

Días de video arte. Una intensa década de video arte en el Perú

José Carlos Mariátegui

I. A manera de una historia (crítica)

Como participe directo de una historia que, como todas las historias es en parte creada y en parte realidad, nos es difícil hacer un recuento crítico del video arte en el Perú. Sin embargo, no podemos negar tampoco que su actividad más intensa e innovadora, a fines de la década del noventa, fue también un escenario cargado de crítica y cambio en un país donde las formas artísticas innovan de manera fragmentada y muchas veces como temerosos destellos dentro de un contexto que promueve los soportes convencionales. Por eso, creemos que es importante contar esta historia desde el mismo ángulo en que se gestó y luego analizando, mediante un intento de ejercicio crítico, su efecto el día de hoy tanto en el Perú como en el contexto internacional. De la misma forma, es una oportunidad para hacer un recuento de vínculos entre esta historia y notas bibliográficas que se encuentran esparcidas en libros y revistas (tanto offline, como online).

Como ya se ha documentado anteriormente, en el caso de video arte en Perú tenemos algunos referentes históricos que si bien no están ligados con su historia reciente son necesarios de mencionar para afirmar que la historia del video arte peruano no empieza a principios de los años noventa. El video arte, no solo en el Perú, sino en el contexto latinoamericano empezó hace más de tres décadas (Mariátegui 1999, 2002, 2003a y 2003b).

Desde dos perspectivas diferentes, las trayectorias de Rafael Hastings, mediante experimentaciones en video; y de Francisco Mariotti, en la creación de



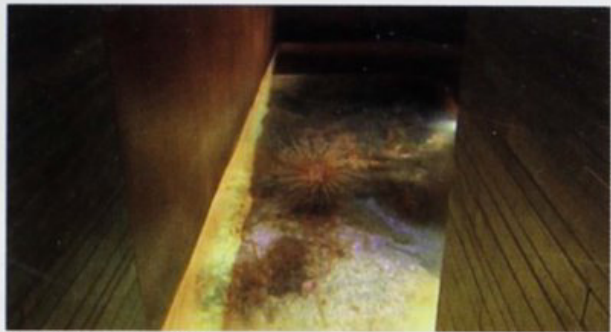
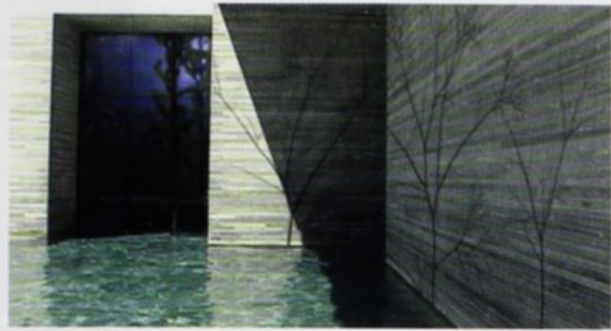
instalaciones y entornos con aparatos electrónicos nos proveen de un primer panorama en torno al video en el Perú.

Francisco Mariotti es un referente en el contexto peruano debido, inicialmente, a su instalación con el alemán Klaus Geldmacher, para la Documenta 4 de Kassel (1968): un gigantesco cubo de luz de siete metros con una gran turbina de ventilación, cuyos efectos lumínicos y sonoros respondían a la interacción de una computadora. Era la más grande instalación presentada ese año en la Documenta. Mariotti es entonces invitado en 1971 por Alfonso Castrillón, en ese entonces director del Instituto de Arte Contemporáneo (IAC) y del Museo de Arte Italiano a exponer en Lima. Mariotti en cambio le propone crear "Contacta-Festival de Arte Total", iniciativa que estableció un movimiento colectivo en torno al arte multidisciplinario de relación directa con el público, acción bastante singular para aquel tiempo en el Perú. A principios de los años ochenta Mariotti vuelve a Europa. Allí Rinaldo Bianda, director del Festival Videoart de Locarno (Suiza), le ofrece dirigir el taller de grabados de la Galería Flaviana y ser secretario general del Festival. En esta época donde produce algunos trabajos de video. El trabajo de Mariotti a partir de ese momento se centra en Europa aunque siempre mantuvo un vínculo con el Perú, como referente artístico y a nivel histórico (Buntinx 2000; Mariátegui 2003; Buntinx 2005).

