

Videoarte, no cinemanormativo

Mario Gutiérrez Cru¹

Resumen

Este artículo realiza una compilación de las piezas de videoarte, cine expandido y performances fílmicas que se han realizado en el festival PROYECTOR (2008-2024). Con tal fin presenta a artistas como Gary Hill, Shirin Neshat, Bruce Nauman, Andrés Denegri, Analía Villanueva o Abelardo Gil-Fournier, con la intención de crear un marco discursivo sobre el “videoarte, no cinemanormativo”, es decir el fuera de los límites creados por los críticos y los estudios del *media*.

Palabras clave: videoarte, cine expandido, performances fílmicas, PROYECTOR, site specific, festival.

Abstract

This article compiles an overview of video art, expanded cinema, and film performances showcased at PROYECTOR (2008-2024). Featuring artists such as Gary Hill, Shirin Neshat, Bruce Nauman, Andrés Denegri, Analía Villanueva, and Abelardo Gil-Fournier, it aims to establish a discursive framework around “non-cinema-normative video art.” This concept refers to works operating beyond the boundaries traditionally defined by critics and media studies, challenging conventional notions and exploring alternative forms of audiovisual expression.

Keywords: video art, expanded cinema, film performances, PROYECTOR, site specific, festival.

¹ mario.proyector@gmail.com

Es artista, curador y creativo. Desde 2008 dirige el Festival de imagen en movimiento PROYECTOR así como la muestra de videoarte DVD Project. Es presidente de KREÆ (Instituto de Creación Contemporánea) desde 2009 y vicepresidente y coordinador de arte de Cruce desde 2019. Desde 2021, ocupa el cargo de Van master de VEM – Videoarte Em Movimento. Ha sido curador de la feria Art Madrid en sus ediciones de 2019, 2020, 2022 y 2025. Entre 2000 y 2010, dirigió Espacio Menosuno, un centro de experimentación artística, y fue responsable de la muestra de arte sonoro e interactivo IN-SONORA entre 2005 y 2010. Ha trabajado como curador y colaborador en una amplia variedad de festivales, bienales de arte, workshops, mesas redondas y ferias, entre los que destacan eventos como Hybrid 2017, ARTJaén (2012-2016), Coutures (Francia), Interference (Países Bajos), Saout Meeting (Marruecos), Sound Res (Italia), MPA, Kulturpalast (Alemania), Nit's de Aielo i Art, ARTe SONoro, Festival de Música y Arte Experimental Decibelio 06, Bienal FotoJaén (España), FotoGranada (España), Abierto de Acción (2012-2020), Epiderme, Encontro IMERGÊNCIA (2011), FONLAD (2011-2018) y FUSO 2014 (Portugal).

CÓMO CITAR: Mario Gutiérrez CRU. “Videoarte, no cinemanormativo”, en: *Revista Estudios Curatoriales*, nº 19, primavera, ISSN 2314-2022, pp. 95-115.

Introducción

Mi práctica como artista, creativo y curador de arte me ha permitido llevar adelante varios espacios culturales y proyectos artísticos. En los últimos años, mi enfoque se ha centrado principalmente en el festival PROYECTOR (www.proyector.info), creado junto a Maite Camacho en el 2008. Lo que comenzó como un evento dedicado al videoarte ha evolucionado para convertirse en un “festival de imagen en movimiento”. Este cambio respondió al deseo de romper los límites que tradicionalmente delimitan al videoarte, un formato que tuvo su origen en la cinta magnética, una tecnología ya obsoleta. Mantener el concepto tradicional de videoarte ha resultado cada vez más complejo. Por eso, este texto tiene como objetivo explorar diversas maneras de trabajar con la imagen en movimiento para contextualizar los intereses del festival y reflexionar sobre lo que se considera más relevante en esta sociedad contemporánea de pantallas y conexiones humanas.

Se abordarán algunas obras que han formado parte del festival, siguiendo una línea que va desde los orígenes del videoarte, en los que se explora el formato y el medio, experimentando con la televisión y otros proyectos de la época, hasta llegar a la actualidad. Alternativamente, PROYECTOR será el hilo conductor para trazar esta evolución.

El término “cinemanormativo” lo he utilizado para expresar la idea de subvertir los formatos convencionales, ya que el análisis de casos significativos sigue aquí mi interés por plantear obras disruptivas.

¿Qué es PROYECTOR?

El festival nació en una versión reducida en 2008, en una sola sede de la ciudad de Madrid ya desaparecida, Espacio Menosuno. Fue cobijo de artistas y creativos, y potenció más de cien exposiciones, otros tantos eventos, catálogos, presentaciones, conciertos y variadas discusiones sobre arte actual. Poco a poco, el festival fue creciendo hasta incluir algunos años después casi una decena de sedes. En la actualidad cuenta con más de treinta espacios, con el objetivo de ocupar con videoarte e imagen en movimiento toda la ciudad. En especial, la intención radica en llegar a públicos de diferentes barrios y con diferentes intereses socioculturales o políticos. Desde el nacimiento del evento siempre se ha planteado que todas las actividades deberían ser de carácter gratuito para favorecer su acceso.

