

ARTISTAS

MARGARITA D’AMICO (Venezuela, 1938–2017). Desde el periodismo y la investigación cultural exploró las fronteras del «arte de avanzada» de su tiempo, y el videoarte se convirtió en su base de comunicación visual. El proyecto para televisión «Arte y Ciencia» es un testimonio de la unión entre estas dos disciplinas. Un espacio que transmitió la sensibilidad de ambas y cómo se interconectan desde la síntesis tecnológica de la imagen, el sonido y sus contenidos.

LUIS ROMERO (Venezuela, 1967). Su obra se caracteriza por sus búsquedas en torno a la memoria urbana local, la utilización de elementos gráficos provenientes de la publicidad, así como el rescate del valor plástico de la tipografía. Se centra en la descodificación del lenguaje iconográfico, de códigos cotidianos y problemas de la comunicación visual. Mediante el tratamiento digital de imágenes fragmentadas, genera atmósferas ilusorias, convirtiéndose así en un recolector de situaciones y objetos usuales.

LUIS POLEO (Venezuela, 1964). Se aleja y vuelve a la figura, sus obras poseen una extraña sensualidad que buscan trascender en el tiempo adaptándose al ambiente que ocupan. Cualquiera que sea el medio, se instala en el espacio y lo emplaza con una propuesta orgánica. Desde la aparente arbitrariedad y la evocación de la profundidad del inconsciente, plantea obras que dejan una constante búsqueda de interrogantes.

OSCAR MOLINARI (Italia, 1941–2017). En sus diferentes épocas artísticas indagó las posibilidades interpretativas de los contenidos de la imagen, desarticulándola y otorgándole nuevos significados, valiéndose de diferentes medios para ello. En su trabajo videográfico, utilizó fotogramas en los que actúa como pintor y poeta, en una manipulación híbrida, donde la síntesis de la imagen cobra calidades pictóricas.

SANDRA VIVAS (Venezuela, 1969). Explora los roles femeninos desde una perspectiva crítica e irónica, bajo un humor refinado que cuestiona las estructuras sociales y los estereotipos de la cultura contemporánea. Usando como lenguaje artístico la *performance* y el video, expone el protagonismo de una mujer delirante, lo cual supone un llamado de atención contra su subordinación, alienación, discriminación y fetichización en la sociedad.

DIANA LÓPEZ (Estados Unidos, 1968). Desde una mirada que refleja la preocupación por la feminidad, las dinámicas de poder y las conductas sociales, explora los estereotipos y los prejuicios, así como los patrones de conducta dentro del marco socioeconómico. Su propuesta está unida a una alta capacidad de observación expresada en diferentes prácticas contemporáneas.

NELA OCHOA (Venezuela, 1953). Establece un diálogo profundo en torno al cuerpo humano y su acción en el espacio y el tiempo, valiéndose para ello de una amplia gama de medios. Desde el video y la *performance*, nos plantea áreas extensas de reflexión sobre la materialidad de lo corpóreo como reflejo de experiencias, conexiones y ficciones internas del ser humano.

JOSÉ ANTONIO HERNÁNDEZ-DIEZ (Venezuela, 1964). Muestra una constante interrogación entre los objetos y las imágenes que conforman el entorno, amplificando múltiples capas de significado y poder que subyacen en ellos. Construyendo un juego de relaciones entre elementos que conforman el imaginario colectivo, cuestionando el entendimiento elemental de lo común.

LISTA DE OBRAS

MARGARITA D’AMICO *Adelantos promocionales de la serie Arte y Ciencia* 1981–1982 Video restaurado en formato MP4, 7 minutos 12 segundos; Color, sonoro.

LUIS ROMERO *Cortos* 1998–2000 Video en formato Hi8 transferido a MP4, 39 minutos 28 segundos; Color, sonoro.

LUIS POLEO *Push or eat* 1999 Video en formato Hi8–VHS convertido a MP4, 16 minutos 27 segundos; Color, sonoro, proyección.

OSCAR MOLINARI *The Pool* 1990 Película en Betacam transferida a MP4, 5 minutos 44 segundos; Color, sonoro.

GLOSARIO

U-MATIC fue un sistema de grabación que utilizaba una cinta de 3/4” desarrollada por Sony en 1969 y comercializada en 1972.

BETAMAX fue el primer formato de videocasete diseñado en 1975 por la empresa Sony para el consumidor, con el propósito de ser la alternativa en video al clásico casete compacto.