Desde el dominio cercano al video como forma de arte, está el trabajo de Rafael Hastings, quien durante fines de los años sesenta realiza en Francia varios proyectos con el apoyo de la Agence Française de l'Image. Su interés se centraba en lograr una abstracción o una interpretación nueva usando este medio. De vuelta a Lima, ya en los años setenta, continuó desarrollando trabajos en video. En un viaje a Buenos Aires en 1973 se contacta con Jorge Glusberg, del Centro de Arte y Comunicación de Buenos Aires (CAYC), donde desarrolló el trabajo *What do you know about fashion?* Este video consistía en un 'detrás de cámara' de las situaciones inadvertidas que transcurren durante una sesión de fotografía de modas. En 1974 se compró una cámara de video, lo que le permitió documentar todo tipo de situaciones y ser más contemplativo al momento de hacer un registro. Uno de los primeros trabajos que realizó con su cámara y que manifiesta tal contemplación fue *We are not a family*, que comprendía un recorrido por los diferentes espacios de su casa. El trabajo de Hastings es principalmente una reflexión poética con alegorías a la vida y a la expresión corporal, presentadas también como composiciones abstractas acompañadas de melodías sinfónicas.

Tras ese primer momento el video arte se detuvo casi por completo en el Perú por cerca de dos décadas, aunque hubieron algunas intervenciones esporádicas y aisladas que requieren de una investigación detallada, como las obras de Esther Vainstein o el trabajo, a inicios de los años noventa, de la pareja de artistas visuales Adrián Arias y Susana Aragón, conocidos como Arias & Aragón, quienes realizaron un trabajo variado utilizando video, tanto en la forma de video poesía, instalaciones, performances y 'shows' multimedia.

Notable en este periodo fue el trabajo de Eduardo Villanes. A mediados de los años noventa, siendo estudiante de la Escuela Nacional de Bellas Artes plantea una muestra multidisciplinaria en la Galería de Arte de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Este trabajo denunció abiertamente la desaparición de nueve estudiantes y un profesor de la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle "La Cantuta", aludiendo a las cajas de leche evaporada marca "Gloria" donde los restos totalmente carbonizados fueron entregados a sus familiares. El argumento de los derechos humanos y la tortura examina las imágenes no sólo tecnológicas sino



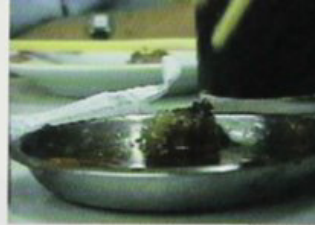
Site 5, 2007. Elena Damiani. Video, duración: 8 min.

también artesanales, manipuladas como medios complementarios para expresar a nivel conceptual la situación política y de derechos humanos reinante en el Perú. La visión crítica de las matanzas y los derechos humanos permanece en la obra de Villanes con el trabajo *Identity Transfer - after Dennis Oppenheim* (2000) y continúa hoy con trabajos denunciando la producción de transgénicos en América Latina. Villanes caracteriza un momento en el que el Perú vivió un clima de dictadura silenciosa, donde muchas instituciones independientes ligadas a la investigación social y cultural estaban en la mira de los aparatos de inteligencia del Estado Peruano. Como pasó en muchos países esto no fue un impedimento para generar una fuerza intelectual y creativa, que hizo de fines de la década de los noventa en el Perú, uno de sus momentos más importantes en el campo de las artes visuales recientes.

II. El Efecto Toti

En 1995 Gianni Toti presentó en Lima sus principales trabajos de video creación. Antes de 1995 el video arte tenía aún escasa visibilidad en el panorama local principalmente por la carencia de una "comunidad" que pudiera hacer más valedera la actividad artística en este nuevo medio. Existían otras razones vinculadas a la falta de conocimiento local en relación al video arte y por ello el poco interés de los museos y espacios culturales en el Perú por incorporar el video de la misma forma en que ya lo hacían otros países de América Latina.

