National School of Fine Arts of Peru (Lima). In 2005, she was awarded a scholarship to obtain a Master's degree on Interactive Systems for the Audiovisual (Ramón Llull University of Barcelona, Spain). Between 2006 and 2007 she completed a Master's degree in Computer Security. In 2012 she wrote a book on the conservation of digital files and electronic media, edited by the Government of Bogota (Colombia). She is the curator of the video art collection section of Feria Estampa - Madrid (2012 to 2013) and director of the VIDEOAKT Biennial (Barcelona and Berlin) from 2008 to 2015. In 2014 she presented an individual exhibition at the Museum of Contemporary Art (MAC - Lima). She is the winner of the 2015 Luces Award given by El Comercio newspaper, in the "Visual Arts - Best video show" section, for her personal exhibition at Galería Forum - Lima. She currently works as a teacher at the National School of Fine Arts (Lima-Peru).

José Javier Castro

Miembro fundador de Alta Tecnología Andina (ATA), ha participado en diversos proyectos en música y artes electrónicas. Fue residente en el Centro Internacional de Creación de Vídeo Montbéliard Belfort (Francia) participando en la realización del proyecto "Tupac Amauta" dirigido por Gianni Toti. Ha llevado a cabo proyectos como "Park-o-Bahn" (2001), "Vibra / Audio Lima Experimental" (2006) y "Resistencia, primeras vanguardias musicales en el Perú" (cocurador, 2006). Como músico es miembro fundador de El Aire, y también ha participado en distintas bandas, como Leusemia, Asido Tubalius, Nudo de Espejos, Mi Jardín Secreto y Cocaína.

Founding member of Alta Tecnología Andina (ATA), he has participated in various music and electronic arts projects. He was a resident at the Montbéliard Belfort International Video Creation Center (France), participating in the "Tupac Amauta" project directed by Gianni Toti. He has carried out projects such as "Park-o-Bahn" (2001), "Vibra / Audio Lima Experimental" (2006) and "Resistencia, first musical avant-gardes in Peru" (cocurator, 2006). As a musician he is a founding member of El Aire, and has also participated in different bands, such as Leusemia, Asido Tubalius, Nudo de Espejos, Mi Jardín Secreto and Cocaína.

Mauricio Delfín

Investigador y gestor cultural interesado en la participación ciudadana y las políticas culturales. Se graduó con honores en Antropología y Estudios de Desarrollo Internacional de McGill University (Canadá) y tiene una maestría en Medios, Comunicación, y Cultura de la Universidad de Nueva York. Director de Realidad Visual entre 2000 y 2010. Fundador y Director de Culturaperu.org y del Encuentro Nacional de Cultura. Es candidato a un Doctorado en Estudios de la Comunicación en McGill University, Becario Vanier y Fellow OEA de Gobierno Abierto (2015).

Mauricio Delfín received a Joint Honors in Anthropology and International Development Studies from McGill University and an MA in Media, Culture, and Communication from New York University. He founded and directed Realidad Visual (2001-2010), the Peruvian National Summit of Culture (2011-2014) and Culturaperu.org (2009-2015). He was a Vanier Scholar (2014-2017) and an OAS Open Government Fellow (2015). He is a doctoral candidate in Communication Studies at McGill University.

Andrés Ennen

Artista, gestor y curador independiente. Bachiller en Artes Plásticas por la Pontificia Universidad Católica del Perú. En el 2009 funda el espacio cultural independiente Casa Pausa un espacio de exhibición orientado a artistas jóvenes y emergentes. Así mismo, ha desarrollado proyectos curatoriales colectivos. En el año 2014 es convocado para el workshop "A toolbox for cultural organization" coordinado desde la 31 Bienal de Sao Paulo. En 2015 y 2016 expone en muestras colectivas e individuales. Desde casa Casa Pausa ha lanzado recientemente un proyecto de residencias dirigido a artistas locales y extranjeros.

He is an artist, manager and independent curator. He got a Bachelor of Fine Arts degree from the Pontifical Catholic University of Peru. In 2009 he founded the independent cultural space Casa Pausa, an exhibition space aimed at young and emerging artists. He has also developed collective curatorial projects. In 2014 he was summoned for the workshop "A

toolbox for cultural organization" organized by the 31 Sao Paulo Biennial. In 2015 and 2016 he exhibited his work in collective and individual exhibitions. Casa Pausa has recently launched a residential project aimed at local and foreign artists.

Kathleen Forde

Curadora radicada en Nueva York y Estambul. Forde es la directora artística de Borusan Contemporary, un espacio y colección de arte medial, comisiones artísticas y programación pública en Estambul. En paralelo, trabaja como curadora independiente con varias instituciones incluyendo el Museo de Arte de la Universidad de Michigan; Audemars Piguet, Suiza; ISSUE Project Room, Brooklyn y el Museo Frye, Seattle. De 2005 a 2012 Forde fue la Curadora de Nuevos Medios en el Centro de Medios Experimentales y Artes Escénicas (EMPAC) en Troy (Nueva York). Antes de EMPAC, Forde fue la Directora Curatorial de Arte en Vivo y Nuevos Medios en el Goethe-Institut Internaciones de Berlín y Múnich, y Curadora Asistente de Arte Medial en SFMOMA (1999- 2002, San Francisco).

Is a curator based in New York and Istanbul. Forde is the Artistic Director at Large for Borusan Contemporary, a collection-based space for media arts exhibitions, commissions, and public programming in Istanbul. In parallel, she works as an independent curator with various institutions both nationally and abroad, including the University of Michigan Museum of Art, Audemars Piguet (Switzerland) and the Frye Art Museum in Seattle. From 2005 to 2012 Forde was the Curator of Time-Based Visual Arts at the Experimental Media and Performing Arts Center (EMPAC) in Troy, NY. Prior to EMPAC, Forde was the Curatorial Director for Live Arts and New Media at the Goethe-Institut Internaciones in Berlin and Munich, and Assistant Curator for Media Arts at SFMOMA (1999-2002, San Francisco).

Lydia Haustein

Estudió Historia del arte, etnología y arqueología clásica. Actualmente es profesora asociada en la Academia de Cine y Televisión 'Konrad Wolf' en Potsdam-Babelsberg, profesora invitada de la Academia Central de Bellas Artes de Beijing

y jefa de la Junta Asesora del jurado de la Ludwig Boltzmann Society de Viena, Austria. Ha realizado numerosos proyectos de investigación en Asia, África, América del Sur, entre otros. En 2000, publicó una visión global sobre el videoarte. Fue directora del departamento de ciencia de la Casa de las Culturas Mundiales de Berlín y también fue directora del Festival interdisciplinario de China y de un programa cultural con Asia Sudoriental. Durante más de 10 años fue miembro del Consejo Consultivo Internacional del Instituto de Teatro y Estudios Culturales de Viena y Jefa de la Junta Asesora de Estudios Culturales de la Academia Austríaca de Ciencias.

Art History, Ethnology and Classical Archaeology. She is currently an Associate Professor at the Academy of Film and Television 'Konrad Wolf' in Potsdam-Babelsberg, Visiting Professor at the Central Academy of Fine Arts, Beijing, and Head of the Advisory Board of the jury at the Ludwig Boltzmann Society in Vienna, Austria. She has conducted numerous research projects in Asia, Africa, South America and elsewhere. In 2000, she published a comprehensive overview on video art. She was head of the science department at the House of World Cultures in Berlin, where she was appointed acting director in 2005 and also served as director to the interdisciplinary China Festival and to a cultural program featuring South East Asia. For over 10 years she was a member of the International Advisory Board of the Institute of Theatre and Cultural Studies in Vienna, and Head of the Advisory Board for Cultural Studies at the Austrian Academy of Sciences.

Max Hernández Calvo

Es curador independiente, investigador y crítico de arte. Recibió la Beca Cisneros para curadores Latinoamericanos (2005 - 2007). Fue Director de Educación para la Dia Art Foundation en Nueva York (2007 - 2009) e Investigador para la Universidad de Málaga (2009 - 2011). En 2015 fue nombrado curador del Pabellón del Perú en la 56 Biental de Venecia. Ha publicado diversos textos sobre arte y cultura contemporáneos en Perú, EE.UU. y Europa. Actualmente es docente-investigador del Departamento de Arte y de la Maestría en Historia del Arte y Curaduría de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

He is an independent curator, researcher and art critic. He received the Cisneros Scholarship for Latin American Curators (2005 - 2007). He was Director of Education for the Dia Art Foundation in New York (2007 - 2009) and Researcher for the University of Malaga (2009 - 2011). In 2015 he was appointed curator of the Pavilion of Peru at the 56th Venice Biennial. He has published several texts on contemporary art and culture in Peru, USA. and Europe. He is currently a teacher-researcher at the Department of Art and the Master of Art History and Curatorial Studies of the Pontifical Catholic University of Peru.

Reina Jara

Comunicadora social de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, dedicada a la gestión cultural con especial énfasis en la colaboración entre arte, ciencia y tecnología. Ha trabajado en el área cultural de la Biblioteca Nacional del Perú y como gestora en Alta Tecnología Andina (ATA) organizando conferencias, curadurías y proyectos en colaboración con diferentes instituciones. Actualmente se encarga de la coordinación de actividades en el Espacio Fundación Telefónica Lima.

Bachelor in Social Communication by Universidad Nacional Mayor de San Marcos, dedicated to cultural management with special emphasis on the collaborations between art, science and technology. She has worked in the cultural area of the National Library of Peru and as coordinator of Alta Tecnología Andina (ATA) organizing conferences and curatorial projects in collaboration with different institutions. She is currently in charge of the coordination of activities at Espacio Fundación Telefónica Lima.

Beno Juárez

Experimentador transdisciplinar. Fundador y director general del primer Fab Lab de Sudamérica (Lima, 2010) y de la Red Latinoamericana de Fab Labs (FABLAT, 2011). Creador del Fab Flotante Amazonas, considerado uno de los proyectos más disruptivos en su género de los últimos años (Solutions Summit, ONU 2015). Co-fundador de NUTRIGENE, empresa enfocada en erradicar la desnutrición y proveer alimentación

personalizada en el mundo. Es considerado un importante referente en tecnologías de Fabricación Digital en América Latina (Demand Solutions, BID 2015).

Transdisciplinary experimentalist. Founder and general manager of the first Fab Lab of South America (Lima, 2010) and the Latin American Network of Fab Labs (FABLAT, 2011). Creator of the Floating Fab Amazonas, considered one of the most disruptive projects of its kind in recent years (Solutions Summit, UN 2015). Co-founder of NUTRIGENE, a company focused on eradicating malnutrition and providing personalized nutrition in the world. He is considered an important reference in Digital Manufacturing Technologies in Latin America (Demand Solutions, BID 2015).

Sandra Lischi

Profesora titular en Cine, Fotografía y Televisión en la Universidad de Pisa y directora de cátedra de los cursos de Arte Performático y Comunicación. Desde 1985 realiza el festival de video y evento cultural Ondavideo y co-dirige, desde su fundación en 1990, Invideo, festival de video internacional en Milán. Crítica de videoarte e investigadora, ha publicado extensamente sobre videoarte, video experimental y cine; ha dado conferencias en importantes universidades e instituciones culturales en Europa, Japón, ex URSS, América del Norte y del Sur y África del Norte. En 2012, junto con Silvia Moretti editó el libro Gianni Toti, o della poetronica. Colabora con La Casa Totiana en Roma.

Full professor in Film, Photography and Television at the University of Pisa and Chair director of the Performatic Arts and Communication courses. Since 1985 she organizes the video festival and cultural event Ondavideo and co-directs, since its foundation in 1990, Invideo, an international video festival in Milan. Videoart critic and researcher, she has published extensively on video art, experimental video and film. She has lectured at important universities and cultural institutions in Europe, Japan, former USSR, North and South America and North Africa. In 2012, together with Silvia Moretti, she edited the book Gianni Toti, or della poetronica. She collaborates with La Casa Totiana in Rome.

José-Carlos Mariátegui

Escritor, curador y emprendedor en cultura, nuevos medios y tecnología. Estudió Biología y es Bachiller en Matemáticas Aplicadas por la Universidad Peruana Cayetano Heredia (Lima). Tiene una Maestría (MSc) y Doctorado (PhD) en Sistemas de Información e Innovación por la London School of Economics and Political Science – LSE (Londres). Fundador de Alta Tecnología Andina (ATA). Ha sido curador de importantes exhibiciones de arte y tecnología a nivel internacional. Miembro del Comité Consultivo del Ministerio de Cultura y del Comité Editorial de la Leonardo Series, libros sobre arte, ciencia y tecnología publicados por MIT Press (USA).

Writer, curator and culture, new media and technology entrepreneur. He studied Biology and is a Bachelor in Applied Mathematics from the Universidad Peruana Cayetano Heredia (Lima). He has a Master's degree (MSc) and a Doctorate (PhD) in Information Systems and Innovation from the London School of Economics and Political Science - LSE (London). Founder of Alta Tecnología Andina (ATA). He has curated important international art and technology exhibitions. Member of the Advisory Committee of the Ministry of Culture and the Editorial Committee of the Leonardo Series, books on art, science and technology published by MIT Press (USA).

5
5
5

Enrique 'Kiko' Mayorga

Es Ingeniero Electrónico por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Investiga y promueve la adaptación local de nuevas tecnologías. Ha trabajado en proyectos curatoriales experimentales de nuevos medios en Lima. Participa en comunidades de voluntarios alrededor de tecnologías educativas, promoviendo y organizando charlas, talleres, experimentos y actividades de campo. Desde el 2009 codirige el proyecto escuelab.org. Ha coorganizado competencias de cocreación tecnológica como Desarrollando América Latina (sede Perú) en 2011, 2012 y 2013 y la Hackatón de Lima en sus primeras cuatro ediciones. Ha colaborado con artistas en el desarrollo y exhibición de proyectos de arte contemporáneo/tecnológico a nivel internacional. Vive y trabaja en Lima, Perú. Es Coordinador de UTEC GARAGE desde 2016.

He holds a Bachelor's degree in Electronic Engineering by the Pontifical Catholic University of Peru. He conducts research and promotes the local adaptation of new technologies. He has worked on experimental curatorial projects for new media in Lima. He participates in communities of volunteers around educational technologies, promoting and organizing talks, workshops, experiments and field activities. Since 2009, he codirects the escuelab.org project. He has co-organized technological co-creation competitions such as *Desarrollando América Latina* (Peru headquarters) in 2011, 2012 and 2013 and the *Lima Hackathon* in its first four editions. He has collaborated with artists in the development and exhibition of contemporary / technological art projects at an international level. He lives and works in Lima, Peru. He is the Coordinator of *UTEC GARAGE* since 2016.

Marco A. Moscoso

Gestor Cultural Independiente. Bachiller en Comunicación Social de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Ha participado y dictado talleres y conferencias sobre arte medial, cultura digital, nuevos medios y comunicación cultural. Como fotógrafo y videoartista su obra ha sido vista en Cuba, Argentina, Brasil, Ecuador y Perú. Ha sido invitado a curar una sección para *03 Videoakt*, *International Videoart Biennial* (España). Fue miembro del equipo organizador del *Encuentro Nacional de Cultura*. Dirige "*Ruwashayku, comunicación y cultura*" desde donde coordina, entre otros proyectos, *Video Raymi*, *Muestra Internacional de Videoarte*, y "*Transiciones, Tinkuy de Agentes y Gestores Culturales del Cusco*". Actualmente se desempeña como Gestor Cultural de la *Casa de la Cultura Cusco* de la *Municipalidad Provincial del Cusco*.

Independent Cultural Manager. He holds a Bachelor's degree in Social Communication by the National University of San Antonio Abad del Cusco. He has participated and given workshops and conferences on media art, digital culture, new media and cultural communication. As a photographer and video artist his work has been showcased in Cuba, Argentina, Brazil, Ecuador and Peru. He has been invited to curate a section for *03 Videoakt*, *International Videoart Biennial* (Spain). He was a member of the organizing

team of the *National Culture Meeting*. He directs "*Ruwashayku, communication and culture*" from where he coordinates, among other projects, *Video Raymi*, *International Video Art Exhibition*, and "*Transitions of Cultural Agents and Managers of Cusco*". He currently holds the position of *Cultural Manager* at *Casa de la Cultura Cusco* of the *Provincial Municipality of Cusco*.

Umberto Roncoroni

Nace en Pavia, Italia en 1956. Estudia filosofía y pintura en Milán. Es licenciado en pintura por la *Academia di Belle Arti di Brera*, es magíster en ciencias de la computación por la *Pontificia Universidad Católica del Perú* y doctor en filosofía por la *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Comienza su carrera trabajando como escenógrafo en el teatro "*La Scala*" de Milán. Luego se dedica a la ilustración y al diseño 3D por computadora, y experimenta estéticamente la programación y la vida artificial. En 1994 viaja a Perú y se dedica a la docencia universitaria, a la investigación y al arte digital. Es el organizador de *Artware*, *Bienal de arte digital* de Lima. Ha expuesto sus obras en Italia, Francia, Perú y Colombia. Ha publicado *La forma emergente. Arte y pedagogía en el medio digital* (2007), *Arte y estética digital, estudios y críticas desde Latinoamérica* (2009), *Filosofía y software. La cultura digital detrás de la pantalla* (2012), *Estética de la complejidad: después del arte, antes del arte* (2015), *Manual de diseño generativo* (2016) y escrito numerosos ensayos para revistas nacionales e internacionales.

He was born in Pavia, Italy in 1956. He studied philosophy and painting in Milan. He has a degree in painting from the *Academia di Belle Arti di Brera*, a Master's degree in Computer Science from the *Pontifical Catholic University of Peru* and a PhD in Philosophy from *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. He began his career working as a set designer at "*La Scala*" theater in Milan. Then he devoted himself to illustration and 3D design by computer, and he aesthetically experiments with programming and artificial life. In 1994 he travels to Peru and is dedicated to university teaching, research and digital art. He is the organizer of *Artware*, *Digital Art Biennial of Lima*. He has exhibited his works in Italy, France, Peru and Colombia. He

has published *The Emerging Form. Art and pedagogy in the digital medium* (2007), *Art and digital aesthetics, studies and criticism from Latin America* (2009), *Philosophy and software. The digital culture behind the screen* (2012), *Aesthetics of complexity: after art, before art* (2015), *Generative design manual* (2016) and written numerous essays for national and international journals.

Vera Tyuleneva

Nació en San Petersburgo, Rusia, y vive en Cusco, Perú, desde el año 1999. Es licenciada en Historia e historia de arte, magíster en Antropología y doctora en Historia. Desde hace quince años ejerce como curadora y gestora cultural, principalmente en las áreas de artes plásticas y audiovisuales. Es autora de tres libros, numerosos artículos y textos curatoriales. Desde 2010 es coordinadora del Festival VideoBabel: Animación, video arte y cine experimental. Actualmente es directora del Centro Internacional de la Universidad San Ignacio de Loyola en Cusco.

She was born in St. Petersburg, Russia, and lives in Cusco, Peru, since 1999. She has a degree in History and art history, a Master's degree in Anthropology and a doctorate in History. She has been curator and cultural manager for fifteen years, mainly in the areas of plastic and audiovisual arts. She is the author of three books, numerous articles and curatorial texts. Since 2010 she is the coordinator of the VideoBabel Festival: Animation, video art and experimental cinema. She is the director of the International Center of the San Ignacio de Loyola University in Cusco.

Jorge Villacorta

Crítico de arte y curador independiente. Titulado en genética en la Universidad de York, Gran Bretaña. Ha trabajado más de 20 años en el Banco de Tejidos del Instituto de Salud del Niño. En paralelo a su actividad científica desarrolló un fuerte interés en la investigación en artes visuales contemporáneas en el Perú. Desde 1997 ha sido Profesor de Arte y Comunicación en la Maestría de Comunicaciones, en la Escuela de Graduados de la Pontificia Universidad Católica del Perú y del Centro de la Imagen.

