

6^{ta} BIENAL DE VIDEO Y NUEVOS MEDIOS DE SANTIAGO

LO POLITICO COMO ARTE, LO DIGITAL Y LA URGENCIA DE UNA POLITICA

Año de fechas, 30 años se necesitaron para decantarse mediáticamente una memoria, ¿cuánto demoraremos para asumir lo que hoy nos arrolla? El advenimiento tecnológico digital ha inundado absolutamente todos los quehaceres humanos, como todas las prácticas artísticas. Lo que ha generado, en contrapartida y en general, en nuestra sociedad, una actitud de resistencia. Esta resistencia se manifiesta a diferentes maneras. Una de ellas es en que el estatuto de lo digital se diluye y se confina a una exclusiva instrumentalidad operatoria, donde hardwares y soft-wares, sólo vendrían a solucionar las preocupaciones de siempre que ha enfrentado la creación. Pensar de esta forma parcial y limitada lo digital, conduce a concebir lo digital como simple apellido, y se habla de fotografía digital, cine digital, arte digital. Creo que hay que tomar conciencia, que lo digital, está trayendo consigo una serie de profundos cambios, todavía lentos, pero que los agentes culturales debemos considerarlos y prever sus futuros efectos. Las nuevas generaciones son el laboratorio donde prende esta nueva cultura, nuevos comportamientos emergen, nuevos gestos se visualizan, otras miradas, otra forma de plantearse la sensibilidad y la actividad artística. Una vivencia, que está totalmente acorde con la multidisciplinariedad que imponen la diversidad y pluralidad del mundo actual, con lo transversal de la cultura global, con lo inestable de los paradigmas económicos, con la densidad y cada vez mayor complejidad del tejido sensible a considerar en cada individuo, con la fugacidad de los imaginarios colectivos, con la semilla de conciencia política que está desarrollando, por simple lógica dialéctica, la violencia neoliberal, la saturación consumista, la TV circense y el arte decorativo. Este espíritu de época, incipiente todavía, se expresa alrededor de manifestaciones gregarias, de jóvenes, que tienen como piso y excusa la performance (no el simple espectáculo consumista) de musical digital, experimental, indagativa, absolutamente soldada a una equivalencia visual, que se sostienen y concretizan por un solo soporte (pero de carácter transmedial) el computador. Manifestaciones que no son parte del museo, ni galerías, y que más bien forman parte de la intervención urbana, por lo tanto de un afán ciudadano, en el mejor sentido de la palabra, interactivo, participativo, protagonista. También usa otro soporte, sin fronteras, u-tópico y a-crónico, la net. Se trata del arte mediático, arte con y en las máquinas,

que ha sabido crear una relación mucho más natural con la tecnología, que ha creado una nueva raza de operadores de artes, que también hay que decirlo, se ha vuelto más amable, y que impone una nueva lógica instrumental, nuevos formatos, nuevas formas de lecturas, nuevos lenguajes, nuevas materias y formas de expresión. La navegación, la actitud de la conexión. No a la comunicación (transitiva), sino la comunión, es decir el diálogo y la interacción. "Desde el mismo momento que nos acoplamos a un dispositivo o red digital, el sujeto adquiere una especie de ubicuidad dialógica... Podríamos ver inclusive una nueva percepción "sináptica" o "rizomática", nacida del acoplamiento hombre/computador/hombre, que nos abriría un espacio virtual reticular y conectivo, dotado de características topológicas específicas y constituyendo un lugar situado a mitad de camino entre lo individual y lo colectivo, el sujeto y la sociedad"(E. Couchot) ¿Aspectos negativos? Perdón, no se puede volver atrás. Críterios de selección, sí, pero no son más que los criterios de la ingenuidad, es decir políticos, en el sentido más amplio. Porque, claro, aparece en algún minuto el cuestionamiento con la pregunta: -¿ Pero en definitiva para quien trabajas? Las herramientas están ahí, al alcance de cualquiera, pues tómala, apríópiatela! Pero, pronto te das cuenta que están atrapadas en un sistema de poder, y este poder quiere regular nuestras vidas. El poder de la industria multinacional, sin fronteras, globalizante, que fabrica e impone en el mercado su lógica y su ética de consumo. Si bien las nuevas tecnologías se esfuerzan por imponernos una sola dirección de uso, hay que entender que se trata más bien de una estrategia política, y no a la naturaleza de esos instrumentos. En el arte siempre fue así, los instrumentos tecnológicos dominantes jamás fueron pensados por ni para los artistas, pero los artistas han sabido, siempre, recuperarlos para sus intereses. Lo digital involucra tantas implicancias con la sociedad que conlleva la vocación de lo político. Urge crear una política sobre las prácticas culturales, que han sobrepasado los territorios de las artes tradicionales.

NÉSTOR OLHAGARAY / DIRECTOR Y CURADOR

6 BIENAL DE VIDEO Y NUEVOS MEDIOS DE SANTIAGO

La institucionalidad cultural de nuestro país, representada por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, tiene entre sus tareas apoyar las diversas expresiones culturales que se suceden desde los rincones más apartados del territorio nacional y que buscan conservar sus tradiciones, hasta aquellas que han nacido en las últimas décadas motivadas por la experimentación y la incorporación de nuevos medios expresivos. Esta riqueza nos alimenta a todos, en especial a las nuevas generaciones, que pueden reconocerse en sus antepasados y también crecer con la tecnología y una nueva estética como parte de su vida cotidiana. De allí entonces, que la propuesta de la Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago, desde su gestación en 1993, ha contado con el apoyo de la institucionalidad pública. No podemos olvidar que es el único espacio en Chile que convoca a artistas nacionales e internacionales provenientes de las Artes Visuales, el Diseño, las Artes Audiovisuales y la Danza que trabajan con medios electrónicos y digitales como soporte principal de sus obras. Durante estos años, nos ha permitido como país, tener una radiografía del desarrollo de estas expresiones artísticas así como, crear lazos de cooperación con otras instituciones, tener representatividad en muestras extranjeras y avanzar en la instalación de una cultura del video y las artes electrónicas con una estética propia. La Bienal de Video y Nuevos Medios en su VI versión cuenta con el aporte del FONDART y del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Este último participa junto al Goethe Institut, con la muestra alemana "Transmediale" que incluye instalaciones, performances, arte en internet y proyecciones audiovisuales de gran valor para renovar las artes de nuestro país.

JOSÉ WEINSTEIN / MINISTRO / PRESIDENTE
CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LAS ARTES

SEXTO CONCURSO LATINOAMERICANO A LA CREACION Y AUTORIA EN VIDEO Y ARTES DIGITALES

JUAN DOWNEY



LOTY ROSENTHALFELD (CHILE)
Artista Visual



JOHN ORIENTLICHER (USA)
Director Depto. Fine Art University Syracuse



XIMENA NAREA (CHILE)
Curadora y Directora Revista Heterogenesis



GRACIELA TAQUINI (ARGENTINA)
Curadora Museo de Arte Moderno de Buenos Aires

JURADO

CONVOCATORIA

El arte actual, gracias a las nuevas tecnologías, es más que nunca dialogante, busca la interactividad, hasta llegar en algunos casos a la co-autoría con el público. "Es el público que hace la obra" ya lo decía M. Duchamp. El autor rebaja su perfil y ofrece una estrategia de seducción que implique a este lector que también se ve solicitado, a desplegar una exigencia y actividad mayor con una creciente creatividad. El lector es visto como un tejedor de redes, es él quien muchas veces debe aportar la sintaxis a una obra en proceso. La obra se ofrece como un campo de posibilidades, una invitación a escoger y a construir. En esta cruzada el artista usa aquello que más nos atrae; la pulsión lúdica: "¿Existe parodia alguna más hermosa de la ética del valor que someterse con toda la intransigencia de la virtud a los elementos del azar o lo absurdo de una regla? ¿Existe parodia alguna más hermosa de los valores de trabajo, de producción, de economía y de cálculo que la noción de apuesta y de desafío, que la inmoralidad de la falta de equivalencia fantástica entre lo que se pone en juego y la ganancia posible (o la pérdida, que es tan inmoral como esta última)? ¿Existe parodia alguna más hermosa de cualquier noción de contrato y de cambio que esta complicidad mágica, este intento de seducción agonístico del azar y de los participantes, esta forma de obligación dual en la relación con la regla? ¿Existe parodia alguna más hermosa de nuestras ideologías de libertad que esta pasión por la regla?" Jean Baudrillard, en "De la seducción." La eficaz interactividad a la cual nos ha habituado el net-art, muchas veces también se constituye en una limitante, cuando la obra de arte no convoca más que a una pura experiencia lúdica. No se trata de ponerse graves y reivindicar las insufribles y pesadas hermenéuticas de los grandes paradigmas, que también desvirtuaron muchas veces la obra de arte. El componente lúdico y sobre todo el humor, creo que son fundamentales en la obra actual, pero creo, que tampoco es recomendable aislar y transformar éstos en los únicos parámetros de sentido pues se cae en una concepción puramente consumista y decorativa. Puede que sea un síntoma de un proceso de acomodación, con respecto al uso de las nuevas tecnologías, que todavía no se asientan en el dominio de arte, haciendo necesario prolongar el carácter puramente indagador y experimental que hoy ofrecen en profusión. Escribo esta convocatoria bajo aires de guerra, se nos quiere imponer su lógica unilateralmente, desde una supuesta y pasiva autorización que delegamos en la asimilación a-critica del sistema. Los artistas trabajamos con el hombre, sus desafíos, sus esperanzas, sus debilidades, sus contradicciones, en suma problematizamos con su condición. Llamo a los artistas del mundo, desde Latinoamérica, en momentos de negación del espíritu humanista, a reivindicar, consecuentemente, en sus obras lo más humano que poseemos...la condición lúdica.