Toti logró mostrar una porción de este panorama internacional. Sin embargo, el trabajo de Toti se caracterizaba por ser absolutamente crítico y complejo. Por eso, podríamos decir, que la presentación de Toti en Lima no solo fue una acción emblemática, sino radical para el panorama local. El siguiente paso se dio gracias al vínculo que Toti generó entre ATA (www.ata.org.pe) y organizaciones internacionales, principalmente el CICV (Centro Internacional de Creación de Video, Montbelliard-Belfort). Estos lazos, así como el apoyo de la Galería de Artes Visuales de la Universidad Ricardo Palma, permitieron llevar a cabo, en 1998 la primera edición del Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica (que como gesto curioso se nombró segundo festival, apelando a uno realizado en 1977 por Alfonso Castrillón en la Galería del Banco Continental en Lima). El Festival generó una escena local



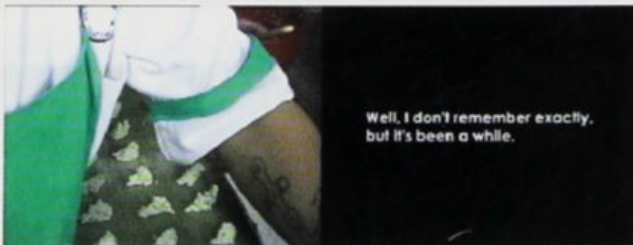
Another soup he used to prepare was the Chinese pumpkin... that had the small chickens too... all kinds of meat, vegetables and Chinese condiments.



Antonio Fernandini Guerrero



Well, I don't remember exactly, but it's been a while.



Well, I don't remember exactly, but it's been a while.



Fani Flores Alvarez

y al mismo tiempo un activo intercambio con artistas y curadores internacionales.

Es innegable el apoyo de Gianni Toti en esta primera etapa y su contribución como mediador del vínculo entre el Perú y América Latina (o como él solía llamar, LatinAmerIndia) y con países Europeos donde este campo

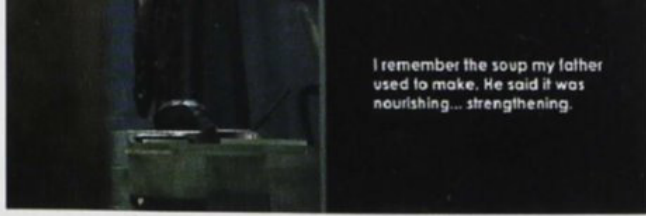
era apoyado por instituciones orientadas específicamente a la producción en nuevos medios que tuvieron un auge importante en la década del noventa.

III. La generación del Festival

El Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica generó una plataforma de difusión, producción así como el surgimiento de una comunidad. Estas personas si bien no se agrupaban permanentemente, formaban un pequeño y constante movimiento alrededor del video arte en el Perú (Hernández Calvo and Villacorta 2002; Mariátegui and Castro 2005).

Uno de los puntos críticos que se logró solucionar en un primer momento estuvo relacionado a la producción y al uso de equipos de video. Este problema se resolvió gracias al uso de horas 'muertas' en casas de post-producción, una forma similar a la que se utilizaba en otros países. A los pocos años de iniciado el Festival, ATA contaba ya con sus propios equipos de producción que eran prestados a artistas en un espacio o "laboratorio" creativo. En esta primera generación de artistas, destacan Roger Atasi, Álvaro Zavala, Iván Esquivel, Rafael Besaccia y Angie Bonino.

