

ARTÍCULO 7

Expression of Resistance:
From video Art to Media Art in Latin
America

Abstract

In this work, the evolution of visual artistic expressions in the region is examined, starting from Marta Traba's work on the *Cultura de la Resistencia*, with a focus on the transition from video art to medial art. The intrinsic connection between political and social resistance in Latin America and the transformation of video art into a more complex and technologically advanced form, known as medial art, is emphasized. The research addresses cultural resistance to military dictatorships and explores how artists use tools from the first world, recontextualizing them to express the realities and conflicts of Latin America. The importance of dissociating the artist's work and concentrating on the expressive process and result is underscored. Through examples such as the ethnographic and aesthetic analysis in Juan Downey's *Video trans Américas*, the elitist nature of art and its relationship with decolonization are questioned. Finally, reflection is offered on the unique identity and resistance of Latin America, indicating that the freedom of format in the medial realm opens possibilities for broader creative thinking.

Keywords:

Identity and image, Latin America, new media, video art

Expresión de resistencia:
Del videoarte al arte medial en América Latina^{1,2,3}

Resumen

En este trabajo se examina la evolución de las expresiones artísticas visuales en América Latina, desde el trabajo de Marta Traba en el ensayo “Cultura de la resistencia” (1974), centrándose en el tránsito del videoarte al arte medial. Se destaca la conexión intrínseca entre la resistencia política y social en América Latina y la transformación del videoarte en una forma más compleja y tecnológicamente avanzada, conocida como arte medial. La investigación aborda la resistencia cultural ante las dictaduras militares y explora cómo las y los artistas utilizan las herramientas tecnológicas del primer mundo, resignificándolas para expresar las realidades y conflictos de América Latina. Se hace hincapié en la importancia de desvincular la obra del artista y centrarse en el proceso y resultado expresivo. A través de ejemplos, como el análisis etnográfico y estético en *Video trans Américas* de Juan Downey, se cuestiona la naturaleza elitista del arte y su relación con la descolonización. El trabajo invita a la reflexión sobre la identidad y la resistencia únicas de América Latina, señalando que la libertad de formato en lo medial abre posibilidades para un pensamiento creativo más amplio.

Palabras clave:

Identidad e imagen, Latinoamérica, Nuevos Medios, videoarte

Cómo citar este artículo
How to cite this article

Mora Briones, A. I. Expresión de resistencia, del videoarte al arte medial en América Latina. *Revista 180*, (56), 116–131. [https://doi.org/10.32995/rev180.Num-56.\(2025\).art-1478](https://doi.org/10.32995/rev180.Num-56.(2025).art-1478)

¹ Recibido: 8 de Abril 2024. Aceptado: 15 de Abril 2025.
Received: 8 April 2024. Accepted: 15 April 2025.

² Este artículo se enmarca en la investigación desarrollada en el Doctorado en Estudios Americanos, línea Pensamiento y Cultura, de la Universidad de Santiago de Chile.

This article is part of the research developed within the Doctorado en Estudios Americanos, track Pensamiento y Cultura, at the Universidad de Santiago de Chile.

³ Con el fin de facilitar la lectura de la versión en inglés, las citas incluidas en este artículo han sido traducidas. Las versiones originales se encuentran disponibles en la versión en español del texto.

To facilitate the reading of the English version, all quotations in this article have been translated. The original versions are available in the Spanish-language version of the text.

Alfredo Ignacio Mora Briones

Universidad Tecnológica Metropolitana

Universidad de Santiago de Chile

alfredo.mora.b@usach.cl

<https://orcid.org/0000-0002-3076-7937>

3 La noción de cultura de la resistencia en Marta Traba ha sido ampliamente discutida en la crítica de arte latinoamericana. Investigadoras como Nelly Richard (*Residuos y metáforas*, 1998) han retomado y reconfigurado esta idea en relación con las dictaduras del cono sur y la producción artística posdictatorial.

The notion of a culture of resistance in Marta Traba's work has been widely discussed within Latin American art criticism. Scholars such as Nelly Richard (*Residuos y metáforas*, 1998) have revisited and reconfigured this idea in relation to the Southern Cone dictatorships and post-dictatorial artistic production.

THE ARTISTIC APPROPRIATION OF TECHNOLOGY AS A FORM OF RESISTANCE IN LATIN AMERICA

Marta Traba, a prominent Latin American artist and writer, presented in her essay *Cultura de la Resistencia* (Culture of Resistance) (1974)³ an analysis of artistic creation in Latin America within a historical and artistic context marked by international avant-gardes, economic imperialism, revolutions, and social unrest.

Traba argues that the history of art in Latin America is defined by a constant tension between the pursuit of cultural independence and the persistence of hegemonic models imposed by centres of power.

LA APROPIACIÓN ARTÍSTICA DE LA TECNOLOGÍA COMO FORMA DE RESISTENCIA EN LATINOAMÉRICA

Marta Traba, una destacada artista y escritora latinoamericana, presentó en su ensayo “Cultura de la resistencia” (1974)³ un análisis de la creación artística en América Latina en medio de un contexto histórico y artístico marcado por las vanguardias internacionales, el imperialismo económico, revoluciones y agitación social.

Traba plantea que la historia del arte en América Latina está atravesada por una tensión permanente entre la búsqueda de independencia cultural y la persistencia de modelos hegemónicos impuestos desde los centros de poder. Desde los orígenes de las naciones latinoamericanas, el impulso de autonomía estética se ha configurado como un acto de resistencia ante la dominación simbólica de Europa y Estados Unidos. Los artistas latinoamericanos, en lugar de construir sobre tradiciones sistematizadas, debieron enfrentarse a una realidad diversa y fragmentada —étnica, lingüística y geográficamente— que exigía articular una identidad propia frente a las narrativas externas que pretendían definirlos.

La autora observa que esta lucha por la emancipación estética se ve obstaculizada por lo que denomina la figura del *artista burgués*, aquel que, al adoptar los cánones coloniales, reproduce formas de dependencia cultural. Este tipo de creador, más preocupado por la aceptación internacional que por la autenticidad local, termina refugiándose en temas genéricos y estéticamente complacientes, negando la posibilidad de un arte verdaderamente latinoamericano.

En los momentos en que el arte se vinculó con proyectos políticos y nacionalistas, Traba advierte una paradoja: si bien el arte se transformó en un instrumento de expresión colectiva y en un medio de resistencia simbólica, también corrió el riesgo de perder su autonomía, subordinándose a discursos de poder que no siempre representaban a las clases populares. Sin embargo, fenómenos como la Revolución Cubana revitalizaron el sentido subversivo del arte, generando una nueva conciencia estética y política en los creadores, quienes comenzaron a asumir con orgullo su condición periférica y a reivindicar su identidad frente a las narrativas dominantes.

Desde esta perspectiva, el arte debía ser eficaz y operativo, capaz de incidir en la conciencia social. Traba considera que su potencia transformadora dependía de un público dispuesto a participar

Since the origins of Latin American nations, the drive for aesthetic autonomy has been configured as an act of resistance against the symbolic domination of Europe and the United States. Latin American artists, instead of building upon systematised traditions, had to confront a diverse and fragmented reality—ethnically, linguistically, and geographically—that demanded the articulation of a distinctive identity in opposition to external narratives that sought to define them.

The author observes that this struggle for aesthetic emancipation has been hindered by what she calls the figure of the *bourgeois artist*—one who, by adopting colonial canons, reproduces forms of cultural

dependence. This type of creator, more concerned with international acceptance than with local authenticity, takes refuge in generic and aesthetically pleasing themes, thus denying the possibility of a truly Latin American art.

At times when art became linked to political and nationalist projects, Traba identifies a paradox: although art was transformed into an instrument of collective expression and symbolic resistance, it also risked losing its autonomy, becoming subordinate to power discourses that did not always represent popular classes. However, phenomena such as the Cuban Revolution revitalised the subversive potential of art, generating a new aesthetic and political

consciousness among creators who began to embrace their peripheral condition with pride and to reclaim their identity against dominant narratives.

From this perspective, art was meant to be effective and operative, capable of influencing social awareness. Traba considered that its transformative power depended on a public willing to participate actively in processes of change; nevertheless, she emphasised that the prestige of the artist was as volatile as the political context surrounding them.

Finally, Traba advocates for a critical regionalism that does not confine itself to the mere exaltation of folklore, but instead values cultural differences as sources of knowledge

4 Frantz Fanon (1925–1961) fue un psiquiatra, filósofo y teórico anticolonial de origen martiniqueño, cuya obra ha sido fundamental en los estudios poscoloniales y en los movimientos de liberación en África y América Latina. Sus textos más influyentes, *Piel negra, máscaras blancas* (1952) y *Los condenados de la tierra* (1961), analizan los efectos psicológicos del colonialismo, la alienación cultural y la violencia como medio de resistencia y emancipación.

Frantz Fanon (1925–1961) was a Martinican psychiatrist, philosopher, and anti-colonial theorist whose work has been foundational in postcolonial studies and liberation movements across Africa and Latin America. His most influential texts, *Black Skin, White Masks* (1952) and *The Wretched of the Earth* (1961), examine the psychological effects of colonialism, cultural alienation, and the role of violence as a means of resistance and emancipation.

