

Panorama de la Videocreación en Andalucía: Historia y Actualidad

Ana SEDEÑO VALDELLÓS

Universidad de Málaga
valdellos@uma.es

Recibido: 20 de Abril de 2009
Aceptado: 25 de Mayo de 2009

RESUMEN

Desde pioneros como José Antonio Hergueta, Jorge Dragón o el colectivo Agustín Pareja School, en Andalucía, se viene presenciando un momento de eclosión de videoartistas y realizadores de arte electrónico, reunidos en torno de algunas plataformas como *Zemos98* o *Blitz* en Sevilla y Miga en Granada. Por otro lado, artistas como Javier Velasco, Pilar Albarracín, María Cañas, Enrique Campayo, Jorge Dragón, Nacho Criado, Cristina Martín Lara, Cristina han trabajado desde territorios andaluces con el vídeo y en su hibridación con otras disciplinas del arte contemporáneo.

Palabras clave: Videoarte, arte andaluz, arte contemporáneo, arte electrónico

Panorama of the Videocreation in Andalusia: History and Current Importance

ABSTRACT

From pioneers as Jose Antonio Hergueta, in Andalusia, Jorge Dragon or the collective Agustín Pareja School, there is a moment of appearance in videoart and production of electronic art, brought together around some groups as *Zemos98* or *Blitz* in Seville and Miga in Granada. On the other hand, artists like Javier Velasco, Pilar Albarracín, María Cañas, Enrique Campayo, Jorge Dragón, Nacho Criado, Cristina Martin Lara, Cristina have worked from Andalusian territories with the video and in its hybridization with other disciplines of contemporary art.

Key words: Videoart, andalusian art, contemporary art, electronic art

SUMARIO 1. Pioneros y nuevas condiciones de producción. 2. Precedentes y dos últimas décadas. 3. Actualidad de la autoría en videocreación en Andalucía. 4. Bibliografía

1. PIONEROS Y NUEVAS CONDICIONES DE PRODUCCIÓN

El videoarte, una manifestación artística surgida de la televisión, nació y se desarrolló gracias a la comercialización de los versátiles, manejables y económicamente asequibles primeros magnetoscopios y de las ligeras cámaras portátiles. Este nuevo formato se convirtió en el soporte más adecuado para la creación y experimentación en todo un campo multidisciplinar formado por artistas procedentes de todas las disciplinas artísticas. La imagen electrónica se vincula con los movimientos artísticos de las vanguardias de los sesenta y los setenta en fecundo cruce y mestizaje de artes y medios como el cine, la música, la pintura, la performance o la escultura.

Más tarde, lejos de las exploraciones de los primeros años y de Nueva York y algunas ciudades alemanas, donde se fragua y desarrolla el núcleo duro de las prácticas de videocreación, comienzan a gestarse nuevas formas de entenderlo, en constante diálogo con la realidad concreta.

En España, territorios como Cataluña con el colectivo Video-Nou¹ y artistas como Antoni Muntadas han tenido desde estos años primeros un papel relevante en el desarrollo de estas prácticas. Domingo Sarrey, Francesc Torres, Antoni Miralda y Joseph Montes Baquer son algunos de los pioneros, con una clara referencia de las artes plásticas (pintura especialmente) y una orientación que marcan Paik, Vostell y los primeros estadounidenses.

La segunda generación española en vídeo conserva esa actitud de innovación y ruptura con lenguajes convencionales pero no tiene como principal referencia a las artes plástica. El destino final y deseado de muchos es la televisión. Xavier Villaverde trabajó en la realización de anuncios y videoclips. Otros son Raúl Rodríguez, Antonio F. Cano, Javier Codesal y José Ramón Da Cruz.

En Andalucía, se viene presenciando un momento de eclosión de videoartistas y realizadores de arte electrónico, reunidos en torno de algunos colectivos repartidos por todo el territorio andaluz, así como la presencia a nivel internacional de artistas ayudados por nuevas condiciones.