El evento no solo colabora con museos e instituciones, sino que las galerías, los espacios independientes, los escaparates, las plazas y las proyecciones al aire libre definen la esencia de este festival. Siempre se ha trabajado tanto con convocatoria abierta y pública como con artistas invitados, cuyas contribuciones resultan fundamentales para enriquecer la calidad del evento, ya sea a través de su presencia o de sus aportes visuales. Entre las figuras más destacadas que

han formado parte de la programación se encuentran: Marina Abramovic, Shirin Neshat, Francesc Torres, Gary Hill, Isidoro Valcárcel Medina, Santiago Sierra, Regina José Galindo, Carolee Schneemann, Fayçal Baghriche, Hans Breder, Yuan Goang-Ming, Anthony McCall, Antoni Muntadas, Candice Breitz, Francis Aljys, Gusmão / Paiva, Ignasi Aballí, Joan Jonas, José Val del Omar, David Van Tieghem, Rosa Barba, Steve McQueen, Willie Doherty, Robert Cahen, Steina y Woody Vasulka, entre muchos otros. La participación de coleccionistas como Alfredo Hertzog da Silva, Alain Servais, Haro Cumbusyan y Teresa Sapey ha resultado clave a lo largo de los años. Teresa y Alfredo suelen colaborar con el préstamo de obra, apoyan activamente a artistas o potencian premios con sus aportes. La contribución económica de Hertzog da Silva, por ejemplo, hace posible la entrega de premios tanto a obra producida como a piezas nuevas que son el resultado de una residencia de creación para artistas jóvenes menores de 25 años. Como resultado de estos factores, en el festival se han mostrado alrededor de 900 obras de unos 800 artistas de más de 70 países.

El equipo de PROYECTOR está compuesto por productores, no solo de contenidos audiovisuales, sino de *conocimiento*. Por eso, desde los inicios se ha apostado por proyectos que reflexionen sobre las artes visuales, su relación con el cuerpo, el espacio que los acoge y el espectador. Estos se incluyen en una sección relevante como la de LAP (Laboratorios Arte PROYECTOR).

Desde el año 2008 se han realizado encuentros profesionales en los que se reúne a coleccionistas, festivales, ferias, artistas y demás agentes involucrados en la producción, distribución, venta y exhibición del videoarte en la actualidad, así como talleres, charlas y clases magistrales. Las publicaciones, por otra parte, han sido centrales para trazar una línea de pensamiento que articula una propuesta que se propone acercar este media al público especializado, *amateur* o simplemente curioso².

En lo que respecta a las curadurías resulta necesario mencionar que el equipo está compuesto de artistas y gestores culturales con una visión amplia y actual de la imagen en movimiento internacional. Esta visión es el resultado de una formación y experiencia profesional consolidada durante años, que se materializa en el festival con la organización de distintas propuestas curatoriales, haciendo corresponder ejes temáticos y conceptuales con espacios artísticos (centros, museos y galerías). En la programación, donde se incluyen artistas más o menos emergentes junto con otros de larga trayectoria, conviven contenidos ágiles

² Algunos de los artistas que han impartido talleres son: Itziar Okariz, Gary Hill, Francisco Ruiz de Infante, Concha Jerez, Democracia, Rogelio López Cuenca, Magiae Naturalis, Pancho López, Elena Córdoba, Lois Patiño.

Por los Encuentros han pasado Andrés Denegri, Fernando Llanos, Róisín Tapponi, Ulya Soley, Fatma Çolakoğlu, Soleil Gharbieh, Lara Khaldi, Mena El Shazly, Mohamed Allam, Ana Longoni, Fernando Castro Flórez, Tania Pardo, Oliva Arauna, Nekane Aramburu, Blanca de la Torre, Heure Exquisite!, entre otros.

que se adaptan a la sede y al contexto. Colaboramos con la mayoría de instituciones de Madrid, con ferias como Loop Barcelona, Art Lima, Hybrid fair, Art Jaén, Art Madrid y con más de cincuenta festivales internacionales.

El evento se propone potenciar la creación de obra nueva a través de las nuevas tecnologías, tanto de forma presencial como a distancia. Contamos para ello con el apoyo de embajadas, empresas privadas tecnológicas y coleccionistas que permiten el desarrollo de la imagen en movimiento contemporáneo en distintos formatos.

Dentro de sus posibilidades, PROYECTOR ofrece residencias (espacio de trabajo y alojamiento) a los artistas participantes. Esto permite la creación de nuevas piezas *site specific* para las sedes, así como instancias de intercambio durante el festival con otros artistas, curadores y el propio equipo organizador. De esta forma se van creando lazos, redes de trabajo y transferencias de conocimiento, lo que ha posibilitado el surgimiento de artistas como Maia Navas, Irit Batsry, Mária Beatriz Granero, Christophe Litou, Elena Lavellés o Magiae Naturalis.

El festival pretende plantear circuitos alternativos de distribución, visionado, venta y alquiler de la imagen en movimiento, de modo que un mayor número de creadores tenga acceso al medio. Esta estrategia se refuerza a través de conferencias online, *performances*, talleres y actividades por *streaming*. Además, se facilitan transacciones, contactos y el acceso a públicos dinámicos acordes a nuestros días.

Otro objetivo importante es la generación de una estructura de asesoría en red en la que se incluyen coleccionistas, galerías, museos y centros de arte. El festival se ha distinguido también por la publicación de trece catálogos hasta la fecha con textos curatoriales propios.

Un aspecto relevante de PROYECTOR es su compromiso con la educación y la creación de redes profesionales. Actualmente está en desarrollo una plataforma de visionado profesional destinada a docentes, curadores, investigadores y expertos en videoarte, cine experimental y arte interactivo. Esta plataforma pondrá énfasis tanto en la creación digital como en la analógica, con soportes que incluyen super 8, 16 mm, 35 mm y diapositivas, así como la incorporación de tecnologías de vanguardia como la inteligencia artificial (IA).