Fue profesor de Historia de la Fotografía en el Instituto Gaudí de 1993 a 1998. Presidió la Asociación Quidam acción cultural, encargada de la gestión de la Sala Luis Miró Quesada Garland de la Municipalidad de Miraflores, Lima, Perú (2000 – 2002). Fue cofundador y director de Escuelab.org y en la actualidad es presidente de Alta Tecnología Andina (ATA).

Art critic and independent curator. He holds a degree in Genetics from the University of York, Great Britain. He has worked for more than 20 years for the Tissue Bank of the Child Health Institute. In parallel to his scientific activity he developed a strong interest in contemporary visual arts research in Peru. Since 1997 he has been a Professor of Art and Communication in the Master of Communications program of the Pontifical Catholic University of Peru's Graduate School and Centro de la Imagen. He was a Professor of History of Photography at the Gaudí Institute from 1993 to 1998. He presided the Quidam Cultural Action Association, in charge of the management of Luis Miró Quesada Garland Gallery of the Municipality of Miraflores, Lima, Peru (2000 - 2002). He was cofounder and director of Escuelab.org and is currently president of Alta Tecnología Andina (ATA).

BIBLIOGRAFÍA / BIBLIOGRAPHY

LIBROS / BOOKS

Alonso, Rodrigo (2015). *Elogio de la Low-Tech: Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina*. Buenos Aires: Luna Editores.

Alonso, Rodrigo (Ed.) (2002). *Muntadas Con/ Textos*. Buenos Aires : Ediciones Simurg : Cátedra La Ferla, UBA.

Alvarado Jourde, Gladys (2014). *El Frontón: demasiado pronto/demasiado tarde - Junio 1986 / Marzo 2009*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos, Micromuseo.

Alvarado, Luis, Dam, Paulo, Lerner, Sharon, López, Miguel A., del Valle, Augusto y Villacorta, Jorge (2006). *Post-ilusiones, nuevas visiones: arte crítico en Lima 1980-2006 = Post-illusions, new visions : critical art in Lima 1980-2006*. Lima: Fundación Augusto N. Wiese.

Alvarado, Luis (Ed.). (2009). *Tiempo y obra de César Bolaños*. Lima: Centro Cultural de España en Lima-AECID.

Alÿs, Francis y Medina, Cuauhtémoc (2005). *When faith moves mountains = Cuando la fe mueve montañas*. Madrid: Turner.

Asociación para la investigación teatral La Otra Orilla (2007). *Memoria LOT-Teatro [1998-2007] / Memoria del Simposio Zona Fronteriza*. Lima.

Augé, Marc (1995). *Non-Places: An Introduction to Supermodernity: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Londres: Verso.

Baigorri, Laura (Ed.). (2008). *Vídeo en Latinoamérica: una historia crítica*. Madrid: Brumaría, Agencia Española de Cooperación Internacional.

Barbancho, Juan-Ramón (2015). *Travelling city*. 1era ed. Quito: Centro Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Barbancho, Juan-Ramón. s.f. *A la vuelta de la esquina: recopilación de textos y artículos*. Quito: CIESPAL.

Barry, Andrew y Born, Georgina (2013). *Interdisciplinarity: reconfigurations of the social and natural sciences, Culture, economy and the social*. Londres, Nueva York: Routledge.

Bedoya, Ricardo (2015). *El cine peruano en tiempos digitales*. Lima: Universidad de Lima, Fondo Editorial.

Buntinx, Gustavo (2005). *E.P.S. Huayco*. Documentos. Lima: Museo de Arte de Lima - MALI, Instituto Francés de Estudios Andinos.

Buntinx, Gustavo (2009). *Tarata: Miraflores - 16 de julio 1992 / Ana María y Kevin McCarthy, Partes de Guerra I*. Lima: Micromuseo ("al fondo hay sitio"), Planeta.

Buntinx, Gustavo y Vich, Víctor (2010). *Cieneguilla - 27 junio 1995 / Ricardo Wiese, Partes de Guerra II*. Lima: Micromuseo ("al fondo hay sitio"), Instituto de Estudios Peruanos.

Buntinx, Gustavo y Vich, Víctor (2012). *Anamnesia: retornos fantasmagóricos de la violencia / Rudolph Castro, Claudia Martínez Garay, Santiago Quintanilla, Partes de Guerra IV*. Lima: Micromuseo ("al fondo hay sitio"), Ediciones Copé, Petroperú.

Casa de América (2001). *Perú en la Casa de América cine, danza, teatro y música*. Madrid: Casa de América.

Chan, Anita (2013). *Networking peripheries: technological futures and the myth of digital universalism*. Cambridge, MA: MIT Press.

Coya, Hugo (2015). *Genaro: los secretos, escándalos, triunfos y fracasos del gran mago de la televisión*. Lima: Planeta.

Ferguson, Russell, Alÿs, Francis y Hammer Museum (2007). *Francis Alÿs : politics of rehearsal*. Los Angeles Calif. - Göttingen, Germany: Hammer Museum; Steidl.

Fundación Telefónica del Perú (2015). *Fundación Telefónica. 20 años*. Lima: Fundación Telefónica del Perú.

de Szyszlo, Fernando (2016). *La vida sin dueño*. Lima: Alfaguara.

Demoly, Yasmina (1999?). *Vidéo-art et nouveaux courants de création artistique au Pérou: annexes*. Hérimoncourt: s.e.

Dubois, Philippe (2001). *Video, Cine, Godard*. Universidad de Buenos Aires: Libros del Rojas.

Escobar, Raúl Rivera (2011). *El cine de animación en el Perú: bases para una historia*. Lima: Fondo Editorial Universidad Alas Peruanas.

Grzanic, Marina, Mariátegui, José-Carlos, Steyerl, Hito, Marcus, Neustetter, Ressler, Oliver y Fundación Rodríguez (2004). *TESTER: Trabajo de no nodos / Adabegiak lanean / nodes at work*. San Sebastián: Fundación Rodríguez - Arteleku.

Haustein, Lydia (2003). *Videokunst*. Múnich: C.H. Beck.

Hernández Calvo, Max y Villacorta, Jorge (2002). *Franquicias imaginarias: las opciones estéticas en las artes plásticas en el Perú de fin de siglo*. 1era ed, Artes, ciencias y humanidades. Lima: Fondo Editorial PUCP.

Kacunko, Slavko (2004). *Closed Circuit Videoinstallationen. Ein Leitfaden zur Geschichte und Theorie der Medienkunst mit Bausteinen eines Künstlerlexikons*. Berlin: Logos-Verlag.

Lerner, Sharon; Burela, María, Málaga, Guillermo, Márquez, Alfredo, Martucelli, Elio, Moya, Enrique y Valer, Carlos (2012). *Armando Andrade Tudela*. Lima: Museo de Arte de Lima - MALI.

Lerner, Sharon, ed. y Museo de Arte de Lima (2013). *Arte contemporáneo: colección Museo de Arte de Lima*. Lima: Museo de Arte de Lima - MALI.

Manrique, Nelson (1997). *La sociedad virtual y otros ensayos*. Lima: Fondo Editorial PUCP.

Mariátegui, José-Carlos (2002). *Nueva/Vista: Videokunst aus Lateinamerika*. Stuttgart: Institut für Auslandsbeziehungen (ifa).

Mariátegui, José-Carlos y Stelarc (2001). *Zombies & Cyborgs*. Lima: Alta Tecnología Andina (ATA).

Mariátegui, José-Carlos (2003). *PERÚ/VIDEO/ARTE/ELECTRÓNICO: memorias del festival internacional de video/arte/electrónica*. Lima: Alta Tecnología Andina (ATA), Universidad Ricardo Palma.

Mariátegui, José-Carlos (2008). *Emergentes*. Gijón: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial / Fundación Telefónica.

Mariátegui, José-Carlos (2012). *Disruptive, Expandable and Planetarian: Technology in Arts and Culture in Latin America, Prince Claus Fund Reflections series*. Amsterdam: Prince Claus Fund.

Mariátegui, José-Carlos y Thorndike, Paul (2003). *Zapping al Futuro / SONY*. Lima: Empresa Editora El Comercio.

Mariátegui, José-Carlos y Villacorta, Jorge (2005). *Videografías In(visibles): una selección de videoarte latinoamericano 2000 - 2005*. Valladolid: Museo Patio Herreriano, Alta Tecnología Andina (ATA).

Martinho, Teté y Farkas, Solange (2015). *Videobrasil: Três décadas de video, arte, encontros e transformações*. São Paulo: Associação Cultural Videobrasil, Edições Sesc.

Matos Mar, José (2004). *Desborde Popular y Crisis del Estado. Veinte Años Después*. Lima: Fondo Editorial del Congreso del Perú.

Matos Mar, José (2012). *Perú: Estado desbordado y sociedad nacional emergente*. Lima: Universidad Ricardo Palma. Centro de Investigación.

Medina, Eden, da Costa Marques, Ivan y Holmes, Christina (Eds.). (2014). *Beyond imported magic: essays on science, technology, and society in Latin America, Inside technology*. Londres; Cambridge, MA: MIT Press.

Mejía, Víctor (2007). *Ilusiones a oscuras: cines en Lima: carpas, grandes salas y multicines, 1897-2007*. Lima: Universidad Ricardo Palma.

Pfeffer, Susanne (2010). *For the use of those who see*. Colonia: Snoeck Verlagsgesellschaft mbH.

Rada, Eduardo (1999). *Poesía virtual: manual de instrucciones*. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.

Roncoroni, Umberto (2007). *La forma emergente: arte y pedagogía en el medio digital*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad de Lima.

Roncoroni, Umberto (2015). *Manual de diseño generativo*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad de Lima.

Roncoroni, Umberto (2015). *Estética de la complejidad: después del arte, antes del arte*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Schimdt, Benjamin Marius (2000). *Tinkering minds and hybrid formations*.

Tarazona, Emilio (2004). *La poética visual de Jorge Eielson*. Lima: Autoeditado, Drama Ediciones.

Vivas, Fernando (2001). *En vivo y en directo: una historia de la televisión peruana*. Lima: Universidad de Lima. Fondo de Desarrollo Editorial.

Wellmann, Marc (Ed.). s.f. *BIOS: Konzepte des Lebens in der zeitgenössischen Skulptur = Concepts of life in contemporary sculpture*. Colonia: Wienand.

Wiese, Ricardo (2010). *Cantuta: Cieneguilla - 27 junio 1995*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos.

Zegarra, Miguel (2007). *Zona de desplazamientos: Video arte peruano contemporáneo*. Buenos Aires: MAMBA Museo de Arte Moderno de Buenos Aires.

Zegarra, Miguel (2013). *Miguel Zegarra: Selección de textos / edición: Jorge Villacorta, Víctor Mejía*. Lima: Centro Cultural de España en Lima, Forma e Imagen.

CATÁLOGOS / CATALOGUES

Asociación de Video de Lima (1992). *IV Encuentro Latinoamericano de Video: Catálogo de la II Muestra Latinoamericana de Video*. Lima: Asociación de Video de Lima

Bonino, Angie (2014). *Tras las huellas del delito*. Lima.

Buntinx, Gustavo (2000). *Cutting Edge / Cuning Edge: Arte crítico peruano (un recorte)*. Lima: Galería Fórum, Micromuseo.

Buntinx, Gustavo (2007). *Lo impuro y lo contaminado: pulsiones (neo)barrocas en las rutas de MICROMUSEO ("al fondo hay sitio")*. Catálogo de exposición. Lima: Micromuseo.

Canogar, Daniel (2014). *Quadratura*. Lima:

Espacio Fundación Telefónica. Castrillón, Alfonso y Glusberg, Jorge (1977). *VIII Festival Internacional de Video Arte*. Lima: Centro de Arte y Comunicación de Buenos Aires (CAyC), Galería del Banco Continental.

Castrillón, Alfonso e Instituto Cultural Peruano Norteamericano (2007). *Cuatro décadas de arte en el Perú 1960-2000. Colección del Instituto Cultural Peruano Norteamericano*. Catálogo de exposición. Lima: ICPNA, Instituto Cultural Peruano Norteamericano, Museo de Artes Plásticas Eduardo Sívori.

Contreras, Daniel, Germaná, Gabriela, López, Miguel Á. y Quijano, Rodrigo (2013). *Lima 04. Catálogo de exposición*. Lima: Museo de Arte Contemporáneo MAC-Lima.

Delehanty, Suzanne y Boulton, Jack (1976). *Video Art USA*. Cincinnati Contemporary Arts Center, Ohio, Galería del Instituto Nacional de Cultura.

Huayco, E.P.S. (1981). *Arte al paso. Catálogo de exposición*. Locarno: Edizioni Flaviana.

La Ferla, Jorge (2009). *Cine (y) digital: aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires: Manantial.

Lama, Luis E. (Ed.) (1997). *I Bial Nacional Iberoamericana de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Lama, Luis E., (Ed.) (1998). *I Bial Nacional. Catálogo de los Salones Regionales Julio-Agosto 1998*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Lama, Luis E., (Ed.) (1998). *I Bial Nacional de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Lama, Luis E., (Ed.) (1999). *II Bial Iberoamericana de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Lama, Luis E., (Ed.) (2000). *II Bial Nacional de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Lama, Luis E., (Ed.) (2002). *III Bial Iberoamericana de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Lama, Luis E., (Ed.) (2001). *Perú. Resistencias*.

Catálogo de exposición. Textos de Luis Lama, Guillermo Nugent, Gustavo Buntinx, José-Carlos Mariátegui, Luis Eduardo Wuffarden y Maria Emma Mannarelli. Madrid: Casa de Américas.

López, Miguel Á., Bedoya, Luz María, Galería Germán Krüger Espantoso y Bienal de Fotografía de Lima (2014). *Líneas, palabras, cosas: Luz María Bedoya.* Lima: ICPNA, Instituto Cultural Peruano Norteamericano.

López, Miguel Á. y Tarazona, Emilio (2007). *Arte nuevo y el fulgor de la vanguardia. Disidencias, experimentación visual y transformación cultural.* Lima: Sala Luis Miró Quesada Garland, Sala Raúl Porras Barrenechea.

López, Miguel Á. y Tarazona, Emilio (2012). *¿Y qué si la democracia ocurre?. Catálogo de exposición.* Lima: Galería 80m2 Livia Benavides.

López, Miguel Á. y Tarazona, Emilio (2012). *Informes, esquemas, intervalos. Catálogo de exposición.* Lima: ICPNA, Instituto Cultural Peruano Norteamericano.

López, Miguel Á. (2014). *Rafael Hastings. El futuro es nuestro y/o por un pasado mejor 1983-1967.* Lima: ICPNA, Instituto Cultural Peruano Norteamericano.

Lopez, Miguel Á. (Ed.) (2014). *Un Cuerpo Ambulante: Sergio Zevallos en el Grupo Chaclacayo (1982-1994).* Lima, Perú: Museo de Arte de Lima - MALI.

López, Miguel Á., Pérez Rubio, Agustín (2015). *Teresa Burga: estructuras de aire = structures of air.* Buenos Aires : MALBA.

Mariátegui, José-Carlos (2004). *Roger Atasi / Francisco Mariotti dos generaciones una breve historia.* Lima: Museo del Centro Cultural de San Marcos.

Mariátegui, José-Carlos (2013). *Transformando infraestructuras en experiencias mediales: dos selecciones para dos espacios.* Incluye textos: In the country of last things y Reopening the black box of technology. Lima, Perú: Museo de arte contemporáneo de Lima (MAC).

Mariátegui, José-Carlos y Villacorta, Jorge (2005). *Videografías invisibles: una selección de video-arte latinoamericano 2000-2005.* Catálogo de exposición. Valladolid: Museo Patio Herrariano.

Mariátegui, José-Carlos y Villacorta, Jorge (2012). *José Carlos Martinat: All the Republic in One (Stereoreality environment 12).* Shanghai: 9th Shanghai Biennale "Reactivation" / Inter-city Pavilion Project.

Mariátegui, José-Carlos y Zegarra, Miguel (2004). *Vía Satélite: Panorama de la Fotografía y el Video en el Perú Contemporáneo.* Lima: Centro Cultural de España, Lima.

Mariátegui, José-Carlos y Zegarra, Miguel (2005). *Panorama de la fotografía y el video en el Perú contemporáneo.* Catálogo de exposición. Lima: Centro Fundación Telefónica.

Mariotti, Francesco (2009). *Tomatl. Catálogo de exposición.* Texto "Desde el jardín (híbrido)" de Gustavo Buntinx. Cuenca: X Bienal de Cuenca.

Márquez, Alfredo (2005). *Inkarri. Vestigio barroco. Catálogo de exposición.* Lima: Centro Cultural de España.

Museo de Arte Contemporáneo de Lima (2014). *La fotografía después de la fotografía.* Lima: Museo de Arte Contemporáneo.

Noriega Bozovich, Cecilia (2016). *TOUT EST FÉTICHISTE / TOUT EST POLITIQUE, entre lo Real y lo Simbólico (1999 - 2013).* Lima: ICPNA, Instituto Cultural Peruano Norteamericano.

Peralta, Juan (2010). *Museo de arte de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Colección de arte contemporáneo. Catálogo de exposición.* Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Quijano, Rodrigo y Villacorta, Jorge (2002). *Puntos cardinales 2001. Catálogo de exposición.* Lima: Quidam.

Red de Conceptualismos del Sur (2013). *Perder la forma humana. Una imagen sísmica de los años ochenta en América Latina. Catálogo de exposición.* Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Robertson, Lisa y Artspeak Gallery (2008). *The chatter of culture: Lorna Brown, Robyn Laba, Lisa Robertson, & David Zink Yi.* Vancouver: Artspeak.

Embajada de Francia en el Perú (2000). *III Concurso de Artes Visuales de la Embajada de Francia: Pasaporte para un artista - Espacio común y memoria.* Lima: Forma e imagen.

Embajada de Francia en el Perú (2001). *IV Concurso de Artes Visuales de la Embajada de Francia: Pasaporte para un artista - La violencia de lo visible*. Lima: Forma e imagen.

Embajada de Francia en el Perú (2002). *V Concurso de Artes Visuales de la Embajada de Francia: Pasaporte para un artista*. Lima.

Embajada de Francia en el Perú (2003). *VI Concurso de Artes Visuales de la Embajada de Francia: Pasaporte para un artista*. Lima.

Embajada de Francia en el Perú (2004). *VII Concurso de Artes visuales de la Embajada de Francia: Pasaporte para un artista*. Lima.

Embajada de Francia en el Perú (2006). *IX Concurso de Artes Visuales de la Embajada de Francia: Pasaporte para un artista*. Lima.

Embajada de Francia en el Perú (2007). *X Concurso de Artes Visuales de la Embajada de Francia: Pasaporte para un artista*. Lima: Forma e imagen.

Embajada de Francia en el Perú (2008). *Pasaporte para un artista: 10 años después*. Lima.

5
6
2

Embajada de Francia en el Perú (2009). *XII Concurso de Artes Visuales de la Embajada de Francia: Pasaporte para un artista*. Lima: Forma e imagen.

Embajada de Francia en el Perú (2010). *XIII Concurso Nacional de Artes Visuales de la Embajada de Francia: Pasaporte para un artista*. Lima: Forma e imagen.

Embajada de Francia en el Perú (2011). *XIV Concurso Nacional de Artes Visuales de la Embajada de Francia: Pasaporte para un artista*. Lima: Forma e imagen.