Roger Atasi ha sido uno de los primeros artistas que trabajó con los medios electrónicos y el video. Lo hacía con la más resuelta naturalidad, sin importarle la falta de recursos técnicos sofisticados, que se volvió en parte de su estética. El video en Atasi nos demuestra cómo a partir de 1997 las estructuras artísticas empiezan a relacionarse directamente con los medios masivos de consumo juvenil (TV, videojuegos, Internet, música, etc.). Atasi tiene en sus primeros videos una aproximación a la ciudad donde tampoco le atemoriza el hecho de filmar espacios tugarizados y derruidos por el tiempo. Su primera video instalación *Neo Tokio (mon amour)* incluía un video con una representación libre del rescate de la Embajada Japonesa en Lima acompañado de una serie de objetos y una escultura luminosa. Las



I remember the soup my father used to make. He said it was nourishing... strengthening.

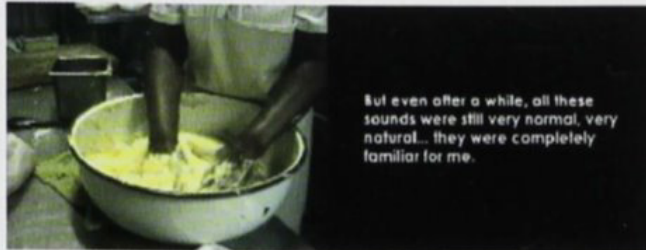


themselves are a part
h strong seasoning.
irily spicy, but well
with a lot of pepper



But even after a while, all these sounds were still very normal, very natural... they were completely familiar for me.

dedicated to Yi Yen Wu,
10000. David Zink Yi.
Do, duración: 23min.
Galería Johann
König, Berlin



But even after a while, all these sounds were still very normal, very natural... they were completely familiar for me.

imágenes de Atasi muestran cómo el haber nacido y crecido en un clima de violencia, donde ésta resulta indiferente y cotidiana, se traduce en un intento de compartir la experiencia vinculándola a situaciones globales. A partir del 2000 su trabajo se vuelve más autobiográfico, actuando, vendiendo algo o simplemente apareciendo en forma discreta como si se tratase de un 'hacking' medial.

Desde otra perspectiva, Álvaro Zavala nos ofrece una visión de la modernidad urbana enfrentado con la tradición andina. Zavala viaja a la sierra y selva peruana participando en las festividades locales. Allí entiende cómo los pueblos andinos y amazónicos han sido marginados por la cultura de la costa. *Supay Qatipay Yawar Wasi* (1998) fue el primer video con el que empieza esta exploración. Es una visión particular del Perú actual a través de la conquista basándose en los cambios que sobrevinieron en el Tahuantinsuyo luego de la Colonia. Zavala interpreta lo que es el Perú actual utilizando ingeniosamente latas de Pepsi y Coca-Cola. En el Perú antiguo existían los "huacos", luego llegan las latas de Pepsi y Coca-Cola y conforman lo que para él es el Perú de hoy. Zavala empieza a relacionarse intensamente con la Asociación de Danzantes de Tijeras y se volvió el camarógrafo oficial en sus festividades y presentaciones. De esta forma se origina el video *Atipanákuy* ('Enfrentamiento', 1999), con el danzante de tijeras como protagonista principal. *Atipanákuy* representa la defensa de una cultura tradicional que vuelve a nacer y lucha por su arte. El danzante de tijeras no es un ser purista, no tiene temor de absorber cosas de fuera, pues sabe que nunca perderá su identidad. Así como ayer hicieron suyos el arpa y el violín, se encuentran en permanente evolución incorporando ahora pasos de 'break dance' y 'hip-hop'. El gran mérito de la obra de Zavala está en haber logrado interpretar esa realidad y haberla llevado a la imagen en video de una forma diferente respecto del sentido convencional, con lucha y dignidad, reivindicando y mostrando de una manera empírica la historia peruana. En un pueblo visual pero con altas tasas de analfabetismo, el video es entendido por Zavala como un medio eficiente de comunicación.