Videoarte, no cinemanormativo

Para dar cuenta de lo que se pretende destacar y señalar con la mención de videoarte, *no cinemanormativo* es relevante mencionar *Inasmuch As It Is Always Already Taking Place* (1990), una obra de finales del siglo pasado de Gary Hill –uno de los artistas más importantes del *new media art*–, en la que se muestra un conjunto de televisores en los que la imagen del cuerpo está descompuesta, rota y fragmentada, lo que obliga al espectador a recomponerla en su mente.



Figura 1. Gary Hill, *Inasmuch As It Is Always Already Taking Place* (1990).
Fotografía del artista.

La televisión es despojada de su cuerpo, de su caja, de su estructura convencional como objeto central de una casa, como eje arquitectónico de un salón. Hito de riqueza de hace casi medio siglo, las personas se endeudaban para adquirir este objeto, denominado “altar de la vida moderna” por Jean Baudrillard en su libro *La sociedad de consumo*. Guy Debord, en *La sociedad del espectáculo*, sugiere que la publicidad genera una construcción de necesidades en el consumidor, sin cuya influencia, “¿cómo sabríamos qué necesitamos?”.

Volviendo a la pieza, doce monitores presentan un cuerpo desnudo a escala real. Cada parte del cuerpo posee el volumen de una televisión y están conectadas entre sí a una columna invisible escondida. En los años 90 esta obra tuvo un gran impacto, como si se tratara de un hallazgo similar al de las Cuevas de Altamira o la Alhambra, sin dudas un hito casi inverosímil atrapado entre la maleza.

En el festival hemos mostrado varios trabajos de Gary Hill como *Blind Spot* (2003), *Remembering Paralinguay* (2000), *The Whisper Room* (2017-2022), *Around and About* (1980), *Mediations* (1986), *Switchblade* (1998-1999), *None of the Above* (2021-2022) o *The Wall Piece* (2000). La mayoría presentan propuestas de poesía conceptual, sonora y experiencial, y muchas de ellas se vinculan con los cortes, heridas de operaciones y cuchilladas que ha sufrido el artista a lo largo de su vida. En casi todas las piezas la palabra hablada traslada al espectador a un mundo personal y poético.

Otros trabajos más clásicos, como *Turbulent* (2001) de Shirin Neshat, han pasado por el festival. Casi cinematográfica en su composición y calidad –un díptico enfrentado–, la obra expone un contraste contundente: mientras la voz de un hombre en Irán resuena frente a un público exclusivamente masculino, una mu-

jer, a quien se le prohíbe cualquier forma de expresión artística, canta en soledad para un auditorio vacío, sin posibilidad de ser vista ni escuchada.



Figura 2. Shirin Neshat, *Turbulent* (2011).

En su juventud el artista polaco Zbigniew Rybczynski realizó videos como *Oh, I can't stop!* (1975) y *Tango* (1981), que se destacan por su innovación, complejidad y uso del sentido del humor. En *Oh, I Can't Stop!*, un primer plano de un posible “monstruo” que parece devorar la ciudad invita a explorar su enfoque sobre los planos, el manejo del tiempo y el sonido, así como su capacidad para integrar espacios públicos y privados en su narrativa visual, con la alegoría que permite el arte para abordar este tipo de acciones. Por su parte, *Tango* presenta el espacio de un camarote –una escena que podría formar parte de los films de los hermanos Marx– en el que decenas de personajes conviven y se cruzan en un bucle preciso de casi 16.000 fotogramas en tan solo 8 minutos. Este trabajo le valió un Premio Oscar de la Academia.



Figura 3. Zbigniew Rybczynski, *Tango* (1981).

Otro referente destacado es Bruce Nauman, conocido por desarrollar un enfoque singular cuya constante es “pensar con la cámara”, utilizada como una herramienta de experimentación y, a su vez, una compañera en su estudio de Nueva York. Sus experiencias físicas y corporales, ampliamente reconocidas en su época, le resultaron útiles para sus investigaciones venideras.

En la curaduría de Tom Van Vliet para la feria Art Madrid se presentó dentro del marco de PROYECTOR la pieza de Nauman *Good Boy Bad Boy* (1985), un díptico donde dos actores estadounidenses recitaban a modo de declaración moral pasajes como “Yo era un buen niño / Tú eras un buen niño / Éramos buenos niños” y “Odio / Odias / Odiamos / Esto es odiar”. Este trabajo ejemplifica por qué un video monocal no puede hacernos ver una pieza del mismo modo que dos televisores separados. La confrontación de dos conversaciones simultáneas no es comparable con el plano/contraplano del cine y obliga, una vez más, a posicionar al espectador y guiar su mirada.

Otra obra a destacar entre los potentes y representativos artistas que forman parte de PROYECTOR es *King (A portrait of Michael Jackson)* (2005) de Candice Breitz. La artista sudafricana presenta en 16 canales a un variado grupo de supuestos fans de Michael Jackson que cantan a capela el disco *Thriller* entero. El espectador entra en una sala de grandes dimensiones y tiene que explorar el espacio para encontrar cada uno de los monitores que le permitirá oír y ver las diferentes personalidades de los fans del músico.

La mayoría de las piezas que recibimos en la convocatoria abierta son en formato 16:9 monocal, con una composición cinematográfica. Es posible que *The Cremaster Cycle* (1994-2002) de Matthew Barney haya influenciado esta modalidad, que ha despertado largos debates dentro del equipo. Trabajado con estética cinematográfica y grabado con cámaras profesionales como la ARRI, produjo un cambio radical en la producción de videoarte de la época. Este movimiento se intensificó a principios del siglo XXI con la aparición de las primeras cámaras réflex, que permitió a los creadores trabajar con una calidad cinematográfica incluso con un presupuesto reducido. Pero esto a su vez acercó al videoarte cada vez más al cine y en especial a sus formatos.