Embajada de Francia en el Perú (2013). *XVI Concurso Nacional de Artes Visuales de la Embajada de Francia: Pasaporte para un artista*. Lima: Forma e imagen

Embajada de Francia en el Perú (2016). *XIX Concurso Nacional de Artes Visuales de la Embajada de Francia: Pasaporte para un artista - ¿Una sociedad sin recuerdos?* Lima: Omar Smash.

Tarazona, Emilio (2005). *Accionismo en el Perú (1965-2000). Rastros y fuentes para una primera*

cronología. Catálogo de exposición. Lima: ICPNA, Instituto Cultural Peruano Norteamericano.

Tarazona, Emilio, Burga, Teresa y López, Miguel Á. (2011). *Teresa Burga: Informes, Esquemas, Intervalos 17.9.10*. Lima: ICPNA, Instituto Cultural Peruano Norteamericano.

VV.AA. 2014. *II Bienal de fotografía de Lima*. Lima: Ediciones Centro de la Imagen.

SECCIÓN EN LIBRO / BOOK SECTION

Buntinx, Gustavo (1999). El retorno de las luciérnagas. Deseo aurático y voluntad chamánica en las tecnoesculturas de Francisco Mariotti. En Lucero Enríquez (Ed.), *(In)disciplinas. La estética y la historia del arte en el cruce de los discursos*. México, D.F.: Instituto de Investigaciones Estéticas, Universidad Nacional Autónoma de México.

Buntinx, Gustavo (2000). Lo umbilical y lo gordiano. En *Armando Williams: Los acertijos de Pankí*. Lima: ICPNA, Instituto Cultural Peruano Norteamericano.

Casanova, Lourdes, Dayton-Johnson, Jeff et al. (2011). Innovation in Latin America: Recent Insights. In Soumitra Dutta (Ed.), *The Global Innovation Index 2011: Accelerating Growth and Development*. Fontainebleau: INSEAD.

Delfín, Mauricio (2010). Culturaperu.org: una Plataforma para la participación ciudadana en cultura. En *Co-laborar: Experiencias de trabajo y colaboración* (pp. 14-21). Lima: Tanq.

Fernández, Vanesa (1998). Aldo Chaparro. En Luis Lama (Ed.), *I Bienal Nacional de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Lerner, Sharon y Jorge Villacorta (2008). Fragmented corpus: actions in Lima. En Deborah Cullen (Ed.), *Arte ≠ vida. Actions by artists of the Americas 1960-2000. Catálogo de exposición*. Nueva York: El Museo del Barrio.

Lezama, Manuel Álvarez. 1999. Carlos Rivadeneira Villafaña. En Luis E. Lama (Ed.), *II Bienal iberoamericana de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Mariátegui, José-Carlos (2001). Visiones/contravisiones del vídeo y arte electrónico en el Perú. En Casa de América (Ed.), *Perú: Resistencias* (pp. 21-23). Madrid: Casa de América.

Mariátegui, José-Carlos (2001). Art as Evolution. En Fournos Center for Art and New Technologies (Ed.), *Medi@terra 2000 Neo[techno]logisms* (pp. 88-92). Atenas: Fournos Center for Art and New Technologies.

Mariátegui, José-Carlos (2001). Toti a América / América a Toti. En *13 VideoBrasil, festival internacional de arte electronica* (pp. 171-174). São Paulo.

Mariátegui, José-Carlos (2002). Detrás de la Televisión: la nueva imagen del videoarte peruano. En Juan Devis (Ed.), *LA Freewaves: Latin America*. Los Angeles.

Mariátegui, José-Carlos (2003). Sobre o futuro da arte e da ciência através da inventividade humana. En Diana Domingues (Ed.), *Arte e vida no século XXI: Tecnologia, ciência e criatividade* (pp. 159-166). São Paulo: UNESP.

Mariátegui, José-Carlos (2004). Una red de pruebas...el significado de Tester. En Naxto Rodríguez y Arturo Rodríguez (Eds.) *TESTER: Trabajo de no nodos / Adabegiak lanean / nodes at work* (pp. 31-33). San Sebastián: Fundación Rodríguez, Arteleku.

Mariátegui, José-Carlos (2004). Lateinamerikanische Medienkunst: Lokale Produktion/Gobale Artikulation. En Andreas Broeckmann y Rudolf Frieling (Eds.), *Bandbreite. Medien zwischen Kunst und Politik (en memoria a Micky Kwella)* (pp. 113-120). Berlin: Kulturverlag Kadmos.

Mariátegui, José-Carlos (2004). The Other and the Same: Young media art from Latin America. En Sergio Edelsztein (Ed.), *VideoZone – The 2nd Video-Art Biennial in Israel* (pp. 107-111). Tel Aviv: Center for Contemporary Art, Tel Aviv.

Mariátegui, José-Carlos (2011). Perspectives on Project 35. En *Project 35*. Nueva York: Independent Curators International.

Mariátegui, José-Carlos (2011). El Aparato Dialéctico: entre los soportes electrónicos y la expansión electrónica del arte. En José Jiménez (Ed.), *Una Teoría del Arte desde América Latina* (pp. 345-362). Madrid: Meiac / Turner.

Mariátegui, José-Carlos (2012). Art and Artificial Life in Latin America: from historical legacy to contemporary influence. En Karin Ohlenschläger (Ed.), *Arte y Vida Artificial: VIDA 1999-2012* (pp. 144-155). Madrid: Fundación Telefónica.

Mariátegui, José-Carlos (2012). Cronología del Video en el Perú. En *Culturas en tránsito. Panorámica del videoarte contemporáneo*. Santiago de Chile: Centro Cultural de España en Santiago.

Mariátegui, José-Carlos (2016). Art is Social: A Path to the New Technological Culture in Latin America. En María Fernández (Ed.), *Latin American Modernisms and Technology*. Trenton, New Jersey: Africa World Press.

Mariátegui, José-Carlos (2016). Animación que complementa la realidad: perspectivas de tres artistas de video peruanos. En Florencia Incarbone y Sebastian Wiedemann (Ed.), *La radicalidad de la Imagen: des-bordando latitudes latinoamericanas sobre algunos modos de cine experimental* (pp. 69-81). Buenos Aires: Hambre, espacio cine experimental.

Mariotti, Francesco (1993). Manifiesto Lucciola: über die Herrschaft des Konsums und die Prostitution der Künstler. En *Lucciola: ein biotechnisches Kunstprojekt mit Giuwürmchen* (pp. 46-47).

Medina, Cuauhtémoc (2005). Máximo esfuerzo, mínimo resultado. En Francis Alÿs y Cuauhtémoc Medina, *When faith moves mountains = Cuando la fe mueve montañas* (pp. 178-181). Madrid: Turner.

Mosquera, Gerardo, Alÿs, Francis, Medina, Cuauhtémoc, y Ortega, Rafael (2005). Codo a codo: Conversación entre Gerardo Mosquera, Francis Alÿs, Rafael Ortega y Cuauhtémoc Medina. En Francis Alÿs y Cuauhtémoc Medina, *When faith moves mountains = Cuando la fe mueve montañas* (pp. 67-109). Madrid: Turner.

Plagemann, Volker (2000). Geldmacher-Mariotti auf der 4. documenta 1968. En *Klaus Geldmacher: Kunst und Politik* (pp. 30-45). Herausgeber / Kunstmuseum in der Alten Post.

Villacorta, Jorge (1998). Rafael Besaccia. En Luis E. Lama (Ed.) *I Bienal Nacional de Lima. Catálogo de exposición*. Lima: Municipalidad Metropolitana de Lima.

Zegarra, Miguel (2013). La Memoria Portátil. En Jorge Villacorta, Víctor Mejía (Eds.), Miguel Zegarra: Selección de textos (pp. 109-111). Lima: Centro Cultural de España en Lima, Forma e Imagen.

ARTÍCULOS EN REVISTAS ESPECIALIZADAS / ARTICLES IN SPECIALIZED MAGAZINES

Arthur, William Brian (2011). The second economy. *McKinsey Quarterly*, Octubre, 1-9.
Buntinx, Gustavo (1982). Huayco de ilusiones" *U-tópicos. Entornoalvisual* 1 (5).

Buntinx, Gustavo (2000). El retorno de las luciérnagas. Deseo aurático y voluntad chamánica en las tecnoesculturas de Francisco Mariotti. *Márgenes: Encuentro y Debate XIV* (17), 55-93.

Delfín, Mauricio y Miguel Zegarra (2009). Electronic Art in Perú: The Discovery of an Invisible Territory in the Country of the Incas. *Third Text* 23 (98), 293-302.

Glusberg, Jorge (1978). 1977 Symposium on Video and Communication, Barcelona, Spain. *Leonardo* 11 (1), 46-46.

Hernández Cerda, Jorge (2004). Jorge Villacorta: Video-Arte Electrónico en Perú. *EAC Magazine: Arte y Comunicación - Universidad Alberto Hurtado*, Chile (4).

Karp, Diane (1997). Artist on Art (Francesco Mariotti). *NEW OBSERVATIONS* (116).

Mariátegui, José-Carlos (2003). Creadores y Nuevas Tecnologías. Una breve historia del arte electrónico en América Latina. *Telos (Journal of Communications, technology and society) - Cuaderno Central Arte Digital* July-September (56).

Mariátegui, José-Carlos (1999). Techno-revolution: False evolution? *Third Text*, 71-76.

Mariátegui, José-Carlos (2000). Tecno-Revolución: ¿Falsa Evolución? *Márgenes: Encuentro y Debate XIV* (17), 127-140.

Mariátegui, José-Carlos (2002). The Leonardo Gallery: Peruvian Video/Electronic Art. *Leonardo* 35 (3), 355-363.

Mariátegui, José-Carlos (2002). The Camera as an Interface: Closed-Circuit Video Projects in Peru. *Leonardo Electronic Almanac* 3 (10).

Mariátegui, José-Carlos (2002). Video Arte Electrónico en Perú. Butaca Sanmarquina. *Revista de Cinematográfica del Centro Cultural de San Marcos* 4 (11), 20-22.

Mariátegui, José-Carlos (2002). Gianni 'Tupac' Toti, un hommage à Gianni Toti. *Turbulences Vidéo* (34), 36-43.

Mariátegui, José-Carlos (2003). Roger Atasi/Francesco Mariotti: deux générations/une histoire brève. *Turbulences Vidéo* (39), 16-17.

Mariátegui, José-Carlos (2003). L'art vidéo au Pérou: une anthologie brève. *Turbulences Vidéo* (39), 34-37.

Mariátegui, José-Carlos (2004). Un espacio entre el cine y el video. *Butaca Sanmarquina. Revista de Cinematográfica del Centro Cultural de San Marcos* 6 (21-22), 92-94.

Mariátegui, José-Carlos (2005). Media Art latinoamericano: creación local/articulación global. *Arkadin, Estudios sobre Cine y Artes Audiovisuales* 1.

Mariátegui, José-Carlos (2006). Pacific Rim New Media Development: A Search for Terra Incognita. *Leonardo* 39(4): 365-366.

Mariátegui, José-Carlos (2008). "Días de videoarte. Una intensa década de videoarte en el Perú." *ILLAPA Revista del Instituto de Investigaciones Museológicas y Artísticas de la Universidad Ricardo Palma* 5: 53-62.

Mariátegui, José-Carlos (2015). "La 56a Bienal de Venecia. All the worlds futures: cuestionando y desplegando la exhibición." *ILLAPA Revista del Instituto de Investigaciones Museológicas y Artísticas de la Universidad Ricardo Palma* 12, 26-37.

Mariátegui, José-Carlos y José-Javier Castro (2005). Memoria escrita y por escribir: un festival en expansión. *Prótesis* 3 (3).

Mariátegui, José-Carlos, Cubitt, Sean y Nadarajan, Gunalan (2009). Social Formations of Global Media Art. *Third Text* 23 (98), 217-228.

Mariátegui, José-Carlos y Francesco Mariotti

(2007). "Electro-Poet-Rivelazionaria: le sauvetage des poésies numériques de Gianni Toti." *Turbulences Vidéo* 55, 48-56.

Villacorta, Jorge (2000). Nunca digas siempre (Never say always). *Contemporary Visual Arts* (29).

ARTÍCULOS EN REVISTAS / ARTICLES IN MAGAZINES

Arte enchufado (2001, 6 de mayo). *Vistazo*.

Ámame o déjame (2003, 7 de agosto). *Caretas*, 69.

Arte y video: el V festival de video y artes electrónicas continúa el 24 en la Casa España (2001, 24 de mayo). *Caretas*, 68.

Bruns, Jörg-Heiko (1999). Das gartenarchiv / Das archiv als weltgarten - 70 künstler und ihre projekte: Francesco Mariotti. *Kunstforum International*, julio-agosto (146).

Buntinx, Gustavo (1998). Francesco Mariotti. *Poliester*, 24-29.

Bustamante, Emilio y Luna Victoria, Jaime (2014). El cine regional en el Perú. *Contratexto* n°22.

Cachay A., Raúl (1998, 11 de julio). Chico plástico. *Somos*, 28-29.

Cachay A., Raúl (2001). Electro-Lima. *Somos*, 40.

Castro, Tito (2000). Generación V. *Tv +*, 19-21.

Cavero, J.E. (1957). La Televisión en el Perú no deberá ser monopolio particular ni tampoco del Estado. *Figuras*, 14, 1.

Chueca, José Gabriel (2001). Metalmorfosis. *Somos*, 13 de octubre, 50-51.

Daniel, Contreras M. (2001). Stelarc: maestro cibernético. *Oiga*, 60-61.

Fagone, Enrico Leonardo (2007). Giardini Luminosi (Luminous gardens). *Lux Magazine*, 261-265.

Forde, Kathleen (2004). A challenge, not a problem. *a-n Magazine*, 34-35.

Guerra, Isabel (2001). Entrevista con: José Carlos Mariátegui. Quinto Festival de Video Arte de Lima. La Guía de Arte de Lima, 6-12.

Güich Rodríguez, José (1999, 6 de mayo). Veladas de video. *Caretas*, 89.

J.B. (1998). Ojos abiertos. *Visto & Bueno*, 8-9.

Killer, Peter (1990). Geldmacher - Mariotti. *Kunstforum International*, abril-mayo, 146-149.

L.M. (2001, 1 de marzo). Movidas digitales. *Orientación Vocacional*, 34-37.

Lama, Luis E. (1998, 21 de mayo). Chatarra y arte. *Caretas*, 72.

Lama, Luis E. (2001, 28 de diciembre). El año de Teresa: los promotores culturales y la retrospectiva de Venancio Shinki entre lo mejor del año. *Caretas*, 90-91.

Lama, Luis E. (2003, 29 de diciembre). Arte de pie: retrospectivas destacaron en un año donde, sin embargo, los más trascendente fue Yuyanapaq. *Caretas*, 74-75.

Lama, Luis E. (2003, 15 de mayo). Para verte mejor. *Caretas*, 51.

Lama, Luis E. (2003, 17 de julio). Contrataque. *Caretas*, 62.

Lama, Luis E. (2004, 26 de febrero). La revancha del suicida. *Caretas*, 64.

Lama, Luis E. (2005, 10 de marzo). Cosas del cuerpo. *Caretas*, 67.

Lama, Luis E. (2014, 3 de julio). Ignorancia=miedo. *Caretas*, 74.

Lama, Luis E. (2014, 30 de diciembre). Saldo positivo: enmarcando el 2014 dentro del quehacer de las artes plásticas. Una cosecha a favor. *Caretas*, 62-63.

López, Miguel A. (2008). Una aproximación parcial a los años sesenta. Marcas iniciales de reposicionamiento y conflicto del primer experimentalismo peruano. *Artmotiv. Revista internacional de artes visuales*, 46-51.

Miglio, Paola (1998, 18 de mayo). Video arte: experimentos con la imagen y el sonido. *Día Siete*, 3-5.

Niezen, Cecilia y Rosa Ruiz (2001). Los acordes de la tecnología. *PC World* 10 (245): 10-16.

Peralta, Juan (2000, 22 de diciembre). Ciberarte. *Oiga*, 80-82.

Pérez Luna, Edgardo (2003). La imagen y el poder: entre la alegoría y la condición mediática. *Quehacer*, mayo-junio, 38-43.

R.L.C. (1993, 8 de noviembre). Karin y su Black-out. *Oiga*, Semanario de Actualidad. V Etapa N°664.

Romeo en llamas. (2000, 24 de agosto). *Caretas*.

Rotzler, Willy (1972). Kreislauf des Lichts: eine kinetische meditationsskulptur von Francesco Mariotti. *Du*, 432-441.

Sedeño Valdellós, Ana (2013). Videoperformance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento. *Contratexto* n° 21.

Serna, Angelina (2002, 24 de junio). Tránsitos de la imagen. *Identidades*, 13.

Thorne, Martine (1995). Gianni Toti o el sueño del arte total. *Sí*, *Revista de Actualidad*, 38-39.

USIS. (1976, 24 de agosto). Lima verá por primera vez una exhibición de Video Art. *Boletín de prensa del Servicio Cultural e Informativo de los Estados Unidos de América (USIS)*. Lima. Archivo del Museo de Arte Italiano.

Video a la vista. (2001, 3 de mayo). *Caretas*, 72.

Zanetti, Gerardo (1983, 13 de agosto). Hopfen und Malz Verloren. *Tages Anzeiger Magazin*, 4-9.

ARTÍCULOS EN LÍNEA / ONLINE ARTICLES

Almenara, Alonso (2014). Animación experimental a la peruana. *LaMula*.
Extraído de
<https://redaccion.lamula.pe/2014/05/24/animacion-experimental-a-la-peruana/alonsoalmenara>

Agenda mayo. (2001). *decajón.com*.

Bedoya, Ricardo (2015a). Lima independiente: un balance. *Páginas del diario de Satán*.
Extraído de

<http://www.paginasdelidiariodesatan.com/pdds/?p=1625>

Cinencuentro (2013). "Se reorganiza y crea la dirección del audiovisual, la fonografía y los nuevos medios". *Cinencuentro*.
<https://www.cinencuentro.com/2013/06/21/ministerio-de-cultura-se-reorganiza-y-crea-ladireccion-del-audiovisual-la-fonografia-y-los-nuevosmedios/>

Forsyth Tessey, Paul (2015). ¿Cómo imaginamos nuestra propia descomposición? ¿Cómo desmontamos lo que somos?. *Lamula.pe*.
Extraído de: <https://redaccion.lamula.pe/2015/05/27/como-imaginamos-nuestra-propia-des-composicion-como-desmontamos-lo-que-somos/valentinaperezllosa>

Mariátegui, José-Carlos (2007). Tambogrande: Mangos, Murder, Mining. *Leonardo Reviews* 2007.
Extraído de:
http://www.leonardo.info/reviews/aug2008/mariategui_betamax.html.

Mariátegui, José-Carlos (2016). In search for transdisciplinary models of creation in Latin America. The Case of Escuelab. *NMC Media-N | Journal of the New Media Caucus* 12 (1). <http://median.newmediacaucus.org/mestizo-technology-art-design-and-technoscience-in-latin-america/in-search-of-transdisciplinary-models-of-creation-in-latin-america-the-case-of-escuelab/>.

Modular Park-O-Bahn. (2001). *decajón.com*. (acceso 25 de junio de 2001)

Ponte, Marilú (2001). 5 festival internacional de video / arte / electrónica 2001.
Extraído de: *decajón.com* (acceso 25 de junio de 2001).

Zegarra, Miguel (s/f). Integro Memoria.
<http://integroperu.wixsite.com/integro/integromemoria-miguel-zeg>

ARTÍCULOS PERIÓDICOS / ARTICLES IN PERIODICALS

Abi-roud, Sabet (1993, 14 de noviembre). Gustavo Frigerio y la dramática realidad. *Expreso*. p.18.

