

Entrevista a Valentina Montero

[En exclusiva para Ludión, octubre de 2017]

digital | electrónico | exposiciones | nuevos medios

Jazmín Adler

Jazmín Adler (JA): ¿Cómo se vincula en Chile el campo de las poéticas tecnológicas y otras expresiones del arte contemporáneo más hegemónico?

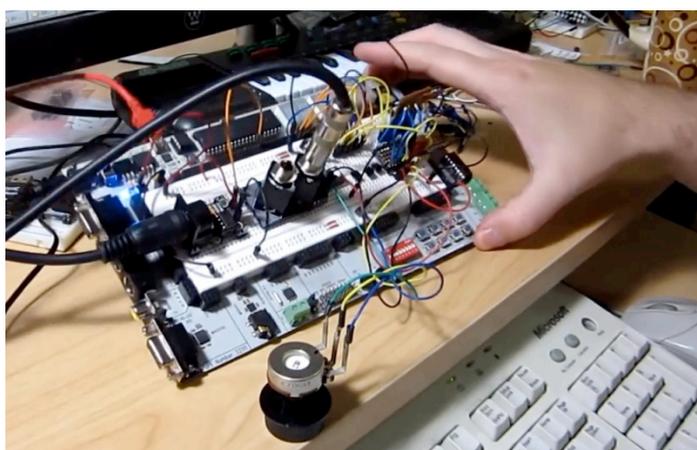
Valentina Montero (VM): Todavía el área de las artes mediales sigue siendo una especie de pariente lejano. No ha logrado formar parte del arte contemporáneo, aún persiste la tensión que Lev Manovich definió como *Touring Land vs. Duchamp Land*. Sin embargo, cada vez más los artistas contemporáneos tradicionales, por una cuestión de diálogo con los signos de su época, se ven en necesidad de utilizar tecnologías en torno a las distintas variaciones del video o la imagen en movimiento, el uso de sensores, etcétera (si bien son recursos pero no parte constitutiva de la obra). Desde el 2005 empieza a existir una institucionalidad para el campo de las *media arts*.

JA: Es curioso que en Chile esa institucionalización se de hacia el 2005 porque en Argentina asistimos a un proceso similar.

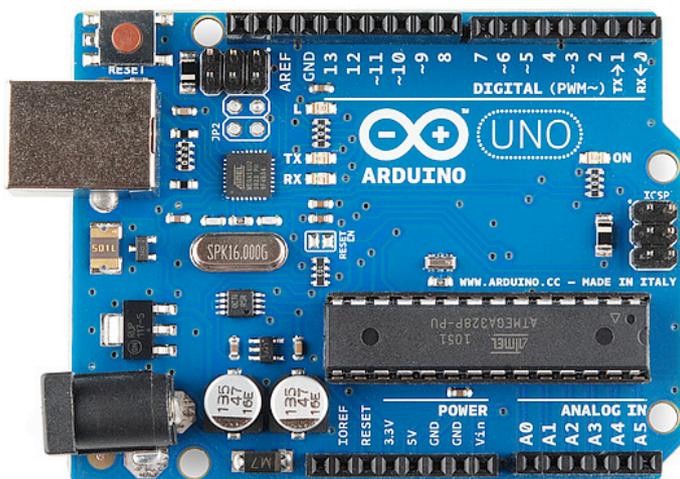
VM: Yo lo atribuyo a la emergencia de las tecnologías digitales más robustas, creo que eso estimuló el surgimiento de una escena de gente más joven que necesita lugares. Por otro lado, la Bienal de Artes Mediales que comenzó en 1993, empezó siendo una bienal de video y artes electrónicas aunque todavía no se sabía a qué refería la idea de “artes electrónicas”. Cada vez más el video fue perdiendo protagonismo en la Bienal. En determinado momento se empezó a llamar Bienal de Video y Nuevos Medios y luego pasó a ser Bienal de Video y Artes Mediales para ahora llamarse solo Bienal de Artes Mediales. En la Bienal del 2005 yo estaba trabajando en el equipo curatorial y empezamos a recoger algo que emergía en ese entonces que eran los colectivos. Estaban trabajando con el tema de la apropiación punk, se comenzaba a introducir la noción del *hacking* y el cuestionamiento del *copyright*. Hacia el 2005 Internet era algo cotidiano en cualquier hogar,

todo el mundo tenía acceso a la información. Era más fácil generar vínculos entre pares. Así aparecen listas de correos, se arman coloquios, se establecen puentes.

JA: Considerando el campo chileno contemporáneo que abarca distintas expresiones del cruce entre el arte y la tecnología, ¿identificas que hay ciertas tendencias conceptuales recurrentes, temas que reaparecen, tecnologías frecuentes, etc.?



VM: Sí, por lo menos hace unos años –desde el 2008 o 2009– pude identificar un grupo de artistas que no estaban trabajando sobre el concepto de lo digital, sino recuperando saberes tecnológicos que habían quedado de lado con la ola de los nuevos medios. Volvían así a los viejos medios vinculados con la electrónica que requerían



también un trabajo manual. No era el artista programando a cualquier hora de la madrugada, sino soldando. El 2005 también es importante porque aparece el Arduino y eso le permite a los artistas retomar la manualidad, que era la vía a través de la cual mucho de ellos habían ingresado al mundo del arte. Constanza Piña me dijo una vez que hacer un circuito era lo mismo que trabajar con grabado. Ya no era

el arte digital como una tarea de gente que programa, sino un intercambio de saberes en el taller. Ahí se abre una veta que no se ha detenido. Uno de los conceptos que me gusta utilizar es el hacer las cosas que uno tiene a mano.