Desde las primeras ediciones se presentaron piezas instalativas multicanal, frente a las cuales el espectador tiene la autonomía para elegir qué ver y cuánto tiempo dedicar a cada pieza. La primera fue del artista Emilio Tomé con *Abstracciones* (2008), en la que enfrentaba en dos paredes imágenes de *Google Maps* con desprendimientos de paredes, suelos de nuestras calles, de nuestra ciudad, casi como una confrontación entre lo macro y lo micro, entre pasado y presente (¿digital?).

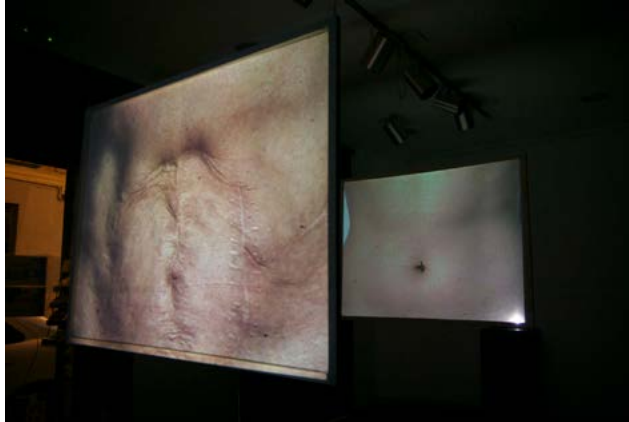


Figura 4. Maite Camacho, *De tripas corazón* (2009). Fotografía: Mario Gutiérrez Cru.

Para la segunda edición del festival (2009), además de encuentros y proyecciones de otros festivales internacionales, se apostó nuevamente por el formato instalativo. Se incluyeron piezas complejas conceptualmente y sencillas en cuanto su composición, como *De tripas corazón* (2009) de Maite Camacho, realizada de manera *site specific* para Espacio Menosuno, en la que presentaba dos planos detalle de dos abdomenes: el de la propia artista en su juventud y el de su madre, operada una decena de veces. En este caso no solo se veían las cicatrices, sino que se intuía la dificultad de respirar; el aire tenía que reinventarse para conseguir subir y bajar, llenarse y vaciarse, una y mil veces.

En los siguientes años se volvió a apostar por piezas experienciales, es decir aquellas que sumergen al espectador en el submundo del propio artista. Por ejemplo, el polémico artista Sergio Ojeda con su obra *We are Going to Make a Killing* (2009), que invita a ingresar en una dimensión onírica, con humo, proyecciones, cuadros, luces y cristales rotos, mientras se aborda críticamente el rol del artista en un mundo corrupto de galeristas, directores de museos y, sobre todo, críticos de arte.

De esas primeras ediciones cabe destacar la pieza *Wachimán* (Deriva del inglés *Watchman*) (2010) del artista venezolano Cristian Guardia. Como en el caso de Ojeda, se propuso una intervención en toda la sala de exposiciones, con la apropiación de paredes, mesas, armarios y escaparates para presentar una obra en la que unas bellísimas vajillas de porcelana azul eran destruidas y mostradas como fragmentos de una historia pasada. Su disposición museística presentaba un espacio archivístico habitado por objetos valiosos. Asimismo, sus videos, creados a modo de tríptico y díptico respectivamente, mostraban una acción cruda, sin demasiada edición ni efectos.

En la edición de 2011, el artista Alberto C. Bernal ha invitado con su pieza *Impossible Music #33 – rabia* (2011) a gritar, a desgañitarse. Ante la fuerza del espectador y su volumen exagerado, el propio artista devolvía su grito. El escaparate era la única

frontera invisible que separaba el espacio expositivo y el artista del público. Años más tarde Bernal participó con su pieza –también interactiva– *Resistencia pasiva* (2013-17), creada para el ya desaparecido Medialab Prado, un espacio público municipal de Madrid con una gran fachada con luces LED. Por encima de esta había cámaras de vigilancia que captaban la plaza central frente al edificio, ubicado en el triángulo formado por el Thyssen, el Reina Sofía y otros museos. Este espacio resultó de utilidad para muchos artistas que crearon piezas específicas en las que la posición física de los espectadores, meros paseantes de una plaza pública de Madrid frente al Caixaforum, introducía variaciones y modificaciones en la obra hacia uno u otro lugar. Por él pasaron Samuel Bianchini con *Visible Hand* (2017), que presentaba en tiempo real datos económicos mientras creaba en código ASCII una mano que pretendía atrapar al espectador; o Josu Rekalde con *No es verdad* (2018), un juego de frases aleatorias que el espectador podía construir en su recorrido por la mencionada plaza. En ese mismo estilo, con otra aleatoriedad y estructuras, el artista Patxi Araujo produjo *Sherezade* (2019). Menos conceptuales y más visuales y generativos con los datos y las imágenes, los artistas Mario Klingemann y Wang Lien-Cheng con sus piezas *Suspectacle* (2021) y *Smile, You Are on Camera* (2019) respectivamente, plantearon obras en las que caras de personas sacadas de internet giraban la mirada para observarnos en la plaza; o mutaban para ir variando de una a otra, de uno a otro perfil étnico del globo terráqueo. Resulta necesario mencionar el trabajo creado durante la pandemia titulado *Sconfinamento* (2020) de Francesca Fini, en el que la artista plantea la plaza como lugar inhóspito en la fisicalidad e intercomunicado en la virtualidad.



Figura 5. Abelardo Gil-Fournier, *La vibración de los juncos* (2019).
Fotografía: Clara Ángel San José.