NÉSTOR OLHAGARAY / DIRECTOR / SANTIAGO DE CHILE / ENERO DEL 2003

MALDITO AMOR 2.0

Autor: Fernando Arredondo y Luis Hora

Duración: 15'

Año: 2003

País: Chile

Formato: Mini DV Y post pr. G4

E-mail: Menosquecer0@hotmail.com



Cortometraje que mezcla la ficción con la experimentación visual y une el cine contemporáneo con tendencias como el video arte, el video clip y las nuevas tendencias audiovisuales. Narra 3 historias de personajes que se entremezclan en el stgo nocturno, indagando en la decadencia y la miseria humanas.

BONITA (IDEARIO Y RUTA)

Autor: Karla Berger

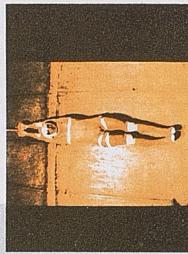
Duración: 2'09"

Año: 2003

País: Chile

Formato: DV/NTSC/VHS

E-mail: Katjas@mixmail.com



Meditación sobre la corrección de la imagen desaprobada, desde el absurdo y la necesidad en la re-formación del cuerpo. A partir de la biografía, que es la propia, se rescata la obsesión y padecimientos de una cultura.

SPAM TRASHES

Autor: Clemente Padín

Duración: Indefinida

Año: 2002 País: Uruguay

Formato: CD ROM

E-mail: clepadin@adinet.com.uy
" " -
Autor: José Luis Martinat
Duración: Indefinida
Año: 2002

País: Peru, residencia: Suecia

Formato: CD ROM

E-mail: Trinjose@hotmail.com



El cd rom contiene más de sesenta páginas web, veinte spams trashes en español, portugués e inglés, datos biográficos del autor, índice, nota introductoria y créditos. Spam trashes se caracteriza por lo circunstancial, por el cambio de la función referencial y conativa de los spams a la función poética, valiéndose de los recursos del arte de la palabra y de la imagen para provocar extrañamiento.



16 personas expuestas a una misma situación. Tema: el control-poder y la comunicación.

VIDA POR UN HILO- OUM KALSOUM

(VIDA POR UN HILO)

Autor: Kika Nicotela / Sheila Hara

Duración: Indefinida

Año: 2003

País: Brasil

Formato: Mini DV

E-mail: Diemastudio@terra.com.br



Fragments de memoria de un Líbano onírico, donde hay una fusión entre tradición y cultura con reminiscencias de una infancia interrumpida. El video intenta traducir los hilos que envuelven las relaciones madre-hija, así como del ser humano y sus raíces.

COWS

Autor: Gabriela Golder

Duración: 4' 30"

Año: 2002

País: Argentina



El 25 marzo de 2002, en Rosario, Argentina, alrededor de 400 personas carnearon las vacas que se escaparon del camión accidentado que las transportaba.

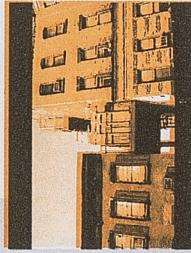
SUKKAH

Autor: Francisca Benítez

Duración: 12'

Año: 2001

Formato: MiniDV



Nueva York: siglo XXI. Buscando lo extraño en lo cotidiano, este video documenta un mundo paralelo, la aparición de una ciudad efímera sobre la ciudad 'permanente'. Según la tradición Judía y con el objeto de conmemorar el Exodo, una estructura temporal conocida como "Sukkah" debe ser construida a la interperie y debe ser habitada durante siete días.

(IN) DEPENDENCIA

Autor: Sebastián Mantelli G.

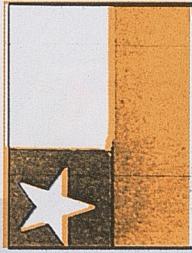
Duración: 65"

Año: 2003

País: Chile

Formato: DVcam

E-mail: Smantelli@nomade.tv



Rechazo al imperialismo y al modelo gringo que, observo, persigue este país

DECEPCIÓN

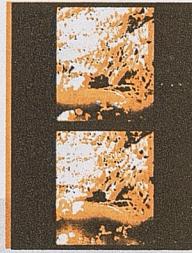
Autor: David Quezada Candia

Duración: 4' 46"

Año: 2003

País: Chile

Formato: Video 8



DECEPCIÓN, es una sucesión de imágenes referentes a un árbol caido. Son dos líneas de tiempo desfasadas, una escapa de la otra, pero en ocasiones, gracias al azar, logran encontrarse y complementarse para dar origen a una sola imagen.

AGUA Y CENIZAS: RECONSTITUCIÓN LA ESCENA PERSONAL

Autor: Carolina Fuentes Ibarburu

Duración: 14' 30"

Año: 2002

País: Chile

Formato: Mini DV AV/D X express

E-mail: C_pillowbook@hotmail.com



La violencia en la mujer, una mirada subjetiva desde el eje de mi abuela, mi madre y yo.

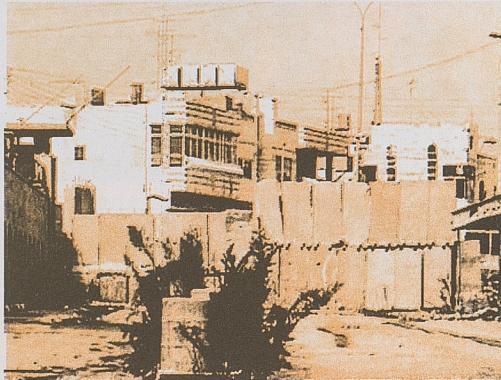
ARTES

TRAS

INVI

TRADE

GREETINGS FROM PALESTINA



Greetings from Palestina es parte de un proyecto más amplio, con el título Palestina Project el cual profundiza en la problemática de la movilidad cultural o transculturización como identidad. Greetings from Palestina gira en torno a la dinámica de souvenirs o tarjetas postales, dicha dinámica se lleva a una situación precaria y finalmente se parodia. Sobre una construcción improvisada, la cual reproduce un muro, se proyecta una imagen en formato panorámico. Se visualiza una calle amurallada de la ciudad de Belén que impide el acceso a la vía que comunica con Jerusalén. En voz off se escucha un diálogo entre la artista y soldados que vigilan el puesto. El paisaje se presenta como espacio en el cual se construyen identidades culturales. El espacio intervenido, el paisaje como perfilador, define posibles e imposibles -posibilita e impide- conceptos de identidad. La estrategia de la instalación contiene una confrontación de la mirada extraña con un "error de código", el cual funciona en distintos niveles de la instalación como puntos de convergencia formales y temáticos.

ANDREA KOTTOW

CLAUDIA ARRUEIRA REUGHOSHI

ROBERT CAHEN
FRAC ALSACE



TOMBE

En la instalación TOMBE una pantalla vertical muestra, en su desplazamiento descendente, una serie de apariciones lívidas, que atraviesan el espacio en un azul acuático y uniforme. Un cuerpo de mujer, objetos del universo cotidiano, juguetes, una sábana blanca, que el agua la obliga a una serie de metamorfosis, deslizan sin ninguna referencia de escala sobre una superficie que evoca la fluidez inmaterial de la imagen electrónica. El espectador es llamado a compartir un espacio de significación y de memoria, a jugar y no solamente a "nombrar" las cosas, sino a aceptar que las cosas pueden suscitar recuerdos, analogías, combinaciones y asociaciones mentales. En el silencio – aquel silencio con que los artistas video se atreven raramente- y en la penumbra. ¿Recuerdos de una vida, abandonados al arbitrio de la memoria? ¿Una autobiografía de objetos? Una investigación, todavía una vez más, en el límite entre la imagen fija y la imagen en movimiento, sobre el ralenti, como una zona de paso, una verdad posible para la imagen? El agua es, el lugar físico para la simulación de una ausencia de gravedad, el agente del ralentimiento del tiempo físico del descenso de los objetos que puntuán la pantalla. Robert Cahen la trata como un fluido que induce liviandad, ilusión de flotamiento, suspensión. (Extracto)

SANDRA LICI- PISA-ITALIA



2003 Musica: Francisco Ruiz de Infante La luz crea el movimiento. El Blanco y Negro funciona en este filme como una materia reveladora. Algo se trama aquí entre la muerte, el amor y el goce. Aparición, desaparición, el ritmo de una respiración nos hace oír el tiempo que pasa, que liga y desliga nuestras impresiones.