5 Tarsila do Amaral (1886–1973) fue una pintora brasileña considerada una de las figuras centrales del modernismo en América Latina. Su obra *Abaporu* (1928) —regalo de cumpleaños a su esposo, el escritor Oswald de Andrade— inspiró el *Manifiesto antropófago*, texto fundacional que propuso la *antropofagia cultural* como metáfora de la apropiación crítica de las influencias europeas para transformarlas en un arte auténticamente brasileño y latinoamericano.

Tarsila do Amaral (1886–1973) was a Brazilian painter regarded as one of the central figures of modernism in Latin America. Her work *Abaporu* (1928) —a birthday gift to her husband, writer Oswald de Andrade— inspired the *Manifiesto antropófago* (Anthropophagic Manifesto), a foundational text that proposed *cultural anthropophagy* as a metaphor for the critical appropriation of European influences, transforming them into an art form that was authentically Brazilian and Latin American.

and creativity. The true coherence of Latin American art lies in its ability to resist the homogenisation imposed by international art and to reaffirm its aesthetic diversity as a sign of autonomy.

In the Western world during the 1970s, discussions around art were closely tied to the predominant technologies of the time. This trend brought about a subversion of art and its modes of production. As a result, the artistic discourse proposed a separation between the artwork, its production, technology, and plastic speculation. This perspective stood in radical opposition to the reflection presented by Marta Traba in her aforementioned essay. Traba's view resonates with Frantz Fanon's thesis

activamente en los procesos de cambio; no obstante, subraya que el prestigio del artista era tan volátil como el contexto político que lo rodeaba.

Finalmente, la autora defiende un regionalismo crítico que no se limite a la mera exaltación del folclore, sino que valore las diferencias culturales como fuente de conocimiento y creatividad. La verdadera coherencia del arte latinoamericano radica en su capacidad de resistir la homogeneización impuesta por el arte internacional y en reafirmar su diversidad estética como signo de autonomía.

En el mundo occidental, durante la década de los setenta, las discusiones en torno al arte estaban estrechamente vinculadas con el uso de la tecnología predominante de la época. Esta tendencia provocó una subversión del arte y de su producción. Como resultado, el discurso artístico propuso la separación entre la obra, la producción, la tecnología y la especulación plástica. Esta perspectiva era radicalmente opuesta a la reflexión presentada por Marta Traba en el texto previamente mencionado. La perspectiva de Traba coincide con la tesis de Frantz Fanon (2009), quien sostiene que la cultura colonialista⁴ asocia la negritud con la inferioridad. En consecuencia, los pueblos colonizados tienden a aspirar a parecerse a los pueblos europeos. En el ámbito artístico, este impulso debe ser abolido, ya que, como plantea Fanon, la descolonización no puede entenderse como un proceso de adaptación, sino como una ruptura radical con la cultura del opresor. La idea de Fanon puede aplicarse al análisis sobre el arte latinoamericano, donde la resistencia se manifiesta en la búsqueda de una identidad estética propia, desligada de la imposición cultural externa.

La problematización de Marta Traba, sobre la relación entre arte y tecnología, llegaría a América Latina, principalmente a través de la televisión, con la ambición de apropiarse de los medios a través de formas conceptuales creadas desde el primer mundo, en una especie de antropofagia en clave visual, como lo propuesto por Tarsila do Amaral en *Abaporu*⁵ (1928) (Figura 1) y Oswald de Andrade en el *Manifiesto antropófago* (1928).

La masificación de la cultura visual a través de la televisión, como lo argumenta Carlos Monsiváis en su texto *De las relaciones literarias entre alta cultura y cultura popular* (1985) plantea la pregunta sobre si la televisión es objeto o sujeto de la cultura. Esta interrogante cobra sentido en la medida en que la televisión para Monsiváis se convierte en una realidad incuestionable, tanto en términos estéticos como informativos, moldeando la vida cotidiana de gran número de personas en América Latina. En otras palabras, se transforma en una invención que es promovida tanto por la alta cultura como por las formas más difundidas de la cultura popular urbana.

La cultura visual y narrativa de la televisión se arraigó profundamente en América Latina, y las tensiones entre verdad y ficción —así como la difusa frontera entre ambas— se proyectaron en el videoarte, especialmente en sus primeras manifestaciones electrónicas.

Durante la década de los setenta, como señala Mark Van Proyen en el texto “Video y arte digital: realidades visuales e inflexiones digitales”, del libro *Arte digital y videoarte* (Kuspit et al., 2019), el videoarte en el mundo de habla hispana adquirió relevancia histórica al considerar de manera

(2009), which asserts that colonialist culture⁴ associates Blackness with inferiority. Consequently, colonised peoples tend to aspire to resemble Europeans. In the artistic field, this impulse must be abolished, since, as Fanon argues, decolonisation cannot be understood as a process of adaptation, but rather as a radical rupture with the oppressor's culture. Fanon's idea can be applied to the analysis of Latin American art, where resistance manifests itself through the pursuit of a unique aesthetic identity, detached from external cultural impositions.

Marta Traba's problematisation of the relationship between art and technology reached Latin America primarily through television,

accompanied by the ambition to appropriate these media via conceptual forms created in the First World—an act akin to visual anthropophagy, as proposed by Tarsila do Amaral in *Abaporu*⁵ (1928) (Figure 1) and Oswald de Andrade in his *Manifiesto Antropófago* (Anthropophagic Manifesto) (1928).

The mass dissemination of visual culture through television, as argued by Carlos Monsiváis in his text *De las relaciones literarias entre alta cultura y cultura popular* (On the Literary Relations Between High Culture and Popular Culture) (1985), raises the question of whether television is an object or a subject of culture. This question becomes meaningful insofar as television, for Monsiváis, turns

into an unquestionable reality—both aesthetically and informatively—shaping the everyday life of large segments of the population in Latin America. In other words, it becomes an invention promoted by both high culture and the most widespread forms of urban popular culture.

The visual and narrative culture of television became deeply rooted in Latin America, and the tensions between truth and fiction—as well as the blurred boundary between them—were projected onto video art, particularly in its early electronic manifestations.

During the 1970s, as Mark Van Proyen notes in his essay ‘Video y arte digital: realidades visuales e inflexiones digitales’ (Video and Digital

Figura 1 | Figure 1

Abaporu (1928) - Tarsila do Amaral

Nota. Museo Malba, Buenos Aires,
Argentina. [https://coleccion.malba.org.ar/
abaporu/](https://coleccion.malba.org.ar/abaporu/)

Abaporu (1928) - Tarsila do Amaral

Note. Museo Malba, Buenos Aires,
Argentina. [https://coleccion.malba.org.ar/
abaporu/](https://coleccion.malba.org.ar/abaporu/)



consciente sus implicaciones socioculturales y psicoculturales. Este fenómeno ocurrió en respuesta a la obra de artistas como Vito Acconci, John Baldessari y Bruce Nauman, quienes, de manera implícita, desafiaron la omnipresencia repentina de la televisión, que se convirtió en la metáfora dominante de los estilos de vida en diferentes naciones. De acuerdo con Van Proyen, el videoarte adquirió relevancia artística al utilizar las herramientas de generación de imágenes videográficas para cuestionar dialécticamente los presupuestos y procedimientos de la televisión.

El crítico de arte, poeta y profesor de filosofía de la historia del arte estadounidense, Donald Kuspit, presentó una tesis radical sobre esta temática en el mismo libro *Arte digital y videoarte* (Kuspit et al., 2019). Este argumenta que el período de la pintura de vanguardia, desde las manchas de color empleadas por Manet en *La música en las Tullerías* (1862) hasta el arte informal europeo y la pintura moderna estadounidense, marcó una transición desde el arte analógico tradicional al arte posmoderno, basado en códigos que remplazan las imágenes. Según Kuspit (2019), con el arte digital posmoderno, la imagen se convierte en una manifestación secundaria, un epifenómeno del código abstracto, que opera como principal vehículo de la creatividad. En los primeros años del siglo XX, según Kuspit, el objetivo principal de las artes visuales era la producción de imágenes materiales, mientras que el código inmaterial —entendido como la estructura de información que organiza la forma y el sentido de la obra— ocupaba un papel secundario y, a menudo, inconsciente. En el arte digital, sin embargo, ese código abstracto se convierte en el principio generador de la creación artística, pues la imagen ya no es un fin en sí misma, sino una manifestación visible del sistema que la produce. Ahora, la creación de este código —o el concepto en términos generales— se ha convertido en la actividad esencial. La imagen ya no existe por derecho propio, sino que su función es sacar a la luz el código invisible sin detenerse en el material utilizado.

Desde las discusiones propuestas por los autores mencionados hasta ahora, el videoarte como el arte electrónico cobran relevancia al mediar entre la tecnología y la cultura de la época. Esta discusión nos ofrece una perspectiva para analizar la reflexión de Marta Traba en relación con los recursos estéticos procedentes de la era digital. En el arte electrónico latinoamericano, el impulso de resistencia se vincula con una crítica a los avances tecnológicos de la electrónica, buscando desplazarlos hacia sistemas expresivos en lugar de funcionales. Un ejemplo notorio de esta búsqueda se encuentra en el trabajo de los físicos Juan Carlos Martinoya y Nahum Joel, con su creación del *Abstratoscopio cromático* (Figura 2), así como en la imbricación de la física de la luz en las instalaciones de Julio Le Parc en *Lumières Alternées*.