A inicios de 1998 Iván Esquivel asume el pseudónimo de "Plaztikk" y produce su videoclip *Number*, el cual fue transmitido por la cadena internacional MTV con regularidad, y de esta manera pasó a convertirse en un emblema del arte electrónico peruano y su embrionaria internacionalización. *Number* presenta una secuencia de números binarios relacionados con la idea del lenguaje y el idioma, lo que vincula su trabajo con el tema de la globalización. El éxito de *Number* transformó a Esquivel no en un artista de video, sino más bien en su

principal crítico. La pieza *Video*, exhibida durante el World Wide Video Festival 2003 en Ámsterdam y el 7 Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica cuestiona el mercado del arte establecido y pone en evidencia la aceptación actual del video arte como parte del arte de museo.

En la misma época en que Esquivel presenta *Number*, Rafael Besaccia empieza a desarrollar el proyecto *MagnaOpera*. Éste trata de narrar, con impactantes imágenes creadas digitalmente, diferentes aspectos de la vida y los sentimientos humanos. No es un trabajo que se rige de la crítica conceptual, como son muchas de las obras de arte electrónico que hemos descrito anteriormente. Besaccia, al provenir de la plástica, de la pintura tradicional, desarrolla un trabajo de alto nivel visual en lo que se refiere a la imagen sintética y animación tridimensional, como si estuviese tratada en forma artesanal. Su trabajo ha sido constante, entregando tres videos que son parte del proyecto *MagnaOpera*.

Angie Bonino fue una de las primeras mujeres que se interesó por el video a partir de fines de la década de los noventa en Perú. Su trabajo abarca los campos del video, la acción y el espacio. Los trabajos iniciales de video de Bonino se caracterizaron por una etapa de colores fosforescentes identificados con la cultura popular peruana, con trabajos como *La Imagen* (2000-2001). Bonino luego se dedica a comunicar formas dinámicas que acercan a la cultura medial en una relación dinámica de cambio y percepción, revalorando los símbolos y mensajes internacionales, sin dejar de ser crítica de su contenido.

IV. El cambio generacional del VAE

A los pocos años de creado el Festival, el video arte dejó de ser considerado un medio marginal y pasó rápidamente a formar parte del arte establecido, incluyéndose así en exhibiciones y bienales. Al mismo tiempo el grupo inicial que formó el Festival notó que se venía una etapa de nuevos artistas y activadores culturales. Es así que, a partir de su octava edición, pasa a ser dirigido por un nuevo equipo, conformado por Mauricio Delfín de la organización Realidad Visual. ATA con esto hizo notar la necesidad de dar un cambio de dirección y ofrecer a un nuevo grupo la posibilidad de llevarlo adelante, junto a nuevos artistas. El panorama se volvió así similar a lo que sucede en otros países, donde se ha quebrado la producción en dos vertientes claramente definidas: el video arte como forma expresiva al margen del mundo del arte y una segunda que es más bien parte del espectro de las artes visuales. En el contexto internacional este segundo caso se dio usualmente acompañado de un alto nivel de producción tanto técnica como conceptual. En el caso de países o grupos donde los medios de producción son escasos o no hay una educación en términos audiovisuales esto ha generado que muchos de los trabajos no resistieran el paso del tiempo. Sin embargo, hay excepciones notables de constancia y calidad, como es el caso de Diego Lama y Elena Damiani.

Lama es parte de lo que podríamos llamar esta 'segunda generación' de jóvenes que han venido desarrollando una intensa actividad en el campo del video arte. El rasgo más evidente en su lenguaje visual está en relación con el imaginario y el pensamiento del cine, lo cual ha influenciado fuertemente su producción y formación artística. Su trabajo está claramente determinado por dos líneas de acción que no podríamos decir que son disímiles a nivel visual: por un lado su interés por los procesos de globalización en el campo del arte *mainstream* y su confrontación con las realidades de los países o zonas poco representadas (como es el caso de América Latina); y por otro, su innegable y persistente gusto por la creación de espacios ambiguos mediante la representación de tragedias íntimas que