EL ESTRECHAMIENTO video

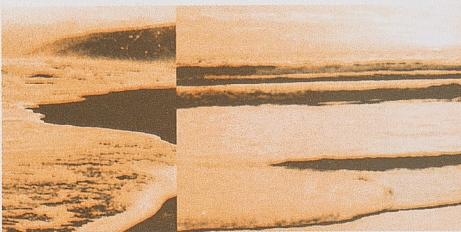
EL ROSTRO ES EL PAISAJE

Me interesan los desplazamientos, los fuera de ejes, las imágenes forzadas por ese "ambiente" que no le corresponden, y como base el enigma de la pintura; para asumir eso que siempre he pensado es el centro de gravedad del arte " La ilusión" ("Sombras nada mas"). El derecho a pataleo o la teoría del parche, como la internacional de la desesperación, precisamente ahora que el planeta se deshace frente a nuestras propias narices. Afuera quedan las voces sentidas, inteligentes, oportunas; la "marea alta" que recorre la tierra, sólo nos puede dejar el amargo enigma, en el mejor de los casos de esta barbarie cotidiana, mira la tele. Desde estos confusos ejes parte este "ejercicio", como dirían las fantásticas artistas del colectivo P/A, de mi confrontación favorita: minimal versus barroco: A -Paisaje sueco representado = su maqueta A'- Sonido extraído de películas favoritas Me gusta el aire ausente de determinadas manchas, su fuera de sitio, su falla. En este trabajo las manchas son el sonido robado a los filmes, confrontados con la maqueta. Los azulejos y el té secándose en las tazas, como conciencia del tiempo y de esa ilusión que acostumbramos a llamar realidad.

JUAN CASTILLO



CASTILLO JUAN



GUILLERMO CIFUENTES

LANZADOS AL MAR



Con el establecimiento de la Mesa de Diálogo, unos diez años después de la Comisión de Verdad y Reconciliación, el Estado democrático Chileno retomó su participación activa en el proceso de negociación colectiva de nuestra reciente historia política. La Mesa tenía dos misiones relativamente explícitas. La primera, significativamente, consistía en intentar un acuerdo sobre la interpretación de esa Historia: ¿El Golpe Militar fue una "operación de rescate" de la sociedad Chilena, como gustan de plantear las Fuerzas Armadas, o una violenta destrucción del orden institucional democrático? ¿Se trató de una "guerra contra un enemigo interno", justificando la acción violenta, o más bien de la institución de un terrorismo de Estado en violación de nuestros derechos humanos? Esta era la tónica de las preguntas que se arrojaban de un lado al otro de la Mesa. El resultado de ese diálogo entre representantes de la sociedad civil y las Fuerzas Armadas fue, predeciblemente, un compromiso: la elección de las palabras para describir los eventos conducentes al Golpe de Estado de 1973 y los siguientes 16 años de Dictadura Militar, tomó largas semanas, y se trabajó escrupulosamente para evitar cualquier ofensa demasiado grave para uno u otro lado de la Mesa. No podía tampoco, por supuesto, satisfacer por completo a ninguna de las partes, aunque la retórica pública rápidamente adoptó el nuevo vocabulario. El segundo objetivo era obtener información sobre el paradero de los detenidos desaparecidos (oficialmente, alrededor

la herida y la obligación de negarla, que finalmente resulta ser la única manera de representarla. Así, al mismo tiempo que admitieron haber hecho desaparecer personas, insistieron también en rehusar sus cuerpos y consignarlos, junto con la Historia que representan, al único lugar que no es un lugar: el Océano Pacífico. Pronto se estableció que en muchos casos esa afirmación no era cierta y que, en términos generales, ese informe resultaba ser una nueva maniobra de encubrimiento. Pero resulta una extraña afirmación si su propósito es el encubrimiento, pues al mismo tiempo que interrumpe cualquier posibilidad de consecuencia ("no podemos hacernos cargo de esos cuerpos porque fueron lanzados al mar"), admite crudamente la más inexcusable brutalidad: por admisión propia, personas fueron lanzadas al mar, desde helicópteros militares, en acciones oficialmente planificadas y promovidas... En sus términos imposiblemente contradictorios, el uso de la frase "lanzados al mar" constituyó, si se puede admitir esa idea, un gesto más bien poético, si bien perturbador. Si cedemos por un momento a la obscenidad de leer el discurso Militar Chileno como poesía, se hace visible el modo en que esta imagen podría ofrecer un magnífico cierre poético al problema, reforzado por el lugar privilegiado que ocupa el mar en el imaginario nacional: ni presentes ni ausentes, disueltos en el sublime oceánico que da forma a nuestra larga y angosta tierra, los desaparecidos descansan finalmente allí donde ya no pueden hacernos daño. En este Océano que, generosamente, borra toda huella, no admite catácrisis alguna en su superficie, son abandonados irrecuperablemente a su disolución entre los escombros irreconocibles que olean sobre nuestras costas. Han sido localizados allí donde solo pueden terminar de desaparecer, sujetos a un implacable proceso de desintegración, finalmente desapareciendo en su desaparición en el paisaje, en el olvido. Pero la ausencia de un cuerpo perpetúa el anhelo por ese cuerpo. Y, del mismo modo en que los militares tienen que aferrarse a este vacío constitutivo para "salvar la cara" y asimilar su herencia, para seguir teniendo algún reclamo sobre nuestra realidad, para preservar algún capital moral que les permita reconstruir su identidad y rol en la sociedad, dicha sociedad no puede sino permanecer magnetizada por la fascinación perversa que emaná de esa ausencia: no puede sino anhelar, irresolublemente, la aparición de ese cuerpo, aún en el conocimiento, o sospecha, de que si se llegasen a recuperar algunos restos, esos fragmentos muertos tampoco podrían llenar su deseo de cierre, de comprensión, de olvido. Tal vez en el reconocimiento de que estamos condenados a este ciclo de tejido y des-tejido, en la comprensión de que el trauma solo puede superarse con la invención de nuevos marcos para su inscripción y representación, el arte pueda hacer una contribución efectiva a ese proceso. Lo traumático se define, después de todo, precisamente por la imposibilidad de encontrarle una expresión en los modos conocidos y disponibles, y no puede ser superado antes de convertirse en objeto de la memoria: antes de ser recuperado para la representación.

de 1000 casos). Este fue el aspecto que cautivó a la imaginación nacional. Los desaparecidos, esos cuerpos borrados, permanecen, en su ausencia, como el espejo más persistente de la violencia que sostiene nuestro presente. Son la expresión indiscutible de la imposibilidad de asentar cualquier acuerdo sobre nuestro pasado reciente, y el único hecho que los militares, hasta entonces, se habían negado consistentemente a reconocer. Al aceptar recopilar información al interior de la Fuerzas Armadas, y en la producción de un informe hecho público varios meses después, los militares asumieron la brutalidad del pasado: por primera vez hubo una admisión concreta de culpabilidad, aún si emarcada en diversos argumentos exculpatorios (la mayoría de ellos tan antiguos como la Dictadura misma, como la idea de "excesos cometidos por individuos" o la delegación infinita de responsabilidades mediante las nociones de "obediencia debida" y "cadena de mando"). Pero lo que más impresiona, es que en el mismo gesto de admisión, los militares insistieron en la necesaria desaparición de esos cuerpos. "Lanzados al mar" fue la fórmula que apareció junto a la mayoría de los nombres en la lista que produjeron (incompleta como estaba). He allí la más reciente de las imágenes que las Fuerzas Armadas ofrecen a la Nación para asentar nuestra visión del pasado: el Mar de Chile, tragándose y limando en su inmensidad la espinosa evidencia del pasado. Pues los militares, sin importar cuán poco inteligentes nos parezcan a muchos de nosotros, si parecen comprender que esta ausencia al centro de nuestra discusión del pasado no puede ser resuelta satisfactoriamente. Ellos también están atrapados en la contradicción irresoluble de admitir