Un punto de inflexión se presenta con el videoarte, apéndice del arte electrónico y puente entre las visiones culturales populares y las expresiones de alta cultura. A través de este se desarrollaron elementos retóricos que usaban los recursos audiovisuales como materialidad. En la década de los noventa, este género evolucionó hacia lo digital, sin depender del sustrato tecnológico o material empleado. Ello se evidencia en la fundación en Chile, en 1993, de la Corporación Chilena de Video

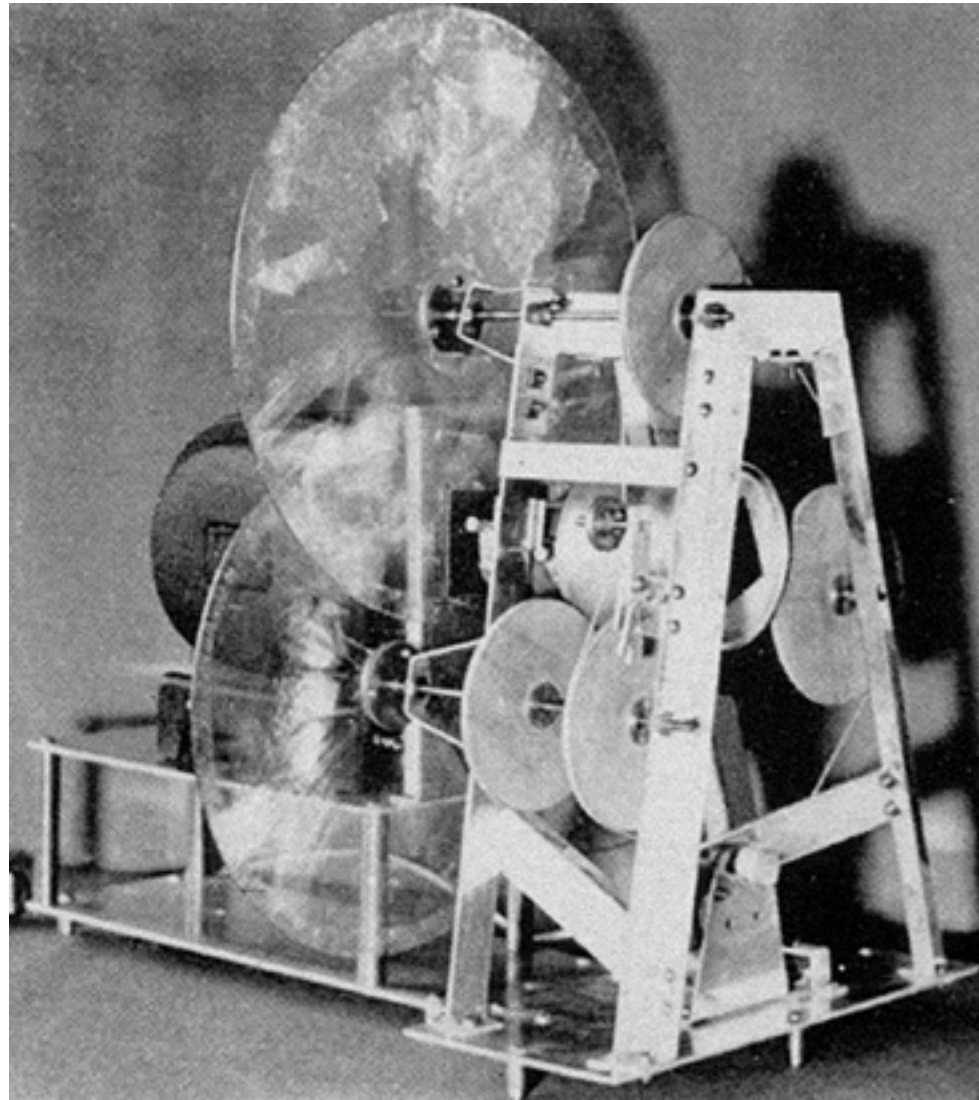
Art: Visual Realities and Digital Inflections) from the book *Arte digital y videoarte* (Digital Art and Video Art) (Kuspit et al., 2019), video art in the Spanish-speaking world acquired historical significance by consciously addressing its sociocultural and psychocultural implications. This phenomenon emerged in response to the work of artists such as Vito Acconci, John Baldessari, and Bruce Nauman, who implicitly challenged the sudden omnipresence of television, which had become the dominant metaphor of lifestyle across different nations. According to Van Proyen, video art gained artistic relevance by using the tools of videographic image production to dialectically question the assumptions and procedures of television.

The American art critic, poet, and professor of the philosophy of art history, Donald Kuspit, presented a radical thesis on this subject in the same book, *Arte digital y videoarte* (Digital Art and Video Art) (Kuspit et al., 2019). He argues that the period of avant-garde painting—from the colour patches used by Manet in *La Música en las Tullerías* (Music in the Tuileries) (1862) to European Informalism and modern American painting—marked a transition from traditional analogue art to postmodern art based on codes that replace images. According to Kuspit (2019), with postmodern digital art, the image becomes a secondary manifestation—an epiphenomenon of the abstract code—which operates as the primary vehicle of creativity. In

the early twentieth century, Kuspit explains, the main goal of the visual arts was the production of material images, while the immaterial code—understood as the informational structure that organizes the form and meaning of the work—played a secondary and often unconscious role. In digital art, however, this abstract code becomes the generative principle of artistic creation since the image is no longer an end in itself but a visible manifestation of the system that produces it. Now, the creation of this code—or concept in broader terms—has become the essential artistic activity. The image no longer exists in its own right; its function is to reveal the invisible code without dwelling on the material used.

From the discussions proposed by the authors mentioned above, both video art and electronic art gain relevance as they mediate between technology and the culture of their time. This discussion provides a framework to analyse Marta Traba's reflections on the aesthetic resources derived from the digital age. In Latin American electronic art, the impulse toward resistance is linked to a critique of technological advancement in electronics, seeking to displace it toward expressive rather than functional systems. A notable example of this pursuit can be found in the work of physicists Juan Carlos Martinoya and Nahum Joel, with their creation of the *Abstratoscopio cromático* (Chromatic Abstractoscope) (Figure 2), as well as in the interplay between

Figura 2 | Figure 2
 Abstractoscopio cromático (1960) - Carlos
 Martinoya y Nahum Joël
 Nota. Arte y medios. <https://arteymedios.org/abstractoscopio-cromat>
 Abstractoscopio cromático (Chromatic
 Abstractoscope) (1960) — Carlos
 Martinoya and Nahum Joël
 Note. Art and media. <https://arteymedios.org/abstractoscopio-cromatico/>



—actual Corporación Chilena de Video y Artes Electrónicas (CChV)—, institución que promovió la experimentación con tecnologías digitales y la circulación de obras videográficas en nuevos formatos. En este contexto, el videoarte se integró conceptual y estéticamente con la noción de resistencia, especialmente a través de encuentros y festivales organizados en distintos países de América Latina (Figura 3).

light physics and the installations of Julio Le Parc in *Lumières Alternées*.

A turning point emerged with video art, an offshoot of electronic art and a bridge between popular cultural visions and expressions of high culture. Through it, rhetorical elements were developed that employed audiovisual resources as materiality. In the 1990s, this genre evolved toward the digital, no longer depending on the technological or material substrate used. This is evident in the founding in Chile, in 1993, of the *Chilean Video Corporation*—now the *Chilean Corporation of Video and Electronic Arts* (CChV)—an institution that promoted experimentation with digital technologies and the circulation of videographic works in new formats.

In this context, video art became conceptually and aesthetically intertwined with the notion of resistance, particularly through meetings and festivals organised across various Latin American countries (Figure 3).

RESISTANCES: POLITICS AND ELECTRIC CURRENT FLOW

America is a territory characterized by its geographic, cultural, and artistic diversity. In Latin America, this diversity forms an essential starting point for understanding the development of video art in the region. According to Baigorri (2008), between the 1960s and 1970s—just as in the United States and Europe—various Latin American countries began exploring the possibilities of video as an artistic medium. In

the initial phase, Argentina, Brazil, Mexico, Chile, Colombia, and Peru stood out, where the first experimental practices emerged. Later, during the 1980s, video art expanded to Costa Rica, Bolivia, the Dominican Republic, Puerto Rico, Venezuela, Paraguay, and Uruguay, and finally, in the 1990s, Cuba and Ecuador consolidated their own initiatives. These temporal differences reflect both the unequal technological and market conditions of each country and the shared political and social contingencies that led artists to find in new audiovisual formats a means for critical expression and cultural resistance.

From these perspectives, it is relevant to consider the dichotomies

proposed by Jorge Larraín (1994). In the 1970s, Latin American societies underwent what he termed their *fourth crisis*, which, among other effects, prompted the search for a renewed perspective on Latin American identity. Regarding the role of the state in national development, this period produced a dichotomy within society: on one hand, some argued that excessive state intervention stifled progress; on the other, that capitalist modernization had failed. In this shared cultural context, according to Larraín, the problematization of art in relation to these tensions became a necessary discursive concern for society.