son relacionadas con situaciones límites que pueden llegar a parecer absurdas (y muchas veces con cierto humor negro). El hecho de realizar producciones de 'alto' presupuesto (en comparación con el presupuesto mínimo o inexistente de la mayoría de producciones de video arte en Perú) no solo no se contradice sino que se complementa, ya que con ello Lama intenta dar visibilidad al nivel técnico de las producciones de la llamada 'periferia cultural'. Con ello revela también que en América Latina se ha venido cultivando una preocupación por el concepto más allá del resultado final en términos estéticos, lo que consideramos importante pues no solo demarca valoraciones, sino establece una tradición por la originalidad. Diego Lama nos devuelve los encuadres formales de cine combinados con la liberación que ofrece el video, así como las integraciones con otras artes, como el teatro, para formar una producción compleja y rica en términos del 'imaginario cinematográfico' (Mariátegui y Zegarra 2004).

Elena Damiani es una artista que proviene del campo de la arquitectura, por eso sus videos están claramente relacionados a espacios o parajes que podrían considerarse "neutros" y a los que los envuelve el "ruido" de la naturaleza. Damiani mezcla lo artificial y lo natural, lo que podríamos llamar una combinación ("mashup") que genera una incertidumbre acerca de la proveniencia de sus imágenes. Sus trabajos son una transposición de lo creado por el hombre y lo "generado" por la naturaleza que a nivel informacional y digital se envuelven en una misma imagen.

Conforme el circuito artístico se interesaba por los nuevos medios, las últimas entregas peruanas de exposiciones internacionales como la Bienal de Venecia ha consistido predominantemente de video: Patricia Bueno, Moico Yaker y Luz María Bedoya son artistas visuales que han empezado a experimentar con este medio. Como menciona Miguel Zegarra, otros artistas que también han desarrollado constancia en su obra de video reciente son Marco Pando, Humberto Polar y Christian Alarcón (Zegarra 2007).

V. Peruanos del más allá

Lo que hemos descrito líneas atrás son dos etapas claramente marcadas en la última década: la primera vinculada a la generación primigenia de artistas de video y la creación del Festival de Video Arte (VAE) y la segunda, un tanto más compleja, por lo convencional de las propuestas, relacionada a la integración del video arte en el contexto de las artes visuales en el Perú.

En años recientes la globalización ha permitido que algunos artistas peruanos radicados en el extranjero produzcan obras de nivel internacional y participen de ese competitivo mercado. Jota Castro, quien ha vivido entre Francia y Bélgica más tiempo que en el Perú, es internacionalmente conocido por su trabajo político y abiertamente crítico a temas comunitarios europeos. El trabajo de Castro es potente a nivel del mensaje mediático, ya sea video, instalación o desarrolle una acción. En el 2005 tuvo una muestra en el Palais de Tokyo (París) y ha participado en



Atipanakuy, 1999. Alvaro Zavala. Video, duración: 7 min.

varias Bienales internacionales. David Zink Yi, ha vivido por más de 15 años en Alemania. Su descendencia germano-china y su origen peruano lo han hecho explorar el sincretismo cultural en la sociedad contemporánea. Lo hace a través de su trabajo en video y video instalación y siempre con un énfasis en el aspecto sonoro y las melodías que son generadas a partir de la fusión cultural. En el 2006 presentó un proyecto en el Museo Ludwig (Colonia); muestras colectivas como "Manifesta" (San Sebastián, 2004) y "Made in Germany" (Sprengel Museum, Hannover, 2007) lo han ubicado como uno de los artistas más representativos del arte reciente alemán. Antonio González Paúcar, nacido en la ciudad de Huancayo, vive también hoy en Alemania. Ha sido discípulo de postgrado de Rebecca Horn en la Universität der Künste de Berlín. Su trabajo en performance es extenso. Utiliza su cuerpo y los vínculos con sus orígenes rurales como forma de lenguaje para sus performances que luego registra en video, video instalaciones y fotografía. Recientemente inauguró una muestra retrospectiva titulada "Traumkalender aus den Anden" (Calendario de Sueños) en la Haus am Lützowplatz (Berlín, 2008). Finalmente, el trabajo de Gabriel Acevedo Velarde viene de tradición familiar por la ilustración y la animación de personajes. Su padre es uno de los más reconocidos ilustradores de historietas del Perú. Su estilo es suelto, tanto en la producción de animación hasta en breves cortos con efectos digitales. Estudió en Lima y México y en la actualidad reside en Europa.