2. PRECEDENTES Y DOS ÚLTIMAS DÉCADAS

Los inicios de la videocreación en Andalucía se producen en los años ochenta con colectivos como Agustín Pareja School, un grupo de acción artística y agit-prop, cuyos trabajos han sido realizados en diferentes medios mezclando el material videográfico con el espacio físico real en forma de videoinstalaciones, carteles y arte de acción. Algunas de sus obras *Sin Larios* (1992), *Sin vivienda* (1991) o *Picasso por Picabia* (1986).

Málaga experimenta un acontecimiento que revoluciona la vida artística de la ciudad: la inauguración de la sede del Colegio de Arquitectos de Málaga, núcleo alrededor del que numerosos artistas plásticos desarrollan su actividad, así como

espacio expositor abierto a todo tipo de nuevas propuestas, también las llegadas desde el campo del vídeo:

“La década de los ochenta comienza con un importante acontecimiento de especial significación para la vida cultural de la ciudad de Málaga: se inaugura la sede oficial del Colegio de Arquitectos en Las Palmeras del Limonar. El órgano que aglutina a los arquitectos malagueños tuvo entre sus objetivos el impulsar la actividad cultural de la ciudad, sobre todo se pretendía la difusión de aquellas parcelas que tuviesen una menor implantación y, en aquellos momentos, el arte contemporáneo estaba entre esas actividades de actuación preferencial. Desde un principio las artes plásticas ocuparon un interés absoluto”².

José Antonio Hergueta fue autor de vídeos de creación y documental producidos por Canal Plus Francia, Canal Satélite Digital, Europe Première Images o la Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía así como pionero en la crítica y la investigación junto a la publicación de monografías y artículos. Con sus videocreaciones (*Hablo en sueños* -1988-, *Evidentemente un espejismo* -1989- y *El placer* -1990- y *La mutación de los cuerpos* -1991-) y su trabajo en el campo minoritario de la videoinstalación (*Epistolario*, *Este papel mi piel*, *esta tinta mi sangre*, 1991) puede considerarse un precedente creador y de producción en la región.

Jorge Dragón ha trabajado sobre los distintos sistemas de generación de imagen desde la fotografía hasta el multimedia y el *net art*, empleando los medios de comunicación como objeto artístico. Con *La huella* (1990), por ejemplo, que procede de la exposición Berlín-Berlín describe el cambio de la situación política a través del arte.

Sin duda, en los últimos diez años han nacido instituciones y centros de arte contemporáneo como el CAAC de Sevilla o el CACMA en Málaga, así como nuevas condiciones que mejoran la producción y distribución de la videocreación y sus disciplinas artísticas anexas. El Festival de la Imagen y el Video Arte Digital (FIVAD), el Málaga Arte y Tecnología, el Festival Zemos 98, la Bienal Internacional de Arte Contemporáneo (BIACS) y el LUX Internacional Vj Festival de Sevilla son algunos de ellos.

3. ACTUALIDAD DE LA AUTORIA EN VÍDEOCREACIÓN EN ANDALUCÍA

ZEMOS98 es un colectivo de creación y producción cultural, de ámbito internacional, que desarrolla su actividad en Sevilla desde el año 1995. Está compuesto por un equipo de comunicólogos y tecnólogos de la imagen y el sonido que habitan la red Internet como un espacio más de comunicación, aprendizaje y creación. Producen el Festival Audiovisual ZEMOS98, una cita ineludible para entender la cultura audiovisual contemporánea por el que han pasado artistas y proyectos como Dj Spooky, Peter Greenaway, Coldcut, Pierre Bastien, Olia Lialina, entre otros muchos. Han editado tres libros *Creación e Inteligencia Colectiva* (2005), *La Televisión No lo Filma* (2006) y *Panel de control. Interruptores críticos para una*

sociedad vigilada (2007). Su web es una publicación online que incluye textos, televisión y blogs, especializada en cultura y creación contemporánea. Mantienen un programa de radio semanal en la radio comunitaria Radiópolis y han comisariado proyectos, talleres, exposiciones para como *Repeat please: cultura VJ*, donde define ampliamente al videojockey como aquel creador que genera sesiones visuales mezclando en directo videos con música. Desde la experiencia sonora a la cultura VJ y los *narrative media*, el cine interactivo y fragmentario, la cibercultura, los media o la literatura, la búsqueda de nuevos formatos se basa en el método del ensayo y error.