Rodrigo Alonso, in *Hacia una genealogía del videoarte argentino* (Towards

Figura 3 | Figure 3

Néstor Olhagaray en la Bienal de Video de Santiago, 1995

Nota. Revista Artishock. <https://artishockrevista.com/2020/04/03/en-memoria-de-nestor-olhagaray/>

Néstor Olhagaray at the Santiago Video Biennial, 1995

Note. Artishock magazine. <https://artishockrevista.com/2020/04/03/en-memoria-de-nestor-olhagaray/>



RESISTENCIAS: POLÍTICA Y FLUJO DE CORRIENTE ELÉCTRICA

América es un territorio caracterizado por su diversidad geográfica, cultural y artística. En Latinoamérica, esta diversidad constituye un punto de partida esencial para comprender el desarrollo del videoarte en la región. Según Baigorri (2008) entre las décadas de 1960 y 1970, al igual que en Estados Unidos y Europa, diversos países de la región comenzaron a explorar las posibilidades del video como medio artístico. En una primera etapa, destacaron Argentina, Brasil, México, Chile, Colombia y Perú, donde surgieron las primeras prácticas experimentales. Posteriormente, durante los años ochenta, el videoarte se expandió hacia Costa Rica, Bolivia, República Dominicana, Puerto Rico, Venezuela, Paraguay y Uruguay y, finalmente, en la década de 1990, Cuba y Ecuador consolidaron sus propias iniciativas. Estas diferencias temporales reflejan tanto las desiguales condiciones tecnológicas y de mercado de cada país como las contingencias políticas y sociales compartidas, las que impulsaron a los artistas a buscar en los nuevos formatos audiovisuales una vía de expresión crítica y de resistencia cultural.

Desde estas perspectivas, es relevante considerar las dicotomías planteadas por Jorge Larraín (1994). En los años setenta, las sociedades latinoamericanas atravesaron su cuarta crisis (categoría acuñada por Larraín), la cual, entre otros aspectos, promovió la búsqueda de una nueva perspectiva de identidad latinoamericana. Así, en lo que se refiere al papel del Estado en el desarrollo de los países se configuró una dicotomía dentro de la sociedad: por un lado, se sostenía que una intervención excesiva de este sofocaba el progreso; por otro, se afirmaba que la modernización capitalista había fracasado. En este contexto cultural compartido, a juicio de Larraín, la problematización del arte en relación con esta situación se convirtió en una preocupación discursiva necesaria para la sociedad.

Rodrigo Alonso, en su texto *Hacia una genealogía del videoarte argentino* (2008), destaca la importancia de Argentina como un país donde los artistas se vieron limitados por la dictadura militar. En respuesta a esta situación, se estableció el Centro de Arte y Comunicación, dirigido por Jorge Glusberg, que ofrecía herramientas y recursos tecnológicos. Esto permitió a jóvenes artistas expresarse de manera creativa e intelectual a través del video para denunciar lo que la dictadura intentaba silenciar. Durante la década de los setenta, este centro también fue responsable de organizar una serie de encuentros internacionales de video, lo que ilustra cómo el videoarte se convirtió en una forma de resistencia y expresión en tiempos de represión.

En esta misma línea, Lucas Bambozzi, un destacado director de cine brasileño, en su ensayo titulado *El video explotado y sus fragmentos planeando sobre nosotros* (2008), sostiene que el video ha proporcionado la oportunidad de trascender las estadísticas relacionadas con las dictaduras, los índices de inflación, el analfabetismo y la miseria en América Latina. Desde esta perspectiva, este se consolida como un medio para repensar la identidad latinoamericana más allá de los marcos políticos y mediáticos convencionales.

a Genealogy of Argentine Video Art) (2008), highlights Argentina's importance as a country where artists were constrained by the military dictatorship. In response, the Centre for Art and Communication, directed by Jorge Glusberg, was established, offering tools and technological resources. This enabled young artists to express themselves creatively and intellectually through video, denouncing what the dictatorship sought to silence. During the 1970s, this centre also organized a series of international video meetings, illustrating how video art became a form of resistance and expression during periods of repression.

In this same vein, Brazilian filmmaker Lucas Bambozzi, in his essay *El video explotado y sus fragmentos*

planeando sobre nosotros (The Exploded Video and its Fragments Hovering Above Us) (2008), argues that video has provided the opportunity to transcend the statistics tied to dictatorships, inflation, illiteracy, and poverty in Latin America. From this perspective, video consolidates itself as a medium to rethink Latin American identity beyond conventional political and media frameworks.

To strip culture, bare within the realm of imagination became a shared ideal not only in Brazil but also in countries such as Paraguay, Uruguay, Colombia, Argentina, and Chile. Throughout the 1990s, we shared experiences with creators like Claudia Aravena and Guillermo Cifuentes, as well as with thinkers such as Néstor

Olha Garay and Jorge La Ferla. We even had regular interactions with prominent French theorists such as Robert Cahen, Alain Bourges, and Jean-Paul Fargier. This exchange allowed us to better understand cultural differences and to appreciate the possibilities of a broader dialogue among South Americans (Bambozzi, 2008, p. 11).

Néstor Olhagaray, a Chilean New Media artist, researcher, and academic, is widely recognized in Latin American media art as both a pioneer and a catalyst for artistic work linked to technology in Chile. His numerous writings and books reflect deeply on the formal, conceptual, and symbolic dimensions of video art and media arts, establishing him as an intellectual reference point across the

region. In his essay *Breve reseña de la historia del videoarte en Chile* (A Brief Overview of the History of Video Art in Chile) (2008), Olhagaray notes that the 1970s—profoundly marked by the military coup and subsequent dictatorship—shook the foundations of Chilean society, particularly in the realms of art and culture. This situation delayed the natural circulation and influence of international artistic movements in the country. Furthermore, many artists of that era adopted a conservative attitude toward technology, especially when it came from abroad.

The military dictatorships that spread across Latin America during the second half of the twentieth century placed enormous pressure on artistic circulation but

6 El concepto de *aura* fue desarrollado por Walter Benjamin en su ensayo “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” (1989/1936). Con este término, Benjamin se refiere a la presencia única e irrepetible de la obra de arte, vinculada a su autenticidad, su aquí y ahora, y a la experiencia de contemplación individual que produce. Según el autor, los medios de reproducción técnica — como la fotografía y el cine— erosionan esa singularidad, desplazando el valor ritual de la obra por su valor de exhibición y transformando radicalmente la relación entre arte, tecnología y espectador

The concept of *aura* was developed by Walter Benjamin in his essay *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1989/1936). By this term, Benjamin refers to the unique and unrepeatable presence of a work of art, tied to its authenticity, its “here and now,” and the individual experience of contemplation it evokes. According to Benjamin, the emergence of technical means of reproduction—such as photography and cinema—erodes that singularity, replacing the work’s ritual value with its exhibition value and fundamentally transforming the relationship between art, technology, and the viewer.

simultaneously spurred greater experimentation with visual and conceptual proposals. Video art, in particular, played a vital role in revealing to the world the social realities, interests, and concerns of the region. As a reproducible form of art, video undermined the notion of the *aura*⁶ traditionally associated with a unique artwork. This reproducibility enabled works to circulate across borders—through exiles, activists, and international festivals—reaching audiences worldwide.

Paradoxically, the rise of video art occurred at a time when video cameras were only beginning to spread commercially, largely due to the affordability of the Super 8 camera, which made it possible to record and convert footage to video format at

Desnudar la cultura en el ámbito de la imaginación se convirtió en un ideal compartido no solo en Brasil, sino también en países como Paraguay, Uruguay, Colombia, Argentina y Chile. A lo largo de la década de los noventa, compartimos experiencias con realizadores como Claudia Aravena y Guillermo Cifuentes, así como con pensadores como Néstor Olhagaray y Jorge La Ferla. Incluso tuvimos interacciones regulares con destacados pensadores franceses como Robert Cahen, Alain Bourges y Jean-Paul Fargier. Este intercambio nos permitió comprender mejor las diferencias culturales y apreciar las posibilidades de un diálogo más amplio entre sudamericanos. (Bambozzi, 2008, p. 11)

Néstor Olhagaray, un artista de Nuevos Medios, investigador y académico chileno, es ampliamente reconocido en el arte medial latinoamericano como el pionero y el catalizador del trabajo artístico vinculado con la tecnología en Chile. Sus numerosos escritos y libros reflexionan sobre los aspectos formales, conceptuales y simbólicos del videoarte y las artes mediales, lo que lo convierte en un referente intelectual en América Latina. En su ensayo *Breve reseña de la historia del videoarte en Chile* (2008), Olhagaray señala que la década de los setenta, profundamente marcada por el golpe militar y la instauración de la dictadura en Chile, sacudió los cimientos del país, especialmente en lo que respecta a los campos más sensibles como el arte y la cultura. Esta situación contribuyó a retrasar la circulación natural y la influencia de las tendencias artísticas internacionales en el país. Además, muchos artistas de esa época mostraron una actitud conservadora hacia la tecnología, especialmente cuando provenía del extranjero.

Las dictaduras militares en América Latina de la segunda mitad del siglo XX ejercieron una presión significativa sobre la circulación artística, pero motivaron un mayor esfuerzo en la exploración de propuestas visuales y conceptuales. El videoarte, en particular, desempeñó un papel fundamental al exponer al mundo situaciones sociales, intereses y preocupaciones de esta región. Al ser una forma de arte reproducible, el formato del videoarte permitió la eliminación de la noción del *aura*⁶ en una obra. Esto posibilitó que la obra se reprodujera una y otra vez y, al mismo tiempo, que trascendiera las fronteras nacionales, llegando a través de exiliados, activistas y concursos internacionales a audiencias en todo el mundo.

Paradójicamente, el auge del videoarte tuvo lugar en una época en la que las cámaras de video recién empezaban a proliferar comercialmente, sobre todo gracias a la cámara Super 8, que permitía revelar y convertir a formato de video a bajo costo. En contraste, hoy cada persona lleva en su bolsillo una cámara que no requiere revelado y que puede compartir sus grabaciones con miles de personas en cuestión de segundos. Esto ha llevado a que el videoarte se haya diluido y entremezclado con formas de expresión visual mucho más complejas en términos técnicos.