Estos artistas, a diferencia de los que mencionamos en las secciones anteriores, viven la realidad del mercado internacional, donde la nacionalidad no existe más. Su formación la hicieron parcial o totalmente fuera del Perú, lo que nos confirma en cierta medida las limitantes, en términos de educación en artes visuales que existen en el país, principalmente el poco énfasis en áreas como el video y los nuevos medios. Los trabajos de estos artistas representan también la inestabilidad política y económica del Perú de los años noventa, cuando el video arte se producía con dificultad. Por ello ejemplifica también la evolución exitosa de aquellos que lograron salir del país.

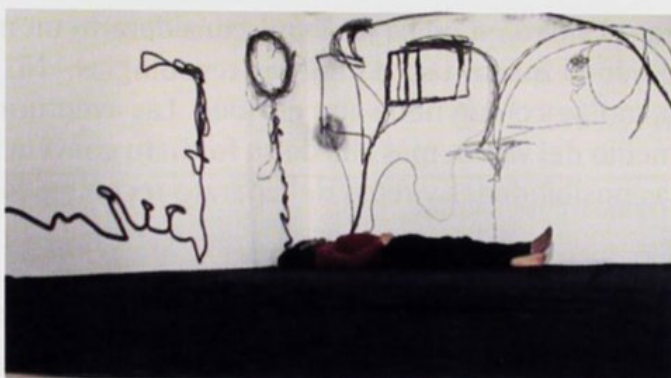
Podemos también decir que se mantiene la perspectiva que los artistas más interesantes no necesariamente provienen del campo de las artes visuales. Esto confirma el carácter innovador y abierto del video, que permite que creadores de otras disciplinas se introduzcan en una exploración accesible. En un país como el Perú, sin instituciones públicas que promuevan a los artistas jóvenes y contemporáneos, el uso del video permitió ingresar a muchos artistas a contextos de galerías y museos. Se abrió así un espacio en el arte establecido, a otras formas de ver la imagen contemporánea.

Finalmente, vale mencionar que el video arte permitió una internacionalización del arte peruano, que hasta antes era poco experimentada por creadores jóvenes, y que solo estaba abierta a los artistas "consagrados" provenientes de las artes tradicionales. Así se propagaron las obras de muchos artistas jóvenes que obtuvieron un efecto de internacionalización gracias a su participación en festivales, concursos y exhibiciones internacionales, y a ser mencionados en compendios de video arte internacional (Haustein 2003; Forde 2004; Kacunko 2004). En un mayor espectro, el caso del video arte peruano también facilitó que otros países desconocidos por su producción en nuevos medios en América Latina ingresen al contexto internacional mediante otras iniciativas que desde ATA se han venido gestando en los últimos años (Mariátegui 2002; Mariátegui y Villacorta 2004 y 2005).

VI. ¿Por qué es importante hablar de video hoy, en la época del Internet?

Un tema que flota siempre en el ambiente cuando se habla de video arte es que no es algo que se encuentra en la cresta de la discusión sobre las nuevas tecnologías. Si pensamos en