PROYECTOR se interesa mucho en la relación entre la obra, la proyección y el espacio que la acoge. Además, siempre se busca trabajar con piezas *site specific*, como es el caso de la instalación *La vibración de los juncos* (2019) de Abelardo Gil-Fournier. En la obra, unas plantas giraban y generaban sombras que se proyectaban en una pantalla a la que se le añadían subtítulos con un proyector digital (única parte que podría enmarcarse como puramente videoarte). Este es un ejemplo específico del tipo de trabajos en los que no hay un contenido digital grabado, sino que se genera una imagen en el propio espacio, en el ojo del espectador, que une todas las piezas de este pequeño rompecabezas.

Otro ejemplo de piezas deconstruidas es la obra *Lugar fósil* (2019) de la artista argentina Florencia Levy, donde utilizó cuatro canales con tres televisores y una película proyectada para introducirnos en el crecimiento exponencial de ciudades de China en los últimos cuarenta años. Levy habla de destrucción y contaminación en contraposición a la idea de mejora social de un país en auge.

Lois Patiño, otro artista que trabaja entre el cine y las artes plásticas, presentó varias obras en el festival. Vale destacar una sencilla pero efectiva, *Metallic Shadow in the Dream – Steam* (2019), en la que un miniproyector muestra una imagen del mar en blanco y negro sobre dos vasos de cristal superpuestos en un pequeño estante colgado, generando reflexiones en la pared.



Figura 6. Yuan Goang-Ming, *Dwelling* (2014). Fotografía: Sami Khalaf.

Yuan Goang-Ming, uno de los principales artistas taiwaneses, propone en *Dwelling* (2014) un ambiente casero europeo. El artista solicitó una gran proyección en un salón construido y amueblado con un sofá de tres plazas, una alfombra, una mesita, una lámpara y un equipo de sonido de calidad. Lo que se mostraba en el video era un aparente salón que invitaba a la lectura, mientras la placidez y la calma se rompían en el momento del estallido de los objetos hogareños, que se quedarían flotando en un mundo casi acuático.

La obra de Luciana Fina, una artista italiana que vive en Portugal, presenta un diálogo entre madre e hija a través de un edificio. *Terceiro Andar* (2016) usa dos proyecciones en diferentes escalas y espacios, lo que permite al público bordear y experimentar la pieza, mientras cada miembro familiar ocupa una pantalla y mantiene una distancia respecto al espectador.



Figura 7. Luciana Fina, *Terceiro Andar* (2016). Fotografía: Sergio Cáceres.

La obra *Sin título (Reflejos)* (2020) de los artistas brasileños Maíra Flores y Luciano Scherer plantea una tragedia: un tríptico de proyecciones simultáneas representa cuerpos encontrados en distintas playas, en una recreación del triste final de los migrantes que intentan cruzar mares y mueren en el intento, sin llegar a hablar de las razones que les hacen querer atravesarlos. Para esta pieza, se creó una especie de piscina para reflejar el mar salvaje que se lleva a miles de personas cada año.



Figura 8. Maíra Flores y Luciano Scherer, *Sin título (Reflejos)* (2020). Fotografía: Carlos Clemente.

Últimamente, una de las artistas con las que el proyecto ha trabajado con más frecuencia, por la belleza y dureza de sus piezas, es la argentina Analía Villanueva. En 2023 presentó en la Colección INELCOM *UMBRA* (2022). Mediante dos proyectores de Super 8 sincronizados y un pequeño Arduino realizado por la propia artista, un rotulador iba pintando de negro la propia película analógica. El resultado era que las imágenes del mundial de fútbol que ganó Argentina en 1978 iban borrándose poco a poco y únicamente permanecían los artistas desaparecidos durante la dictadura argentina.



Figura 9. Analía Villanueva, *UMBRA* (2022). Fotografía: Julien Rose.

De esta misma artista, en la pasada edición de 2024, se presentó una curaduría junto a Antone Rodríguez Berastegui sobre la memoria y la desaparición. Analía participó con su pieza *Carencia* (2022), en la que tres proyectores analógicos de diapositivas de 35 mm eran intervenidos para posibilitar que un líquido cayera sobre las imágenes y que estas fueran desapareciendo durante la muestra. En ambos casos, las obras trabajan con película analógica –que es efímera– y así convierten su visionado en una experiencia única. Los espectadores son quienes pueden percatarse de su corta existencia.

Por otra parte, el mencionado artista Antone Rodríguez Berastegui compartió espacio con Analía con *Apnea* (2017), una de sus piezas casi místicas en la que una proyección en 16 mm muestra a un nadador que una y otra vez saca la cabeza para respirar en un nadar infinito. La singularidad no solo radica en la belleza de la película, sino en la intervención del dispositivo por parte del artista. La corta película que se proyecta, de no más de cuatro segundos, entra y sale en una acción sin fin del propio proyector, que una y otra vez trata de enhebrarla, de conseguir encaminarla. En este caso, una máquina de más de cincuenta años trata de meter en el sistema a una película.

Las piezas de Antone construyen una belleza extraña. Por ejemplo, *Yuna* (2022), en la que se proyecta la imagen de unos niños jugando en el agua sobre un jarrón con lirios. Al pasar de los días de la muestra, estos estaban caídos como la juventud de esos niños que ya serán adultos, cuya libertad –gracias a su ignorancia– se habrá marchitado. Otras piezas del mismo artista que se han mostrado en el festival son *Garange*, *Robin* y *L'heure du destin* (todas de 2022). Como dice Rodríguez Berastegui, “la posibilidad de ver la proyección en el espacio es un acto casi epifánico”.



Figura 10. Antone Rodríguez Berastegui, *Yuna* (2017). Fotografía: Paula Lafuente.