Néstor Olhagaray, en su texto *Sobre video y artes mediales* (2014), plantea que la década de los años ochenta generó una especie de “cansancio” entre los artistas, ya que el arte audiovisual llegaba como un reemplazo estético y discursivo, pero muchos de los exponentes del videoarte latinoamericano utilizaron el video de manera instrumental, sin considerarlo su medio expresivo principal.

low cost. In contrast, today nearly everyone carries a camera in their pocket, capable of recording and sharing images instantly with thousands of people. This shift has caused video art to dissolve and merge with broader and more technically complex forms of visual expression.

In *Sobre video y artes mediales* (About Video and Media Arts) (2014), Olhagaray argues that the 1980s brought a kind of ‘fatigue’ among artists, as audiovisual art was introduced as an aesthetic and discursive replacement, yet many Latin American video artists used video merely as an instrument rather than as their primary expressive medium. Some transitioned into roles within the emerging democratic and bureaucratic context. This reflection

hints at the idea that genuine artistic expression transcends creative schools or movements, an insight echoed by Guillermo Cifuentes, who, in an interview at the Museo de Arte Contemporáneo about *Video Arte en Chile 1*, described the revival of local video art as the result of not belonging to any particular generation.

Revisiting key moments in Latin American artistic creation, Olhagaray (2008) reflects on the post-dictatorship period, noting that the return to democracy was expected to strengthen artistic and cultural spaces through the formation of new institutions. However, this was a slow process, and many artists and filmmakers who had turned to video art during the dictatorships eventually returned to their previous

work or joined the newly established institutions that now demanded their expertise. In effect, many rested on their past political engagement and adapted to the newly ‘democratic’ proliferation of neoliberalism. This context paved the way for the emergence of a new generation, led primarily by artist Guillermo Cifuentes (Figure 4).

This dynamic contrasts with the situation in Cuba, where the arrival of technology was delayed as much as, or even more than, its popularization. García and Barreto (2008) recount that during the 1990s, the exploration of video art in Cuba focused on the search for aesthetic renewal influenced by contemporary visual trends. The most significant reflection on image and sound in

Figura 4 | Figure 4

Comunión (1997)⁷ – Guillermo Cifuentes
 Nota. Bial de Artes Mediales de Santiago
 (1997, 4m 10s).

Comunión (Communion) (1997)⁷ –
 Guillermo Cifuentes
 Note. Biennial of Media Arts of Santiago
 (1997, 4m 10s).

7 *Comunión* (2007), obra de Guillermo Cifuentes (1968–2007). Este video collage, ganador de la tercera edición del Concurso Internacional Juan Downey, recopila fragmentos de prensa y fotografías sobre el Caso Degollados. A través de un montaje en loop, el artista construye un espacio de memoria y reflexión en el que las voces de víctimas y victimarios se entrelazan, cuestionando la justicia, el perdón y la redención.

Comunión (Communion) (2007), a work by Guillermo Cifuentes (1968–2007), is a video collage that won the third edition of the Juan Downey International Contest. The piece compiles press fragments and photographs related to the *Caso Degollados* (Slit-Throat Case). Through looping montage, the artist constructs a space of memory and reflection in which the voices of victims and perpetrators intertwine, questioning notions of justice, forgiveness, and redemption.



Algunos se dedicaron a ocupar roles en el nuevo contexto democrático y burocrático. En esta reflexión, parece emerger la idea de que la verdadera expresión artística trasciende las corrientes o escuelas de creación, como lo señala Guillermo Cifuentes en una entrevista en el Museo de Arte Contemporáneo al mencionar la reinauguración del videoarte en el arte local como resultado de no pertenecer a una generación en particular en Video Arte en Chile 1.

Retomando los hitos de la creación artística en América Latina, Néstor Olhagaray (2008) reflexiona sobre lo que sucedió después de la caída de las dictaduras en la región. Plantea que la llegada de la democracia suponía el fortalecimiento de los espacios artísticos y culturales mediante la creación de una nueva institucionalidad. Sin embargo, este proceso llevó su tiempo y, mientras tanto, la mayoría de los artistas y realizadores que se habían refugiado en el videoarte volvieron a sus actividades que habían sido suspendidas por las dictaduras o por la nueva institucionalidad que requería sus servicios. Es decir, estos artistas descansaron en el trabajo político pasado y se acomodaron en la proliferación —esta vez democrática— del neoliberalismo. Esta situación propició la irrupción de una nueva generación, encabezada principalmente por el artista Guillermo Cifuentes (Figura 4).

brief, conceptual audiovisual pieces took place in universities and in independent, non-governmental creative centres and workshops.

It can be said that once video art gained a foothold in Cuba's artistic production, despite its early experimental uncertainties and the lack of technology, information, and theoretical-practical support within art criticism and education, it nevertheless flourished. It made the most of institutional frameworks with a distinctive strategic vision and, in just fifteen years of development, reached a stage of consolidation and prominence within the most demanding circuits of contemporary Cuban art.

As audiovisual technology spread across the continent and as practices such as the use of error as an aesthetic resource or tape magnetization as an effect of deliberate destabilization became commonplace, video art in Latin America evolved similarly to its development in the Global North. It moved toward the concept of *New Media*, recognizing the presence of installation elements that semantically enriched audiovisual proposals. Confronted with the overwhelming influence of capitalism, its resources, and its commodities, the re-signification of video art in new temporalities must be closely examined. As Ecuadorian artist and scholar María Belén Moncayo (2008) notes in *Ecuador: Improntas mediales desde el no-lugar* (Ecuador: Media

Footprints from the Non-Place), this process involves reflections on media precariousness, the dystopia of globalization, the body as non-body, the scatological and post-gender body, as well as inquiries into language, self-referentiality, and the revision of art itself—issues that together form a complex equatorial interface.

During the early 2000s, particularly in Argentina, Brazil, Mexico, Chile, Colombia, and Peru—countries that had pioneered the development of video art in Latin America—leading artists established schools of thought, initiated video art workshops in universities, and assumed mentoring roles. From relatively primitive video technologies, they evolved toward more complex

formats, incorporating installation-based elements within the context of contemporary art. In doing so, they gave rise to *media arts*, following a trajectory similar to what had taken place three decades earlier in the United States and Europe under the term *New Media*. Figures such as South Korean Nam June Paik* and the theoretical foundations set out by Russian scholar Lev Manovich in *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (The Language of New Media) (2001) played a decisive role in framing video art as a new level of artistic inquiry and in redefining aesthetic possibilities in relation to post-video technologies such as computing, which operates from a broader, mass-oriented perspective.

8 Nam June Paik (Corea, 1932 – EE. UU., 2006), reconocido internacionalmente como precursor del videoarte instalativo, creó una amplia gama de obras que incluyen esculturas de video, instalaciones, performances, videos y programas de televisión, iniciando el arte relacionado con medios electrónicos y el cine expandido.

Nam June Paik (Korea, 1932 – USA, 2006), internationally recognized as a pioneer of installation-based video art, created a wide range of works including video sculptures, installations, performances, videos, and television programs, thus initiating artistic practices related to electronic media and expanded cinema.

Esta dinámica difiere de la situación en Cuba, donde la llegada de la tecnología se retrasó tanto o más que su popularidad. García y Barreto (2008) relatan que en la década de los noventa, la exploración del videoarte en Cuba se centró en la búsqueda de una renovación estética, influenciada por las tendencias artísticas visuales. La mayor reflexión en torno a la imagen y el sonido en piezas audiovisuales breves y conceptuales se llevó a cabo en universidades, en centros y talleres creativos no gubernamentales.

Se puede afirmar que una vez que el videoarte se afianzó en el ámbito de la producción artística en Cuba, a pesar de los primeros experimentos y las incertidumbres y de las carencias tecnológicas, de información y de apoyo teórico-práctico en el ámbito de la crítica y la enseñanza de las artes, logró igualmente florecer. Aprovechó al máximo las oportunidades brindadas por una cobertura institucional con una visión estratégica singular y, en tan solo 15 años de desarrollo, alcanzó una etapa de consolidación y auge en los circuitos más exigentes del arte contemporáneo cubano.

A medida que la tecnología audiovisual se expandió en el continente y que las propuestas, como el uso del error como recurso estético y la magnetización de las cintas como medio de desestabilización efectista, se convirtieron en norma, el videoarte evolucionó en América Latina de manera similar a su desarrollo en el primer mundo. Este se movió hacia el concepto de Nuevos Medios, reconociendo la presencia de elementos de instalación que enriquecen semánticamente las propuestas audiovisuales. Ante la arrolladora influencia del capitalismo, sus recursos y sus mercancías, la resignificación del videoarte en nuevas temporalidades debe ser vigilada de cerca, como señala la artista e intelectual ecuatoriana María Belén Moncayo (2008) en *Ecuador: improntas mediales desde el no-lugar*, reflexionando sobre la regeneración urbana y las transformaciones en la sociedad. Este proceso implica la consideración de temas como la precariedad mediática, la distopía de la globalización, el cuerpo como no-cuerpo, el cuerpo escatológico, el posgénero, las reflexiones sobre el lenguaje, las autorreferencias, las revisiones del arte y una amplia gama de temas que conforman la interfaz ecuatorial.