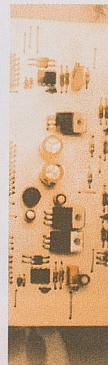
ROBERTO LARRAGUIBEL



La raíz de este proyecto se inscribe en el universo del lenguaje, como señal física y su traducción desde un conjunto de símbolos a otro para hacerla inteligible. Así, la generación de señal en este proyecto se localiza en las vibraciones del cuerpo de un individuo de pie, cuya señal (extraída por "traductores" electromecánicos) se traduce a elementos del lenguaje del arte visual para poder ser decodificados y descubiertos. El lenguaje del arte, desde el punto de vista de la señal, es un aparataje simbólico en extremo complejo que, perfectamente, envuelve al lenguaje de las vibraciones corporales. La noción central de este trabajo apunta a que existen "lenguajes" imperceptibles debido a que operan en ámbitos donde el cerebro no posee "selectividad". Si se emplearan los receptores de traducción adecuados y las "herramientas" de un lenguaje complejo al cual ser traducidos y para el cual el cerebro posee recursos de extrema sensibilidad, podría hacerse inteligible un mundo simbólico oculto. En palabras breves, este proyecto intenta traducir el lenguaje de las vibraciones del cuerpo al lenguaje del arte, por ser el arte una sintética "herramienta" de comunicación compleja. La exhibición consiste en una instalación que requiere de un espacio pared vertical en, al menos, dos muros contiguos. Al centro del espacio de exhibición se ubica una plataforma transparente (permite ver "traductores") a 15 cm del suelo. Los recursos de proyección de imagen, producción de audio

e iluminación se ubican a espaldas del sujeto-manipulador-respectador de la experiencia. Todo este espectáculo está controlado por un sistema tecnológico "inteligente". Una nota provocativa de invitación al ingreso de la sala, explica el contexto general de la proposición. Cuando el sujeto sube a la plataforma, se activa el espectáculo automáticamente por un minuto. Durante este lapso, se emplean colores primarios de intensidad programable y sonidos primitivos de la naturaleza, los cuales han sido "calculados" o elegidos por el cibermundo (estimadas en unas 17 millones de combinaciones!) y se ofrecen ante el sujeto como consecuencia de la particular vibración de equilibrio causada por este. Al finalizar, como un ciber-veredicto, se entrega un juego de imágenes abstractas representativas del estado anímico, lenguaje del cuerpo o emocionalidad creada por el sujeto, en este caso el espectador actuando como activador de señales audiovisuales que interactúan a través de su propio e único sistema de equilibrio.

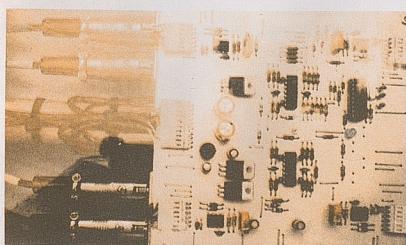
ROBERTO LARRAGUIBEL INGENIERO ELECTRÓNICO



GOBIERNO DE CHILE

FONART

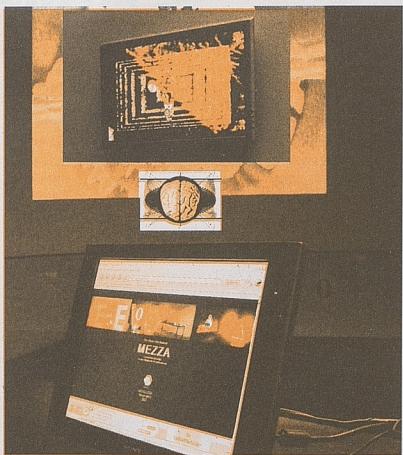
Proyecto Financiado
Por El Fondo De
Desarrollo Las Artes
Y La Cultura,



INTEGRALIA

El cuerpo se diluye en la memoria, y queda su presencia en una huella, y queda su ausencia en el vacío que refiere a él. Existimos insertos en espacio temporal, como cualquier otra cosa, que parece, que se inmaterializa, somos seres frágiles, susceptible de muertes. La vida del hombre se puede definir según sus pérdidas, sus muertes; y según los actos de vida que funcionan como una medida de sobrepasar, o bien sobrellevar la muerte. Uno de estos actos es el estético. Convertir a esta fragilidad en una estrategia creativa. Estas necesidades desembocan en una instalación, un medio efímero y pasajero, en la cual se plantean generar un espacio sensible, intervenido por el espectador. Cuerpo de Memoria se presenta como una instalación interactiva al interior de una espacio acotado del Museo de Arte Contemporáneo. Se plantean relaciones con el espacio museal, un espacio particular, visiblemente marcado por el paso del tiempo; con la proyección de imágenes de video, medio temporal e intangible y con la presencia corpórea del espectador que deja una huella momentánea con su presencia hecha sombra y se contrapone a la imagen intangible del video. El hecho de insertar a los espectadores dentro de este museo, dentro de esta intervención de una sala, prácticamente en ruinas, pretende reforzar el sentido de la fragilidad del ser humano. Finalmente nuestros cuerpos son contenedores de memorias: material intangible, frágil y sensible.





O+1 LIBERACION INFORMATICA CYBER-INSTALACION

0+1 Información Liberada ya no estamos tan solos Vivimos el Octavo arte Multimedia!

Mi arte es pionero y precursor en latinoamérica llámeselo digital, netArt, webArt.

Y en el mundo de la llamada cultura digital... yo prefiero

Hablar del Octavo Arte, nuestras utopías conceptuales

De los años 70, relacionadas al video arte, y las midias electrónicas son hoy

Virtualmente una realidad digital retenidas en 0 y 1, y liberada

Por la internet dando la posibilidad de participar sin fronteras

Del conocimiento, sobre todo nosotros países periféricos del poder

Escribí para mi retrospectiva de treinta años

Mi obra en el cyber espacio, espacio público y espacio museológico, desde 1970.

Representa la mutación y el tránsito que la humanidad esta experimentando con la proximidad del nuevo milenio.

Las artes visuales no están ajenas a este paso del material a lo virtual.

El nuevo orden geopolítico y multicultural entre continentes, afectados por la democratización de los gigantescos avances de los nuevos medios de comunicación, cada vez mas inteligentes, altera la naturaleza del pensamiento, la percepción del tiempo y del espacio, de los aparatos reproductivos de las clásicas bellas artes.

Así como en el renacimiento, el artista recupera su estatus intelectual, científico y técnico.

Hoy en dia, la vanguardia esta en todas partes, libre del poder hegemónico de los Estados.

El cyber espacio es el marco de un nuevo soporte para la energía creadora del pensamiento contemporáneo, la Internet con sus infinitas conexiones en redes potencia nuevos vínculos colectivos, pudiendo conectar a cada ser humano con sus semejantes, sin límites de fronteras y, o centros de poder.

Verdaderos Océanos de neuronas digitales y de conocimiento. Abiertos al desafío del nuevo siglo ,que como metáforas de vida, solidaridad y relacionamiento, difícilmente la humanidad sobreviviría sin esto al nuevo milenio.

Desenmascarando el ego de las ideologías elitistas de la estética occidental, el arte no debe ser pensado en contraposición a la nueva industria cultural.

La informática y la tecnología son poderosos instrumentos creados por el hombre inteligente para desmitificar teorías supuestamente universales de lo bello, mostrando que, en realidad, tales teorías no pasan de visiones de clase, sobre códigos socialmente compartidos de comunicación y de mercado.

El nuevo paradigma, la cybercultura de redes, es una mutación antropológica nunca antes vista.

Cada neurona es un link para crear un mundo más justo que navega entre las infinitas galaxias desde la época del Bigbang.

Cada chip es un jaque, al sistema antropofágico de las artes contemporáneas.

www.mezza.cl

GOINZALO MEZZA

MARIANA SILVIA RAGGIO



DIRECTORA DEL PROYECTO
MARIANA SILVA RAGGIO
ARTISTA VISUAL
www.mariansilvia.cl

SOLICITO SU COLABORACION
CON UN VIDEO AUTOBIOGRAFICO,
QUE JUNTO AL DE MUCHAS PERSONAS,
FORMARA PARTE DEL
ARCHIVO BIOGRAFICO
DE LOS HABITANTES DE CHILE
Y CONTRIBUIRA A
LA REALIZACION DE UN
PROYECTO DE ARTE

QUE SERA PRESENTADO
EN EL MUSEO DE ARTE
CONTEMPORANEO
PARA LA BIENAL DE VIDEO
EL 12 NOVIEMBRE DEL 2003.

SU PARTICIPACION ES GRATUITA Y
SI LO DESEA ANONIMA.



VIDEO - AUTORRETRATO

ARCHIVO BIOGRAFICO
DE LOS HABITANTES DE CHILE

SOLICITO SU COLABORACION

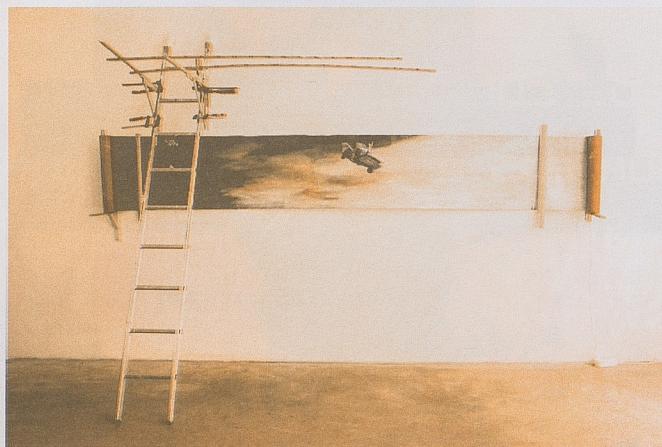
DE LA PANTALLA DE RETRATO AL AUTORRETRATO DE LA HISTORIA

"Creo que todo recurso técnico, se justifica en la medida que está al servicio de abordar aquel núcleo irreductible que constituye el asunto de la obra"

