



VideoStorias

Comisariar en tiempos revueltos

VideoStorias
ARTIUM
VITORIA-GASTEIZ

Comisarias: Blanca de la Torre e Imma Prieto
Francia, 24
Tel. 945-20-90-23
www.artium.org
Hasta el 4 de septiembre

MERY CUESTA

VideoStorias es una revisión de la historia de videoarte español desde su nacimiento, a principios de los setenta, hasta hoy mismo. En total, setenta piezas de vídeo de otros tantos artistas que vienen, de manera peculiar, a trazar la historia del videoarte español.

Esta gesta emprendida por las comisarias Blanca de la Torre e Imma Prieto entraña dos cuestiones pantanosas en relación a las narrativas históricas; primero, la propia idea de realizar una antología o retrospectiva del vídeo en España, teniendo en cuenta lo usualmente dictatorial de este tipo de narrativas (una selección de *lo mejor*, la ordenación cronológica... ¿Quién dice qué es lo mejor? ¿Es lo cronológico el parámetro más válido?). Segundo berenjenal arenoso: la noción de *Lo español*, demonizada por un estado desunido, un problema de calado secular. Con tino e intuición, sabiendo las controversias que entrañan *Lo retrospectivo* y *Lo español*, las comisarias se han puesto manos a la obra resolviendo ambos nudos con eficacia a base de un notable sentido del equilibrio, y lo que es mejor: de una manera que testimonia un aire renovado en el historiar y en la concepción de productos culturales, y que vanidosamente quiero entender como generacional.

Para empezar, la selección de

las 70 piezas de videoarte ha venido determinada por su cualidad de clásicas (Colectivo Video Nou, Esther Partegás, Toni Serra o Eugenia Ballcells), de inéditas (el sorprendente vídeo autorretrato del grupo Antoni Llena-Angel Jové-Silvia Gubern-Jordi Galí), o de recientes (Democracia, Avelino Sala o Momu & No Es). Además de esto, se ha tenido en cuenta la inclusión de mujeres artistas, que toman una presencia del 50% en el total de la exposición. Esta decisión que algunos llaman “discriminación positiva”, nada tiene de discriminatorio, sino que viene a equilibrar por fin el discurso femenino y el masculino –como a dibujar un ying yang– en la totalidad.

Líneas argumentales

Una vez hecha la selección de piezas, éstas se han hecho encajar en cuatro líneas argumentales: *Sujetos* (piezas que hablan sobre retrato y autorretrato), *Teknés* (sobre el desarrollo tecnológico y la evolución del soporte audiovisual), *Políticas* (casos en los que los artistas desarrollaron discursos sociales y políticos comprometidos), e *Híbridos* (diálogos del videoarte con otros lenguajes como la danza, el videojuego, la escultura...). Ocurre que hay piezas que encajan en una y otra categoría; por ejemplo, una pieza de Antoni Muntadas encaja en las categorías de *Teknés* y *Políti-*

cas, por el pionerismo y el análisis crítico que caracterizan el trabajo este artista.

La voluntad es que el espectador recomponga la historia del videoarte español en base a estos cuatro recorridos diferentes que se entrecruzan entre sí. La solución ha sido la de evocar el mapa de un metro en el que cada hilo discursivo es una línea de color pintada en el suelo, a lo largo de la cual se han encajado los vídeos, y que va ofreciendo transbordos a otras líneas.

'VideoStorias' es un ejemplo de hacer de la precariedad ventaja en un pulso de esfuerzo e ingenio

Insisto en el verbo encajar: los artistas y los hilos argumentales se entremezclan constituyendo todo ello un puzzle cuidadosamente compuesto que posibilita, al final, el gran hallazgo de esta estupenda exposición: que cada uno hagamos nuestro propio viaje, nuestro personal itinerario por la creación artística audiovisual española. Que cada uno saque su propia conclusión.

Asistimos así a otra patente del auge de narrativas que se basan en un ejercicio intenso de criterio in-

dividual. La propia Cultura digital está propiciando esta toma de protagonismo del Criterio propio, puesto que –por decirlo llanamente– cuando se navega por las densas aguas de Internet, uno y sólo uno es el responsable del rumbo que toma. El ascenso de las narrativas a partir de la excepción en vez de la generalidad, gracias también a que el entorno digital hace posible el acceso fácil a archivos y datos que hace 20 años eran infranqueables, reside en la genética de productos culturales como *VideoStorias*, una propuesta experimental que muerde rabiosamente a la Historia como ha sido contada.

Esta exposición despidió un cierto aroma de autorreconocimiento para los comisarios nacidos en los setenta. A ello también ayuda su *look*: escenografía muy desnuda; exhibición de las piezas poco jerárquica, a base del combo pantallas+taburete+casco; simples líneas de color en el suelo. El resultado es elegante y económico. Tiene ese aire que han acabado confiriendo a las exposiciones la falta de recursos actual, y la escasa empatía de las instituciones para con quienes les proporcionamos los contenidos (no me refiero a Artium precisamente): ese aire de *molestar* peccunariamente lo mínimo. *VideoStorias* es un ejemplo de hacer de la precariedad ventaja en un pulso de esfuerzo e ingenio. |