En la primera década de los 2000, particularmente en Argentina, Brasil, México, Chile, Colombia y Perú —países pioneros en el desarrollo del videoarte en América Latina—, los artistas líderes de esta tendencia establecieron escuelas de pensamiento. Además, iniciaron talleres de videoarte en diversas universidades y asumieron roles de mentores en su promoción. Partieron de la tecnología relativamente primitiva del video para explorar formatos más complejos, incorporando elementos de instalación en el contexto del arte contemporáneo. De esta manera, dieron origen a las *artes mediales*, siguiendo una trayectoria similar a la que había tenido lugar tres décadas antes en Estados Unidos y Europa, conocida como *New Media*. Figuras como el surcoreano Nam Young Paik⁷ o las bases teóricas establecidas por el ruso Lev Manovich en la década de los noventa, plasmadas en su texto *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (2001), jugaron un papel importante al acoger el videoarte como el siguiente nivel de la investigación artística y al transformar discursivamente las posibilidades estéticas en relación con las tecnologías posteriores al video, como la informática, que funciona desde una perspectiva más masiva.

New Media, in technological and electronic terms, are not limited to current market experiences. The concepts proposed by Manovich (2001) connect virtual reality to experimental spaces dating back to the mid-twentieth century, spanning art, scientific experimentation, and even military applications. His work emerges from an exploratory analysis using bibliographic review and medial milestones selected according to his proposed taxonomy.

According to Manovich (2001), New Media objects⁹ are defined by a digital logic based on code, modularity, and automation, enabling their production and reproduction to function independently of human intervention. These features, together with

variability and transcoding, allow works to exist in multiple versions, structured as systems where human and computational languages coexist to generate meanings in constant transformation.

While these five parameters are deeply embedded in global discussions surrounding New Media, in Latin America they gained particular resonance through the work of Juan Downey, Carlos Leppe, and the conceptual framework of the Franco-Chilean Video Art Festival directed by Néstor Olhagaray. This group of pioneering countries in the development of video art expanded their exploration toward performative installations, taking the medium to a new level. As Germán Liñero (2010)

notes in *Apuntes para una historia del video en Chile* (Notes for a History of Video in Chile), the festival's narrow focus on video art excluded other visual and audiovisual forms that used the video format, prompting the creation in Chile of the Biennial of Video and Media Arts, now simply known as the Biennial of Media Arts.

Latin American artists have contributed to the evolution of video art by developing new conceptual systems that connect art with diverse fields of knowledge such as astronomy, neuroscience, engineering, physics, and biology. This openness arose from both personal interests and shared cultural concerns, all influenced by computing and the emerging world of the internet. It responded to the

need to promote scientific dissemination and to the impulse toward hybrid and mestizo cultural fusion.

These conceptual systems, which were formalized at the Fifth Biennial of Video and Media Arts in 2001, were organized around ten guiding principles. Art was recognized as diverse and plural, requiring conscious decisions. Although contemporary art traces its roots to the second half of the twentieth century, it had to wait until the century's end to encounter the technological means that would allow its full development. This was achieved through new digital technologies and, in particular, the internet. These *New Media* opened up new artistic possibilities and interpretative horizons.

9 Manovich (2001) identifica cinco principios fundamentales de los Nuevos Medios: la representación numérica, según la cual todo objeto digital está compuesto por código; la modularidad, entendida como la estructura celular de los medios; la automatización, que deriva de los dos principios anteriores; la variabilidad, que describe la capacidad del objeto para existir en múltiples versiones; y la transcodificación, donde se entrelazan el lenguaje humano y el informático para producir nuevos sentidos.

Manovich (2001) identifies five fundamental principles of New Media: numerical representation, meaning that every digital object is composed of code; modularity, understood as the cellular structure of media; automation, derived from the previous two principles; variability, describing the object's ability to exist in multiple versions; and transcoding, where human and computer languages intertwine to produce new meanings.

Los Nuevos Medios, en términos tecnológicos y electrónicos, no se limitan únicamente a las experiencias que ofrece el mercado actual. Los conceptos propuestos por Lev Manovich (2001) vinculan la realidad virtual a espacios de experimentación que datan de mediados del siglo XX, abarcando el arte y la experimentación científica e incluso aplicaciones militares. Este trabajo resulta de un análisis exploratorio que utiliza una metodología de revisión bibliográfica e hitos mediales, seleccionados de acuerdo con la taxonomía propuesta por este autor.

De acuerdo con Lev Manovich (2001), los objetos de los Nuevos Medios⁹ se definen por una lógica digital basada en código, modularidad y automatización, lo que permite que su producción y reproducción operen de manera independiente de la intervención humana. Estas características, junto con su variabilidad y transcodificación, hacen que las obras existan en versiones múltiples y se estructuren como sistemas en los que conviven el lenguaje humano y el informático, generando significados en constante transformación.

Estos cinco parámetros están arraigados en gran parte a discusiones a nivel mundial relacionadas con los Nuevos Medios. Sin embargo, gracias al trabajo de Juan Downey, Carlos Leppe y la base conceptual del Festival Franco-Chileno de Videoarte, dirigido por Néstor Olhagaray, el grupo de países pioneros en el desarrollo del videoarte internacionalizó su exploración hacia las instalaciones performativas, llevando el video a un nuevo nivel. Como menciona German Liñero (2010) en su libro *Apuntes para una historia del video en Chile*, este enfoque más estrecho en el videoarte en el festival excluyó otras expresiones visuales y audiovisuales relacionadas con el soporte de video, lo que motivó la creación en Chile de la Bienal de Video y Artes Mediales, que hoy se conoce simplemente como la Bienal de Artes Mediales.

Los realizadores latinoamericanos han contribuido a la evolución del videoarte al desarrollar nuevos sistemas conceptuales. Se interesaron en vincular el arte con diversas disciplinas del conocimiento, como la astronomía, la neurociencia, la ingeniería, la física y la biología, entre otras. Esta apertura surgió de intereses personales y temáticas colectivas que los artistas latinoamericanos abordaron, todos influenciados por la informática y el mundo emergente de internet. Esto respondió, entre otras razones, a la necesidad de promover la divulgación científica y al impulso de fusionar culturas de manera híbrida y mestiza.

Estos sistemas conceptuales, que se definieron para la Quinta Bienal de Video y Artes Mediales en 2001, se ordenaron a partir de diez principios básicos. En este sentido, se reconoció que el arte es diverso y plural, y que se requiere tomar decisiones. El arte contemporáneo, aunque tiene sus raíces en la segunda mitad del siglo XX, tuvo que esperar hasta finales de ese siglo para encontrarse con los medios tecnológicos que permitieran su pleno desarrollo. Esto se logró gracias a las nuevas tecnologías digitales y, en particular, a internet. Estos Nuevos Medios inauguraron nuevas posibilidades para el arte y nuevas interpretaciones, ampliando el horizonte de las posibilidades artísticas.

However, digital technologies—their instruments, supports, and modes of operation—do not in themselves guarantee the artistic status of the works they generate. They were not originally conceived as tools for art, nor necessarily for artists. The assessment of their products within an artistic context depends on factors such as transmediality, dialogical exchange, immersion in cyberspace, process-based art, and the resistance or subversion of the technocratic, engineering, commercial, and entertainment frameworks that shaped digital tools. These factors are essential to avoid succumbing to the culture of consumption, spectacle, and ornamentation.

Chilean media artist Claudia González exemplifies this in her artistic research project *Hidroscopia / Mapocho* (Mapocho / Hydroscopy), which seeks to reveal the hidden layers of the Mapocho River—a fragmented and often inaccessible body of water shaped by urban and historical transformations. Through fieldwork along various points of the river, González collected water samples and documented the process through photography, video, and sound. By examining these samples under the microscope, she uncovered microelements and particles composing the water, offering a renewed perspective on this fluvial landscape and its transformation over time (Figure 5).

On the other hand, in Mexico, another artist who explores the vulnerability and power of data in the digital age is Rafael Lozano-Hemmer. His work *Password Bridge* arises from the context of massive data breaches, such as the RockYou incident, in which the passwords and private information of millions of users were exposed. As Lykousas and Patsakis (2023) note, this event revealed the fragility of corporate security systems and the risks faced by personal and sensitive data when handled by large companies and digital platforms. Lozano-Hemmer and his team decided to appropriate this leaked information and transform it into an artistic installation that questions the notions of privacy and confidentiality in the digital era.

In *Password Breach*, Lozano-Hemmer uses leaked passwords from massive hacks as the core material of the work. The installation presents these passwords—seemingly simple and personal—as poetic elements that invite viewers to reflect on the fragility and naïveté involved in password creation, even among people of great power and influence. Far from being mere access codes, the exposed passwords reveal a collective imaginary of words and combinations that expose both the vulnerability and the intimate, sometimes childlike, aspects of those who created them.

WHAT'S NEW?

