

critic@rte



www.criticarte.com

Corporeidad e Imagen de la Memoria 3ª Bienal de Videoarte y Animación VEA 2018

En esta cultura visual donde la imagen-movimiento predomina a través de dispositivos y pantallas ofreciendo al espectador un mundo fragmentado e hiperreal, el arte toma la función de impulsar la conciencia creando posibilidades de sentido al tejer narrativas a través de la expresión del videoarte en sus variadas formas, que la 3ra. edición de VEA condensa con una selección realizada entre casi 400 videos que postularon para estar presentes en esta Bienal.

Han pasado seis años desde el inicio de esta Bienal internacional de videoarte cuyos resultados de la 1ra. edición se pueden consultar en criticarte.com “1a. Bienal de Videoarte y Animación, VEA” : <http://goo.gl/n7465k> y observar el desarrollo, características y concomitancias de las propuestas en un medio artístico que usando los dispositivos de captura de imagen al alcance mayoritario de la población se ha vuelto indeterminado y sin calidad, problema no exclusivo de esta disciplina que al poseer una historia que surge desde la década de los 70 del s. XX se encuentra aun definiendo sus características, a las que contribuye tanto la extensa difusión del video en la era digital actual de las redes e internet, como las orientaciones de los artistas del género.

En la revisión de las diversas aproximaciones presentadas en esta Bienal se perciben muchas obras que, o carecen de calidad técnica, suficiente coherencia estilística, resultan ingenuos collages descompuestos, o limitadas a registrar una acción en otra disciplina artística que, aun teniendo validez como propuestas, el exhaustivo proceso de selección de obras a lo largo de estas tres convocatorias permitió ir perfilando los parámetros de lo que en la actualidad se produce como videoarte de calidad en el campo internacional. Una de las ventajas de la disponibilidad de la imagen en red ha sido afrontar la selección de la convocatoria y elección de premios por un jurado situado en distintos puntos geográficos que, en esta ocasión, se organizó entre Medellín (Colombia), Puebla (México) y Madrid (España); así Manuela Vargas, Dr. Ramón Almela y Dr. Fernando Castro conjuntaron opiniones y visiones distintas hasta unificar criterios sobre los numerosos videos presentados.

El primer premio resultó elegido sin disputa: “Digital Trauma” de Maria Molina Peiró, de Holanda. Los tres jurados confluyeron en la decisión por su calidad en el collage digital, contundencia discursiva y contenido plástico denunciando la violación y abuso de la

mujer en la guerra de Yugoslavia. El segundo premio se concedió a “Iku Manieva” de Isaac Ruiz Gastélum, de México; una sinfonía visual de naturaleza filtrada por una sensibilidad fílmica convergiendo con el relato de inquietud humana. Y el tercer premio se otorgó a “Travel Notebooks” de Silvia de Gennaro, de Italia; una excelente y personalizada adecuación digital de una narración con la emergente esencia turística de la ciudad de Bilbao.

La memoria se erige como fondo de propuestas de estas imágenes de video como materialización corpórea de sentimientos y denuncias que operan como eje rector de gran parte de las obras, emplazando al espectador a un tiempo psíquico que invoca subyugantes espacios de reflexión. Las tres obras premiadas destacan por condensar cada una, con calidad técnica bajo la coherencia de elementos visuales, la denuncia humana, la naturaleza y el cuerpo, y la mirada urbana, que constituyen ese sustrato común compartido con el resto de las propuestas seleccionadas de corporeidad, fragmento y memoria como elementos predominantes.

Fueron otorgadas tres menciones por la relevancia de las piezas propuestas en función de sus aportaciones que las hicieron destacar sobre el conjunto seleccionado: “La reina de la casa” de Isabel Pérez del Pulgar, de España; una ambientación onírica que con elementos reales escenifica la vivencia femenina en el hogar. “Evolución” de Rafael Triana, de Cuba-Francia; animación sarcástica que adentra al espectador en una propuesta inversa del desarrollo del hombre. Y “Fragmentos” de Marianne Teixido, de México, que denuncia los factores de la construcción urbana que influyeron en la catástrofe del sismo del 19 de Septiembre 2016 en CDMX.