Alejos Ríos, Ana (2016, 11 de enero). Siempre

quería ir más allá de los límites. *La República*, 29.

Ambrosioni, Dalmazio (1994). Francisco Mariotti: Utilizo la tecnología pero trato de desmitificarla y...humanizarla. *Azione*, 17.

Arte digital y en video. (2001, 15 de abril). *El Comercio*, C8.

Arte y robótica: José Carlos Martinat, Enrique Mayorga, Constanza Silva y Bill Vorn. (2005, 26 de agosto). *El Comercio*, C10.

Arte y técnica. (2005, 12 de agosto). *El Comercio*, C3.

Baigorri, Laura (2010, 4 de julio). Imágenes latinas. *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 14.

Bullard, Santiago (2015, 20 de junio). Odenbach: pionero del videoarte. *El Comercio*, C4.

C.M.B. (1998, 14 de mayo). El video-arte es una propuesta contemporánea. *El Comercio*, C7.

Cachay A., Raúl (2003, 13 de agosto). Hay moro en la costa. *El Comercio*, C6.

Cachay A., Raúl (2005, 23 de setiembre). Esplendor del arte mediático. *El Comercio*, C3.

Cachay A., Raúl (2006, 9 de junio). EnchufArte. *El Comercio*, C1.

Cadillo, Ketty (2001, 17 de mayo). Solange Farkas: los trabajos experimentales siempre son un desafío. *Expreso*.

Castro Obando, Patricia (2000, 18 de junio). La muerte viene a cenar. *El Comercio*, C1.

Cavero Sibille, Eduardo (2001, 13 de mayo). Tecnología para crear. *El Comercio*, C5.

Centenaro Cueva, Gabriela (2013, 27 de abril). Gabriela Golder está en Lima. *La República*, 29.

Chile y Perú deben aproximarse en video arte (1998, 14 de junio). *El Comercio*, C6.

Chueca, José Gabriel (1998, 24 de mayo). Tv antitele. *El Comercio*, G1.

Chueca, José Gabriel (2000, 1 de setiembre). En el exilio. *El Comercio*, C1.

Chueca, José Gabriel (2000, 31 de diciembre). Total interferencia. *El Comercio*, C8.

Chueca, José Gabriel (2000, 14 de agosto). Cambio lienzo por monitor. *El Comercio*, C7.

Chueca, José Gabriel (2000, 7 de marzo). El hombre mediático. *El Comercio*, C1.

Chueca, José Gabriel (2000, 29 de mayo). Artistas del tiempo. *El Comercio*, C3.

Chueca, José Gabriel (2000, 19 de mayo). Yo soy Ícaro. *El Comercio*, C3.

Chueca, José Gabriel (2001, 6 de mayo). Ojo a la pantalla. *El Comercio*, C8.

Chueca, José Gabriel (2001, 11 de octubre). ¿Yo, robot? *El Comercio*, C1.

Chueca, José Gabriel (2001, 26 de junio). Blanco, blanquísimo. *El Comercio*, C4.

Conectada al futuro. (2002, 17 de mayo). *El Comercio*, C14.

Contreras, Catherine (2015, 15 de junio). Tecnología para el arte. *El Comercio*, C2.

Costa, Diego (2013, 23 de abril). Inician feria del arte PARC 2013. *La República*, 29.

Del Carpio, Milagros (1993, 13 de noviembre). BLACKOUT: Teatro, música y danza desde Italia. *Somos*. *El Comercio*.

D.O. (2007, 17 de junio). Territorios digitales: selección de videoarte latinoamericano. *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 8-9.

El mundo a través del video arte. (1998, 2 de mayo). *Gestión*.

En México es mayor el acceso a la tecnología. (1998, 1 de julio). *El Comercio*, C6.

Escultor arrojó sus obras al mar en acto protesta (1973, 16 de diciembre). *Expreso*, p. 8.

Escultor 'suicida' obra en 'protesta' (1973, 17 de diciembre). *El Comercio*.

Estremadoyro, Elsa (2000, 4 de mayo). Imágenes para volar. *El Comercio*, C4.

Festival internacional de video: corazones

digitales. (2002, 16 de junio). *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 5.

Festival internacional en Lima: largo circuito. (2002, 17 de mayo). *El Comercio*, C4.

Fierro, Rosa Amelia (1998, 7 de junio). El video es clave estética de nuestra época. *El Comercio*, C9.

Flores-Hora, David (2016, 18 de junio). Plataforma. *Perú21*, 22.

Gibbons, Danny (1999, 28 de mayo). Multimedia para todos. *El Comercio*, C1.

Gonzales Obando, Diana (2011, 15 de mayo). Redes sociales: me gusta :-). *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 6-7.

González, Rosa (1999). Propuesta de vanguardia. *Domingo* (sup. del diario *La República*), 44-45.

Gracias, Georges. (2002, 19 de junio). *El Comercio*, C3.

Haustein, Lydia (2000, 22 de agosto). Machu Picchu Interactiv. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*.

Hernández Calvo, Max (2016, 15 de junio). La escena artística como construcción intelectual. *El Comercio*, C4.

Hernández Calvo, Max (2016, 6 de enero). En la mente de Gianni Toti. *El Comercio*, C3.

II Festival Internacional de Video-arte en Lima. (1998). *El Comercio*.

Imágenes mentales. (2003, 7 de julio). *El Comercio*, C3.

Inauguran muestra de coreano Nam June Paik. (2003, 25 de julio). *Perú21*.

Instalación de Hans Diebner: perceptrón líquido. (2003, 10 de julio). *Expreso*.

Instalación de Rosa Barba: flight machine. (2002, 18 de mayo). *Expreso*.

Instalaciones simultáneas. (2002, 3 de junio). *El Peruano*, 24.

J.P.L. (2010, 4 de julio). Peruanos en cinta. *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 12.

Juntos, pero no revueltos: Desertejo/Plumb. (2002, 4 de junio). *Expreso*.

Jurado Chueca, Francisco (2008, 17 de enero). La labor de las máquinas. *El Comercio*, A12.

La mirada siempre furtiva. (2003, 10 de agosto). *El Comercio*, C15.

Lienzos de vidrio. (2001, 28 de marzo). *El Comercio*, C3.

Lima: capital electrónica. (2003, 17 de julio). *Expreso*.

Lischi, Sandra (2016, 20 de febrero). Lima, scenari video. *Alias* (sup. cultural de *il manifesto, quotidiano comunista*).

Lora, Alejandra (2000, 6 de mayo). La otra pantalla. *El Comercio*, C4.

Mañana inauguran festival de videoarte. (2002, 15 de mayo). *El Peruano*.

Mariátegui, José-Carlos (1997, 18 de mayo). El Arte y la Ciencia: Nuevos Lenguajes. *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 11.

Mariátegui, José-Carlos (2011, 25 de septiembre). Esos Artefactos que Rompen Paradigmas. *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 5.

Mariátegui, José-Carlos (2013, 5 de mayo). El video como artefacto óptico. *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 13.

Mariátegui, José-Carlos (2015, 3 de mayo). Dos peruanas en la Bienal de Venecia. *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 11.

Mariátegui, José-Carlos y Jorge Villacorta (2010, 4 de julio). Imágenes nada complacientes. *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 7.

Melodrama multimedia. (2002, 29 de mayo). *Liberación*.

Meza C., Luis Antonio (2001, 12 de mayo). Publicaciones, exposiciones y temporadas. *El Comercio*, A23, Editorial.

Meza C., Luis Antonio (2001, 2 de junio). Exposiciones, libros y conciertos. *El Comercio*.

Nuevas fronteras artísticas. (2001, 8 de mayo). *El*

Peruano.

Nuevos lenguajes. (2005, 12 de agosto). *El Comercio*, C1.

Ojos de videotape. (2004, 24 de setiembre). *El Comercio*, C3.

Olivier Agid: Translima, exposición multimedia. (2001, 5 de junio). *Expreso*.

Olivier Agid y el arte multimedia. (2001, 5 de junio). *Gestión*.

Otero, Diego (2000, 27 de febrero). Terremoto en Babel. *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 8-9.

Otero, Diego (2001). Entre banderas y plegarias. *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 10-11.

Otero, Diego (2004). El final del eclipse: la gran mirada de latinoamérica. *El Comercio*.

Otero, Diego (2006, 24 de diciembre). Esculpiendo identidades: desconocido en el Perú, exitoso en Europa. *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 8-9.

Parafernalia electrónica. (2002, 14 de mayo). *El Comercio*, C3.

Pinasco, Alessandra (2009, 10 de mayo). La magia como arte. *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 8-9.

Picón, José Carlos (2015, 15 de junio). La muerte es dar sentido al tiempo. *El Comercio*, C4.

Planas, Enrique (2005, 18 de mayo). Tour de imágenes. *El Comercio*, C1.

Planas, Enrique (2006, 17 de junio). El otro ángulo de la realidad. *El Comercio*, C6.

Planas, Enrique (2014, 23 de agosto). Una artista convertida en detective. *El Comercio*, C16.

Poeta en video. (2003, 13 de agosto). *El Comercio*, C6.

Por segunda vez inauguran festival de video arte. (1998). *El Comercio*, C7.

R.D. (2003, 21 marzo). La vidéo engagée et solidaire. *La Montagne*.

Reis Gomes, Joao (1970). Voltamos a Falar de Arte Cinética e seus efeitos. *Folha de Sao Paulo*.

Revoredo, Alberto (2010, 8 de julio). Colectores de conceptos. *El Comercio*, C4.

Revoredo, Alberto (2010, 31 de enero). En los confines del mutismo. *El Comercio*, C6.

Revoredo, Alberto (2010, 14 de febrero). Metáforas de un artista híbrido. *El Comercio*, C6.

Rivera A., Humberto (1973, 16 de diciembre). Escultor Plantea Abolir la Pena De Muerte en Perú. *La Prensa*, p. 16.

Robles, Marcela (1998, 10 de julio). Rafael Besaccia y sus momentos del bosque en muestra novedosa. *El Comercio*, C9.

Román, Élide (2000, 28 de marzo). Muntadas, las vías de la interrogación. *El Comercio*, C6.

Román, Élide (2001, 29 de diciembre). Recuento y reflexión (I). *El Comercio*, C5.

Román, Élide (2003, 28 de diciembre). 2003: recuento y reflexiones (I). *El Comercio*, C18.

Román, Élide (2004, 10 de octubre). Visibilidades y presencias (I). *El Comercio*, C17.

Seminario de Jorge La Ferla. (2000). *El Comercio*, C2.

Servat, Alberto (2016, 17 de agosto). "Spiralä": nuestra crítica del espectáculo de Óscar Naters. *El Comercio*.

Stelarc: entre zombies y cyborg. (2001, 11 de octubre). *Expreso*.

Técnica sofisticada en el video-arte que se hace en Francia. (1998, 11 de junio). *El Comercio*, C8.

Terminó anoche sus trabajos la IV Asamblea de AIR eligiendo Presidente a Ricardo Vivado (1955, 16 de abril). *El Comercio*.

Trivelli, Carlo (2002, 12 de noviembre). Video alternativo. *El Comercio*, C6.

Trivelli, Carlo (2003, 22 de junio). Ojos de videotape. *El Comercio*, C24.

Trivelli, Carlo (2003, 27 de julio). Entre videoarte y telenovelas. Entrevista a Arlindo Machado. *El*

Comercio, C18.

Trivelli, Carlo (2004, 15 de mayo). Tres artistas peruanos de la era electrónica. *El Comercio*.

Trivelli, Carlo (2004, 11 de agosto). Cuando la luz comienza a surgir. *El Comercio*.

Trivelli, Carlo (2004, 17 de julio). Una perturbadora ausencia invade Piedradura. *El Comercio*, C13.

Un director sin finales felices. (2003, 27 de julio). *El Comercio*, C17.

V festival internacional de video/arte/electrónica 2001. (2001, 8 de mayo). *Gestión*.

Vaccaro, Yolanda (2001, 15 de setiembre). La nueva tendencia latinoamericana. *El Comercio*, C9.

Van Assche, Christine (2010, 4 de julio). Casados con el videoarte. *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 8-9.

Vanini, Alfredo (2000, 11 de junio). La red del saber. *Domingo* (sup. del diario *La República*), 27-28.

Vargas, Martín (2001, 21 de mayo). Identidad en video: curadora brasileña Solange Farkas reflexiona sobre imaginario latinoamericano. *El Peruano*, 14.

Vargas, Martín (2001, 13 de junio). Radiografía de la periferia. *El Peruano*.

Verdades y mentiras del video. (2002, 6 de junio). *El Peruano*.

Viaje por Translima. (2001, 4 de junio). *El Comercio*, C3.

Video arte alemán en la sala Luis Miró Quesada. (2001, 11 de mayo). *Gestión*.

Videos made in Francia. (2002, 15 de junio). *Expreso*.

Villacorta, Jorge (1990, 18 de marzo). El fabuloso animal peludo. *Página Libre*, p. C14.

Vinazza Ramírez, Anahí (2002, 29 de mayo). Arte de alto vuelo. *El Peruano*, 24.

Visiones tecnológicas. (2006, 9 de junio). *El*

Comercio, C3.

Wiener, Gabriela (2001, 24 de mayo). La invitación al viaje. Tombe (de Robert Cahen). Sala Luis Miró Quesada Garland. *El Comercio*, C6.

Wiener, Gabriela (2001). Exposición sonora. *El Comercio*, C4.

Wiener, Gabriela (2001, 23 de marzo). Expresión de alto riesgo. *El Comercio*, C6.

Wong, Luis (2015, 9 de agosto). Código transformado en arte. *El Dominical* (sup. del diario *El Comercio*), 4.

Zaballos, Francisco (1999, 12 de noviembre). El lado oscuro de Bellas durmientes. *El Peruano*. p.14.

Zombies y cyborgs. (2001, 11 de octubre). *Gestión*.

TESIS Y MONOGRAFÍAS / THESIS AND ESSAYS

Arca, Elisa (2011). La vivencia personal del cine: un acercamiento al dispositivo cinematográfico a través de la obra de Marco Pando. (Ensayo no publicado). Pontificia Universidad Católica, Lima.

Vergara, Juan J. (2010). "Sujetos contemporáneos, arte y estética : una aproximación teórica al videoarte en la voz de expertos peruanos y de otras partes de Latinoamérica en los últimos diez años : de 1999 al 2009." Maestría en Comunicaciones, Escuela de Posgrado, Pontificia Universidad Católica del Perú.

REPORTES / REPORTS

Demoly, Yasmina (1998). Vidéo-Art et Nouveaux courants de création artistique au Pérou. CICV Pierre Schaeffer.

Mariátegui, José-Carlos y Jorge Villacorta (2004). Insular Areas of New Media Creativity in Latin America: Initial findings on art, science and technology in groups and non-represented areas of Latin America. edited by UNESCO Digitarts Portal. Paris: UNESCO.

Mitchell, William J., Alan S. Inouye y Marjory

S. Blumenthal (Eds.) s.f. Beyond Productivity: Information Technology, Innovation, and Creativity. Washington D.C.: National Academies Press.

Mariotti, Francesco (1968). Projekt Geldmacher - Mariotti (Manifiesto). edited by 4 Documenta Kassel.

Mariotti, Francesco (1971). Manifiesto de Contacta 71. Lima.

Mariotti, Francesco (1999). Manifiesto de la Bienal de Sao Paulo.

Mariotti, Francesco, Fernando Bedoya y Juan Javier Salazar (1979). Manifiesto de Contacta 79.

Pérez, Lilia (2005). Anamnesis: Panorama del Arte Electrónico Mexicano. Publicación en el marco del Festival Internacional de Video/Arte/ Electrónica (VAE9). Lima: Realidad Visual.

Ressler, Oliver (2005). Economías Alternativas, Sociedades Alternativas. Publicación en el marco de la Exposición "Economías Alternativas, Sociedades Alternativas" durante el Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica (VAE9). Lima: Realidad Visual.

CONFERENCIAS / CONFERENCE PAPERS

Mariotti, Francesco (2001). El pensamiento es un jardín híbrido. Experimentadesign 2001, Monasterio de Arrábida, Lisboa, octubre 2001.

Mariotti, Francesco (2012). La luz como señal (das licht als signal). Sculpture Network XIth international Forum "Die Zukunft leuchtet, licht in der Gegenwartskunst", Celle, 28-29 de setiembre 2012.

Schimd, Benjamin Marius (2000). Why we need hybrid gardens: on the occasion of the opening of Francesco Mariotti's "Quantenballet" in the Schlosspark in Celle/Germany, 9 de junio al 31 de octubre 2000.

OTROS (MANIFIESTOS, MANUSCRITOS, TEXTOS DE SALA) / OTHERS (MANIFESTOS, MANUSCRIPTS, CAPTIONS)

Alvarado, Luis (2016). Texto del catálogo Hacer la Audición (en proceso de edición).

Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios (2013). Bases del Concurso Nacional de Obras Cinematográficas Experimentales 2013. Lima.
<http://dafo.cultura.pe/concursos/wp-content/uploads/2018/05/Bases-Experimentales2013.pdf>

Fagone, Vittorio (1988). I "nuovi automi" di Francesco Mariotti.

Flores-Hora, David (2014). ¿Un nuevo medio en el medio? Historia del video peruano. Brochure de exhibición, Galería Municipal de Arte Pancho Fierro, Municipalidad Metropolitana de Lima.

Mariátegui, José-Carlos (2012). Las imágenes fragmentadas son ruinas (historias) atemporales intervenidas por artefactos fugaces: Notas sobre La Historia Se Descompone En Imágenes, No En Historias de Elena Damiani. ed. Revolver Galería. Lima.

AGRADECIMIENTOS

Esta publicación –que ha requerido tres años para su culminación– no hubiese sido posible de no haber contado con el apoyo inicial recibido gracias a la convocatoria del Sistema de Información de las Artes en el Perú (INFOARTES) 2016, bajo la iniciativa de acciones conjuntas en gestión de información y reconocimiento de las artes en el Perú, organizada por la Dirección de Artes del Ministerio de Cultura. Agradecemos al equipo de INFOARTES y en especial a Julio César Vega y Claudia Durango. Del mismo modo, Proyecto AMIL, representado por Juan Carlos Verme, brindó un apoyo complementario y decidido al proyecto. Fueron estos dos aportes iniciales los que permitieron concretar esta publicación.

5
7
2
Muchos artistas –residentes en el Perú y el extranjero– nos han proporcionado material visual, audiovisual e información de sus proyectos, que ha sido de gran ayuda para la realización de muchos de los ensayos del libro. Ante la imposibilidad de consignar todos sus nombres optamos por un agradecimiento amplio y general.

Mediante consultas telefónicas y escritas, así como entrevistas, muchas personas nos han proporcionado perspectivas históricas fundamentales sobre el desarrollo del videoarte y sus hibridaciones con otras disciplinas. Queremos agradecer especialmente a Mario y María Acha, Adrián Arias, Gabriel Castillo, Alfonso Castrillón, Carlos Cueva, Fernando de la Jara, Fernando de Szyszlo, Karin Elmore, Rafael Freyre, Rafael Hastings, Luis Lama, Ernesto Leistenschneider, Sharon Lerner, Francesco Mariotti, Manongo Mujica, Oscar Naters, Rebeca Ráez, Carlos Runcie Tanaka, Arturo Sinclair y Esther Vainstein.

También queremos agradecer a las personas que nos has proporcionado acceso a valiosos documentos de trabajo, archivos personales

y apoyo técnico para la realización de este proyecto: David Alcalde, Rodrigo Alonso, Luis Alvarado, Ricardo Bedoya, Angie Bonino, Gustavo Buntinx, Carolina Estrada, Néstor Escurra, Lourdes Herrera, María del Carmen Jaramillo, Miguel A. López, Nataly Montes, Andrea Nacach, Jairo Palomino, Rubén Ramos, Ana Torres, Ivonne Sheen, Jesús Varillas y Teresa Velásquez.