Mariana Silva Raggio "Autorretrato" es una obra formada de videos caseros enviados por personas anónimas que respondieron a la convocatoria extendida en el programa "Pantalla Abierta" de canal 13. Los registros fueron editados, sin modificación alguna, para ser proyectados en la plaza del museo. El trabajo se inscribe en la órbita del proyecto "Archivo: Documento Biográfico de los Habitantes de Chile" (Palacio de la Moneda y MNBA, 2000), aunque en esta oportunidad, la participación del público no consiste en escribir cartas autobiográficas, sino que en producir un autorretrato utilizando todas las posibilidades del video. Mediante un video-convocatoria, al aire durante el mes de octubre, se les solicitó a personas comunes y corrientes que se sirvieran de una cámara doméstica para elaborar sus contenidos autobiográficos, bajo el entendido de que dicha operación se desprende del concepto de retrato. El riesgo de esta propuesta, radicó en el hecho de la artista no sabía si la intervención de un medio tan saturado de demandas interactivas, como la

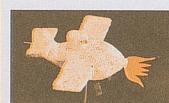
televisión abierta, daría rendimientos en el ejercicio de la obra, más aún, cuando lo requerido al público fue ocupar el lugar del artista, es decir, elaborar lenguaje, aplicar recursos técnicos, involucrar la corporalidad y exponer en el museo. Por cierto, resulta arrojado, también, para quienes acusan recibo de la convocatoria, ponérse en situación de enfrentar el escrutinio de experiencia y desencadenar el funcionamiento de la memoria, sobretodo, cuando el proceso es concientemente fijado en una cinta de video. ¿Por qué la artista se retrae dejando en suspenso su rol autoral? ¿Cómo logra que la responsabilidad de ejecutar la obra pueda ser desplazada al potencial de personas que reciben la invitación? ¿Con qué artilugios fueron habilitadas las condiciones para que personas anónimas ocuparan el lugar del arte con toda propiedad? Finalmente, lo que mariana Silva Raggio puso a prueba fue un juego de dispositivos con el poder de producir una obra colectiva y de abrir la pregunta por el sujeto de la historia en el arte contemporáneo.

PAULA HONORATO CRESPO



PARIS-SANTIAGO, EL VIAJE

Esta instalación especialmente concebida para la Bienal de Santiago de Chile, intenta relacionar dos modos de representación visual: la pintura y el video. La pintura (óleo sobre tela) representa un paisaje panorámico. Al frente de este paisaje se encuentra suspendido un pequeño avión en el cual se ha instalado una mini-cámara video. Gracias a un mecanismo y mediante una manivela el espectador desplaza el paisaje y pone en movimiento el avión. La imagen captada desde el pequeño avión (por la cámara-video) es difundida a través de un monitor ubicado al costado de la instalación. El espectador puede observar dos aspectos de una misma realidad. La pintura y el mecanismo evocan un teatro de marionetas. La imagen video pone a distancia este "real" que ella registra dándole una cierta credibilidad. Lo que me interesa en este trabajo es ver como la imagen video puede ser autónoma de la realidad que ella captura. ¿Cómo la cámara de video puede "ver" la pintura? ¿Cómo la pintura puede dejarse ver por la video?



FREDERIC SAAPEY-TRIOMPHÉ



RODRIGO FLORES

Loop - 2003



FRAGMENTOS DE UN DISCURSO AMOROSO. ESPÍA DEL DESAMOR.

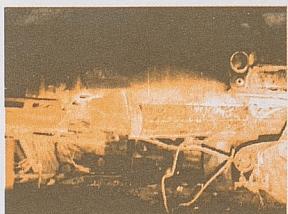


Mediante una estrategia de "detective privado" este proyecto se acerca a las relaciones de pareja en la vía pública. La obra, fuertemente relacionada al texto "Fragmentos de un discurso amoroso" del autor francés Roland Barthes, se interesa por enlazar la capitulación del texto a la creación de imágenes en video que ilustren una visión del desamor criollo. El entorno elegido es la plaza Armas, que por sus características históricas y como lugar de reunión se articula como la zona de recolección de imágenes que a la vez aporta con su diseño a la sistematización de su recorrido y más importante aun con el descanso de los paseantes. Es en el descanso laboral en que se realizan las reuniones amorosas, momento propicio tanto para la conversación como para la argumentación sentimental. Momentos de ocio solitario que dan paso a la introspección y son caldo de cultivo para el doloroso duelo amoroso. La visión original del texto es el punto de vista masculino, ítem que la obra mantiene por la imposibilidad del autor de proyectarse desde el sentir femenino además confrontar el marcado machismo de la idiosincrasia nacional que se encubre tras una faceta de dureza e insensibilidad. **RODRIGO FLORES LICENCIADO EN ARTES**



GOBIERNO DE CHILE
FONART

Proyecto Financiado
Por El Fondo De
Desarrollo Las Artes
Y La Cultura,

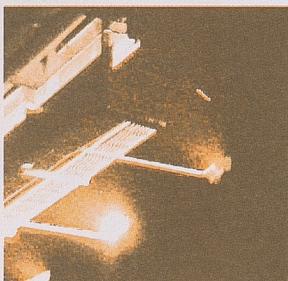


2003, 3'28" Desde el año 2000 me encuentro tomando registros en fotografía y video a partir de recorridos realizados en auto por las carreteras periféricas que rodean la ciudad de Santiago. Estas líneas que recorren el paisaje fronterizo de la ciudad, representa el desborde del capitalismo, manifestado aquí por el salvaje crecimiento urbano. Este paisaje ha comenzado hace algunos años a tomar un aspecto híbrido, letreros con imágenes de los nuevos barrios proyectados por empresas privadas, enormes edificios mall, y paletas de publicidad aparecen sucesivamente en el trayecto de la carretera. En el año 2000 y el año 2002 dispuse fotografías digitales en paletas de publicidad que bordean esta carretera, presentando en ellas imágenes a escala de los lugares en las que estos soportes de publicidad están emplazados. Señalando además en las imágenes el paso del tiempo o imaginando un futuro para estos lugares. La idea estaba en articular un discurso de higiene, por medio de una economía visual restar a estos paneles publicitarios la información que los define como tal, al transformarlos en letreros ciegos. "Empty frames" originalmente fue presentado como una video instalación en una estación de metro en Santiago. A este trabajo lo he denominado documento-ficción ya que es un registro de video por la carretera de noche, en el cual van apareciendo los paneles de publicidad, los cuales mediante una sobre exposición de luz realizada con el obturador de la cámara, aparecen en blanco, convirtiendo las imágenes de publicidad en pantallas de luz, que no permiten al espectador ver lo que muestran. Simultáneamente en el video, aparece un dialogo de lo que no se puede ver, en una narración que hace referencia a las películas de Road movie y a las primeras incursiones de la ciencia ficción. **Este proyecto ha sido posible gracias al Programa de Apoyo a la Creación e Investigación Artística de la Fundación Andes.** <http://www.web4art.cl/isa>

EMPTY FRAMES

TRONADA Hubo una tronante contracción inicial antes de la primera luz. En un lugar relacionado a la cosmogonía está escrito que el hombre arquetípico en ese entonces no existía formado en su consistencia material en la tierra y ésta no tenía aún su carácter de planeta azul. Faltaba un halo, un insulfo para crear la atmósfera. El gran espíritu (mahatman) que formaban los elementos etéreos, debían probar la primera aurora distinta. Entonces este hálito propició la refracción de la luz. Una luz medida, casi controlada... Desde entonces la luz se allega al hombre en una condición pre-verbal. El orante penetra en esa luz. Mientras las oraciones en la oscuridad de las filacterias permanecen selladas. Ése parecería ser el espacio en que Isabel García indaga las coordenadas del tiempo, lo pone a prueba, siente que algo se mueve desde su detención existencial. En un poético road movie, recordando algunos trabajos de David Lynch, su obra retrocede y avanza ingresando en un tiempo mítico, cuya estructura narrativa recrea la dimensión premonitoria. En ella alerta el acaecer de un acontecimiento accidental, que insinúa en su condición de causalidad débil -así como el físico define el caos-, el instante visual, previo y posterior a una catástrofe. En un horizonte cada vez más claro y extenso todo se disuelve en la estética

taoista de un blanco, engendrando el espacio vacío, cuya sobre-exposición disipa la marca del tiempo en la naturaleza. En el dorado (de la montaña de automóviles) vibra su trabajo en una dimensión extra-temporal. El diálogo suscitado en las escenas del video y libremente articulado, interactúa con el espectador en un contexto meta-narrativo. Ahí éste se incita con la pregunta: "¿Ves algo?"; se encandila, cuando aparecen las líneas: "Estos artefactos me están dejando ciego"; y establece una cronología relativa cuando lee: "Una imagen menos"; mide un ciclo después de las palabras: "Ya he visto suficiente"; "No hay nada más que ver" o "bésame", al eclipsar en el marasmo de una composición que está presto a vaciarse lentamente en una incógnita... La luz no quema, ilumina debido a la atmósfera sphära. Ahí el μ : vaho en homofonía con el atmán: hálito, (re)crea la atmósfera donde se refracta la luz solar. Pensando en el agujero en la capa de ozono, desde este mito genésico, el hombre sólo podría destruir lo que él mismo ha engendrado. **RICARDO LOEBELL**



ISABEL GARCÍA



NOTICIERO

CLAUDIO KEMPER

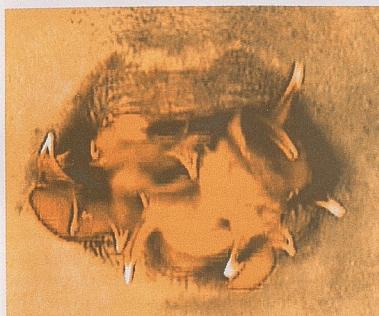
Una reflexión sobre el asesinato de un niño palestino, construida a partir del rescate del recorte de prensa. La necesidad de re-interpretar un hecho noticioso extraído del periódico de mayor difusión en Chile, responde al deseo de reflexionar acerca de la manera en que actualmente recibimos la información. Pareciera que en medio de este corriente ingotable, no hubiese quedado el tiempo necesario para extremecerte y tomar conciencia de los rumbos que toma nuestra sociedad.