ZEMOS98 entiende el videoarte como dispositivo creativo del vídeo que propaga contenidos, no formatos o soportes, así como trabaja en paralelo al videoactivismo, el videoclip, el cine comercial y alternativo o la televisión. Una de sus piezas más paradigmáticas es *El tenista* (2005)³ que hace uso de la iconicidad del videojuego como metáfora de la realidad social y de la velocidad en la que vivimos, donde queda poco tiempo para reflexionar sobre un acontecimiento cuando se está enfrentado al siguiente... Otros proyectos en torno a estas ideas son *Peatón Bonzo* (2003), *Antiglobalízate* (2002) y *Videoenrecreant* (2006).

Por otro lado, vienen desarrollando cinco principales líneas de investigación en torno a los siguientes temas, lo que se ha hecho efectivo en torno a variadas publicaciones:

1. Experimentación en nuevos lenguajes y narrativas audiovisuales y digitales, desde la experiencia sonora a la cultura VJ y los *narrative media*, el cine interactivo y fragmentario, la cibercultura, los media o la literatura y la búsqueda de nuevos formatos.
2. Cultura libre, archivo y remezcla: el uso de licencias libres en todo tipo de formatos, software libre y conciencia del fomento de un acceso universal a la cultura con énfasis en la participación y la inteligencia colectiva como nuevos caminos en la producción y gestión cultural.
3. Políticas culturales e innovación: desde el activismo cultural hasta las nuevas formas de organización, participación y el emprendizaje cultural.
4. Educomunicación cultural y alfabetización digital y audiovisual: desde la educación presencial y el e-learning hasta el diseño de programas formativos y publicaciones.
5. Conocimiento y desarrollo de tecnologías aplicadas a la cultura, investigación en software y hardware: la investigación sobre las formas de conocimiento y desarrollo de tecnología como recurso cultural a través de base de datos, sistemas de gestión de contenidos, plug-ins o instrumentos digitales para la edición de vídeo o audio.

Miga es un colectivo formado en el año 2004, establecido en Granada, que acoge las propuestas actuales desde las nuevas fórmulas del Vjing (videojockeys o performances audiovisuales en directo, *live music*), el net art, el diseño gráfico y el vídeo experimental. Desde su creación ha participado en diversos eventos y festivales relacionados con la música electrónica, video creación, cultura digital y otras formas creativas, como el Sonar 2006, Lux 2006, Observatori 2007, M.A.R.T.E,

Netaudio London, Kick the Trash, Zemos98, Elektronikaldia, FIB 2006, Eutopia, Macfest, Electrosplash...

El colectivo sevillano Blitz representa a un grupo de más de cuarenta artistas que desarrolla eventos multidisciplinares en donde todas las manifestaciones artísticas como desde la instalación, video-instalación, la performance y el accionismo. Está formado por artistas como Miguel Soler, Montse Caraballo y Felipe Ortega-Regalado.

La balsa de la medusa es una obra de colectivo jienense Meridiano 0, formado por Enrique G. Campayo y Juan Antonio Cerezuela. Ha obtenido el I Premio a la mejor Videocreación en el Festival de la Imagen el Vídeo Arte Digital (FIVAD 2007), y se ha expuesto en la Galería Valle Ortí de Valencia (2006), en el X Festival Audiovisual “*InCINeración*” (2005) que se celebra cada año en la Galería Sandunga de Granada, al mismo tiempo que participó ese mismo año en la exposición titulada *Condiciones de posibilidad* en el Palacio de los Condes de Gabia (Granada). Enrique Campayo participó en 2006 en los *Premios AQA*, en el Centro Sociocultural Fernando de los Ríos de Albolote (Granada) donde le fue adquirida una pieza para la Colección de arte contemporáneo de la Fundación Francisco Carvajal.