JA: En Argentina tenemos una expresión que es “atalo con alambre”.

VM: Y en Chile decimos “hechizo”. Es un arcaísmo del español que significa algo mal hecho, de ahí viene lo “hechizo”. Pero también significa encantamiento. Yo lo relaciono con la imagen de la Cenicienta: con una calabaza se construye un carruaje. Con elementos sencillos se genera algo nuevo que maravilla. Esta misma tendencia se puede identificar en Europa donde también hay toda una movida de *circuit bending*. Pero nuestros países estuvo siempre presente, dada la necesidad de supervivencia ante la ausencia de materiales, pero también tiene un componente político. En el fondo, no me entrego dócilmente al dictamen de la tecnología de punta. Cuando Machado relea a Flusser hacia el 2000, dice que el artista que trabaja con *media art* está siendo un artista funcionario de una máquina que ya está pre-programada, de ahí la necesidad de pensar al artista como programador. Pero claro, aprender a programar es difícil, mientras que armar un circuito es más fácil. Luego cuando aparece Processing –un software de programación para artistas– se genera otra variante que permite hacer convivir lo material con el código.

Por otro lado, hay artistas que son especialistas en el empleo de los últimos softwares. Cristóbal Cea, por ejemplo, se ubicaría en este línea. Él tiene una obra muy interesante. O también están quienes se encuentran trabajando con *mapping* y otras tecnologías que a veces parecen menos críticas en el sentido de que en el fondo están las propias tecnologías y no las posibilidades disruptivas de la máquina.

JA: En tu tesis de doctorado planteaste tres líneas de análisis para pensar la intersección arte/tecnología/política en Latinoamérica. Me preguntaba si hoy en día sumarías algún otro eje.



VM: Más que una nueva línea, creo que hay subdivisiones que son interesantes y ahora me ocupan. La curaduría de la Bienal fue por ese lado, atendiendo al nuevo materialismo y la agencia de lo inorgánico donde lo tecnológico viene a enfatizar aquella presencia que siempre estaba. Claudia González, por ejemplo, está

trabajando con el agua y microscopios que ella misma se fabrica en una línea pseudocientífica. Esta es un subcategoría que agregaría a las prácticas que ofrecen alternativas.

JA: ¿Cómo fue el proceso de curaduría que desarrollaste para la 13ª Bienal?



VM: Me puse a buscar videos que me interesaran pero no me convencían para trabajar la cuestión del terremoto que era el tema de este año. Todos los que iba encontrando me parecían muy literales e ilustrativos. Di con el video *Earthquakes* de Maya Watanabe que es maravilloso

porque partía de la base conceptual con la que yo pienso la cuestión del desastre: en realidad los desastres no existen, es un proceso dinámico y nosotros somos los locos que nos creemos inmortales. Considerando esa premisa, me fui encontrando con proyectos de gente joven que me parecían muy interesantes para mostrar aquello que la obra de Maya introducía. Titulé a mi curaduría *Infraestructuras de lo imaginario*, en relación a cómo nuestras abstracciones permiten establecer teorías sobre las cosas. Siempre la Bienal fue un lugar para que la gente que trabajaba de manera marginal pudiera mostrar su obra y encontrarse. Como curadora, la parte más interesante me parece que no solamente es la selección de una obra, sino pensar con los artistas cómo se puede presentar en función de los espacios y los desarrollos de los proyectos. Y en Latinoamérica vivimos bastante en esa clave: vivimos en estado de emergencia, de reciclarse, de que se quema la casa y no importa... y eso en términos políticos también. Salimos de un sistema para entrar en otro, en Argentina es incluso más evidente: siempre vivimos en la idea de proyecto que se inscribe de la nada, desde los escombros. Tenemos más internalizada la idea de impermanencia.

JA: ¿Cuáles son las instituciones chilenas interesadas en promover el cruce entre el arte y la tecnología?

VM: La Bienal es el único evento que ha tenido continuidad. En el Consejo de la Cultura está el área de nuevos medios que en gran medida se creó

gracias a la Bienal. Las universidades todavía no se hicieron cargo. El Magíster de Artes Mediales de la Universidad de Chile que es heredero del postítulo que hacía Néstor Olhagaray de arte y nuevas tecnologías también es un lugar interesante que intenta crear una estructura. Por otra parte, Daniel Cruz es Fundador de Duplo (arte y tecnologías interactivas) junto con Carolina Pina. Ellos impulsaron el concurso Matilde Pérez, Arte y Tecnologías Digitales, que ha tenido continuidad. Además, organizan talleres en regiones, de manera que luego esa gente puede presentarse al concurso. Al comienzo la Fundación Telefónica lo financió pero ya no. Sí han aparecido artistas jóvenes en diferentes regiones que van armando eventos autogestionados. Por ejemplo, en Antofagasta está Norte Medial; en Punta Arenas armaron Lumen: Encuentro Internacional de Arte Contemporáneo y Nuevos Medios; en Puerto Varas están la Residencia Juan Downey; en Valparaíso está el festival Tsonami; en Santiago la Primavera Hacker con la Escuela de Diseño de la Universidad de Chile; y en Concepción está Singularity, que arma cada año un encuentro de *circuit bending* y arte sonoro que se llama *Toda la teoría del Universo*. Claudia González Godoy armó su club de arte y tecnología donde imparte talleres y Christian Oyarzún y otros artistas crearon una escuela de programación. También es importante el proyecto Anilla Cultural del Museo de Arte Contemporáneo (MAC).