2min - 2003



4 minutos 35" (Clepsidra).



2 minutos 20" (Cenit)

2 minutos 15" (Cuellar)

Música de Guillermo Lorenzo.

El significado primero que fundamenta las distintas video-acciones son los denominados "juegos de niñas". Partiendo del esqueleto de la rayuela o teje, como hilo conductor de una realidad fragmentada en acciones corporales, sugeridas por conversaciones mantenidas con mujeres mayores de 65 años del entorno rural de las islas, nos acercamos a sus historias de vida. El juego del teje, como otros muchos juegos ya en desuso, que eran básicos en cuanto a las interrelaciones sociales del momento dada la presión política-cultural-religiosa vivida, es la base de una pieza, de seis video-acciones, perteneciente al proyecto artístico "Soy la Isla", a exponer en Canarias en abril de 2004, junto con acciones fotográficas e instalación. De las seis video-acciones que componen la obra, se presentan tres para la Bienal de video de Chile de forma independiente, como piezas sueltas, denominadas: Cenit, Cuellar y Clepsidra. A través del protagonismo de detalles corporales, desde el extrañamiento que provoca la proximidad a órganos concretos del cuerpo, se busca confrontar la vida con la muerte, la fugacidad de las cosas y la brevedad de la existencia. La metáfora del juego nos abre un discurso interminable de posibilidades enraizadas a elementos simbólicos: aire, mar, cielo, tierra, etc. propios de la imaginería insular como comunidad cambiante y desterritorializada y/o descorporizada. En función de lo real y lo imaginario, de los recuerdos y condicionantes vividos por las distintas mujeres entrevistadas, se reconstruye la memoria propia, desde una desmembración fragmentada que tiene presente la memoria colectiva de mujeres que han sabido mantener sus recuerdos como rosario bendito en circunstancias adversas.

VIDEO-ACCION I: CENIT. Cenit se realiza en un jardín, como conciencia frente a la selva o isla ante el océano. A modo de animal primitivo o emoción primera se utiliza la boca, que

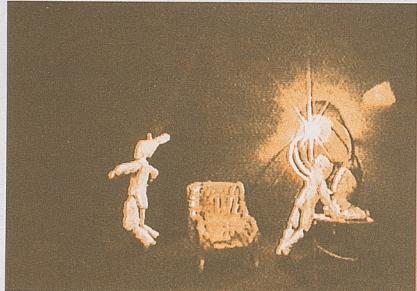
monstrua o menstrua, como primer verbo o palabra creadora: metáfora de lo efímero de los placeres. "La boca es un orificio del rostro que nos sugiere la oralidad, nos retrotrae al primer estadio de impulsión caníbal, cuando la ingestión alimentaria y el deseo erótico se confundían." Fragto. De José Miguel G. Cortés en Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte. (Anagrama.1997).

VIDEO-ACCION II: CUELLAR. Cuellar surge del juego de palabras entre cuello y collar, fusionando la belleza y delicadeza de joyas o collares con la dureza que pueda generar su presión violenta sobre el cuello. Las distintas cuentas de cristal marcan las etapas de la vida, hasta romperse o morir. Critica la violencia ejercida contra las mujeres, utilizando las cuentas a modo de ojos-lágrimas de una humanidad que parece volcarse en querer convencernos que la violencia pude ser doméstica, o domesticarse.

VIDEO-ACCION III: CLEPSIDRA. Clepsidra se realiza en la costa, con una cama a modo de balsa o barco que recoge el paso del tiempo. Reloj de agua ceñido por el fluir del mar en tres generaciones de mujeres: abuela, madre e hija; donde el camino de vuelta a casa siempre está marcado por los recuerdos de la infancia: especie de sendero abierto, de tierra desnuda y apelmazada roída por el salitre y la magua* *Palabra utilizada en las Islas Canarias para referirse a la nostalgia y/o tristeza

MACFRENR KIELES

CUCAÑA



cucaña - Loop - 2003



"Cucaña," video realizado por Carolina Saquel, no cesa de producir en uno la incómoda sensación de impertinencia; algo así como asistir en el rol de "mirón," ocasional y no calificado al suceder de una enrarecida historia. Papel incómodo es el de espectador que no posee clave alguna para saber por ejemplo, porqué se suceden y ordenan del modo en que lo hacen las imágenes parciales que forman esta obra. Sin embargo, a pesar de todo lo ajeno, se es rozado lo suficiente como para erizar la biografía propia contenida en la electricidad estática del temor. Sólo se pude, por el papel asignado por la naturaleza de esta obra, intentar fijar por el tiempo necesario en la memoria, las escenas anteriores, las que sucedieron ya, para intentar un sentido; buscar uno aunque éste sea siempre condicional debido al doble flujo de éste, porque también se es obligado al intento de desciframiento en el sentido inverso dentro de la extraña coherencia interna de esta obra. De lo que sucede y sucedió ante nuestros ojos..y oídos. La banda sonora de este video parece estar ajustada con éste de tal modo, que es en extremo difícil imaginar una separación sin producir la desactivación de la densidad de la imagen. Aquí, la juntura del ojo y el oído, funciona como si de un puro órgano se tratase. Separar en este caso, es equivalente a un destrozo irreparable.

RODRIGO VEGA,
SEPTIEMBRE 2003.



IMÁGENES DEL CIEGO (LO OCULTO Y LO MANIFIESTO)

La obra contemporánea, el Texto para Barthes, no es finita; es abierta y es un campo ideológico y de experimentación, donde una de las principales características es su inestabilidad y el permanente desplazamiento mediante operaciones de transtextualidad. En los videos que se presentan se ha trasladado el centro de gravedad de la información del material simbólico, desde la imagen iconica y musical, a la imagen de la palabra escrita. El objetivo es relevar las posibilidades de la escritura para crear imagen en movimiento a través de la palabra, mediante estas operaciones transtextuales, pero inscritas en lo que para el mismo Barthes debe ser el Texto; abierto, pensado como un campo ideológico y de experimentación, que permite abrir su lectura a la polisemia, a la constitución del significado en la travesía, a la lógica metonímica. Las Imágenes del Ciego, lo oculto y lo manifiesto, son dos miradas sobre los acontecimientos de septiembre del 73. A partir de la figura de Tiresias en el poema Tierra Baldía de T.S. Eliot, quién a su vez toma sus rasgos de la Metamorfosis de Ovidio; su ceguera, su poder adivinatorio y su giro septuangular

de identidad sexual, se erigen ambas miradas para presentarse como manifestaciones en el eco del devenir histórico. En cada uno de los dispositivos audiovisuales Tiresias es ya no sólo espectador, aún cuando sustancia en Tierra Baldía, sino también protagonista, donde sus rasgos son ahora utilizados como articulaciones para crear, mediante el uso de una sintaxis poética libre, nuevos textos hipertextuales. A estas primeras construcciones poéticas, se agregan segundos textos, anclados en nuestro presente, entrecruzándose luego para generar nuevas lecturas posibles. Es la figura de Tiresias, mediada por la visión de Eliot como conciencia universal, donde su simbología es el pivote para la creación de textos con el fin de efectuar luego las operaciones de transtextualidad. Es lo que posibilita, en estos dispositivos, abrir la lectura de nuestros propios acontecimientos a esta polisemia, a la lógica metonímica y hacerlos, en sus diferentes travesías, sustancia y profundidad de nuestra memoria, que aunque ciega, siempre verá.

Co-realización musical:
Diego las Heras

Duración: 4 minutos
respectivamente.