Volviendo a las piezas que desaparecen, el artista argentino Andrés Denegri presentó *Mecanismos del olvido* (2017) en la única sede de INELCOM. Un proyector de 16 mm intervenido se detiene para atascarse por unos segundos y quemar la bandera nacional, como acto vandálico y poético, mientras pasa la primera grabación fílmica de la historia de Argentina. La enseña patria se presenta una y otra vez en un baile sin tregua, trata de ondear mientras el propio sistema la devora, la come por dentro. Nada “proyectable” queda de esta pieza efímera, excepto unos frames quemados donde banderas y fuego conviven, donde conciencia de patria y de actos para sostenerla se mantienen en el mismo discurso.

Continuando con obras que trabajan con proyectores, con la quema de película y –en este caso– añadiendo performance fílmica, surge *Un film flogista para Georg Stahl* (2024) de Carlos Baixauli. El artista filma en 16 mm, quema la película, la escanea y la vuelve a pasar a 16 mm una vez más. Pero en un acto poético y crítico quema en directo el rollo una vez que ha pasado por el proyector. Es decir, los espectadores ven unos segundos de una película única que solo ellos han podido disfrutar. Proyección y llamas se mezclan en un acto doloroso para amantes del celuloide, más aún sabiendo que algún día el artista terminará quemando alguno de los pocos proyectores que quedan.

Se quemó mucho en la última edición de PROYECTOR 2024. La performance de Miquel García *Krematorium* (2021) develaba de manera sutil, mediante el uso de un soplete sobre una estructura de madera negra, los cientos de miles de nombres de muertos tirados en las culatas de nuestro país en la guerra civil española y en los años posteriores.

Quizás los fuegos, la memoria y los desaparecidos son constantes de PROYECTOR, como en el caso del artista mexicano Fernando Llanos "videoman", quien participó con su pieza sobre las revueltas en comunidades mapuches contra las grandes empresas que están destruyendo el país. *Un soldado en cada hijo* (2020) presenta una puerta de camión de Coca-Cola que ardió en la revuelta y que sirve de superficie para crear esta pieza, siendo el propio vidrio de la puerta la superficie de proyección.



Figura 11. Fernando Llanos, *Un soldado en cada hijo* (2020).
Fotografía del artista.

Revueltas, caos y nuevo orden propone el colectivo DEMOCRACIA con su pieza *Order* (2018), un tríptico compuesto por carteles, pancartas y tres proyecciones no simultáneas pero sí espaciales. En esta pieza conviven los Panteras Negras, los más ricos del sur de Estados Unidos y niños privilegiados con uniformes casi monaguiles cantando operetas. La escena se presenta bajo el paraguas de un replanteamiento sobre el estado de bienestar y sobre la estructura del poder.

La artista de Uzbekistán Ira Eduardovna intenta en *The Iron Road* (2022) recrear en un díptico la escena que sufrió siendo una niña de poco más de diez años, cuando tuvo que salir de su país y dejar atrás a familiares y amigos. Usando la parafernalia del cine, del set de rodaje y de los actores, la artista repite casi en loop para tratar de recrear(nos) un momento que no se sabe si es mejor recordar para sanar o dejarlo ir para que no vuelva a ocurrir.

De desapariciones físicas, pero en este caso arquitectónicas, nos habla Amaya Hernández Sigüenza en *Villa Betania* (2023), una videoinstalación compuesta por una gran proyección, un monitor y una maqueta de un edificio histórico ya desaparecido. La artista, mediante entrevistas, simulaciones de luces y sombras, y el propio cuerpo físico del edificio, habla de memoria y del gran error urbanístico que acontece solo por el ansia de vender y ganar más dinero en las grandes inmobiliarias y constructoras. En *La contemplación como práctica de resistencia colectiva* (2021) Amaya nos invitaba a bajar las empinadas escaleras del Centro de Cultura Contemporánea Condeduque y contemplar cómo ingresa la luz por ese camino a lo largo del día. La artista grabó el paso del tiempo y con time lapses presenta, en una secuencia más accesible para el espectador, la belleza del sol entrando por un espacio arquitectónico como este centro de arte con paredes de ladrillos, piedras que se mezclan con acero corten y cemento.

Otro ejemplo de piezas participativas es el trabajo del artista mexicano Andrés Montes, que en *Anecdotario breve* (2013-18) monta una especie de escenario o pequeño palco con un micrófono y una bola de discoteca. En esta instalación, plantea el tema de los narcocorridos y su relación con los corridos originales. Montes nos habla de cómo las canciones populares del narcotráfico se convirtieron en una parte fundamental de la cultura popular de su país. El artista interviene estos videoclips eliminando frases de violencia de los narcocorridos, lo que permite al espectador generar nuevas narrativas y contenidos, y así crear canciones con otro enfoque. Este proyecto invita al público a interactuar con la obra de una forma participativa, como un karaoke que da la posibilidad de cantar nuevas canciones, nuevas versiones de los corridos.

Estas propuestas no tendrían ningún valor como piezas de video monocanal, y como video online por streaming no serían más que documentación de una acción en la que estar presente es central para percibirla en su totalidad. Lo mismo sucede con *Acting Head* (2010) de Pavel Büchler. En este caso se trata casi de un gif animado de cuatro segundos de duración en el que aparece el dictador Leonid Brézhnev. El trabajo del artista polaco inundó los espacios del festival en 2016, al ser mostrado con un monitor en cada una de las sedes. Los monitores de pequeño volumen se posicionaron en altura y este gif casi absurdo del dictador golpeando la mesa con un bolígrafo se convirtió en una suerte de conjunto a la vez glorioso y terrorífico. El trabajo aborda la idea del Gran Hermano, de ese dictador presente de forma continua en todas las casas. Otro ejemplo destacable es *Eclipse* (2019), presente en la Colección INELCOM, donde nueve proyectores de diapositivas son intervenidos con cuerpos esféricos generando un cielo lleno de elegantes y sugerentes eclipses solares.