El sevillano Daniel Cuberta (<http://www.danielcuberta.com/>) ha centrado su trabajo en el video, concebido a la manera de un cruce de caminos donde se encuentran dimensiones plásticas, literarias y musicales, junto a técnicas fotográficas de *stop motion*, de apropiacionismo de imágenes con trabajos como *Cuaderno de Concepción n° 9* (2005), *Cuaderno de Biella* (2004) o *El hombre invisible* (2004). Ha recibido numerosos premios en festivales internacionales de video, ha expuesto en España, China, Rusia, Venezuela, México, Italia, Israel, Alemania y ha estado en la colectiva *Panorámica de Videocreación I*, organizado por Caixa Forum Madrid en 2008.

Nuria Carrasco con *¿Quién Eres?* (2003) bucea en la interioridad de las casas y de las almas de sus moradores para demostrar que a través de la imagen y la representación de las reacciones ante los extraños se puede conocer a las personas y sus culturas. La casa se convierte en la antítesis del camino, o su mimesis. “Así, estando en movimiento siempre estás en casa. Como la casa propia de Nuria, ella siempre va contigo porque la casa eres tú”⁴.

Teté Álvarez sabe convertir sus obras en maneras de visionar las imágenes desde perspectivas problemáticas que sirven a juegos polisémicos y de reflexión más allá de lo narrativo y lo simbólico. *Dromos* (2003) es una obra sobre la movilidad y la velocidad en la sociedad contemporánea, que instala en el encuadre una competición ficticia entre transeúntes mediante la técnica de la pantalla partida con el apoyo del sonido en off. El concepto se basa en la crítica de la velocidad de la vida cotidiana, necesidad impuesta por los poderes fácticos para la vida cotidiana, sin la que parece imposible conquistar cualquier tipo de éxito o riqueza. Como dice Paul Virilio en *El ciber mundo, la política de lo peor*: “El poder es inseparable de la riqueza y la riqueza es inseparable de la velocidad. Quien dice poder, dice, ante

todo, poder dromocrático - dromos procede del griego y quiere decir "carrera" - y toda sociedad es una sociedad de carreras"⁵ .

Con *The Loser*, Manolo Bautista crea una fábula que trata sobre la conquista y la sumisión al poder. Producida en su totalidad por imagen de síntesis, reconduce el género de cine de ciencia ficción, reinterpretando sus códigos.

Víctor Meliveo es el líder de un colectivo malagueño de videocreación y performance denominado Victor José Pontealegre. Entre sus creaciones se encuentra *BITSS* (2007), cortometraje experimental seleccionada y premiada en festivales nacionales e internacionales, nos cuenta a modo de comedia tecnológica la relación de los nuevos creadores del siglo XXI con los nuevos medios audiovisuales. *Sufrian por la luz*, es un trabajo de fotografía realizado únicamente con luz ultravioleta (luz negra), combinándolo en una estética de poema audiovisual con técnicas de video danza, malabares y body painting entre otras y en el sonido una voz en off que recita el poema de Vicente Aleixandre que le da título. *Duerme Madrid* (2008) es un corto de video accionismo documental o videoperformance en la fiesta de pijamas de Madrid.

María Cañas es una sevillana que se autodefine como creadora visual y caníbal audiovisual; videoasta, coleccionista, que trabaja ante todo en el reciclaje y la recreación de imágenes de todo tipo (*found footage*), además de hibridarlas con la fotografía, el videoclip y todo tipo de imágenes y soportes. Dirige Animalario TV Producciones, una plataforma de experimentación audiovisual y portal Web en construcción permanente dedicado a la cultura del reciclaje y al apropiacionismo audiovisual.