MARÍA PÍA SERRA, SEPTIEMBRE 2003

MARÍA PÍA SERRA



Corazones Traspasados

Consiste en un sitio con un juego de recorrido con 5 etapas, en donde los usuarios pueden comunicarse con los otros usuarios que están en línea. Es un juego metafórico, es un juego existencial de amores y odios. Donde mi intención es estimular al espectador-usuario con la carga simbólica de los elementos gráficos utilizados. Mi idea principal quebrar la lógica en el uso de juegos para Internet, me aprovecho de un sistema en uso con fines meramente de entretenimiento, para provocar a los espectadores generando incertidumbre. Los juegos originalmente están ligados a lo sagrado, como todas las actividades humanas, hasta las mas profanas, las mas espontáneas, las mas exentas de toda finalidad consciente, todas derivan de este origen (Diccionario de símbolos, Chevalier-Gheerbrant). www.corazonestraspasados.cl 2003

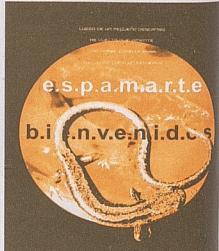


GOBIERNO DE CHILE
FONDART

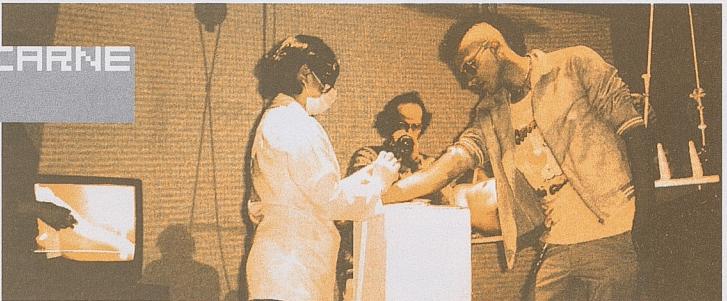
Proyecto Financiado
Por El Fondo De
Desarrollo Las Artes
Y La Cultura,

Es una conjunción de arte-spam-amarte, que posee una segunda lectura "es para amarte". Consiste en un sitio de tarjetas virtuales artísticas, las cuales se pueden mandar a una lista de correo. Mi idea es realizar un quiebre conceptual en el uso del SPAM (correo no deseado), aprovecharme de un sistema en uso con fines publicitarios, para provocar debate crítico del arte en Internet. Provocar a los usuarios para realizar SPAM de arte. Intentar darle una mirada positiva a este medio, crear elementos atrayentes, variados y plásticamente poéticos. Generalmente con el uso habitual de Internet, los usuarios que poseen casillas electrónicas se ven bombardeados de correos publicitarios que no solicitan. Algunas veces uno los elimina al tiro y otras logran que uno enganche y los lea. Para darse cuenta al final que sólo pretenden que uno compre, se inscriba o visite su sitio. Mi intención es que el usuario reflexione, se inquiete y rompa su rutina habitual del SPAM, y en vez de enojarse al verse bombardeado por este tipo de correo, seleccione el mío, lo separe y lo espere. Buscar imágenes en esencia provocativas e inquietantes. Intercaladas con textos, versos creados propios y externos. www.espamarte.cl 2003

ESPAMARTE



LA COSA DE LA CARNE



PARTICIPANTES: Gonzalo Rabanal, Josefina llavaca, Lucía Baeza, Andrea Tapia. MUSICALIZACIÓN: Grupo "Noviembre", lacuzz. VOCALIZACIÓN: Francisca Gaete CÁMARA: Luis Candia FOTOGRAFÍA: Ricardo Vega ASISTENCIA DE ARTE: Camila León ASISTENCIA TÉCNICA: Víctor León

Es un trabajo de lectura y puesta en relación porasociación o paradigmática, ya que es un desplazamiento desimultaneidad sin definición narrativa, es un acto que busca des-sujetar al sujeto del control consciente, alejado de los designios prefijados para incluir la casualidad, el error, lo estocástico. La acción en su relación con el público busca recuperar algo ligado a la presentación de algo significativo del cuerpo. Cuerpo que está presente no sólo como un ejercicio mecánico, sino que está en toda la extensión del vínculo entre la acción y el plan, que permite abrir definición entre gesto y experiencia frente a los medios de registro. Es la posibilidad de construir un corpus mediático, para establecer una mirada correspondida con su doble como duplicación electrónica. Este trabajo está planificado para contener imágenes de tiempo continuo, imágenes que contendrán un tiempo de circulación, para un realismo de la simultaneidad. Es una visión referida a la corporeidad (EL CUERPO DELA IMAGEN) y su relación, con el otro, que es su propia repetición, donde el pensamiento no existe sincuero; como referencia al cojito cartesiano, el cual el sujeto se capta como pensamiento. En este proyecto, el pensar el cuerpo es un intento que busca desenmarcar el simulacro farsante, asumiéndola despersonalización, la deshumanización de la carne, sin subordinación alguna de dirección o correspondencia alguna dirigida por la escritura. El proyecto "La cosa de la carne" no trata de gestos espontáneos, ni de una hiperabundancia desubjetividades, mas bien una objetivización del cuerpo en complicidad con el otro, para transformar el "asiente que ser" en un "así lo quise yo". El cuerpo: lo menos humano de lo humano, para quedarnos un organismo elegido para señalar lo que viene, ya que en su articulación contiene un conocimiento prefracional, preconceptual, y por lo tanto, prelingüístico, acomodado a este mundillo que ya no se entiende como una repetición de causas y efectos. "La cosa de la carne" permite elegir y combinar motricidades para habitar otras maneras de comunicación, que nos permitirán construir nuestro entorno y territorio singular, colectivo y único parar dar lugar y tener lugar.

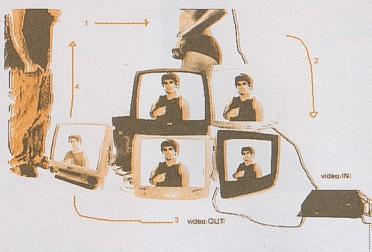


GONZALO RABANAL

V
U
R
L
E
N
T
H
I
A
S
E
R
R
A
T
I

De la alta densidad poblacional presente en las ciudades y contextos urbanos, es la mirada, un acto de comunicación de rápido acceso. La indagación del "yo" y el "otro" se basa en primera instancia en el acto de observar, altamente influenciados por estereotipos propios de los medios de comunicación. La obra nace como reacción al creciente fanatismo por la televisión de masas y los reality shows como punto de quiebre total al asumir abiertamente la manipulación de la percepción. Surge la necesidad de traducir los dos elementos contrapuestos; la negación de la persona con sus cualidades únicas e irrepetibles a cambio del exacerbado reconocimiento que la fama ofrece. Es así como el cuerpo de la performista pasa a ser instrumento de paso. La mujer -maquina se niega a sí misma y su función consiste netamente llamar en la atención. Una vez captada la atención busca transformarse en vehículo que lleva al transeúnte desde el anonimato (la masa) hasta distinción única que ofrece la imagen de TV. Se observa a sí mismo de varias maneras, en colores, blanco y negro, alto, bajo, chico, grande, estilizado. El espejo no es siempre el mismo y la elección de distintos aparatos de televisión también representa esa manipulación de la imagen electrónica que simula ser un espejo. (MISS TV PROYECTO 2) Entonces es importante preguntar; ¿que es lo que observamos cuando observamos a quien nos observa?

MISS TV.





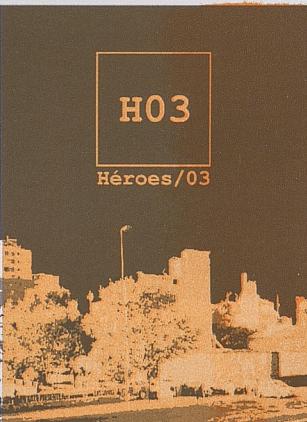
HEROES/03...INSTALACION ESCENICA...H/03.

MUSEO NACIONAL DE BELLAS ARTES

Este proyecto consta de dos obras, una es el ejercicio teatral de escenificación, reescritura y apropiación transgenerica multinterpretativa de la obra "La voz humana" de Jean Cocteau, cuyo resultado es HEROES/03, y el otro es H/03, puesta en escena transmedial que surge de la necesidad de evidenciar las mutaciones socio/biológicas, producidas por el desarrollo de las nuevas tecnologías, en la recepción/percepción de los espectadores ante una representación teatral contaminada por la telemediación de la realidad. Este montaje o instalación escénica busca presentar el anonimato urbano o nuestra realidad cotidiana, apelando a la percepción de un público iconofago, catódico, que crea sus propios espectáculos fragmentados en los cuales reconocerse, poniendo fin de esta manera, a la ilusión de la comunicación estableciéndola como un simulacro vivencial. Al instalar espacial y emocionalmente a 4 actores/performers tras una pantalla de retroproyección al interior del Salón Blanco del MNBA y al ser captada sus actuaciones por las 4 Cámaras (en distintos planos) conectadas a los 4 TV dirigidos hacia el público...la puesta anula su carácter de representación, mutandola en la presentación de un texto transgenerico,

retransmitido de manera omniscopica en tiempo real, mas allá de la realidad de la representación teatral. Fabricando de esta manera un espectáculo televisivo hiperreal y transparente, mediante la profusión de cámaras, puntos de vistas, espacios y actores. Lo que hará, que a través del zapping impuesto al espectador, crear al interior de su cabeza o terminal informático, una imagen única, un texto único, una sensación única que condensa y suprime a los cuatro hombres, a los cuatro textos, a las cuatro imágenes, a la humanidad del Ritual Teatral, al convertir la presencia en ausencia, en ausencia telemediada, en una ausencia presente más real que lo real. Esta puesta en escena es un desafío a entrar en un juego de seducción espectral, que exige del uso del pensamiento para introducirse en los intersticios de la "realidad" y así encontrar los restos de la ilusión original, del principio mágico del TEATRO o impulsa a aceptar la condición pasiva de espectador, de terminal de la redes de información que operan sobre nuestra vulnerable y autofracasada cotidianidad.