Figura 12. Bartolomé Ferrando, *Sintaxis* (1996). Fotografía del artista.

Si nos alejamos un poco de lo político y regresamos a lo performativo cabe destacar la obra *Sintaxis* (2016) de Bartolomé Ferrando, un artista que viene de la performance y del arte sonoro, vocal y consonante. En este caso se trata de una videoperformance en la que Ferrando se coloca una pequeña televisión encima de su cabeza. Aquí ya no solo se graba la acción, sino que el tiempo real está presente y se convierte en una especie de documentación de la propia performance. A veces, la videoperformance es el juego constante entre la documentación y el tiempo real, ¿cómo diferenciarlo?

Al considerar la instalación como propuesta artística resulta relevante mencionar la obra de Eugenio Ampudia, un artista español que realiza con frecuencia piezas irónicas y que pone en cuestión nociones instaladas como la de alta cultura. En *En juego* (2016), Ampudia propone que cuando se muestre la obra se debe colocar un suelo de césped, una pantalla maciza en la sala dividiendo el espacio y proyectando el mismo video pero en diferentes momentos, como si se tratara de diferentes videos. Además, el material se acompaña de una vitrina con un libro de filosofía que aparece en el propio trabajo. En *Dónde dormir* (2008), plantea el derecho que tiene como español y artista a usar los espacios públicos y poder dormir en ellos. Así, ha conseguido pasar la noche en la feria Arco, la Biblioteca Nacional y en el Palau de la Música. Al mostrar la obra, Ampudia lo hace siempre con un saco de dormir o con colchonetas, invitando a los espectadores a participar y compartir con él el acto de dormir durante la pieza. Incluso ha logrado que algunos museos estén abiertos durante la noche para que los espectadores puedan dormir dentro la propia institución.

Otro caso a destacar es el de Mateo Mate con *Viajo para conocer mi geografía* (2001). El artista presenta una cama familiar estilo años 40/60 con las sábanas deshechas. Sobre ellas se desplaza un pequeño tren de juguete. Este nos hace de cicerone para guiarnos en un viaje casi de gigantes por un nuevo mundo en minia-

tura donde las sábanas se convierten en montañas. El tren, portador de una minicámara espía, es el transmisor. Todo esto se puede ver en un monitor junto a la cama.

En la obra interactiva de Unai Requejo *Mensaje de Navidad de su Majestad el Rey* son los espectadores quienes manipulan el material, a través de un teclado MIDI que está cubierto con cartón y tiene un aspecto “cutre” e “infantil”. El trabajo hace referencia al discurso anual del Rey de España durante la Navidad, pero aquí el espectador puede manipular el contenido, cambiando la voz del Rey con cada tecla que toque.

Vinculado a la intervención y la performance, el festival acogió al artista venezolano Cristian Guardia, que presentó su obra performática *45 horas consecutivas de lectura sobre lo exótico* (2012), en la que se encerraba en un espacio de arte durante 45 horas para leer libros sobre exotismo. La singularidad de la obra consistía en que el espacio expositivo estaba cerrado y para poder verla se debía acceder a través de un portal web de videos pornográficos gay. Esta obra critica la erotización del exotismo y plantea una reflexión sobre las expectativas que la sociedad tiene sobre el cuerpo y la sexualidad.

En el ámbito del cine y la performance, hay dos trabajos de Deneb Martos y Wade Matthews que nos interesa destacar. En *Gold Film* (2019-24) se utilizan proyecciones de 35 mm pintadas con pan de oro, mientras una cámara digital crea una experiencia de proyección en vivo. La manipulación de la película genera una estética única, mezclando lo digital con lo analógico. Se trata de una pieza enigmática en la que cientos de películas suben y bajan en un loop sin fin en el que el oro envuelve todo el espacio. En otra de sus propuestas, *Skin Film* (2019-22), no era el oro el protagonista sino la propia bailarina. Esta se veía envuelta en película virgen de 16 mm y más tarde, tras un proceso de revelado, la propia piel de la performer se proyectaba en la sala mientras realizaba una acción de desenvoltura.



Figura 13. Deneb Martos y Wade Matthews, *Gold Film* (2019-24).
Fotografía del artista.

La obra *El bosque que se mueve (errores de medida)* (2020) del artista Francisco Ruiz de Infante está más vinculada con lo analógico y el videoarte experimental de finales de siglo XX. Se trata de una videoinstalación de más de 150 m², que se expandió con una parte performática y ocupó toda la planta baja de casi 700 m² de El Instante Fundación. Francisco nos introduce a un mundo bacteriano, científico y analítico, pero a la vez divertido y sugerente, en una obsesión en ascenso por lo azul y por su análisis de procesos y creaciones. En este caso en particular se contó con la presencia del propio artista para desarrollar talleres y en 2017 realizó otra performance junto a Olga Mesa.



Figura 14. Francisco Ruiz de Infante, *El bosque que se mueve (errores de medida)* (2020). Fotografía del artista.

Otra propuesta analógica valorada por el festival es *Splitscape* (2022), de la artista portuguesa Helena Ferreira. Esta es una de las tres piezas de ella que se han mostrado en el festival en los últimos años. En todas ellas se genera una corporalidad en el uso de la instalación, la pantalla-espejo ya no es un receptáculo de imágenes ni un escudo que las repele, sino un filtro que también las produce.