Finalmente, queremos agradecer a todos los autores que con sus contribuciones han hecho posible esta publicación.

ACKNOWLEDGMENTS

This publication—which has required three years for its completion—would not have been possible had it not been for the initial support received thanks to the call of the Information System of the Arts in Peru (INFOARTES) 2016, under the initiative of joint actions in information management and recognition of the arts in Peru, organized by the Arts Department of the Ministry of Culture. We thank the team of INFOARTES and especially Julio César Vega and Claudia Durango. In the same way, Proyecto AMIL, represented by Juan Carlos Verme, provided complementary and decisive support to the project. It was these two initial contributions that allowed this publication to be finalized.

Many artists—based in Peru and abroad—have provided us with visual, audiovisual and information material of their projects, which has been of great help for the realization of many of the book's essays. Faced with the impossibility of consigning all their names, we opted for a broad and general appreciation.

Through telephone and written consultations, as well as interviews, many people have provided us with fundamental historical perspectives on the development of video art and its hybridizations with other disciplines. We would like to especially thank Mario and María Acha, Adrián Arias, Gabriel Castillo, Alfonso Castrillón, Carlos Cueva, Fernando de la Jara, Fernando de Szyszlo, Karin Elmore, Rafael Freyre, Rafael Hastings, Luis Lama, Ernesto Leistenschneider, Sharon Lerner, Francesco Mariotti, Manongo Mujica, Oscar Naters, Rebeca Ráez, Carlos Runcie Tanaka, Arturo Sinclair and Esther Vainstein.

We also want to thank the people who have given us access to valuable work documents, personal archives and technical support for the realization of this project: David Alcalde,

Rodrigo Alonso, Luis Alvarado, Ricardo Bedoya, Angie Bonino, Gustavo Buntinx, Carolina Estrada, Néstor Ecurra, Lourdes Herrera, María del Carmen Jaramillo, Miguel A. López, Nataly Montes, Andrea Nacach, Jairo Palomino, Rubén Ramos, Ana Torres, Ivonne Sheen, Jesús Varillas and Teresa Velásquez.

Finally, we want to thank all the authors who with their contributions have made this publication possible.

ÍNDICE ONOMÁSTICO / NAME INDEX

51-1 Arquitectos 147, 413

5 Esquinas 136, 402

A

Abad, Antoni 80, 354

Abi-roud, Sabet 151, 417

Abugattás, Sergio 108, 380

Aburto, José 62, 110, 127, 129,
340, 382, 393, 395

Acconci, Vito 30, 58, 312, 336

Acevedo, Gabriel 42, 43, 44,
107, 110, 239, 242, 245, 246,
247, 250, 251, 324, 325, 326,
379, 382, 493, 496, 499, 501,
503, 504

Acevedo, Wilton 82, 356

Acha, Juan 31, 36, 281, 313,
318, 532

Acha, Mario 29, 32, 167, 270,
311, 314, 429, 521

Ackerman, Delia 55, 193, 194,
199, 200, 333, 453, 459, 460

Acosta, Alonso 64, 342

Acuña, Héctor (Frau
Diamanda) 141, 406

Agid, Olivier 58, 335

Agois, Rossana 30, 36, 107,
312, 318, 378

Aguilar, Luis David 143, 409

Aguirre, Miguel 43, 270, 325,
522

Ahtila, Eija Liisa 254, 507

Akbari, Mania 66, 344

Aláez, Ana Laura 40, 322

Alarcón, Cristian 40, 65, 91,
92, 93, 126, 322, 343, 364, 365,
366, 392

Alarcón, Oscar 225, 479

Alayza, Pedro Pablo 114, 385

Albornoz, Liliana 99, 371

Alemán, José 82, 356

Allain, Mabel 44, 232, 326, 486

Almenara, Alonso 260, 268,
512, 520

Aloardi 65, 66, 68, 123, 130,
136, 139, 140, 141, 225, 342,
344, 346, 389, 396, 402, 405,
406, 479

Alonso, Rodrigo 30, 54, 59, 187,
188, 192, 197, 198, 312, 332,
336, 447, 448, 452, 457, 458,
572, 573

Alvarado, Luis 106, 123, 137,
139, 140, 143, 378, 389, 403,
405, 406, 409

Alva, Renzo 99, 371

Alvarez Ccoscco, Irma 168,
429

Álvarez, Félix 126, 392

Álvarez, Katya 113, 384

Álvarez Lezama, Manuel 80,
86, 354, 359

Alvear, Miguel 115, 386

Alÿs, Francis 83, 84, 85, 86, 102,
357, 358, 359, 374

Amaru II, Túpac 190, 191, 450,
451

Ames, Natalia 67, 345

Ampelakiotou, Eleni 223, 477

Ampex 28, 310

Ampuero, Claudia 114, 385

Andersen, Lars Bo 167, 429

Andrade Carmona, Alberto 76,
85, 350, 359

Andrade, Miguel 42, 44, 65,
324, 325, 326, 343

Anger, Kenneth 255, 507

Angulo, Lucy 31, 313

Ánima Lisa 227, 481

Apaza, Nereida 45, 223, 241,
326, 477, 495

Apolo, Rolando 167, 226, 428,
480

Appadurai, Arjun 202, 462

Aragón, Susana 36, 55, 236,
318, 333, 490

Aramayo, Omar 110, 382

Aramburú, Martín 99, 167, 210,
242, 243, 267, 372, 429, 469,
496, 497, 504, 519

Araya, Rodrigo 167, 428

Arca, Elisa 145, 221, 229, 249,
251, 252, 279, 411, 475, 483,
502, 504, 505, 531, 550, 551, 552

Arellano, Pedro 59, 336

Arévalo, Rafael 263, 267, 515,
518

Arford, Scott 60, 196, 204, 337,
338, 456, 464

Arguedas, José María 243,
286, 497, 537

Arias, Adrián 36, 55, 236, 318,
333, 572, 573

Arias & Aragón 36, 37, 55, 57,
81, 82, 193, 199, 200, 236, 237,
281, 318, 319, 333, 335, 355,
356, 453, 459, 460, 491, 533

Arias, Félix 136, 402

Arnold, Martin 263, 515

Arteaga, Gloria 40, 41, 67, 92, 106, 110, 126, 146, 254, 259, 322, 345, 364, 378, 382, 392, 412, 507, 511

Arthur, William Brian 177, 178, 438, 439

Artiaga, Mao 78, 80, 352, 354

Atala, Nazira 111, 383

Atasi, Roger 37, 38, 40, 41, 42, 55, 58, 79, 92, 93, 103, 104, 106, 151, 193, 199, 201, 202, 253, 271, 272, 273, 283, 319, 320, 321, 323, 324, 333, 335, 353, 365, 366, 375, 376, 378, 416, 453, 459, 461, 506, 523, 524, 525, 535

Atlas Group 109, 381

Augé, Marc 247, 251, 501, 504

Avenel, Emmanuel 66, 344

Ayala, Ricardo "El Anti" 81, 82, 91, 92, 93, 224, 255, 355, 356, 364, 365, 366, 478, 508

B

Babiola, Cecile 65, 66, 343, 344

Baca, Jorge Luis 108, 380

Baigorri, Laura 46, 61, 67, 209, 327, 339, 345, 468

Baker, Christopher 110, 381

Bambozzi, Lucas 64, 342

Banda, Mauricio 98, 99, 224, 370, 371, 478

Baraybar, José Pablo 262, 514

Barba, Rosa 58, 336

Barbier, Dominik 54, 332

Bardales, Carlos 227, 229, 481, 483

Barney, Matthew 204, 254, 464, 506, 507

Barrada, Yto 109, 381

Barreda, Miguel 223, 477

Barrenechea, Paola 63, 128, 341, 394

Barriga, Delia 181, 442

Barrionuevo, Stella Maris 232, 486

Barrios, Javier 29, 311

Barry, Andrew 161, 168, 423, 430

Bartana, Yael 109, 381

Basadre, Jorge 272, 524

Bataille, Georges 210, 469

Battier, Marc 67, 345

Bedoya, Luz María 42, 44, 107, 143, 284, 323, 324, 325, 326, 378, 409, 536

Bedoya, Ricardo 197, 265, 266, 268, 457, 517, 518, 520, 572, 573

Bélisle, Julie 41, 322

Bellatin, Mario 150, 416

Belli, Carlos Germán 110, 382

Bender, Walter 167, 428

Benjamin, Walter 52, 330

Bergman, Ingmar 149, 415

Bernedo, Karen 164, 165, 425, 426

Bertran, Rosario 108, 380

Besaccia, Rafael 37, 38, 55, 79, 86, 104, 202, 210, 211, 319, 333, 353, 359, 376, 462, 469, 470

Bianchi, Alexandra 108, 209, 380, 468

Bianda, Lorenzo 31, 312

Biederman, Matthew 60, 196, 204, 205, 337, 338, 456, 464

Birnbaum, Dara 58, 336

Black Dice 143, 408

Blumenthal, Marjory S. 168, 170, 430, 432

Bockos, Gustavo 110, 382

Boj, Clara 112, 384

Bolaños, César 110, 137, 382, 403

Bonaechea, James 113, 385

Bonilla, Atilio 264, 515

Bonilla, Dana 211, 470

Bonino, Angie 36, 40, 41, 43, 55, 57, 58, 59, 65, 103, 104, 122, 125, 126, 191, 193, 194, 198, 199, 201, 207, 209, 224, 232, 236, 237, 254, 271, 286, 318, 321, 322, 323, 324, 333, 335, 337, 343, 374, 375, 376, 388, 391, 392, 451, 453, 458, 459, 461, 466, 468, 478, 486, 490, 491, 507, 522, 537, 538, 572, 573

Borasino, Teresa 126, 392

Borda, Nicolás 167, 428

Borea, Alberto 44, 65, 94, 127, 325, 343, 367, 393

Born, Georgina 161, 168, 423, 430

Bósquez, Vanessa 164, 165, 425, 426

Boulton, Jack 35, 317

Brakhage, Stan 242, 496

Brea, José Luis 66, 344

Breuning, Olaf 65, 343

Brik, Lili 190, 450

Broeckmann, Andreas 193, 198, 208, 453, 458, 466

Brucker-Cohen, Jonah 108, 379

Bruguera, Tania 83, 357

Brümmer, Ludger 67, 345

Bruns, Jörg-Heiko 77, 86, 351, 359

Bryce, Fernando 272, 524

Buccellato, Laura 77, 351

Bueno, Patricia 41, 42, 45, 99, 126, 254, 283, 322, 323, 326, 371, 392, 507, 535

Bunting, Heath 110, 381

Buntinx, Gustavo 43, 258, 270, 325, 510, 522, 572, 573

Buñuel, Luis 34, 316

Burga, Sebastián 110, 382

Burga, Teresa 29, 31, 35, 114,
280, 310, 311, 313, 317, 386, 532

Bustamante, Camila 67, 345

Bustamante, Emilio 256, 568,
509, 520

Bustos, Paula 164, 426

Butler, Martin 109, 381

C

Caballero, Natalie 210, 469

Cáceda, Aldo 98, 150, 370, 371,
415

Cáceres, Karina 99, 224, 267,
372, 478, 518

Cahen, Robert 54, 57, 185, 186,
332, 335, 445, 446

Caillat, Sébastien 109, 381

Calderón, JuanMa 44, 255, 256,
326, 508

Camacho, Leonardo 108, 110,
380, 382

5
7
6

Cambiasso, Norberto 110, 382

Campbell, Jim 111, 382

Campbell, Kyd 113, 384

Campos Gómez, John 263,
264, 515, 516

Campos, Jorge 268, 519

Campos, María José 243, 497

Campusano, José Celestino
264, 516

Campus, Peter 30, 312

Canales, Edwin 99, 371

Cánepa, Andrea 66, 344

Canogar, Daniel 40, 82, 322,
356

Canziani, Alina 257, 509

Capisani, Dulcimira 82, 356

Capisano, Pia 165, 425

Carbajal, José Luis 91, 103,
104, 364, 375, 376

Carboni, Giancarlo 264, 515

Carbonel, Walter 36, 79, 90,
270, 272, 318, 352, 363, 522, 524

Carboni, Mirella 256, 508

Carhuarupay, Verónica 234,
488

Carrión, Juanli 66, 344

Casanova, Lourdes 174, 178,
436, 439

Casanueva, Juan Manuel 167,
429

Casari, Alberto 77, 78, 110,
351, 352, 382

Casas, Walter 137, 403

Cassals, José 29, 311

Castagnola, Giacomo 168, 429

Castañeda Lossio, Luis 43, 85,
274, 324, 359, 526

Castelain, Sybille 107, 379

Castillo, Gabriel 65, 141, 225,
343, 406, 479, 572, 573

Castillo, Juano 136, 402

Castillo, Manuel 132, 398

Castrillón, Alfonso 30, 33, 35,
37, 52, 53, 58, 76, 312, 315, 317,
319, 330, 335, 350, 572, 573

Castro, José 113, 384

Castro, José Javier 53, 58, 134,
136, 137, 139, 140, 190, 335,
400, 402, 403, 405, 406, 450

Castro, Jota 112, 383

Castro, Rudolph 44, 108, 277,
326, 380, 528

Castro, Vladimir 164, 165, 425,
426

Cathelat, Marie-France 31, 313

Cavero, José Eduardo 28, 310

Caycho, Vaneza 181, 442

Ccopacatty, Aymar 164, 165,
425, 426

Cebrenos, Frank 108, 380

Cerdeña, Cecilia 224, 478

Cermeño, Luis 164, 426

Chambi, Manuel 230, 483

Chambi, Martín 210, 230, 469,
483

Chambi, Víctor 230, 483

Chamorro, Jorge Luis 40, 60,
91, 94, 104, 106, 210, 234, 284,
322, 338, 364, 367, 376, 378,
469, 487, 536

Chaparro, Aldo 38, 78, 86, 319,
352, 359

Charalambos, Gilles 168, 429

Charrier, Marie Bernadette
64, 342

Chaski, Grupo 231, 485

Chaves, Raimond 42, 44, 114,
324, 325, 326, 386

Chávez, Juan 93, 225, 366, 479

Chávez, Carlos 93, 78, 352, 366

Chávez, Harry 144, 410

Checa, Luis Fernando 42, 323

Chillida, Alicia 104, 376

Chirinos, Eduardo 110, 382

Chlěbnikov, Velimir 211, 470

Chuquimia, Raúl 223, 477

Cirio, Paolo 110, 381

Clayton, Joshua Kit 60, 196,
204, 337, 338, 456, 464

Cohen, Harold 132, 398

Cok, Sun 93, 140, 406, 366

Collantes, Johnny (Chuchek,
Kollantes) 136, 402

Collins, Susan 111, 382

Compañía "Inty Raymi" 27, 309

Condon, Brody 109, 381

Connearn, David 111, 382

Contreras, Ismael 151, 416

Cordero, Alberto 167, 428

Cortijo, Jano 81, 82, 83, 93, 224,
271, 355, 356, 357, 366, 478, 523

Cosimi, Enzo 150, 415, 416

Costabile, Sue 60, 196, 204,

337, 338, 456, 464
Costa, Pedro 264, 516
Counter Copy 224, 478
Cristobal, Jimmy 210, 469
Cristo Demoleador 65, 343
Cronenberg, David 242, 496
Crooks, Daniel 111, 382
Cubitt, Sean 110, 111, 161, 168,
382, 423, 430
Cucho, Gonzalo 108, 380
Cueva, Carlos 148, 414, 572,
573
Cuevas, Tatiana 42, 114, 275,
324, 385, 527
Cuevas, Ximena 59, 336
Cunningham, Chris 107, 379
Curtis, Jennifer 144, 410
Czarnecki, Gina 111, 382
Czegledy, Nina 41, 109, 323,
380

D

Dailleau, Laurent 66, 344
Dal Farra, Ricardo 67, 126,
345, 392
Dalgo, Patricio 164, 426
Damiani, Elena 43, 44, 66, 92,
94, 96, 110, 254, 257, 276, 325,
326, 344, 365, 367, 382, 507,
510, 528
Damián, Máximo 243, 497
Dancemonks Dance Company
144, 410
Dapello, Sergio 241, 495
Dasso, Andrea 99, 371
da Vinci, Leonardo 285, 536
Day, Clifford 110, 382
Dayton-Johnson, Jeff 178, 439
De Bernardi, Giuseppe 81, 82,
149, 355, 415

de Ferrari, Silvio 270, 522
de Kerckhove, Derrick 110,
382
de la Fuente, Ana María 36,
317
de María, Lucía 184, 414
del Águila, Felipe 65, 343
de la Jara, Fernando 38, 77, 78,
272, 319, 351, 352, 524, 572, 573
DeLappe, Joseph 109, 380
del Busto, Raúl 266, 518
Del Carpio, Milagros 151, 417
Delehanty, Suzanne 35, 317
Delfín, Mauricio 62, 69, 70, 122,
127, 129, 340, 347, 348, 388,
393, 394, 395, 397, 553
Delgado, Alejandra 225, 479
Delgado, Ángela 108, 380
Delgado, Deborah 139, 405
Delgado, Héctor 241, 495
Delgado, Maricel 44, 210, 326,
470
Delgado, Mauricio 286, 287,
537, 538
Delgado, Mónica 268, 519
Deliveri, grupo 111, 112, 383
del Pino, Ponciano 278, 529
del Valle, Augusto 41, 322
Demoly, Yasmina 55, 333
de Nijs, Marnix 142, 408
de Orbegoso, Ana 78, 352
Depaz, Alonso 99, 211, 371,
470
de Rijke/ de Rooij 109, 381
Derteano, Rodrigo 108, 147,
167, 380, 413, 428
Desarrollo Artístico Cultural
Peruano (DACP) 122, 125, 126,
388, 391, 392
De Sica, Vittorio 149, 415
De Siena, Domenico 167, 429

de Szyszlo, Fernando 34, 275,
316, 505, 527, 572, 573
Devotto, Ezio 60, 338
de Ybarra, Edward 99, 222,
372, 476
Díaz, Diego 112, 384
Díaz, Jimmy 108, 380
Díaz, José 108, 380
Díaz Montenegro, Walter 227,
481
Díaz Morales, Sebastián 109,
381
Díaz Vargas, Berenice 227, 481
Diebner, Hans 59, 337
Dittborn, Eugenio 111, 382
Domschke, Gisela 82, 356
D'Onadío, Iván 98, 99, 267, 371,
518
Doninger, Markus 109, 381
Dopazo, Jennifer 167, 429
Draganac, Ivo 126, 136, 392,
402
Dragona, Daphne 109, 110,
381, 382
Dubois, Philippe 258, 510
Duchamp, Marcel 210, 285,
469, 536
Dunnewind, Arjon 89, 362
Duponchel, David 263, 514
Durán, Juan 266, 518

E
Ehni, Wilma 126, 392
Eielson, Jorge Eduardo 41, 42,
110, 143, 323, 382, 409
Eismann, Sonja 64, 342
El Anfitrión de Pie 227, 481
Elmerer, Barbara 195, 455
Elmore, Karin 77, 148, 150,
151, 351, 414, 415, 416, 417,
472, 473