Meet my meat, N.Y. está formada por una serie de videocreaciones, cuyo leitmotiv es el amor, el deseo, la melancolía, mostrados en algunas de las películas rodadas en Nueva York (...) ciudad que nunca duerme, bajo la sombra de una masacre, que es como la carne, y la carne sangra. La artista pretende recrear escenarios recogidos en fotogramas clásicos, partiendo de sensaciones ampliamente abordadas por el cine y buscando la manera de redefinir la sensibilidad erótica del espectador.

“De una manera metafórica, podría decirse que mi obra se presenta con un envoltorio excéntrico o crudo, pero debajo de él hay claves, significados universales, que permiten una fácil recepción para todo tipo de públicos. Fundamentalmente trabajo por la necesidad de contar historias, por trascender, para lograr mi forma de expresión artística. Busco obras que sugieran otro tipo de sensaciones, que muevan las tripas y el cerebro, que generen un debate de ideas y una nueva mirada hacia elementos de nuestra cotidianeidad”⁶ .

Cristina Martín Lara (Málaga, 1972) es licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Granada y saltó al panorama artístico plástico y de videocreación en los noventa. Desde entonces ha realizado exposiciones individuales y colectivas. Su obra *Wenn ich nur wüsste woran das liegt* (*Si yo supiera a qué se debe*, I, 2004) está realizada bajo la técnica de fotografía en movimiento y ofrece una serie de personajes vestidos con impermeables que avanzan de espaldas hacia un lago que se desdibuja en el infinito. Como ella misma dice “presento y posiciono al espectador ante fragmentos de información inacabados que son, al fin y al cabo,

sueños más que imágenes”, que tienen como tema la incomunicación, la desesperanza y la soledad humanas.

Cristina Lucas (Jaén, 1973), formada en el happening y las acciones artísticas, se centra más tarde en la fotografía y el vídeo, con los que investiga sobre el poder y las relaciones de género, de manera irónica. Con *Tú también puedes caminar* (2008), realiza una revisión metafórica de ciertos estereotipos de género.

Pilar Albarracín es una artista sevillana que ha trabajado especialmente en el campo de la videoperformance con la que trata temas como la religión, la comida, el folclore y la imagen de la mujer en relación a ellos. En *Musical Dancing Spanish Dolls* (2001) se coloca como una muñeca danzante más. En *Prohibido el cante* (2000), *Lunares* (2004) o *La noche 1002* (2001) coloca su cuerpo como fuente de la metáfora creada entre estereotipos y la interpretación que la artista hace de ellos.

Javier Velasco (La Línea de la Concepción, Cádiz 1963) presentó su primera exposición individual en la Galería Trama de Barcelona, con *Variaciones sobre tema mexicano*, (2005), tras exponer en la feria de vídeo-arte LOOP'05 de Barcelona en noviembre de 2005 y ser invitado por el Centro Cultural de España en México D.F. Sus temas se centran en los conflictos de identidad del ser humano a través de la representación del cuerpo, la piel y los fluidos donde juega a realizar relaciones originales entre objetos que representan dicotomías como vida-muerte, placer-dolor, o espiritualidad-carnalidad. Con la obra *Candor* de Luis Amavisca (1976), recientemente presentada en la galería Isabel Hurley (Málaga), el artista se refiere al estado de “ingenuidad extrema, sin malicia alguna, sin mancha, que se representa con la blancura absoluta, inmaculada, también relacionada con la claridad, con la luz.

Deja vu del granadino Emilio J. López, *Hasta que te encontré* de Mari Quesada (Málaga), *Citizen* (2003) de Juan Carlos Robles, *Ventana de socorro* (2003) de Miguel Ángel Tornero, *Serie danza. Primer port de bras* (2006) de Violeta Iriberry, *Primer término* 2001) de Juande Jarillo, o *Angus dei V06* (2006) y *newbody.V01E* (2004) de José Carlos Casado son otras últimas obras de necesaria mención.