el *Internet* y toda las consecuencias que ha traído en los últimos años podríamos fácilmente presagiar que el video está de salida y que hay otros medios ligados más con la interacción que son los que se encuentran vigentes. Hay dos formas de negar esta posición. La primera es que el video arte no se ha estancado, sino también está cambiando. Lo vemos principalmente en las nuevas formas de distribución y difusión. El uso de *YouTube*, por ejemplo, permite que muchos artistas incluyan sus videos o desarrollen proyectos que tienen que ver específicamente con la inmediatez, la interoperabilidad y el carácter efímero de la información en el mundo digital, como es el caso de los trabajos de Gabriel Acevedo Velarde (<http://www.youtube.com/user/dailybeat>) y Eduardo Villanes (<http://www.youtube.com/user/eduardovillanes>). La segunda razón tiene que ver con el uso cada vez más complejo del video en la actualidad. Pese a que consideramos que no se deben necesariamente invocar las últimas tecnologías, creemos que existen formas de llevar a la tecnología, sea cual esta fuera, a sus límites. En el video arte aún hay mucho espacio para lograrlo. Llevar la tecnología a sus límites decanta el proceso de construcción del aparato tecnológico y como éste se conecta con el contenido para formar la obra resultante. Ese elemento, "cuasi totalizador", es el que nos permite ver nuevas imágenes, que no serán nunca las mismas que las que vemos en el contenido "generado por los usuarios". Sin desmerecer a este último, justamente gracias al *Internet* es que ha llegado a banalizarse y a considerarse que lo "más clickeado" es lo mejor. El gran error de lo que se entiende hoy por nuevos medios se centra en recha-



Homenaje a Goya, 2008. Antonio Gonzalez Paucar.
Video, duración: 17min.

zar el video en *prima facie* por considerarlo un medio mucho más cercano al arte contemporáneo que al uso de nuevas tecnologías. No se puede negar ni menospreciar el papel tecnológico que tiene aun el video. Las aventuras de los artistas por explorar al máximo el medio del video, más allá de su formato convencional, nos ofrecen resultados concretos de las posibilidades y retos del aparato tecnológico.

Referencias

- Buntinx, G. (2000). "El Retorno de las Luciérnagas." *Márgenes* XIV (17).
- Buntinx, G. (2005). *E.P.S. Huayco : documentos*. Lima, Centro Cultural de España en Lima.
- Forde, K. (2004). "A challenge, not a problem." *a-n Magazine*(January).
- Haustein, L. (2003). *Videokunst*. München, C.H. Beck.
- Hernández Calvo, M. and J. Villacorta (2002). *Franquicias imaginarias : las opciones estéticas en las artes plásticas en el Perú de fin de siglo*. Lima, Perú, Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Kacunko, S. (2004). *Closed Circuit Videoinstallationen. Ein Leitfaden zur Geschichte und Theorie der Medienkunst mit Bausteinen eines Künstlerlexikons*. Berlin, Logos-Verlag.
- Mariátegui, J.-C. (1999). "Techno-revolution: False evolution?" *Third Text*: 71-76.
- Mariátegui, J.-C. (2002). *Nueva/Vista : Videokunst aus Lateinamerika*. Stuttgart, Ifa.
- Mariátegui, J.-C. and J.-J. Castro (2005). "Memoria escrita y por escribir: un festival en expansión." *Prótesis* 3(3).
- Mariátegui, J.-C. and J. Villacorta (2005). *Videografías In(visibles): una selección de videoarte latinoamericano 2000 - 2005*. Valladolid, Museo Patio Herreriano, Alta Tecnología Andina.
- Mariátegui, J. C. (2003a). "Creadores y Nuevas Tecnologías. Una breve historia del arte electrónico en América Latina". *Telos (Journal of Communications, technology and society) - Cuaderno Central Arte Digital*, July-September(56).
- Mariátegui, J. C. (2003b). "Roger Atasi/Francesco Mariotti: deux générations/une histoire brève." *Turbulences vidéo* (39): 18-21.
- Mariátegui, J. C. (2003c). *Video-Arte-Electrónico-en-Perú 2.0. PERU/VIDEO/ARTE/ELECTRONICO: memorias del festival internacional de video/arte/electrónica*. Lima, ATA: 10-25.
- Mariátegui, J. C. and J. Villacorta (2004). *Insular Areas of New Media Creativity in Latin America*. U. D. Portal. Paris, UNESCO.
- Mariátegui, J. C. and M. Zegarra (2004). *Via Satellite: Panorama de la Fotografía y el Video en el Perú Contemporáneo*, Centro Cultural de España, Lima.
- Zegarra, M. (2007). *Zona de desplazamientos: Video arte peruano contemporáneo*. Buenos Aires, MAMba Museo de Arte Moderno de Buenos Aires.