Vinculado a la presencia de objetos, sombras y creaciones *site specific* ha sido relevante haber presentado varias piezas del taiwanés Chen Wan-Jen. En especial *I Have Come to a Place Where Depression Caught Me out of the Blue* (2013-19), obra en la que el artista utiliza objetos cotidianos de la construcción como escaleras, cajas de madera, conos de obra o cintas de balizar para generar un marco visual y poético donde pequeños personajes de no más de un palmo de altura practican deportes (golf, skate, etc.).



Figura 15. Chen Wan-Jen, *I Have Come to a Place Where Depression Caught Me out of the Blue* (2013-19). Fotografía: PROYECTOR.

En cierto modo esta pieza es una versión más compleja de otras *site specific* que se han presentado en el festival, como la realizada por Magiae Naturalis (Enrique Corrales Crespo y Eva Mónica de Miguel Sanz) en el Centro de Cultura Contemporánea Condeduque con una tienda militar convertida en la obra *Cámara Oscura* (2019). Los espectadores se topaban en una de las plazas del antiguo cuartel con una gigante tienda militar recuperada y adaptada a un observatorio. Varios agujeros con distintas lentes caseras permitían enfocar, es decir, conseguir el punto exacto en el que el infinito y el finito se entrecruzan y permiten visualizar los objetos o el paisaje. Además, el 80% de esta servía de salón donde ver la belleza del espacio que acogía la tienda, tras un largo proceso de adaptación visual a la casi penumbra.

Otra gran cámara oscura intervenida es la pieza de João Maria Gusmão / Pedro Paiva *Triangles and Squares* (2011), que pertenece a la Colección INELCOM. Esta fue creada con varias máquinas volumétricas que generan un recorrido de objetos geométricos que solo se pueden ver en el exterior mediante un proceso de cámaras oscuras. Es decir, el espectador entra en un espejo donde cuadrados y triángulos de varios colores generan un discurso visual por una sala totalmente oscurecida. Solo si conseguimos adentrarnos en las entrañas del “monstruo” descubrimos que hay una gran maquinaria e iluminación que permite esta rareza.

Casi para concluir con este texto, resulta necesario destacar el desafío que implica llevar adelante PROYECTOR con el propósito de hacer de Madrid un bastión de la imagen en movimiento. El festival privilegia la experiencia física, perceptual y sensible de las obras montadas en el espacio en un mundo en el que el

tránsito de las imágenes circula constantemente por tablets, móviles o diversos tipos de pantallas.

En este contexto debemos mencionar la pieza multicanal de Antoni Muntadas *El Aplauso* (1998), en la que el espectador se enfrenta a un tríptico formado por espectadores y manos que aplauden sin cesar. Si bien este trabajo no ha formado parte del festival, sí lo han hecho otras obras del mismo autor como *La Siesta*, *The Nap*, *Dutje* (1995), una instalación formada por diapositivas, una sábana y un sofá, o la pieza monocal *What are your Concerns?* (2018), creada entre China, Japón y Corea, sobre las preocupaciones de los ciudadanos de cada una de estas ciudades.

“Ahora sí podéis ir a dormir, o continuar viendo ‘nieve’ en una televisión de tubo ‘vintage’”. Esta es la irónica propuesta que el Premio Nacional de las Artes Isidoro Valcárcel Medina nos presentó con su pieza *Programación Variada* (1980-2018) en la Casa Museo Lope de Vega. “Es la tentación sin el pecado”. Otro intento de hablar de la cuestionable programación que hay en nuestros televisores, lo que generó que en los 60 los artistas tuvieran la enorme necesidad de intervenirlos.

Este recorrido de la mano de PROYECTOR por piezas representativas de la no cinemanormatividad en el videoarte se propone como un llamado a seguir explorando y experimentando con la imagen, el espacio y los cuerpos que lo habitan. Es fundamental reflexionar sobre las formas adecuadas de exhibir las obras: no es indistinto presentarlas con un proyector, una pantalla de plasma, una tablet, un móvil o como piezas multicanal o analógicas. Cada formato demanda una consideración específica para potenciar su impacto y su propuesta estética.

Referencias bibliográficas

- BAUDRILLARD, J. (1970). *La société de consommation: ses mythes, ses structures* [La sociedad de consumo: sus mitos y estructuras]. París: Gallimard.
- DEBORD, G. (2000). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pretextos.

Páginas web

- Matthew Barney (s.f.) Visitado el 13/11/2024. <https://circuloa.com/cremaster-cycle-de-matthew-barney/>
- Colección INELCOM (s.f.). Visitado el 13/11/2024. <https://coleccion-inelcom.com/>
- Espacio Menosuno (s.f.). Visitado el 13/11/2024. <https://menosuno.es/project/espacio-menosuno/>
- Abelardo Gil Fournier (s.f.). Visitado el 13/11/2024. <https://abelardogfournier.org/>
- Gary Hill (s.f.) Visitado el 13/11/2024. <https://garyhill.com/>

Antoni Muntadas (s.f.). Visitado el 13/11/2024. <https://www.youtube.com/watch?v=-Ni-PWYpTwQo>

Museo Reina Sofía. (s.f.). Isidoro Valcárcel Medina: Artistas en cuarentena. Visitado el 13/11/2024 <https://www.museoreinasofia.es/linternationale/artistas-cuarentena/isidoro-valcarcel-medina>

PROYECTOR (s.f.). Visitado el 13/11/2024. <https://www.proyector.info> PROYECTOR2016. Isidoro Valcárcel Medina. 2 min 23 s Grabado por Sergio Cáceres, Sami Khalaf y Carlos Clemente.