In Latin America, the technological objects used in artistic creation acquire a different significance from

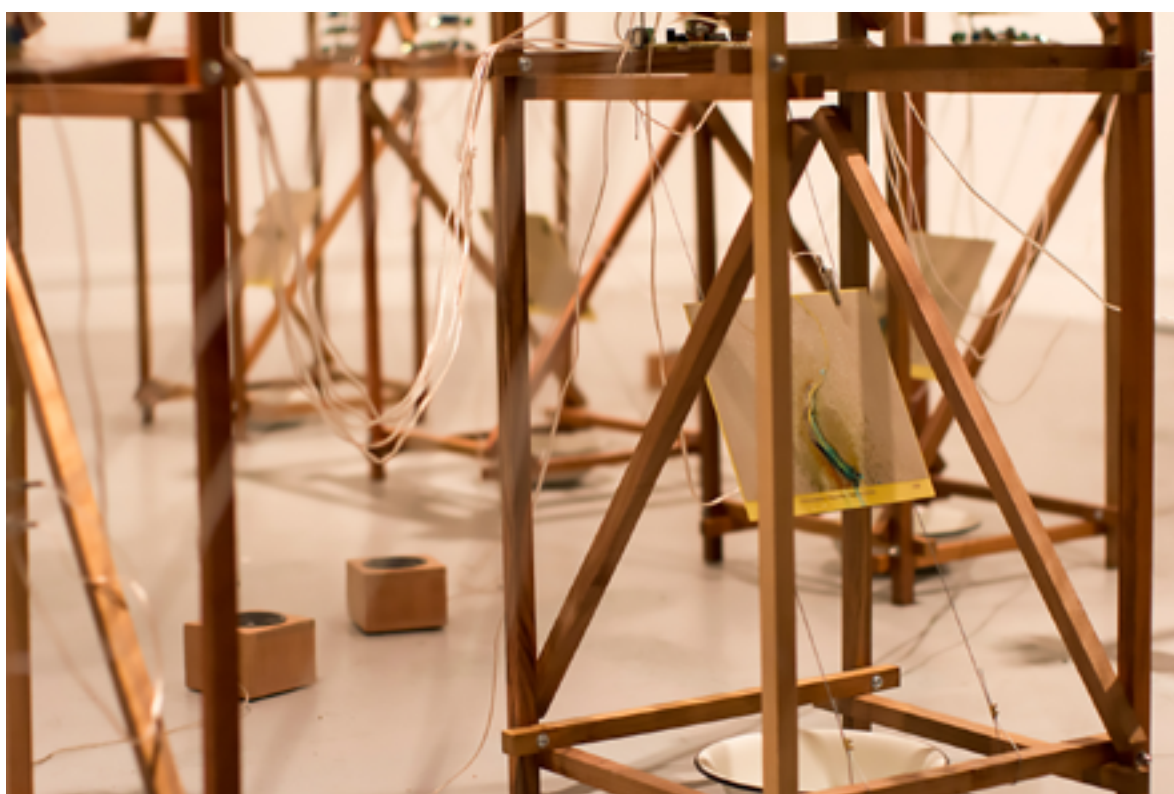
Figura 5 | Figure 5
Hidroscopia / Mapocho (2016) – Claudia González

Nota. Claudia González. <https://www.claudiagonzalez.cl/projects/hidroscopia-mapocho/>

Hidroscopia / Mapocho (Mapocho / Hydroscopy) (2016) – Claudia González

Note. Claudia González. <https://www.claudiagonzalez.cl/projects/hidroscopia-mapocho/>

Las nuevas tecnologías digitales, sus instrumentos, soportes y modos de funcionamiento en sí mismos no garantizan el estatuto artístico de los productos que generan. Por el contrario, no fueron concebidos originalmente como herramientas para el arte ni necesariamente para artistas. La evaluación de sus productos en el contexto del arte depende de varios factores: la transmedialidad, la promoción de un arte de diálogo, la inmersión en el ciberespacio, el arte procesual, la resistencia y subversión del marco tecnocrático, ingenieril, comercial y de entretenimiento, modelaron la concepción de las herramientas digitales, para evitar sucumbir a la cultura del consumo, el espectáculo y la decoración. La artista medial Claudia González en su proyecto de investigación artística *Hidroscopia Mapocho*, busca revelar las capas ocultas del río Mapocho, un cuerpo de agua fragmentado y muchas veces inaccesible debido a cambios urbanos e históricos. A través de recorridos por distintos puntos del río, la artista recolectó muestras de agua y documentó el proceso en fotografía, video y sonido. Al analizar estas muestras bajo el microscopio, descubrió microelementos y partículas que componen el agua, ofreciendo una nueva mirada sobre este paisaje fluvial y su transformación a lo largo del tiempo (Figura 5).



that given to them in the Global North. Here, they are employed critically and remain grounded in the principles articulated by Marta Traba, prompting us to question whether anything genuinely new exists—or whether our reflections and resistances to change continue to shape what we perceive as novelty.

Technological devices have transformed the way we represent reality in modernity. We have moved from representations based on objective imagery and monofocal, external observers to interactive forms of representation that phenomenologically involve the user. According to José Vicente Martín Martínez in *El retorno de lo nuevo: arqueología de los medios y la práctica artística* (The Return of

the New: Archaeology of Media and Artistic Practice) (2022), contemporary art has integrated these techniques as expressive media, implying an active role for the spectator. This shift reactivates the meaning of the artwork through its reception and, at times, incorporates the spectator as an integral part of the artistic apparatus through interaction.

In Latin America, technological devices and their artistic possibilities have transformed concrete objects into discursive ones. Everyday objects are displaced into the realm of art, as seen in the works of Duchamp, Hannah Höch, and Elsa von Freytag-Loringhoven. Despite their aim to democratize the art object, electronic arts—like many other art

forms—often fall into an elitist logic. As Marta Traba notes, every artist is, in a certain sense, a bourgeois.

When reflecting on ‘the new,’ we must question the conceptual appropriation of novelty. Technology, in its essence, is applied science—and when something is labelled as new, its obsolescence is simultaneously acknowledged, projected into the future. Yet, as Bugs Bunny humorously asked, *¿qué hay de nuevo, viejo?* (*what’s up doc?*) (AnthonyLooneytuber, 2024, 0m19s). Novelty should not be grounded in old ideas about what is new; rather, it must emerge from contingency—whether economic, political, or social. The advancement of technology, its academic application, and its use in

art only gain meaning as new when approached critically and reflectively.

CONCLUSIONS

This study has sought to establish a conceptual and historical link between video art—its aims, and the political and social contexts of resistance—and the evolution of this medium into electronic, digital, and eventually media art in Latin America. The analysis focused on the region’s cultural particularity and its ongoing search for identity. The central questions addressed concern Latin American identity within the artistic circuit and the ways in which political operations of resistance have shaped the transformation of video art into media art,

Figura 6 | Figure 6

Password Breach (2023) – Rafael Lozano-Hemmer

Nota. Recuperado de https://www.lozano-hemmer.com/password_breach.php

Password Breach (2023) – Rafael Lozano-Hemmer

Note. Source: https://www.lozano-hemmer.com/password_breach.php

Por otro lado, en México otro artista que aborda la vulnerabilidad y el poder de los datos en la era digital es el mexicano Rafael Lozano-Hemmer. Su obra *Password Bridge* nace de un contexto de hackeos masivos de bases de datos, como el de RockYou, en el que se expusieron las contraseñas e información privada de millones de usuarios. Como plantean Lykousas y Patsakis (2023), este incidente reveló la vulnerabilidad de los sistemas de seguridad de grandes corporaciones y figuras públicas y, por sobre todo, el riesgo al que se enfrentan los datos personales y sensibles en manos de empresas y plataformas digitales. Lozano-Hemmer y su equipo decidieron aprovechar esta información liberada para transformarla en una instalación artística que cuestiona las nociones de privacidad y confidencialidad en la era digital.

En *Password Bridge*, Lozano-Hemmer utiliza las contraseñas filtradas en los hackeos masivos como material base de la obra. La pieza presenta estas contraseñas, aparentemente simples y personales, como elementos poéticos que invitan al espectador a reflexionar sobre la fragilidad y la ingenuidad en la elección de contraseñas, incluso por parte de personas con gran poder e influencia. Las contraseñas expuestas, lejos de ser únicamente códigos de acceso, revelan un imaginario colectivo de palabras y combinaciones que evidencian tanto la vulnerabilidad como los aspectos más íntimos y, en algunos casos, ingenuos de quienes las crearon.



expanding its aesthetic and expressive possibilities.

We have explored the notion of *the new* in relation to two processes: video art as a form of political resistance, and media arts as a response to physical and material forms of resistance. In this sense, the critical use of technology emerges as a defining feature of Latin American art.

The characteristics that frame video and electronic arts—both marked by resistance—are the product of political and social conditions unique to Latin America since the mid-20th century. These conditions will not recur elsewhere, making the future of art and technology in the region uncertain, speculative, contextual, and resistant, yet also a fundamental

component of Latin American identity.

Marta Traba's concepts of identity and decolonization in 20th-century art have been applied here to discuss technology and obsolescence in contemporary art. This extension of her theory of the culture of resistance adds a further analytical dimension and deepens our understanding of these artistic practices.

Regarding the proposal to use tools from the Global North to express Latin American realities, Rivera Cusicanqui's (2010) perspective offers a note of caution. She argues that such art, by its very nature, risks becoming elitist, and that any attempt at decolonization through these methods might easily fall back

into the trap of colonialism. Yet works such as Juan Downey's *Video Trans Americas*, which combines ethnographic and aesthetic inquiry through video, challenge this paradigm by positioning the Yanomami community as active subjects rather than cultural objects.