VHS, acrónimo de Video Home System o Sistema Doméstico de Video, fue creado en 1976, era un formato

SANDRA VIVAS *Bolero* 1994 Video en formato U-matic transferido a MP4, 1 minuto 32 segundos; Color, sonoro.

SANDRA VIVAS *Bolero II* 1995 Video en formato U-matic transferido a MP4, 1 minuto 32 segundos; Color, sonoro.

NELA OCHOA *Que en pez descanse* 1986 Video en formato U-matic transferido a MP4, 16 minutos 21 segundos; Color, sonoro.

DIANA LÓPEZ *Escenas* 1991 Película Super 8 transferida a MP4; 7 minutos 44 segundos; Color, sonoro.

BETACAM, sistema introducido en 1980, fue un formato profesional de videocasete de 1/2 pulgada que reemplazó al U-matic.

SUPER 8 fue un sistema introducido en el mercado en 1965, que mejoró el formato de 8 mm aumentando su definición y automatizando algunas tareas para

NELA OCHOA *Mala Matiana* 1990 Video en formato U-matic transferido a MP4, 7 minutos 09 segundos; Color, sonoro.

NELA OCHOA *Topos* 1987 Video en formato U-matic transferido a MP4, 11 minutos 59 segundos; Color, sonoro.

JOSÉ ANTONIO HERNÁNDEZ-DIEZ *Mano poder* 1991 Acrílico, aluminio, monitor de TV a color 14”, video en formato VHS convertido a mp4, 36 minutos 57 segundos; Color, silente. 182 x 111 x 36 cm

UN TEMA DE TECNOLOGÍA ACCIÓN SOBRE LA LÍNEA DE TIEMPO

ARTE Y CULTURA Mercantil

EXPOSICIÓN Un tema de tecnología Acción sobre la línea de tiempo COORDINACIÓN GENERAL Mercantil Arte y Cultura A.C. CURADOR DE LA COLECCIÓN Emilio Narciso OFICIAL DE ADMINISTRACIÓN Merly Vargas ADMINISTRADOR DE COLECCIÓN Mario Pérez ESPECIALISTA DE COLECCIÓN Francisco López CURADURÍA Y TEXTOS Emilio Narciso Francisco López Bárbara Rodríguez Mario Pérez MUSEOGRAFÍA Y MONTAJE Francisco López Jonathan Lara Luis García

DISEÑO ABV Taller de Diseño Daniela Alcalá FOTOGRAFÍA Archivo Mercantil Arte y Cultura A.C. CORRECCIÓN DE TEXTOS Alberto Márquez ROTULACIÓN Alfredo Freitas IMPRESIÓN Gráficas Lauki TIRAJE 500 ejemplares © Mercantil Arte y Cultura A.C., Caracas, 2025 Rif: J-40109584-4 ESPACIO MERCANTIL Edificio Panaven, PB Avenida San Juan Bosco con tercera transversal Altamira. Caracas 1060 Venezuela. Teléfonos: +58 212 2631740 / 2645087 arteycultura@mercantilsfi.com

UN TEMA DE TECNOLOGÍA ACCIÓN SOBRE LA LÍNEA DE TIEMPO

Diversas actividades desarrolladas por los seres humanos se encuentran estrechamente ligadas a la resolución de problemas, lo cual se relaciona con la capacidad innata de experimentación para encontrar soluciones cada vez más efectivas. Estas destrezas son coherentes con el progreso de la tecnología —vocablo derivado las expresiones griegas *techné* («técnica» o «arte») y *logos* («saber» o «discurso»). La técnica, concebida como conjunto de procedimientos orientados al logro de algún resultado derivado de la concreción de una idea, guarda estrecha relación con la ciencia y el arte, siendo en este último donde suelen manifestarse resultados que pueden ser aprehendidos mediante los sentidos y expandirse a un mayor nivel de conciencia.

Cabe resaltar que diversas conquistas de la ciencia —como ejercicio de lo racional— han contribuido con los avances tecnológicos, los cuales han permitido registrar aspectos visuales y sonoros. Un área de investigación como la óptica ha propiciado mejoras en los diseños de lentes de alta definición, así como los descubrimientos en el área de la química han hecho posible fijar imágenes en distintos soportes, como el film utilizado en la fotografía y el cine.

El desarrollo de equipos capaces de registrar imágenes en movimiento y sonidos, se produce sobre la base de avances científicos que son acumulativos, muchas veces producto del trabajo colectivo en el que convergen intereses de diversos sectores comerciales. Esto se ha manifestado en el entorno de alta competitividad de la segunda mitad del siglo XX, cuando distintas marcas internacionales crearon una variedad de formatos de video que variaban en precio y calidad, buscando obtener una mayor cuota de rentabilidad en el mercado. En ese contexto de efervescencia tecnológica, a mediados de los años sesenta, algunos artistas dieron forma a lo que pasaría a llamarse videoarte; más allá

de la simple demostración de las posibilidades técnicas que brindan los equipos de registro audiovisual, se apropiaban de dichos medios para crear un nuevo lenguaje y así manifestar sus inquietudes y las de su entorno.