La mirada urbana entrecruzada con la denuncia social articula varias de las propuestas de videos que recurren a la fragmentación narrativa y nuevos recursos digitales, con la inmediatez de la búsqueda en google como fuente visual para desplegar discursos generadores de sentidos múltiples. La presencia de la animación digital es notoria en esta convocatoria, donde unas veces es la plástica visual, y otras veces la ironía y el sarcasmo las que protagonizan el discurso crítico. La atención a lo corporal es relevante en la muestra donde la substancia humana se funde en diversas formas con un ambiente natural o artificial desplegando cautivantes atmósferas coordinadas en fluidez de poética visual.

En el conjunto de obras seleccionadas, la percepción, el espacio y el tiempo se manejan como acertado discurso de yuxtaposiciones visuales en movimiento con secuencias figurativas o abstractas que atraen trenzando imágenes desde la instancia de la memoria creando un conjunto de interés textural discursivo destacable en esta 3ra. Bienal Internacional de Videoarte y Animación.

Ramón Almela, Doctor en Bellas Artes
www.criticarte.com

Texto de acercamiento a la Bienal por parte de la jurado Manuela Vargas

Bajo la clara intención de generar diálogos artísticos entre la comunidad de video artistas y animadores del mundo, esta 3ª Bienal Internacional de Videoarte y Animación Puebla 2018 (VEA) logra reunir más de doscientas miradas diferentes y casi seiscientas ricas propuestas sobre temáticas sociales, micro y macropolíticas o búsquedas meramente estéticas en torno al lenguaje artístico audiovisual.

En su mayoría latinoamericanos, estos videos recogidos dan cuenta de cómo el relato audiovisual ha ido cambiando a través del tiempo, especialmente en una época en la que casi todo el mundo puede acceder a diferentes tipos de dispositivos de captura y manipulación de imágenes, así como también a programas de edición y postproducción. De alguna manera es como si gracias a estas nuevas oportunidades, y viendo tantas novedosas propuestas construidas desde puntos cardinales diferentes del planeta, pudiéramos confirmar las ideas alguna vez esbozadas por Deleuze sobre un nuevo tipo de pensamiento que se expresa mediante la imagen, el movimiento y el tiempo.

En la presente Bienal se destaca precisamente la exploración consciente que se hace a partir de los elementos del discurso, tanto de los que podríamos llamar “tradicionales” como de aquellos que tenemos a disposición gracias al uso de las nuevas tecnologías. Lo demuestran obras maravillosas en las que se echa mano del uso intertextual de imágenes de archivo, el buscador de Google y la puesta en escena, u otras en las que se comunica a partir de los fundamentos poéticos de la imagen fílmica en sus mejores versiones tarkovskianas. También en amplias investigaciones lúdicas de elementos técnicos y estéticos con los que Georges Méliès se soñaría jugar y que hoy en día conforman un nuevo abanico de posibilidades creativas.

Hablamos entonces de un idioma cada vez más amplio y que no riñe en sus diferencias, presentamos obras de gran calidad en el estudio de la dirección de arte mezcladas con puestas en escena teatrales, animaciones 2D creadas con software digital con discursos irónicos y cómicos; también encontramos sencillos relatos narrados desde lo más íntimo y sensorial.

El H. Ayuntamiento de Puebla y el Instituto Municipal de Arte y Cultura nos invitan pues a pensar, gracias a las visiones que ofrecen las obras de esta Tercera Bienal, en la multiplicidad de posibilidades de las que pueden hacer uso los artistas, video artistas, cineastas, animadores y creadores para construir un nuevo desarrollo expresivo de las artes audiovisuales.

Manuela Vargas
Medellín, Colombia

Comentarios: “*arte@criticarte.com*”. Este artículo, con imágenes, así como los anteriormente publicados, puede encontrarse en la dirección de *critic@rte* en internet: *www.criticarte.com* *Sígueme en* facebook: *criticarte*, twitter: *@arte_criticarte*

Ramón Almela
Doctor en Artes Visuales
Agosto de 2018