4. BIBLIOGRAFÍA

- ACOSTA, L., “Iniciarte premia al arte andaluz”, en *Revista MUS-a Revista de los museos de Andalucía*, 2007, nº 8, pp. 11-18.
- ALCALÁ, P., “JD: Fotografía de un artista multimedia”, en *Málaga Variaciones*, 1999, nº 28.
- AMELLER, C., “Video-Nou”, en *Revista Banda Aparte*, 1999, nº 16, www.zemos98.org/spip/article.php3?id_article=37
- AIZPURU, J., *La performance expandida*. Fundación Provincial de Artes Plásticas Rafael Botí, Universidad de Córdoba y Fundación El Monte, Córdoba, 2006.
- ASOCIACIÓN CULTURAL COMENZEMOS EMPEZAMOS, *Creación e inteligencia colectiva*, *zemos98_7*, Sevilla, Instituto Andaluz de la Juventud/Universidad Internacional de Andalucía, 2005.

- CASTAÑOS ALÉS, E., “La subjetividad espectral de Cristina Martín Lara”, en *Diario Sur*, 03-12-2004.
- CASTAÑOS ALÉS, E., “Luis Amavisca y la poética de la soledad”, en *Sur*, 27-03-2009 <http://www.telefonica.net/web2/enriquecastanos/amavisca.htm>
- COLEGIO DE ARQUITECTOS DE MÁLAGA, *1980-2005. 25 años de Cultura en el Colegio de Arquitectos de Málaga*. Exposición 23 dic-23 de enero, 2006, Málaga, 2006.
- Fuera de Catálogo. Arte de acción en Andalucía*, Sevilla, Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla, 2006.
- HERRÁIZ, S., “JD, Artista por ordenador”, en *Guía del sol*, 1998, octubre.
- MNCARS, *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1986)*. *Bienal de la Imagen en Movimiento 92. Visionarios Españoles*, Madrid, Ministerio de Cultura, MNCARS, 1992.
- PALOMO, B., “Nuria Carrasco: El patio de mi casa no es particular”, en *El Cultural*, 24-02-2005.
http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/11436/Nuria_Carrasco/
- PALOMO, B., *La renovación plástica en Andalucía: desde el Equipo 57 al CAC Málaga*, Málaga, CAC Málaga, Ayuntamiento de Málaga, 2004.
- PÉREZ ORNIA, J.R., *El arte del vídeo*, Madrid, Ediciones Serbal/RTVE, 1991.
- PÉREZ ORNIA, J.R., *Televisión y vídeo de creación en la Comunidad Europea*, Madrid, Consorcio Madrid Capital Europea de la Cultura, 1992.
- RUSH, M., *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*, Barcelona, Destino, 2002.
- VV.AA., *El arte de construir el arte. La colección del Colegio de Arquitectos de Málaga. 1. Artistas malagueños*, Málaga, Colegio de Arquitectos en Málaga, 1992.
www.animalario.tv
www.miga-label.org
www.blitz-arte.com

-
- 1 AMELLER, C., “Video-Nou”, en *Revista Banda Aparte*, 1999, nº 16, www.zemos98.org/spip/article.php3?id_article=37
 - 2 PALOMO, B., *La renovación plástica en Andalucía: desde el Equipo 57 al CAC Málaga*, CAC Málaga, Málaga, Ayuntamiento de Málaga, 2004, p. 197.
 - 3 <http://www.zemos98.org/spip.php?article735>
 - 4 PALOMO, B., “Nuria Carrasco: El patio de mi casa no es particular”, en *El Cultural*, 24-02-2005 http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/11436/Nuria_Carrasco/
 - 5 <http://vids.eu.org/view-id-2069719.html>
 - 6 ACOSTA, L., “Iniciarte premia al arte andaluz”, en *Revista MUS'a Revista de los museos de Andalucía*, 2007, nº 8, pp. 11-18.