Los artistas venezolanos, quienes ya venían ensayando desde los años setenta con el cine experimental y el video, adelantaron una producción en este sentido a medida que el acceso a esta tecnología se iba haciendo mayor. En un principio se apoyaron en las plataformas de los canales de televisión, tal es el caso de Margarita D’Amico, quien —desde el periodismo investigativo—, introdujo el video como forma de arte en las instituciones del país y divulgó su estética mediante su programa *Arte y Ciencia* en la televisión abierta.

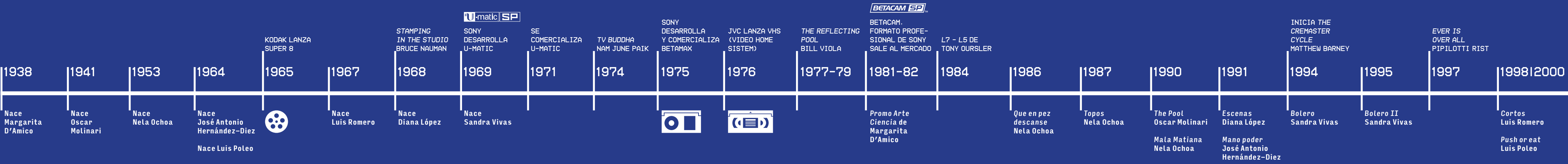
Los artistas, como observadores activos, se han valido de todos los medios posibles para dejar registro y transmitir la realidad del mundo que han podido experimentar, cada cual desde su propia inteligencia y sensibilidad. En función de esto cabe preguntarse: ¿cuál puede ser el logos del arte en un contexto tecnológico? Siempre dependerá de la posición e intereses de cada uno, así como de la época y contexto del grupo humano que interprete sus obras. Por su naturaleza de registrar parte de la realidad en movimiento, el video posee el potencial de ser usado para elaborar narraciones. Nela Ochoa saca partido de esta cualidad en sus obras *Que en pez descanse*, *Topos* y *Mala Matiana*. Igualmente, la edición admite superponer registros realizados en diferentes tiempos y lugares, permitiendo presentar la temporalidad de manera disruptiva, lo que se aprecia en *Escenas*, de Diana López, y en *Cortos*, de Luis Romero.

La cámara, como recurso tecnológico, posee también distintas capacidades producto de su funcionamiento mecánico, una de ellas es la posibilidad de acercarse a detalles del

entorno, privilegiando la atención sobre determinados encuadres. Por ejemplo, en sus dos versiones de *Bolero*, Sandra Vivas centra toda la atención en sus gestos y expresión corporal. Sin embargo, el video no agota sus recursos en la simple captación de lo visible, la edición también interviene en el resultado, de este modo es posible manipular la manera como transcurre el tiempo, bien sea acelerándolo o ralentizándolo. Una muestra de ello se encuentra en *Push or eat*, de Luis Poleo, o *The Pool*, de Oscar Molinari, que presentan el instante como si pudiera prolongarse eternamente.

La noción de artefacto también es explotada en el caso de las obras que presentan videos combinados con otros elementos como esculturas y objetos, produciendo así sorprendentes situaciones en las que lo material y lo inmaterial conforman una oscura situación, como se hace evidente en la obra *Mano poder*, de José Antonio Hernández-Diez.

La exposición *Un tema de tecnología. Acción sobre la línea de tiempo* reúne un conjunto de obras realizadas entre las décadas de los ochenta y noventa por artistas venezolanos que experimentaron con el video como medio de expresión, contribuyendo al asentamiento de esta manifestación como una de las estrategias que configuran el sistema del arte contemporáneo. Es una muestra de la producción de un lenguaje artístico articulado con medios electrónicos analógicos en pleno período de expansión, antes del auge de los medios digitales que nos son tan comunes hoy en día. Este conjunto revela el uso de la síntesis de la imagen y el sonido como recursos creativos, la alteración premeditada del tiempo, ficciones en torno a la historia y acciones corporales que nos invitan a entender el video como una forma de captar lo irrepetible más allá de la obviedad.