El Raphael, Petra María 78, 352
 Ennen, Andrés 240, 494, 553
 Ensemble 136, 402
 Erharter, Christian 64, 342
 Ertiub 124, 390
 Escobar, Rivera 239, 251, 493, 504
 Eshetu, Theo 55, 77, 333, 351
 Esparza, Felipe 44, 99, 326, 371
 Esparza, Gilberto 108, 379
 Espinosa, Fausto Esthela 223, 477
 Espinosa, Fito 38, 320
 Espinoza, Rodolfo 231, 485
 Esponda, Jorge 268, 519
 Esquivel, Iván (Plaztikk) 37, 40, 55, 59, 79, 81, 93, 103, 104, 106, 194, 199, 201, 272, 284, 319, 321, 322, 333, 337, 353, 355, 366, 374, 375, 376, 378, 453, 459, 461, 524, 535
 Evamuss 90, 136, 363, 402
 Ezeta, Fernando 28, 310

F

Falconí, Valentín 241, 495
 Farkas, Solange 54, 55, 57, 107, 192, 194, 196, 197, 332, 333, 335, 379, 452, 454, 456, 457
 Ferguson, Russell 86, 359
 Feriani, Selma 43, 325
 Fernández, César 98, 371
 Fernández, Gabriela 280, 532
 Fernández, Gonzalo 225, 479
 Fernández, José 99, 371
 Fernández, Laura 113, 384
 Fernández, Vanesa 78, 352
 Ferrando, Juan Carlos 256, 509
 Ferrand, Paz 108, 380
 Fiedler, Katherinne 44, 95, 211, 277, 326, 368, 470, 529
 Figueroa, Cristian 167, 429
 Figueroa, Luis 483, 230
 Finn, Iunker 149, 414
 Firbas, Joseph 32, 314
 Fischer, Herve 52, 330
 Fischli, Peter 247, 501
 Fischman, Rajmil 67, 345
 Flores, Gabriela 110, 164, 381, 426
 Flores-Hora, David 34, 42, 46, 316, 324, 327
 Flores, Luis 181, 441, 442
 Forde, Kathleen 60, 195, 196, 198, 203, 337, 455, 458, 463
 Forero, Omar 224, 256, 478, 508
 Forsyth Tessey, Paul 243, 244, 497, 498, 504
 Fortunic, Antonio 258, 510
 Franchy, Nicole 276, 528
 Franke, Herbert 132, 398
 Frayssinet, Yvonne 254, 507
 Freundt, Víctor 180, 441
 Freyre, Mauricio 110, 382
 Freyre, Rafael 95, 98, 184, 368, 370, 372, 373, 414
 Frieling, Rudolf 57, 193, 198, 335, 453, 458
 Frigerio, Gustavo 150, 151, 416, 417
 Fritsch, Matthias 110, 381
 Frost, Geri 79, 353
 Fudong, Yang 109, 381
 Fuentes Sadowski, Tatiana 262, 514
 Fuguet, Alberto 263, 515
 Fujimori, Alberto 32, 37, 39, 82, 83, 84, 199, 211, 247, 287, 314,

319, 320, 355, 356, 357, 446, 459, 470, 500, 538
 Fusco, Coco 65, 343

G

Gallarreta, Christian "Chrs" 64, 65, 90, 126, 132, 136, 140, 141, 342, 343, 344, 363, 392, 398, 402, 406
 Gallo, José 136, 402
 Gálvez, Héctor 224, 478
 Gamarra, Sandra 43, 110, 276, 325, 382, 528
 Gandolfo, Flavia 104, 376
 Garay Albújar, Andrés 43, 111, 325, 382
 Garay, Carlos 42, 323
 García, Alan 287, 538
 García de Polavieja, Lucía 114, 386
 García, Ignacio 66, 344
 García, Marcos 113, 384
 García, Miguel 255, 270, 507, 522
 García, Raquel 199, 459
 García Torres, Mario 109, 381
 García-Zapatero, Luis 78, 352
 Garon, Syd 59, 336
 Garreaud, Gastón 110, 382
 Garrido-Lecca, Celso 137, 403
 Garrido-Lecca, Ximena 43, 44, 45, 276, 325, 326, 528
 Geimer, Guillermo 256, 509
 George, Sylvain 264, 516
 Ghezzi, Valeria 110, 382
 Gimnasia Visual Sonora 227, 481
 Giraud, Fabien 109, 381
 Giraudon, Marie France 66, 343
 Glusberg, Jorge 28, 30, 35, 52,

55, 76, 196, 310, 312, 317, 330, 333, 350, 456

Godard, Jean-Luc 58, 336

Godon, Norbert 127, 393

Goebel, Johannes 195, 196, 455

Goifman, Kiko 82, 356

Goldenberg, Aron 200, 460

Golder, Gabriela 115, 386

Gomero, Giancarlo 127, 393

Gómez, Fran 236, 490

Gómez, Raúl 144, 227, 410, 481

Gómez-Sánchez, Gloria 35, 317

Gondry, Michel 107, 379

Gonzales, Dante 126, 392

Gonzales Paucar, Antonio 44, 167, 168, 210, 225, 285, 325, 429, 469, 479, 536

González Ríos, Carlos 136, 257, 402, 509

Gonzales, Walter 181, 442

González, Álvaro 253, 506

González, Édgar 136, 402

González-Foerster, Dominique 109

Gonzalez, Jai 111, 383

González, Jorge 136, 402

González, Leonardo 164, 426

Gonzalez, Yuliesky 261, 284, 513, 536

Gore, Lesley 81, 355

Gracia Pineda, María 164, 426

Gramsci, Antonio 191, 210, 451, 469

Granda, María Isabel "Chabuca" 27, 136, 309, 402

Grau, Miguel 32, 259, 283, 314, 511, 534

Grieve, Luis 90, 363

Grimonprez, Johan 58, 336

Gruenberg, Philippe 44, 45, 104, 325, 326, 376

Grupo de Arte Electrónico Interactivo 59, 336

Guerín, José Luis 263, 515

Guillot, Eduardo 36, 318

Gutiérrez, Carles 113, 384

Gutiérrez, Fernando "Huanchaco" 92, 253, 259, 283, 363, 365, 366, 506, 511, 534

Gutiérrez, Rubén 66, 344

Guzmán, Abimael 32, 211, 314, 470

H

Hare, Billy 29, 311

Hare, Pablo 104, 376

Hastings, Rafael 28, 30, 34, 35, 37, 46, 65, 281, 310, 312, 316, 317, 319, 327, 343, 533, 572, 573

Hatoum, Mona 58, 111, 336, 382

Haustein, Lydia 56, 61, 192, 193, 194, 198, 199, 334, 339, 452, 453, 454, 458, 459, 553

Havel, Christophe 64, 342

HBL, Leandro 66, 344

Hébert, Jean-Pierre 132, 398

Helberg, Heinrich 110, 382

Henry, Eric 59, 336

Heraud, Javier 226, 259, 480, 511

Hernández Calvo, Max 21, 34, 78, 81, 104, 106, 269, 270, 273, 283, 303, 316, 352, 355, 376, 378, 521, 522, 525, 534, 554

Hershmann, Lynn 186, 446

Hidalgo, Alberto 110, 382

Higa, Jaime 110, 281, 382, 533

Hildebrandt, César 31, 32, 313, 314

Hill, Gary 80, 353

Hinrichsen, J. 27, 308

Hipertrópico, grupo de investigación 168, 429

Hitchcock, Alfred 254, 284, 507, 535

Hochschild, Eduardo 44, 325

Hochschild, Mariana 44, 325

Huarcaya, Roberto 82, 356

Huárniz, Clara 59, 108, 110, 336, 380, 382

Huayco EPS 32, 313

Huby, Mila 82, 356

Hui Nga-shu, Rita 57, 335

I

Ibars, Roger 108, 379

Icaza, Álvaro 95, 99, 277, 368, 371, 529

Iglesias, Lorea 45, 326

Ignacio, López José 143, 227, 409, 481

Iguñiz, Natalia 81, 104, 270, 278, 355, 376, 522, 529

Illich, Fran 66, 344

Inamine, Cynthia 266, 518

Inaut, colectivo 142, 408

Inouye, Alan S. 168, 170, 430, 432

Insumisión 124, 135, 390, 402

Integro 144, 149, 150, 151, 410, 415, 417

Ionesco, Eugene 151, 416

Iparraguirre, Elena 32, 314

Itapura, Fabio 82, 356

Izaguirre, Alonso 263, 264, 515, 516

Izarra, Adina 67, 345

Izquierdo, Anaze 227, 481

5
7
9

J

Jacoby, Daniel 95, 143, 239, 245, 247, 248, 250, 251, 261, 262, 368, 409, 493, 499, 501, 502, 503, 504, 513, 514

Jara, Reina 87, 101, 145, 189, 210, 221, 360, 373, 411, 449, 469, 475, 554

Jardín 126, 144, 227, 229, 392, 410, 481, 483

Jardín, Liti 227, 481

Jardín, Raúl 227, 229, 481, 483

Jesurun, John 149, 414

Jiménez, Martín 108, 380

Johnson, Koenig 108, 284, 286, 380, 536, 537

Jonze, Spike 107, 379

José Galindo, Regina 83, 357

Juárez, Beno 380, 382, 398, 429, 440, 510, 554

5 Julca, Alex 108, 380

8 Junchaya, Rafael 65, 343

0 Jurado, Rolando 268, 519

K

Kaikini, Srajana 191, 451

Kameya, Arturo 95, 276, 368, 528

Kaprow, Allan 30, 312

Karkowsky, Zbigniew 65, 342

Karp, Diane 77, 86, 351, 359

Katsumoto, Yuichiro 109, 381

Keane, Glen 243, 497

Kentridge, William 57, 197, 249, 335, 456, 502

Khan, Hassan 109, 381

Kleinjan, Arthur 109, 381

Klein, Yves 281, 533

Knight, Nick 107, 379

Koblin, Aaron 110, 381

Kogut, Sandra 54, 332

Kollantes 136, 402

König, Johann 43, 325

Kovacs, Ernie 30, 312

Krebs, Victor J. 106, 110, 197, 378, 381, 382, 457

Kronfle, Rodolfo 105, 377

Kruchónyj, Alekséi 144, 410

Kuntzel, Thierry 58, 336

Kwella, Micky 55, 56, 192, 193, 207, 208, 333, 334, 452, 453, 466

L

La Ferla, Jorge 54, 56, 110, 187, 188, 192, 196, 197, 254, 268, 332, 334, 382, 447, 448, 452, 456, 457, 507, 520

Lama, Diego 40, 41, 42, 44, 59, 90, 91, 92, 93, 103, 104, 106, 126, 127, 210, 254, 273, 274, 322, 323, 324, 325, 326, 337, 363, 364, 365, 366, 374, 375, 376, 378, 392, 393, 469, 506, 525, 526

Lama, Gabriel 110, 382

Lama, Luis E. 36, 37, 76, 79, 80, 86, 269, 318, 319, 350, 353, 359, 521, 572, 573

Lamas, Nicolás 276, 528

Landau, Sigalit 109, 381

La Otra Orilla (LOT) 144, 148, 151, 410, 414, 417

La Perrera 81, 355

Larcher, David 54, 332

La Rosa, Fernando 29, 311

La Rosa, Leopoldo 110, 137, 382, 403

La Rosa, Nancy 276, 528

Larrea, Manuel 110, 382

Larsen, Nicolaj 109, 381

Lavalle, Omar 106, 136, 144, 226, 378, 402, 410, 480

Law, Jamsen 57, 335

Lázaro, Anthony 224, 478

Lazo, Ofelia 254, 507

Ledgard, Galahad 108, 380

Lee, Donhee 144, 410

Lee, Leslie 31, 313

Leguía, Teté 110, 382

Lehni, Jürg 108, 380

Leistenschneider, Ernesto 103, 280, 375, 532, 564, 565, 572, 573

Lemaître, Isabelle 109, 257, 381, 510

Lemaître, Jean-Conrad 109, 257, 381, 510

Le Mezo, Ermeline 65, 343

Lemur, Jab 110, 382

León, Juan Carlos 164, 168, 426, 430

León-Xjimenez, Carlos 148, 414

Lerner, Sharon 39, 114, 275, 321, 385, 527, 572, 573

Lester, Todd 168, 429

Letts, Carlos 58, 60, 103, 104, 106, 127, 335, 338, 375, 376, 378, 393

Levin Rojo, Elias 55, 196, 333, 456

Lindo, Luisa Fernanda 143, 409

Lischi, Sandra 191, 192, 198, 209, 451, 452, 458, 468, 555

Llizarbe, Luis 98, 371

Llusera, Sergio 257, 510

López, Francisco 142, 408

López, José Ignacio 143, 227, 409, 481,

López, Martín 66, 344

López, Miguel 50, 108, 336, 380,

López, Miguel A. 35, 46, 317, 327, 572, 573

Lozano, Iván 40, 59, 91, 93, 103, 104, 106, 126, 321, 337, 364,

366, 374, 376, 378, 392

Lucio, Julio 113, 384

Ludeña, Wiley 30, 36, 107, 312, 318, 378

Ludic- Society 109, 381

Ludovico, Alessandro 110, 381

Luginbuehl, Andy 64, 342

Luna, Christians 98, 370, 371

Luna Victoria, Jaime 256, 263, 509, 515, 520

Luyo, Verónica 277, 529

Luza, Dante 90, 363

Luz y Sombra, dúo 27, 309

M

Machado, Arlindo 40, 54, 59, 105, 192, 198, 253, 322, 332, 337, 377, 452, 457, 505

Macha, Ignacio 32, 314

Machicao, Gabriela 98, 224, 371, 478

Maiakovski, Vladimir 190, 450

Malatesta, Marisol 126, 276, 392, 528

Malatesta, Miguel 35, 317

Malcolm, Alan 63, 128, 341, 394

Malevich, Kazimir 211, 470

Malina, Roger 111, 382

Mantilla, Gilda 32, 42, 44, 104, 114, 314, 324, 325, 326, 376, 386

Marambio, Pochi 110, 382

Marcelo, Jim 241, 495

Mariátegui, José Carlos 190, 191, 210, 450, 451, 469

Mariátegui, José-Carlos 21, 26, 36, 41, 42, 45, 46, 52, 53, 62, 76, 90, 91, 92, 96, 104, 111, 126, 160, 168, 169, 184, 188, 189, 190, 191, 192, 194, 195, 198, 200, 203, 209, 237, 245, 279, 303, 308, 318, 322, 324, 326, 327, 330, 340, 350, 363, 364, 365,

376, 382, 392, 422, 429, 431, 444, 448, 449, 450, 451, 452, 454, 455, 458, 460, 463, 468, 491, 4, 499, 531, 555,

Marimon, Oscar 110, 382

Mariotti, Francesco 29, 30, 31, 34, 35, 41, 42, 77, 78, 86, 110, 143, 167, 270, 311, 312, 316, 317, 323, 324, 351, 352, 359, 382, 409, 428, 521, 572, 573

Marker, Chris 58, 336

Márquez, Alfredo 32, 82, 272, 281, 314, 355, 524, 532

Marreros, Nico 232, 486

Martinat, José Carlos 42, 59, 65, 93, 103, 104, 108, 273, 324, 337, 343, 366, 375, 376, 380, 525

Martinat, José Luis 44, 276, 325, 326, 528

Martínez, Julio 108, 380

Martos, Marco 42, 323

Martuccelli, Elio 114, 386

Massey, Daniel 110, 381

Mata, Héctor 44, 212, 278, 325, 471, 529

Mateo, Jesed 210, 469

Matiushin, Mijaíl 144, 410

Mavila, José Enrique 77, 351

Mayorga, Enrique "Kiko" 59, 65, 103, 106, 107, 108, 109, 112, 113, 136, 147, 160, 168, 169, 336, 337, 343, 375, 378, 380, 384, 385, 402, 413, 422, 429, 431, 555

Mazzucchelli, Kiki 41, 322

McCarthy, John 28, 310

McLaren, Norman 242, 496

McLuhan, Marshall 110, 195, 197, 257, 381, 454, 457, 510

McQueen, Steve 31, 109, 312, 381

MD, colectivo 114, 385

Medina, Cuauhtémoc 83, 84, 85, 86, 357, 358, 359

Medios Nómades 122, 126,

140, 388, 392, 405

Mejía, Víctor 251, 259, 504, 512

Mekas, Jonas 263, 515

Mendez, Josué 266, 517

Mendizábal, Pedro 66, 344

Mendoza, Roberto 241, 495

Menéndez, Eduardo 92, 146, 167, 364, 412, 429

Menezes, Philadelpho 82, 356

Mercier, Gilles 65, 343

Mesones, José Antonio 90, 363

Messi, Victoria 169, 431

Migliori, Giuliana 83, 85, 93, 96, 102, 274, 356, 358, 366, 369, 374, 525

Mik, Aernout 109, 110, 381

Minsky, Marvin 28, 310

Miracle, Daniel 165, 167, 425, 428

Miranda, Andrea 104, 376

Mitchell, William J. 161, 168, 170, 423, 430, 432

Miyazaki, Hayao 243, 497

Molero, Juan Daniel F. 98, 99, 266, 371, 517

Monge, María José 169, 431

Montalbetti, Mario 110, 382

Montalvo, César Toro 110, 382

Montenegro, Carlos 256, 509

Montenegro, Fernando 264, 516

Montero, Luis 255, 507

Monterrubio, Ignacio 66, 344

Montesinos, Vladimiro 211, 470

Moore, Tomm 243, 497

Mora Fernández, Jorge 236, 490

Morales, José Antonio "Cuco" 281, 533

Morey, Felipe 57, 126, 335, 392

Mormil, Marko 191, 451

Moro, César 127, 393

Moscoso, Marco Antonio 227,
229, 480, 481, 483, 486, 556

Mosquera, Gerardo 84, 86,
358, 359

Mühling, Mathtías 185, 445

Mujica, Manongo 110, 143, 281,
382, 409, 533, 572, 573

Mujica, Pilar "Chamaca" 27,
309

Mulder, Juan 44, 325

Mumenthaler, Milagros 254,
506

Muntadas, Antoni 40, 186, 187,
188, 322, 446, 447, 448

Musgrave, Christopher 60,
196, 204, 337, 338, 456, 464

N

5
8
2

Nadarajan, Gunalan 161, 168,
423, 430

Nakamura, Sandra 113, 260,
385, 512

Nascimento, Ricardo 113, 384

Naters, Oscar 77, 81, 149, 151,
351, 355, 415, 417, 572, 573

Nauman, Bruce 30, 312

Navarro, Augusto 232, 486

Naylamp 136, 402

Neokinok.tv collective 165

Neshat, Shirin 254, 507

Ng, Fion 57, 335

Nijenshon, Charly 114, 386

Nippoldt, Astrid 109, 381

Nishiyama, Eulogio 230, 483

Noguchi, Tami 144, 410

Nolan, Stuart 113, 384

Nonino, Fabián 113, 385

Novak, Pedro 33, 314

Núñez Allauca, Alejandro 137,
403

Núñez, Leandro 108, 380

O

Ochoa Rebaza, Jorge 258, 511

Odenbach, Marcel 42, 57, 184,
185, 188, 197, 324, 335, 444,
445, 448, 457

OIE, colectivo 144, 410

Olhagaray, Néstor 54, 55, 196,
332, 333, 456

Oliver, Jaime E. 62, 112, 113,
122, 127, 128, 129, 143, 340,
384, 409, 388, 393, 394, 395

Oliver, Julian 109, 110, 112,
380, 381, 382, 384

Oliveros, Pauline 142, 408

Onofre, Joao 109, 381

Oppenheim, Denis 30, 38, 312,
320

Oquendo, Abelardo 42, 323

Ordóñez, Nola 122, 125, 126,
388, 391, 392

Orentlicher, John 64, 342

Origgi, Giuliana 146, 412

Orrillo, Juan Carlos 224, 478

Ortega, Rafael 83, 84, 86, 357,
358, 359

Ortiz, Javier 59, 337

Ortiz, Santiago 167, 428

Ortuño, Pedro 40, 225, 322, 479

Otero, Marisol 151, 416

Otero, Rodrigo 91, 106, 149,
226, 259, 264, 266, 364, 378,
415, 480, 511, 516, 518