There remain, however, many avenues for future research—particularly concerning the phenomenon of the new and its continual obsolescence, the conceptual notion of novelty, and the identity variables that drive it. This text itself was not written by typing but spoken aloud for a computer to interpret and transcribe. This change in the act of writing has been enabled by 'the new,' yet you are still reading it as written text. The

impact of technology on authorship in video art, electronic art, and new media will continue to evolve, and what seems innovative today may soon become anachronistic. ●

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

En Latinoamérica, los objetos tecnológicos utilizados en la creación artística adquieren una significancia distinta a la que se les dio en el primer mundo. Aquí, se utilizan de manera crítica y arraigada en los principios descritos por Marta Traba, lo que nos lleva a cuestionar si, de hecho, existe algo genuinamente nuevo o si nuestras reflexiones y resistencias al cambio continúan influyendo en lo que consideramos novedoso.

Los dispositivos tecnológicos han transformado la manera en que representamos la realidad en la modernidad. Pasamos de una representación basada en la imagen objetiva y observadores externos monofocales a modos de representación interactivos que involucran al usuario de manera fenomenológica. Según José Vicente Martín Martínez en su libro *El retorno de lo nuevo, arqueología de los medios y la práctica artística* (2022), el arte contemporáneo ha integrado estas técnicas como medios de expresión, lo que implica una participación activa del espectador. Este cambio reactiva el sentido de la obra a través de su recepción y en ocasiones, incorpora al espectador como parte integral del dispositivo artístico mediante su interacción.

En Latinoamérica, los dispositivos tecnológicos y las posibilidades que ofrecen en el ámbito artístico han transformado objetos concretos en objetos discursivos. Se observan desplazamientos de objetos cotidianos hacia el arte, como en el trabajo de Duchamp, Hannah Höch y Elsa von Freytag-Loringhoven. A pesar de buscar una democratización del objeto artístico, las artes electrónicas, como muchas otras formas de arte, tienden a caer en una lógica elitista, como menciona Marta Traba planteando que todo artista es, en cierto sentido, un burgués.

En cuanto a lo nuevo, debemos reflexionar sobre la apropiación conceptual de la novedad. La tecnología, en su esencia, es ciencia aplicada, y cuando algo se etiqueta como *nuevo*, al mismo tiempo se reconoce su obsolescencia que se proyecta hacia el futuro. Sin embargo, como bien expresaba Bugs Bunny, ¿qué hay de nuevo, viejo? (AnthonyLooneytuber, 2024, 0m19s). La novedad no debe basarse en pensamientos antiguos sobre lo nuevo; más bien, debe depender de la contingencia, ya sea económica, política o social. El avance de la tecnología, su aplicación en las universidades y su uso en el arte solo adquieren verdadero significado como novedad cuando se abordan de manera crítica y reflexiva.

CONCLUSIONES

Este trabajo ha buscado establecer un vínculo conceptual e histórico entre el videoarte y sus objetivos y los contextos políticos y sociales de resistencia en el proceso de evolución del videoarte hacia el arte electrónico, luego digital, luego medial en Latinoamérica. Este análisis se ha centrado en la particularidad y búsqueda de identidad de este ámbito cultural. Las preguntas fundamentales que hemos abordado tienen que ver con la identidad latinoamericana en el entorno del circuito artístico y cómo las operaciones políticas de resistencia han influido en la transformación del videoarte en arte medial, enriqueciendo sus posibilidades plásticas y estéticas.

Hemos explorado la noción de *lo nuevo* en relación con estos dos procesos: el videoarte relacionado con la resistencia política y las artes mediales vinculadas con las resistencias físicas. En este sentido, la utilización crítica de la tecnología se ha destacado como un factor distintivo en el arte latinoamericano.

Las características que enmarcan el videoarte y las artes electrónicas, ambas atravesadas por la resistencia, son el resultado de circunstancias políticas y sociales únicas en Latinoamérica desde mediados del siglo XX. Estas circunstancias no se repetirán en ningún otro tiempo ni lugar, lo que hace que el futuro del arte y la tecnología en la región sea incierto, especulativo, contextual y resistente, pero también un componente fundamental de la identidad latinoamericana.

Se han aplicado los conceptos de Marta Traba sobre la identidad y la descolonización en el arte del siglo XX a la discusión sobre la tecnología y la obsolescencia en el arte contemporáneo. Esta expansión de la teoría de la cultura de la resistencia agrega un nivel adicional de análisis y enriquece nuestra comprensión de estas prácticas artísticas.

En relación con la propuesta de utilizar las herramientas del primer mundo para expresar las realidades de América, la perspectiva presentada por Rivera Cusicanqui (2010) arroja un punto de vista cauteloso. Al considerar este tipo de arte como elitista, sugiere que cualquier intento de descolonización en este ejercicio podría fácilmente caer en la trampa del colonialismo. Sin embargo, en este

escenario, trabajos como *Video trans Américas* de Juan Downey, que abordan un análisis etnográfico y estético a través del formato de video, tienen el potencial de desafiar este paradigma colonizador. Este enfoque se destaca al tratar a la comunidad Yanomami como un sujeto activo en lugar de un mero objeto cultural.

Dicho esto, quedan muchos temas por explorar en futuras investigaciones, como el fenómeno de lo nuevo y su constante obsolescencia, la noción conceptual de novedad y las variables identitarias que la impulsan. Este texto ha sido elaborado sin escribir en un teclado, sino hablando en voz alta para que la computadora interprete y registre las palabras. Este cambio en el proceso de escritura ha sido posible gracias a lo nuevo, sin embargo, sigues leyéndolo como texto escrito. El impacto de la tecnología en la autoría de las obras de videoarte, arte electrónico y Nuevos Medios seguirá evolucionando, y lo que hoy parece innovador podría convertirse en algo anacrónico en el futuro. ●

REFERENCIAS

REFERENCES

- Alonso, R. (2008). Hacia una genealogía del videoarte argentino. Brumaria A.C.
- AnthonyLooneytuber. (2024, 4 de marzo). *BUGS BUNNY EN ¿QUE HAY DE NUEVO VIEJO?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2k0cnY8-WrU>
- Baigorri, L. (2008). Vídeo en Latinoamérica: entretejiendo memorias. Brumaria A.C.
- Bambozzi, L. (2008). El vídeo explosivo y sus fragmentos planeando sobre nosotros. Brumaria A.C.
- Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Itaca. Trabajo original publicado en 1936. https://monoskop.org/images/9/99/Benjamin_Walter_La_obra_de_arte_en_la_epoca_de_su_reproductibilidad_tecnica.pdf
- Bienal de Artes Mediales de Santiago. (1997). «Comunión», de Guillermo Cifuentes. Concurso Internacional Juan Downey [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=COEwdUH1LBQ>
- de Andrade, O. (1928). Manifiesto antropológico. Revista de Antropofagia, 1(1). <https://sovietcuba.com/wp-content/uploads/2013/07/andrade-oswald-de-manifiesto-antropofago.pdf>
- do Amaral, T. (1928). Abaporu [Óleo sobre tela]. Museo Malba, Buenos Aires, Argentina. <https://coleccion.malba.org.ar/abaporu/>
- Fanon, F. (2009). Piel negra, máscaras blancas. AKAL.
- García, M. y Barreto, M. (2008). Radiografía de una imagen indócil, diagnóstico para un trazado de la historia del videoarte en Cuba. Brumaria A.C.
- González, C. (2016). Hidroscopia/Mapocho [Instalación]. Museo de Arte Contemporáneo MAC, Santiago, Chile.
- Kuspit, D., Cilleruelo, L., Duque, F., Ganis, W., Van Proyen, M. y Riaño, P. (2019). Arte digital y video arte. Círculo de Bellas Artes.
- Larraín, J. (1994). Identidad Latinoamericana. Estudios públicos, 54.
- Liñero, G. (2010). Apuntes para una historia del video en Chile. Ocho Libros.
- Lykousas, N., & Patsakis, C. (2023). Tales from the Git: Automating the detection of secrets on code and assessing developers' passwords choices. <https://arxiv.org/pdf/2307.00892>
- Manet, E. (1862). La música en las Tullerías [óleo sobre tela]. National Gallery de Londres, Reino Unido.
- Manovich, L. (2001). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Paidós.
- Martín Martínez, J. V. (2022). El retorno de la nueva arqueología de los medios y práctica artística. Abada Editores.
- Martinoya, C. y Joël, N. (1960). Abstractoscopio cromático [Objeto artístico]. Feria Anual de Artes Plásticas, Santiago, Chile. <https://arteymedios.org/abstractoscopio-cromatico/>
- Moncayo, M. B. (2008). Ecuador: im-prontas mediales desde el no-lugar. Brumaria A.C.
- Monsiváis, C. (1985). De las relaciones literarias entre alta cultura y cultura popular. Universidad Veracruzana, (33), 48-61.
- Olhagaray, N. (2008). Breve reseña de la historia del videoarte en Chile. Brumaria A.C.
- Olhagaray, N. (2014). Sobre video y artes mediales. Metales Pesados.
- Quinta Bienal de Video y Nuevos Medios. (2022). Memoria chilena. <https://www.memoriachilena.gob.cl/archivos2/pdfs/MC0074149.pdf>
- Richard, N. (1998). Residuos y metáforas: ensayos de crítica cultural sobre el Chile de la transición. Editorial Cuarto Propio.
- Rivera Cusicanqui, S. (2010). Ch'ixinakax utxiwa: una reflexión sobre prácticas y discursos descolonizadores. Tinta Limón.
- Sandoval, L. [Canal Lucho Sandoval]. (2008, 3 de julio). VIDEO ARTE EN CHILE 1 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XBtUhl-ACCU>
- Traba, M. (1974). Cultura de la resistencia. Biblioteca de Ayacucho, 37-54.