1

MARGARITA D'AMICO
PROMO ARTE Y CIENCIA

Margarita D'Amico, desde su mirada periodística y su pasión por la investigación cultural y científica, se adentró en territorios inexplorados de los nuevos medios de experimentación. El videoarte se convirtió en su herramienta para indagar en las intersecciones entre el arte y la ciencia, que compartirían los mismos avances técnicos. Su proyecto televisivo es un testimonio de esta búsqueda incansable por conectar lo académico y lo artístico; trascendiendo los límites de las galerías y los museos, llegó a muchos hogares venezolanos. Fue una visionaria y testigo de su época. Con su trabajo de síntesis entre imagen y sonido, deslumbró con temáticas como la biotecnología, la naturaleza y la sociedad, anticipándose a las grandes preguntas de nuestro tiempo. Desde la innovación y la experimentación, introdujo el videoarte en una alternativa artística y educativa.

2

LUIS ROMERO
CORTOS

Cortos, de Luis Romero, reúne elementos dentro de una secuencia de videos que conforman una misma obra, llena de tomas continuas y planos grabados con cámara en mano, debatiéndose así entre el movimiento del pulso y lo estático, modificando cualidades cromáticas, luces y sombras, como extensión del acto pictórico. Invita a descifrar las imágenes que conforman nuestra cotidianidad. Desde una meticulosa exploración de lo que nos rodea, haciendo una inmersión en la fragmentación de imágenes, símbolos y códigos usuales, los cuales son desentrañados y reconfigurados. Mediante la fragmentación de imágenes digitales crea atmósferas ilusorias, que cuestionan la naturaleza de lo que percibimos como símbolos que se presentan a través del registro de situaciones y objetos cotidianos.

LUIS POLEO
PUSH OR EAT

Movimiento perpetuo, tiempo suspendido, desde la aparente arbitrariedad y la evocación de la profundidad del inconsciente, la obra de Luis Poleo hipnotiza y transporta a un estado de profunda introspección acompañada de ondas acústicas que viajan en capas, resonando en el sistema auditivo y luego en la psique del espectador, en un desarrollo que mezcla voces, efectos electrónicos y apropiaciones de piezas musicales produciendo un viaje sonoro. La imagen del hongo funciona como un catalizador que desencadena una serie de asociaciones y reflexiones. Este, arraigado en una red que emula a los micelios, a su vez puede simbolizar nuestras propias conexiones neuronales y nuestra íntima relación con el mundo natural. Es una invitación a explorar las rincones más profundos de nuestra mente. Nos sumerge en un estado de contemplación de manera pasiva, a través de una aparente inmovilidad que hace tomar consciencia de la imagen detenida, creando una atmósfera donde lo familiar se transforma en enigmático, desafiando los límites de la percepción.

4

DIANA LÓPEZ
ESCENAS

A través de una narrativa visual fragmentada y poética, nos sumerge en un universo donde la identidad, la memoria y la cotidianidad se entrelazan entre pasado, presente y futuro. Por medio del videoarte, la artista explora cómo construimos quienes somos a partir de nuestras memorias colectivas e individuales, a la manera de un espejo, para reflexionar sobre nuestra propia existencia y el tiempo. Su obra invita a una profunda reflexión sobre lo femenino, cuestiona las construcciones sociales y revela las capas ocultas de nuestra realidad. Se apropia de textos de Federico García Lorca y Jorge Luis Borges, hilvanándolos con recuerdos de su infancia en Caracas, utilizando para ello temas universales como el amor, la muerte y la tradición.

5

SANDRA VIVAS
BOLERO

Con un lenguaje corporal exagerado, que oscila entre lo dramático y el erotismo, con labios que se mueven desincronizados del sonido de una voz femenina que canta a capela la letra de la pieza musical del compositor cubano Frank Domínguez Tú me acostumbraste (1957), se escuchan los versos «Yo no comprendía, cómo se quería en tu mundo raro», expresión conectada con la capacidad de la artista de convertir lo común en extraño y registrarlo a través del lente de la cámara, acercando y alejando sutilmente la toma, alternando el énfasis entre su cuerpo y su rostro. La obra nos invita a reflexionar sobre la identidad en un universo sensorial.

6

SANDRA VIVAS
BOLERO II

En una obra en la que predomina la interpretación escénica, la artista inicia con un intento fallido al cantar una canción; luego la retoma. Su voz se escucha antes de que percibamos sus movimientos corporales, lo que genera un desfase temporal que transgrede las apariencias de lo real. Entre los versos, la artista canta «I love you Prozac», refiriéndose a un medicamento usado para combatir el trastorno obsesivo-compulsivo y la depresión, entre otras enfermedades. Su consumo tiene efectos secundarios como la pérdida de la coordinación psicomotora, aspecto que se relaciona con la incongruencia entre las imágenes y sonidos de este video performance.