Otta, Eliana 43, 44, 45, 95, 98,
110, 210, 241, 243, 267, 276,
278, 324, 326, 368, 370, 371,
382, 469, 495, 497, 519, 528, 529

Otta, Tilsa 95, 99, 266, 368, 371,
518

Ottavi, Julien 66, 344

Oxenford, Marcelo 254, 507

P

Pagano, Scott 60, 204, 338, 464

Paik, Nam June 30, 35, 52, 80,
186, 272, 317, 330, 353, 446, 524

Palestine, Charlemagne 142,
408

PAM, colectivo 110, 382

Pando, Marco 40, 41, 43, 44, 67,
82, 239, 245, 248, 249, 251, 259,
260, 261, 273, 322, 324, 325,
345, 356, 493, 499, 502, 504,
511, 512, 513, 525

Paniagua, Valentín 37, 319

Paréntesis 32, 313

Pariante, Carlos 65, 146, 343,
412

Paruro 64, 124, 342, 390

Pauli, Thomas 224, 478

Paz, Isadora 83, 357

Pazos, Hernán 36, 317

Peixoto, Mario 253, 505

Peña, Pierre 59, 337

Peralta, Juan 38, 320

Pereira, Fernando José 83,
357

Pereira, Ruben 167, 428

Peresón, Santiago 66, 344

Pereyra, Alfonso 27, 309

Pereyra, Paulo 99, 371

Pérez, Jair 225, 479

Pérez, Julián 113, 384

Pérez, Lilia 65, 343

Pérez Rubio, Agustín 40, 225,
322, 479

Pérez Ruibal, Jorge 110, 382

Perú Fábrica 82, 272, 355, 524

Peters, Leslie 64, 342

Petrozzi, Morella 77, 351

Phumpiú, Eriván 57, 126, 335, 392

Piller, Madi 260, 512

Pinilla, Enrique 137, 403

Pinto, Jaime 99, 371

Planas, Cristina 82, 270, 355, 522

Platoniq 66, 344

Plessi, Fabrizio 150, 416

Poggi, Mario 280, 532

Polanco, Enrique 32, 314

Polar Pin, Humberto 40, 42, 60, 81, 82, 90, 104, 127, 205, 273, 286, 322, 324, 338, 355, 376, 393, 464, 525, 537

Polar, Rafael 98, 370

Polo, Stefania 241, 495

Poma, Alan 45, 106, 139, 144, 167, 211, 326, 378, 405, 409, 428, 470

Ponce de León, Rita 42, 44, 324, 325, 326

POP UP 114, 385

Portales, Álvaro 110, 143, 382, 409

Portales, Rodrigo 268, 519

Portocarrero, Florencia 45, 327

Portugal, Jorge 232, 486

Pozzi-Escot, Mario 31, 313

Pozzi-Escot, Olga 137, 403

Prada, Amapola 95, 285, 286, 368, 537

Prada, Amira 44, 326

Prado, Gilberto 59, 336

Pressler, J. 27, 308

Proaño, Luciana 32, 314

Proske, Pierre 113, 384

Proyecto 3399 44, 326

Puckette, Miller 67, 345

Pulgar, Rafael 108, 380

Pulgar Vidal, Francisco 110, 382

Q

Q Lê, Dinh 115, 386

Quidam 57, 334, 557

Quijano, Piero 32, 314

Quinteros, Alejandro 66, 344

Quispe, Eduardo 263, 267, 515, 518

Quispe, Emilio 99, 371

R

Ráez, Rafo 255, 508

Ráez, Rebeca 283, 535, 572, 573

Rafman, Jon 110, 381

Rambla, Sergio 55, 333

Ramírez, Orlando 227, 481

Ramírez Ruiz, Juan 110, 382

Ramos Cucho, Javier 110, 382

Ramos, Luis 268, 519

Randall Weeks, Ishmael 44, 325, 326

Reátegui, Arturo 66, 344

Reátegui, Gustavo 108, 380

Rebaza, Alberto 44, 325

Reddy, Prerana 168, 429

Ressler, Oliver 65, 70, 343, 348

Retrofuturo 114, 385

Reupke, Rachel 109, 381

Reyes, Juan 67, 345

Rey, María Laura 271, 523

Riesco, Enrique "Kike" 57, 94, 126, 335, 367, 392

Rinaldo, Ken 108, 379

Risco, Carlos 108, 380

Rivadeneira Villafañe, Carlos 80, 86, 354, 359

Rivas, Santiago Martín 38, 282, 320, 534

Roa Bastos, Augusto 80, 354

Robert, Étienne-Gaspard (Robertson) 82, 356

Robles Godoy, Armando 36, 318

Robles, Marcela 42, 323

Rocha Iturbide, Manuel 65, 343

Rodrigo, Rocío 77, 351

Rodríguez, Gonzalo H. 66, 344

Rodríguez, Herbert 32, 274, 314, 526

Rodríguez, Ignacio 236, 490

Rodríguez Larrain, Emilio 110, 382

Rodríguez Saavedra, Carlos 42, 323

Rodríguez Silva, Gerardo 225, 479

Rodríguez, Silvia 41, 259, 322, 511

Rojas Gamarra, Natalia 211, 470

Rojas, Laslo 268, 519

Rölller, Nils 56, 192, 194, 195, 334, 452, 454, 455

Romano, Gustavo 66, 77, 344, 351

Romero, Braddy 232, 486

Romero, Romel 66, 344

Romualdo, Alejandro 110, 382

Roncallo, Rolando 136, 402

Roncoroni, Umberto 132, 388, 398, 556

Rosler, Martha 35, 317

Rufin, Jean-Christophe 201, 461

Ruiz de Infante, Francisco 54, 332

Ruiz del Pozo, Arturo 124, 125, 126, 143, 390, 391, 392, 409

Ruiz Durand, Jesús 32, 313

Ruiz, José 283, 535
Runcie Tanaka, Carlos 36, 271,
280, 318, 523, 532, 572, 573
Ruscica, Jani 66, 344
Rüttimann, Christoph 109, 381
Rybczyński, Zbigniew 254,
263, 507, 515

S

5
8
4

Saavedra, Gustavo 112, 383
Saba, Adrián 98, 370
Sáenz, Santiago 241, 495
Sagástegui, Leonardo 94, 259,
367, 511
Saiz, Manuel 40, 89, 322, 362
Salas, Juan 44, 95, 110, 210,
272, 277, 281, 325, 326, 368,
382, 469, 524, 529, 532
Salazar del Alcázar, Hugo 31,
36, 107, 312, 318, 378
Salazar, Juan Javier 32, 36, 42,
256, 313, 314, 318, 324, 509
Salazar, Karim 181, 442
Salazar Yalta, Juan Carlos
227, 481
Salerno, Osvaldo 80, 354
Salmerón, Ernesto 167, 428
Sánchez, Álvaro 90, 363
Sánchez, Bili 67, 345
Sánchez Catalán, José Luis
146, 412
Sánchez, Davys 92, 364
Sánchez, Diego 65, 66, 94, 108,
343, 344, 367, 380
Sánchez, Henry 181, 441
Sánchez, María 287, 539
Sánchez, María Francisca 114,
385
Sánchez León, Abelardo 42,
323
Sánchez-Monzón, Kiko 108,
380
Sánchez, Rolando 66, 113, 114,
344, 384, 385
Sandrin, Etienne 58, 336
Sanhueza, Mauricio 95, 98,
368, 371
Santillana, Malena 228, 482
Santillán, Rafael 136, 402
Santisteban, Emilio 270, 282,
522, 533
Santos Calderón, Iván 146, 412
Santos Calderón, Josué 146,
412
Santos, Eder 65, 343
Santos Media 64, 65, 146, 342,
343, 412
Sapienza, Steve 151, 417
Saquel, Carolina 58, 336
Sarcevic, Bojan 109, 381
Sarmiento, Álvaro 98, 99, 370,
372
Sarmiento, José 268, 519
Sasaki, Pauchi 98, 143, 144,
371, 409, 410
Sastre, Martín 254, 506
Saucedo, Patricia 126, 392
Scaglia, Giancarlo 42, 92, 94,
285, 324, 365, 367, 537
Schebsdat, Allan 90, 363
Scorsese, Martin 149, 415
Sedeño, Ana 281, 287, 533, 539
Segura, Jorge Luis 225, 479
Sellin, Birger 148, 414
Seminario, Sonia 151, 416
Sensor Sonic Sights (SSS) 66,
344
Serquén, Alberto 140, 406
Shannon, Claude 28, 310
Side Room 141, 407
Sigal, Rodrigo 66, 344
Signo x Signo 36, 318
Silguero, Josetxo 66, 344
Silverman, Kaja 201, 461
Simbiosis 232, 486
Sinatra, Frank 283, 534
Sinclair, Arturo 29, 311, 572,
573
Skvirsky, Karina 168, 429
Snow, Michael 42, 66, 252, 324,
344, 505
Soenens, Janine 210, 274, 285,
469, 526
Soldevilla, Luis 40, 44, 66, 92,
94, 96, 97, 98, 322, 326, 344, 365,
367, 370, 371
Sologuren, Javier 110, 382
Sosa, Andrea 113, 114, 384,
385
Sosa Saavedra, Juan 38, 320
Soto, María Juliana 168, 429
Starling, Simon 247, 501
Stein, Bob 110, 382
Stelarc 187, 188, 447, 448
Stern, Eddo 109, 381
Stroessner, Alfredo 80, 354
Suarez Vargas, Marcela 167,
429
Suito, Favrizio 66, 344
Suonemi, Mina 66, 344
Supersudaca 147, 413
Svankmajer, Jan 242, 496
T
Tábori, Johan 268, 519
Takahata, Isao 243, 497
Talavera, Gabriela 90, 363
Tangüis, Fermín 58, 193, 224,
255, 335, 453, 478, 508,
Tanuki Metal Yonin Plus 65,
343
Tarazona, Emilio 126, 279,

392, 531

Tarazona, Henry 90, 363

Tarkovsky, Andrei 149, 254, 415, 507

Tarnawiecki, Douglas 143, 409

Tas, Marcello 194, 454

Tejada-Herrera, Elena 38, 39, 40, 42, 44, 45, 81, 82, 92, 93, 273, 282, 283, 320, 321, 324, 325, 327, 355, 356, 365, 366, 525, 534

Tejada, Miguel 168, 429

Telecable 37, 319

Telefunken 26, 308

Tellez, Javier 83, 357

Tello, Tomás 243, 497

Temple, Javier 258, 510

Terceros, Iván 164, 165, 425, 426

Theremyn_4 124, 136, 390, 402

Tillmann, Maja 226, 480

Tirado, Juan 241, 495

Tobalina, Juan Diego 95, 276, 368, 528

Tokeshi, Eduardo 42, 77, 110, 149, 351, 382, 415

Torres, Luis 136, 402

Torres, Milko 82, 356

Torres, Paola 108, 380

Torres, Roberto 59, 337

Toti, Gianni 33, 36, 40, 45, 184, 186, 189, 190, 191, 194, 198, 210, 211, 315, 318, 321, 326, 444, 446, 449, 450, 451, 454, 458, 469, 470, 552, 555

Toyama, Erick 59, 337

Travesí, Elvira 27, 309

Trilnick, Carlos 59, 197, 336, 457

Trivelli, Carlo 43, 146, 325, 412

Trockel, Rosemary 42, 324

Troncoso, Carlos 57, 108, 122, 125, 126, 140, 335, 380, 388,

391, 392, 406

Tropa, Francisco 111, 382

Tschudi, Mariana 277, 528

Tsuruyama, Kinya "Zulu" 144, 410

Tyuleneva, Vera 227, 235, 480, 489, 557

U

Umeres, Édgar 143, 409

Unidad Central 124, 125, 136, 390, 391, 402

Urday, Sergio 104, 376

Ureta, Juan 27, 309

Uribe, Ray 108, 380

Uyén, Sofía 146, 412

Uza, Miguel Ángel 90, 363

V

Vainstein, Esther 32, 36, 256, 269, 314, 318, 509, 521, 572, 573

Valcárcel, Édgar 124, 126, 137, 390, 392, 403

Valdez, Ana Rosa 164, 426

Valdez, Ángel 110, 382

Valdivia, Julio 181, 441

Valdivia, Marco 221, 222, 231, 475, 476, 484

Valdivia, Ximena 211, 470

Vallejo, Mónica 164, 426

Van Assche, Christine 58, 336

Van Den Hurk, Bas 66, 344

van der Heide, Edwin 142, 408

van der Putten, Janneke 140, 141, 406

van Oosterwijk, Steven 99, 371

van Vliet, Tom 59, 102, 337, 374

Vargas, Carmen Rosa 99, 372

Vargas, Edith 63, 341

Vargas, Jorge 232, 486

Vargas, Juan Pablo 110, 382

Vargas Llosa, Mario 211, 470

Vargas, Miguel 263, 515

Vasiliev, Danja 110, 381, 382

Vásquez, Carlos 122, 125, 126, 388, 391, 392

Vásquez, Natalia 57, 335

Vasulka, Woody 30, 312

Vega, Alice 40, 82, 90, 224, 225, 274, 322, 356, 363, 478, 479, 525

Vega, Marianela 93, 259, 366, 511

Vega, Patricia 78, 352

Vega, Ricardo 167, 428

Velarde, Alfredo 44, 94, 95, 232, 234, 326, 367, 368, 486, 487

Velarde, Beatrice 104, 376

Velarde, Nilo 65, 343

Velasco Alvarado, Juan 29, 103, 311, 375

Velásquez, Diego 106, 378

Velásquez, Roger 184, 414

Velázquez, Teresa 40, 104, 225, 273, 321, 479, 572, 573

Vélez, Alejandra 284, 535

Venegas, Carlos 181, 441

Ventoncilla, Carlos 147, 413

Venturo, Sandro 81, 197, 355, 457

Vera Matos, José 45, 326

Verástegui, Enrique 110, 382

Vergara, Juan Diego 40, 89, 90, 322, 362, 363

Verhoeven, Wouter 66, 258, 344, 510

Verme, Juan Carlos 44, 325, 572, 573

Verostko, Roman 132, 398

Vich, Víctor 278, 529

Villacorta, Jorge 21, 32, 43, 53,

57, 58, 62, 79, 86, 87, 89, 90, 92,
101, 111, 114, 139, 145, 146,
160, 168, 169, 189, 195, 211,
221, 225, 237, 251, 252, 254,
257, 268, 272, 278, 279, 303,
314, 325, 330, 334, 335, 340,
353, 359, 360, 362, 363, 365,
373, 382, 383, 385, 405, 410,
412, 422, 429, 430, 431, 449,
455, 470, 475, 479, 491, 504,
505, 507, 509, 520, 524, 529,
531, 557

Villafuerte, Lilia 167, 168, 428,
429

Villalobos, Patricia 83, 357

Villanes, Eduardo 33, 36, 38,
53, 81, 82, 104, 194, 200, 271,
282, 315, 318, 320, 330, 355,
356, 376, 453, 460, 523, 533, 534

Villanueva, César 230, 483

Villanueva, Isabela 42, 324

Villaseñor, María Cristina 66,
344

Viola, Bill 30, 80, 109, 212, 254,
312, 353, 380, 471, 507

5
8
6 **Vivado, Ricardo** 33, 315

Vivas, Fernando 26, 33, 308,
315

Vizcarra, Diego 98, 99, 241,
260, 267, 371, 372, 495, 512, 519

von Humboldt, Alexander 90,
363

von Mollendorff, Yvonne 280,
532

Von Saenger, Lino 164, 426

Vorn, Bill 65, 343

Vostell, Wolf 35, 52, 317, 330

W

Wagner, Alberto 193, 453

Wallinger, Mark 109, 381

Warhol, Andy 30, 312

Watanabe, Maya 40, 41, 42, 43,
44, 45, 92, 94, 96, 99, 149, 237,
257, 258, 276, 322, 323, 324,
325, 326, 327, 365, 367, 371,

414, 491, 510, 527

Watson Jr., Thomas J. 28, 310

Wayo 147, 412

Wearing, Gillian 109, 381

Weerasethakul, Apichatpong
264, 516

Wiener, Gabriela 140, 144,
406, 410

Wiese, Verónica 276, 528

Wiese, Ricardo 43, 323

Williams, Armando 31, 36, 78,
107, 312, 318, 352, 378

Y

Yaker, Moico 42, 77, 323, 351,
352

Yanaura, Juan Carlos 144, 150,
410, 415

Yana, Yurak 211, 470

Yau, Randy 60, 196, 204, 338,
456, 464

Yoshimoto, Valentín 142, 408

Ysla, Christian 151

Yui, Ricardo 276, 528

Z

Zalvidea, Rafael 197, 457

Zamalloa, Juvenal 232, 486

Zambrano, Willy 227, 481

Zamora, Héctor 114, 386

Zamora, María Pia 274, 526

Zavala, Álvaro 37, 55, 58, 64,
90, 103, 104, 106, 193, 194, 199,
200, 224, 319, 333, 335, 342,
363, 375, 376, 378, 453, 459,
460, 478

Zavala, Ana 149, 256, 415, 508

Zegarra, Leonidas 253, 506

Zegarra, Miguel 41, 42, 63, 65,
69, 70, 92, 96, 100, 104, 106, 128,
151, 249, 251, 259, 260, 322,

324, 341, 343, 347, 348, 365,
372, 376, 378, 394, 417, 503,
504, 511, 512

Zegarra, Santi 64, 66, 127, 342,
344, 393

Zelada, Gian 82, 356

Zelada, Jean Paul 225, 479

Zevallos, Carlos 43, 95, 324,
368

Zevallos Heudebert, César
189, 449

Zevallos, Marcelo 94, 243, 367,
497

Zevallos, Raúl 98, 370

Zink Yi, David 43, 44, 261, 276,
284, 325, 326, 513, 528, 536

Zurlo, Elisa 190, 191, 450, 451

ÍNDICE DE ORGANIZACIONES / ORGANIZATIONS INDEX

A

Academia de Cine de Berlín
223, 447

Agence Française de l'Image
28, 34, 310, 316

Agencia Española de
Cooperación Internacional
para el Desarrollo (AECID)
101, 102, 104, 112, 161, 169,
179, 373, 374, 376, 383, 384,
423, 431, 440

Alianza Francesa, Arequipa
66, 231, 344, 485

Alianza Francesa, Lima 31, 36,
111, 264, 313, 318, 344, 383, 515

Alta Tecnología Andina (ATA),
Lima 22, 33, 36, 46, 53, 61, 62,
70, 81, 101, 106, 112, 122, 126,
128, 135, 137, 143, 160, 169,
187, 189, 194, 195, 197, 200,
207, 209, 252, 278, 304, 315,
318, 327, 331, 337, 339, 340,
348, 354, 361, 373, 381, 384,
388, 394, 401, 403, 409, 422,
431, 446, 448, 449, 454, 460,
466, 468, 505, 552, 554, 555, 557