7

OSCAR MOLINARI
THE POOL

Molinari explora la relación entre la imagen videográfica y la pintura, trascendiendo los límites de ambos medios. Experimenta y aprovecha los recursos tecnológicos para registrar lo efímero, generando una atmósfera onírica por medio del juego de los reflejos que evoca una sensación de constante flujo y cambio. Esta dualidad entre lo estático y lo dinámico se manifiesta también en la tensión entre abstracción y figuración. En su obra *The Pool*, se aprecia como si fuera un bosquejo la silueta de una figura femenina de contornos ondulantes, nadando con suaves movimientos; ocasionalmente, su cuerpo es absorbido por el gran plano que conforman la piscina y sus movimientos al nadar, abriéndose paso en un medio inestable de un azul profundo, el cual, al igual que la música de fondo, viaja en lentas ondas como el agua donde se sumerge.

8

NELA OCHOA
QUE EN PEZ DESCANSE

La obra muestra una visión crítica y paródica de ciertas ceremonias como el bautismo, el Miércoles de Ceniza, la comunión y las tradicionales procesiones, revelando el ritualismo inherente a estas y los comportamientos gregarios. A través de la aparente simbología, el desierto se presenta como la metáfora de un estado mental, de tránsito del vacío para la búsqueda interior, para iniciar un viaje que culmina en la excomunión y el exilio, separándose así del grupo que, en atención a las costumbres religiosas, la observa con mirada acusadora. Existe un hilo conductor que utiliza la figura del pez como alegoría de transformación y espiritualidad más allá de las propias doctrinas, como una búsqueda de la divinidad originaria.

9

NELA OCHOA
MALA MATIANA

Mala Matiana es una obra elaborada a partir de imágenes tomadas de la obra coreográfica *El jardín* de los misterios, de Jacques Broquet, interpretada por la Compañía Danzahoy del Teatro Teresa Carreño. Inicialmente, la secuencia transcurre entre un tejido vegetal, en alusión al origen de la vida como Génesis, que muestra una dualidad entre lo femenino y lo masculino, reflejada en la presencia de una pareja que danza, con movimientos sensuales, cargados de exaltación emocional y un paroxismo cromático. Observados por la mirada de un ojo omnisciente, dentro de una forma piramidal, se encuentran un hombre y una mujer, posible referencia a Adán y Eva. Sin embargo, van vestidos, quizás ya expulsados del Paraíso; seguidamente, tres personajes agnizantes avanzan por el desierto cargando unos maderos, con brazos en posición de cruz, dando paso al desplazamiento serpenteante de unos bailarines que por instantes se confunden con la arena.

10

NELA OCHOA
TOPOS

Bajo la luz del sol, unos transeúntes atraviesan el desierto. A veces cavan en la arena, mantienen una comunicación que se manifiesta únicamente mediante el lenguaje corporal y el contacto físico entre los personajes con vestuarios en una gama de grises, a veces metalizados. Hay una constante referencia a diferentes culturas, lo que crea un mundo ficticio, desde una posible reflexión acerca del futuro. Los personajes se adentran en distintos espacios, atraviesan unas luces que bañan las superficies resaltando las texturas, desaturando las escenas. El espectador no obtiene una narrativa ni respuestas precisas, más bien es transportado a un viaje onírico, que muestra visiones de lo subterráneo, la oscuridad y la ceguera, o al menos la visión limitada, e invita a adentrarse en lo desconocido, actitud propia del impulso artístico.

11

JOSÉ ANTONIO
HERNÁNDEZ-DIEZ
MANO PODER

Delante de sí, el espectador encuentra en sala una caja translúcida; en la pared frontal, como suspendida, está inserta la figura de una mano metálica, material conocido por su dureza y capacidad para conducir la energía. Simbolizando el adoctrinamiento global desde la consciencia hasta lo más profundo del inconsciente. En el centro de la obra un televisor presenta procedimientos de cirugía intraocular, que muestra un ojo omnipresente y omnisciente. Se plantea una relación de poder entre el paciente y las manos que cortan y suturan los tejidos. En la lateralidad de la obra, el artista desnuda el entramado de cables y conexiones que sustentan el aparato televisivo, revelando la complejidad y la intencionalidad detrás de la visión. Se trata de una obra que pone en evidencia la mecánica de lo biológico, a la vez que atribuye a la tecnología cualidades propias de organismos vivos.