América Televisión (antes TV
Canal 4) 28, 31, 310, 313

Anima Mundi Festival 243, 497

Arte en Vivo y Nuevos Medios
del Goethe Forum (Berlín) 196,
455

Asociación de Artistas
Aficionados (AAA), Lima 27,
309

Asociación Cultural
Videobrasil, São Paulo 107,
379

Asociación Interamericana de
Radiodifusión (AIR) 27, 309

Asociación Peruana de Prensa
Cinematográfica 43, 324

ATA \ Lab 101, 102, 170, 373,
374, 432

ATV (antes Canal 9 (TV El Sol)
27, 309

Audiovisuales sin Fronteras
167, 428

B

Banco Mundial, Washington D.
C. 166, 427

Buh Records, Lima 130, 143,
396, 409

C

Cable Mágico 37, 319

Capella MACBA, Barcelona
261, 513

Cartoon Saloon, Kilkenny 243,
497

Casa de América, Madrid 283,
534

Casa de la Cultura de la
Municipalidad Provincial del
Cusco 231, 233, 487, 556

Casa de la Literatura Peruana,
Lima 190, 191, 210, 450, 451,
450, 451, 469

Casa del Mayorazgo de Facalá,
Trujillo 271, 523

Casa Moreyra, Municipalidad
de San Isidro 274, 526

Casa Museo José Carlos
Mariátegui, Lima 122, 140, 271,
388, 406, 528

Casa Totiana, Roma 210, 469,

355

CBK – Centre for the Arts
Rotterdam 141, 407

Center for Bits and Atoms
del Massachusetts Institute
of Technology (CBA-MIT),
Cambridge 179, 440

Centro Atlántico de Arte
Moderno (CAAM), Las Palmas
de Gran Canaria 104, 376

Centro Bartolomé de las
Casas, Cusco 229, 483

Centro Cultural CAFAE–SE,
Lima 263, 264, 515, 516

Centro Cultural de España
(CCE), Lima 39, 40, 44, 56, 58,
66, 88, 89, 100, 103, 104, 111,
112, 123, 126, 132, 146, 186,
198, 225, 251, 256, 263, 271,
273, 274, 372, 392, 398, 504,
524, 525

Centro Cultural de España,
México 104, 376

Centro Cultural de España,
Montevideo 104, 376

Centro Cultural de España,
Santiago de Chile 104, 376

Centro Cultural de la Escuela
Nacional Superior Autónoma
de Bellas Artes del Perú, Lima
44, 79, 326, 353

Centro Cultural de la Pontificia
Universidad Católica del Perú,
Lima 43, 132, 236, 259, 277,
324, 398, 490, 511, 529

Centro Cultural de la
Universidad Continental,
Huancayo 225, 479

Centro Cultural del Banco
Interamericano de Desarrollo
(BID), Washington D.C. 66, 344

Centro Cultural El Prohibido,
Cuenca 230,484

Centro Cultural Pablo de la
Torriente Brau, La Habana 66,
344

Centro Cultural Peruano
Japonés, Lima 264, 515

Centro Cultural Ricardo
Palma de la Municipalidad de
Miraflores, Lima 24, 56, 526,
529

Centro Cultural "Wasi da
Cocumba", Huancayo 226

Centro de Arte Contemporáneo
(CAC) de Quito 168,429

Centro de Artes Escénicas
de la Municipalidad
Metropolitana de Lima 55, 77,
148, 150, 151, 333, 351, 414, 416

Centro de Artes Visuales de la
Municipalidad Metropolitana
de Lima 76, 78, 79, 350, 352,
353

Centro de Arte y Comunicación
(CAyC), Buenos Aires 28, 52,
55, 76, 196, 310, 330, 333, 350,
456

Centro de Documentación de
Arte Peruano Contemporáneo
(CDAPC) del Centro Cultural de
España, Lima 39, 321

Centro de Experimentación
e Investigación en Artes
Electrónicas (CEIArte) de la
Universidad Nacional de Tres
de Febrero, Buenos Aires 126,
392

Centro de Teleducación
(CETUC) de la Pontificia
Universidad Católica del Perú
(PUCP), Lima 28, 35, 36, 107,
310, 317, 318, 378

Centro Georges Pompidou,
París 58, 336

Centro Internacional de
Creación de Video (CICV) Pierre
Schaeffer, Montbéliard-Belfort
33, 54, 55, 56, 89, 190, 315, 332,
333, 334, 361, 450

Centro Nacional de las Artes
(CENART), México 65, 343

Centro para Arte, Tecnología
y Medios de Karlsruhe
(Zentrum für Kunst und
Medientechnologie - ZKM) 55,
57, 59, 195, 333, 335, 337, 455

Centro Pödeville, Berlín 208,
467

Cine Arte de San Marcos,
Dirección de Cine del Centro
Cultural de San Marcos, Lima
264, 515

Cineclub Cusco 230, 483

Cineclub de la Universidad
Cayetano Heredia, Lima 264,
515

Cineclub de Pueblo Libre, Lima
263, 515

Cinematógrafo de Barranco,
Lima 41, 273, 322, 525

Ciudad de las Ciencias y la
Industria de Paris (La Villette)
191, 451

Colección Latinoamericana de
Música Electroacústica 170,
432

Colegio Nacional "Nuestra
Señora de Guadalupe", Lima
26, 27, 308, 309

Colegio Privado Pukllasunchis
(‘Juguemos’), Cusco 233, 487

Colegio Santa Úrsula, Lima
150, 416

Compañía Peruana de
Producciones Radiales y de
Televisión S.A. 27, 309

Compañía Peruana de
Teléfonos 113, 385

Consejo Nacional de
Cinematografía (CONACINE) 96,
241 496, 511

Conservatorio Nacional de
Música, Lima 195, 455

Cooperación Cultural de la
Embajada Italiana en Perú
191, 451

COO-SISTEMICA 108, 380

D

Dartmouth College , Hanover
28, 310

Diferencial Hub Medial,
Guayaquil 166, 168, 427, 430

Dirección del Audiovisual,
la Fonografía y los Nuevos
Medios (DAFO), Lima 44, 89, 96,
97, 100, 224, 326, 362, 369, 372,
478, 516, 571

Dirección General de
Industrias Culturales del
Ministerio de Cultura del Perú
96, 369

Drukkerij de Boog, Rotterdam
141, 407

E

Edith Sachs Artes Visuales,
Lima 126, 392

El Cinematógrafo, Lima 41,
259, 273, 322, 511, 525

El Cultural, Centro Cultural
Peruano Norteamericano,
Arequipa 108, 109, 380

Electronic Arts Intermix,
Nueva York 80, 353

Embajada de Brasil, Lima 102,
374

Embajada de Francia, Lima 56,
88, 92, 100, 102, 111, 334, 360,
364, 365, 372, 374, 383

Embajada de los Estados
Unidos, Lima 30, 60, 76, 102,
196, 312, 337, 374, 455

Embajada del Perú en Holanda
141, 407

Encuentro Corriente, Arequipa
223, 265, 477, 517

Erasmus+, Holanda 141, 407

Escuelab, Lima 112, 113, 130,
147, 159, 160, 161, 162, 163,
164, 165, 166, 168, 179, 194,
228, 384, 385, 396, 413, 420,
421, 422, 423, 424, 425, 426,
427, 428, 429, 440, 454, 482,
555, 556, 557

Escuela de Animación 9Zeros de Barcelona / ECIB, Escuela de Animación y Cine de Barcelona 241,495

Escuela de Arte Carlos Baca-Flor, Arequipa 223,477

Escuela de Arte y Medios de Colonia (Kunsthochschule für Medien - KHM), Alemania 55, 194,333,454

Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes del Perú (ENSABAP), Lima 33,64, 89,136,140,162,205,209,227, 248,315,342,362,402,406, 424,465,468,481,502,552

Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes "Diego Quispe Tito" del Cusco 227,230,233, 481,484,486

Escuela Superior de Artes Plásticas (Hochschule für bildende Künste), Hamburgo 29,311

Espacio Garaje de la Universidad de Ingeniería y Tecnología (UTECH), Lima 136, 402

EYE Film Institute (Filmmuseum), Ámsterdam 249,503

F

Fab Flotante, Amazonas 180, 441

Fab Lab Barcelona 179,440

Fab Lab Lima 159,165,179, 180,421,440,441

Fab Lab Network 180,441

Facultad de Arte de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) 247,248,282, 501,502,534

Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) 139,405

Facultad de Comunicaciones de la Universidad del Centro

del Perú (UNCP), Huancayo 226,480

Facultad de Comunicación Social de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco (UNSAAC) 233,486

F.D.A.C.M.A. – Fundación para la Difusión del Arte Contemporáneo en el Mercosur y Alrededores (Argentina y Chile), colectivo 114,385

Filmoteca de Lima 66,344

Filmwerkplaats, Róterdam 141,407

Foro Latinoamericano de Música por Computadora (FLAMUC) 67,129

Foundation Aan het Water, Holanda 141,407

Foundation Kulture, Holanda 141,407

Foundation myvillages, Róterdam 141,407

Foundation WORM, Róterdam 141,407

Frecuencia Latina (antes Victoria Televisión Canal 2; Frecuencia 2) 31,313

Fundación Daniel Langlois por el Arte, la Ciencia y la Tecnología (FDL), Montreal 59, 101,170,337,373,432

Fundación ICO, Madrid 105, 377

Fundación Leistenschneider, Lima 103,375

Fundación Rockefeller, Nueva York 28,310

Fundación Telefónica (antes Centro Fundación Telefónica), Lima 41,42,46,65,104,105, 106,108,109,110,113,114, 129,137,142,147,170,197, 227,238,240,241,273,276, 322,323,327,343,376,377, 380,381,382,385,386,395, 403,407,413,457,481,492, 494,495,525,528,554

Fundación Universidad del

Cine, Buenos Aires 197,456

Fundación Wiese, Lima 111, 147,383,413

G

Galería 80m2 – Livia Benavides, Lima 43,44,274, 275,276,325,326,526,527,528

Galería Arratia Beer, Berlín 43,325

Galería Casado Santapau, Madrid 43,325

Galería de Arte Pancho Fierro, Municipalidad Metropolitana de Lima 34,46,123,316,327, 389

Galería de Artes Visuales de la Universidad Ricardo Palma (URP), Lima 37,57,185,186, 197,319,334,335,445,456

Galería de la Escuela de Arte de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM), Lima 36,271,282, 318,527,533

Galería Espacio Líquido, Gijón 43,325

Galería Forum, Lima 126,271, 273,392,523,525,552

Galería Francesca Minini, Milán 43,325

Galería Impromptu del Instituto Cultural Peruano Norteamericano (ICPNA), Trujillo 224,478

Galería Leme, São Paulo 43, 325

Galería L'Imaginaire, Lima 276,528

Galería Lucía de la Puente, Lima 43,259,275,325,511,527

Galería Marc Chagall, Centro Cultural Peruano-Soviético, Lima 36,271,318,523

Galería Parafernalia, Lima 36, 272,318,524

Galería Pilar Serra 43,325

Galería Punctum, Lima 254, 272, 507, 524

Galería Revolver, Lima 43, 272, 275, 325, 524, 527, 529

Galería Thaddaeus de La Molina, Lima 32, 314

Galería Unicornio de Barranco, Lima 36, 318

Galería Vértice, Lima 41, 276, 277, 322, 528

Galería Virtual Celda 223, 477

Galerie Glasnost, Nürnberg 78, 352

Gerrit Rietveld Academy – TXT (Textile) Department, Ámsterdam 141, 407

Gobierno Regional del Cusco 233, 487

Goethe Forum, Berlín 196, 455

Goethe-Institut, Lima 40, 55, 88, 90, 102, 111, 144, 193, 194, 195, 197, 200, 273, 322, 361, 363, 374, 383, 409, 410, 453, 454, 455, 457, 460, 467, 525, 553

H

Hammer Museum, Los Ángeles 85, 86, 358, 359

Hauser & Wirth, Zurich, Londres, Nueva York y Los Ángeles 43, 325

Hivos, Holanda 59, 101, 102, 169, 337, 373, 374, 431

Hospital Víctor Larco Herrera, Lima 83, 357

I

IBM 27, 28, 309, 310

ifa Galleries, Bonn, Stuttgart y Berlín 185, 445

Independent Curators International (ICI), Nueva York 30, 312

Institute of Contemporary Arts, Londres 35, 317

Instituto Cultural Peruano Norteamericano (ICPNA), Lima 29, 35, 46, 60, 65, 126, 127, 129, 132, 150, 196, 224, 241, 258, 274, 279, 311, 317, 327, 337, 392, 393, 395, 398, 416, 456, 478, 495, 510, 526, 531

Instituto Cultural Peruano Soviético, Lima 36, 271

Instituto de Arquitectura Avanzada de Cataluña, Barcelona 179, 440

Instituto de Arte Contemporáneo (IAC), Lima 29, 280, 311, 523

Instituto de Investigación Básica del Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe 55, 57, 59, 195, 333, 335, 337, 455

Instituto de Investigaciones Científicas de los Correos de Alemania 26, 308

Instituto Italiano de Cultura, Lima 198, 210, 458, 469

Instituto Itaú Cultura, São Paulo 105, 198, 377, 457

Instituto Nacional Superior de Artes del Espectáculo y Técnicas de difusión (INSAS), Bruselas 29, 311

Instituto Sergio Motta, Mirandópolis 176, 437

Instituto Universitario del Audiovisual, Barcelona 55, 333

Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM) 105, 377

Internationaal Cultureel Centrum (ICC), Amberes 35, 317

J

Jan van Eyck Academie, Maastricht 247, 501

Jazz Zone de Barranco, Lima 126, 392

K

KunstMuseums Wemding, Donau-Ries, Wemding 78, 352

L

La Casa Ida 130, 139, 141, 396, 405, 407

La Oficina, La Libertad 224, 478

La Polaca 242, 496

La Ventana Indiscreta en la Universidad de Lima 264, 515

Le Fresnoy - Estudio nacional de arte contemporáneo, Tourcoing, Francia 262, 514

LOOS Foundation, Holanda 141, 407

Los Angeles Center for Digital Art 212, 471

Lugar de la Memoria (LUM), Lima 211, 277, 278, 470, 471, 529

M

Medialab Prado, Madrid 112, 113, 384

Micromuseo, Lima 258, 510,

Ministerio de Cultura de Ecuador 176, 437

Ministerio de Cultura del Perú 24, 44, 96, 100, 129, 231, 306, 326, 369, 395, 485, 555, 572, 573

Ministerio de Educación del Perú 28, 310

Ministerio de Relaciones Exteriores del Perú 111, 383

Mirta Demare Art Gallery 141, 407

misprint, Holanda 141, 407

Movistar (antes Telefónica) 37, 319

MTV 37, 147, 201, 319, 413, 461

Municipalidad de Miraflores,

Lima 24, 31, 32, 36, 56, 57, 111, 112, 122, 135, 185, 186, 187, 269, 275, 447

Municipalidad Distrital de Ventanilla, Lima 85, 357, 358

Municipalidad Metropolitana de Lima 46, 55, 76, 77, 78, 79, 82, 86, 114, 123, 148, 150, 151, 166, 327, 350, 351, 352, 353, 356, 359, 386, 389,

Municipality of Rotterdam 141, 407

Museo de Arte Contemporáneo, Arequipa 223, 477

Museo de Arte Contemporáneo (MAC), Lima 44, 114, 123, 143, 144, 190, 198, 210, 223, 233, 275, 276, 326, 386, 389, 409, 410, 450, 458, 469, 552, 553

Museo de Arte del Centro Cultural de San Marcos de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima 41, 272

Museo de Arte de Lima (MALI) 39, 42, 44, 66, 109, 113, 114, 185, 187, 210, 257, 261, 275, 321, 324, 326, 344, 381, 385, 445, 469, 510, 513, 527

Museo de Arte Italiano, Lima 30, 312

Museo de Arte Moderno de Buenos Aires (MAMBA) 77, 351

Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA) 59, 336

Museo de Arte y Diseño Contemporáneo (MADC), San José de Costa Rica 104, 376

Museo de Historia Natural de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima 247, 500

Museo de la Nación, Lima 33, 36, 150, 189, 271, 449, 523, 315, 416, 318

Museo Experimental El Eco, Mexico 246, 500

Museo Guggenheim, Nueva York 84, 358

Museo Mario Testino (MATE), Lima 45, 326, 275, 527

Museo Mori, Tokio 247, 500

Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú, Lima 60, 204, 338, 464

Museo Nacional de Bellas Artes, Buenos Aires 55, 333

Museo Patio Herreriano, Valladolid 104, 168, 376, 430

Museo Qorikancha, Cusco 227, 229, 230, 231, 232, 481, 483, 484, 486,

Museo Reina Sofía, Madrid 44, 151, 326, 416

N

National Research Council (NRC), Washington, D. C. 170, 432

O

Oi Futuro, Río de Janeiro 176, 437

OMA Internacional, Viena 109, 38

P

Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), Lima 28, 59, 139, 143, 144, 236, 243, 248, 282, 310, 490, 497, 501, 502, 534, 552, 553, 554, 555, 556, 557

Prince Claus Fund, Amsterdam 101, 112, 147, 161, 169, 172, 373, 383, 413, 423, 431, 433

Proyecto AMIL, Lima 24, 45, 306, 327, 572, 573

Proyecto Andino de Tecnologías Campesinas (PRATEC) 226, 480

R

Radio Corporation of America (RCA) 27, 309

Realidad Visual 61, 62, 63, 64,

67, 69, 70, 122, 123, 127, 128, 129, 130, 132, 252, 338, 340, 341, 342, 345, 347, 348, 388, 389, 393, 394, 395, 396, 398, 505, 553

Red Científica Peruana (RCP) 126, 194, 200, 286, 392, 454, 460, 538

Rijksakademie van Beeldende Kunsten, Amsterdam 248, 502

S

Sala de Exposiciones del Banco Continental, Lima 30, 312

Sala Luis Miró Quesada Garland (antes Centro Cultural de la Municipalidad de Miraflores), Lima 31, 32, 36, 44, 45, 57, 58, 79, 135, 146, 185, 186, 187, 232, 257, 269, 274, 276, 277, 282, 313, 314, 318, 326, 327, 334, 335, 336, 353, 401, 412, 445, 447, 486, 509, 510, 521, 526, 527, 529, 533, 557

Sarai Media Lab, Amsterdam 170, 432

School of the Art Institute of Chicago 29, 310

Seminario de Teatro Musical, Buenos Aires 144, 410

Servicio Cultural e Informativo de la Embajada de los Estados Unidos (USIS) 30, 33, 76, 312, 315, 350

Städelschule de Frankfurt am Main 247, 501

Studio Klangendum, Holanda 141, 407

Sugar Labs Perú 167, 428

T

Teatro Británico, Lima 147, 412

Teatro Municipal, Lima 144, 409

TV Perú (antes Canal OAD TV 7) 28, 310

U

Universidad Complutense de Madrid (UCM) 236, 490

Universidad de Buenos Aires 187, 188, 197, 268, 447, 448, 456, 520

Universidad de California en Los Ángeles (UCLA) 212, 471

Universidad de Cuenca 236, 490

Universidad de Pisa 198, 547

Universidad de Syracuse 64, 342

Universidad Nacional de Ingeniería, Lima 83, 85, 180, 357, 358, 441

Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle "La Cantuta", Lima 33, 315

Universidad Nacional Federico Villarreal, Lima 85, 358

Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM), Lima 33, 36, 41, 85, 282, 315, 318, 322, 358, 523, 533, 554

Universidad Politécnica de Valencia 243, 497

Universitat de Barcelona 247, 501

Unterwegs Theater, Heidelberg, Alemania 111, 383

V

Vancouver Film School 243, 497

Videotage, Hong Kong 57, 335

Vondelbunker, Ámsterdam 141, 407

W

WUF Studio 241, 495

Wu Galería, Lima 275, 527

Y

Y Gallery, Nueva York 43, 325

Yurak Yana 211, 470

The future was now

21 years of video and
electronic art in Peru

Edición bilingüe



Alta Tecnología Andina

amil
proyecto

Publicación ganadora de la Convocatoria 2016
+INFOARTES.pe
del Ministerio de Cultura del Perú

ISBN: 978-612-47935-0-9



9 786124 793509