RAÚL MIRANDA G. SANTIAGO NOVIEMBRE DE 2003



RAÚL MIRANDA

CHILE

CARLOS REYES

FRAGMENTOS TERMINALES



"FRAGMENTOS TERMINALES" del guionista y audiovisualista Carlos Reyes G. es un espectáculo multimedial y parte de una trilogía que se completa con la edición de un libro homónimo de textos e ilustraciones y un CD de canciones hechas a partir de los textos del mismo libro. "FRAGMENTOS TERMINALES" es Zapping, sobrecrecarga de información, visión múltiple, control social, y ficción revolucionaria. El libro y el espectáculo cuenta con el apoyo de un destacado equipo multidisciplinario: Pablo Stephens, Christian Hidalgo (actores), Marcelo Bustos, Gary González y Daniel López (audiovisualistas), destacados ilustradores como Rodrigo Salinas, Christiano, Ricardo Vega, el cubano Alen Lauzán y con la música electrónica de Mankacen y Porno Zoom.

MUSS

TRAS

INNWI

TRADE

TRANSMEDIALE_EXTENDED VOL.1

EL MEDIA-ART. POR UNA ESTETICA DE LA INMERSION VIVENCIAL

La visita de la Transmediale de Berlín a la VI^a Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago, es táctica y estratégicamente oportuna, pues llega a nuestro país en un momento en que la resistencia a las manifestaciones del arte mediático -el arte con y en los medios tecnológicos actuales-, los media-art, se divide, incluso entre el público especializado, entre la idea de refugio securizante de las artes tradicionales, y la dubitación. El arte mediático no es más que la manifestación y expresión de la conciencia lúcida del rol que juega hoy la relación tecnología y arte, y su capacidad de interactuar con ellas. Creo que se trata de un arte de la experiencia, en el sentido de vivencia, que moviliza una estrategia de la solicitud. Sentirse interpelado, actante, protagonista de un espacio dialogante como el que propone "Sub Trakt" de Anne Niemetz y Holger Förterer. Me encuentro ante un arte que me acoge, en una propuesta de materiales simbólicos dentro de una pluralidad estereográfica, que me invita a sumergirme en un tejido que debo ir urdiendo, como la lógica del ritual de los juegos. Cuando habitamos un mundo tan diverso como el nuestro, no podemos depender de una sola hermenéutica para interpretarlo, salvo si lo que buscamos es simplificarlo. Cuando la cantidad de textos que nos acompañan cotidianamente en nuestro entorno, cuando el nivel de materiales simbólicos que se trafican sobrepasa el control de un solo propietario o autor, cuando no existe, y no porque no te la han enseñado sino más bien por la irreductibilidad a paradigmas precisos, una gramática para descifrar todo esto. En ese caso nos vemos obligados a tejer nuestras propias redes discursivas y a respetar la estereofonía significante de la pluralidad, no nos queda más que asumir la autogestión co-autoral de este tejido. De esta manera me parece imposible quedarse en la actitud del consumismo, en su inercia paralizante que nos propone solamente un vínculo unívoco y simplificador, el de un simple espectador pasivo. Pero, ahí están las nuevas tecnologías, nos tienden las herramientas para practicar la interacción, para implicarme en tanto protagonista activo, y poder concebir mi relación con el entorno, como una relación que se va construyendo, procesando, un eterno work in process. Este arte no puede ser más que obligatoriamente multimediatíco, multidisciplinario, interactivo, no puede pertenecer al museo o la galería, sino a la cotidianidad, a un espacio global, dinámico, mutante y colectivo. No podemos concebir un arte así sin los soportes digitales, sin la interactividad de las interfaces, sin la net. Gracias Susanne Jaschko- directora de la Transmediale- por vuestro aporte.

NÉSTOR OLHAGARAY

DIRECTOR VI^a BIENAL DE VIDEO Y NUEVOS MEDIOS DE SANTIAGO



GOBIERNO DE CHILE
CONSEJO NACIONAL
DE LA CULTURA Y LAS ARTES
ÁREA DE ARTE VISUALES

Directora y Curadora Transmediale Berlin y Proyecto transmediale_extended vol.1 santiago – chile 2003 **Susanne Jaschkev** Coordinadora Área de Artes Visuales **Claudia Zaldívar Hurtado** Coordinación General Proyecto transmediale_extended vol.1 en Santiago **Soledad Novoa Donoso** Producción Técnica **Alejandra Morales Stekel**

Como Transmediale, el Festival Internacional de Arte Medial de Berlin, hemos aceptado con entusiasmo la invitación del Goethe Institut y de la Bienal de Video y Nuevos Medios de mostrar una selección de obras en Santiago. Nos atrajo el desafío de desarrollar en cooperación con la Bienal y el Consejo de la Cultura y las Artes de Chile un concepto para una exposición y un programa que pueda entrar en un diálogo fructífero con las obras que se exponen en la Bienal. Además, este proyecto con el título „transmediale_extended vol.1“ es para nosotros un paso importante hacia la organización más allá del festival anual de eventos y exposiciones mayores que permitan dar a conocer los artistas y proyectos de la transmediale a un público internacional. Desde su fundación como „Festival de Video“ a finales de los años 80, la transmediale también ha presentado trabajos artísticos fuera de Berlin y de Alemania: En este contexto, la actividad más conocida es seguramente el Programa de Video que se realiza cada año y que reúne las creaciones más innovadoras en el ámbito del video lineal. Estos programas se presentan a nivel internacional, estimulan el discurso intercultural sobre las prácticas artísticas y sus contenidos y llegan a un amplio público, interesado en el arte y los medios, en una gran cantidad de países alrededor del globo. Ahora, con „“ ha nacido por primera vez una cooperación que en muchos sentidos es „de gran alcance“ una cooperación que ha dejado atrás las fronteras de Europa y que fue planeada e implementada superando la gran distancia entre Berlin y Santiago de Chile. El programa visitante presentará en formatos como instalación, performance, screening y obras basadas en la pantalla la diversidad del trabajo creativo artístico con los medios digitales, en la línea de lo que se ha seleccionado y mostrado en los últimos tres años en la transmediale y el club transmediale. Tm_ext_1 representa un panorama que recoge las formas de expresión medial, temas actuales y modos de producción más importantes y presenta los aspectos centrales del trabajo a nivel de curaduría y de discurso de la transmediale. Específicamente para el hall central del Museo de Arte Contemporáneo se invitó la instalación sonora interactiva „Sub_Trakt“, que es el único trabajo que aún no ha sido mostrado en el contexto de la transmediale. Anne Niemetz, quien realizó esta instalación en conjunto con Holger Försterer, había dado que hablar en la transmediale 2001 con otra instalación sonora interactiva que obtuvo una mención honrosa en la competencia. Esperamos que asimismo las presentaciones de los artistas y los paneles de discusión que acompañarán esta exposición contribuyan a ampliar la perspectiva de cada uno sobre la cultura del otro y el potencial creativa de los nuevos medios. Nuestros agradecimientos a todos aquellos que hicieron posible la realización de esta „transmediale_extended“, en especial a su iniciador Hartmut Becker por la amable invitación, así como a todas las personas que brindaron su colaboración y apoyo, y que contribuyeron al éxito de esta „Extensión“. Susanne Jaschko (Curadora de transmediale y tm_ext_1)

ANDREAS BROECKMANN

(DIRECTOR ARTÍSTICO DE LA TRANSMEDIALE)

L'INVENTION DES ANIMAUX

Jocelyn Robert (ca) L' Invention des animaux 2001 Instalación de video

„Historia Natural“ – así llamó Max Ernst la serie que elaboró y publicó entre 1923-26. Con esta obra descubrió un proceso de la producción artística que se remonta incluso hasta Leonardo da Vinci, y que significa traspasar una estructura, al cubrirla con un papel y frotar con un lápiz. Siguiendo este método, Ernst realizó cuadros que mostraban un lado distinto de la naturaleza conocida. Un juego con formas naturales y la manipulación de los diferentes significados de una misma forma. Es esta pregunta por lo inequívoco de las formas y las percepciones que el trabajo de Roberts retoma. Un avión se convierte en pájaro sin dejar de lado su significado verdadero de „avión“. El sonido se convierte en canto de pájaros, sin que realmente lo pareciera. Robert cuestiona el sentido de las clasificaciones cotidianas tal como le son transmitidas al ser humano desde que nace. Estos constructos son útiles, pero obstruyen la mirada para ver horizontes mentales de mucho mayor alcance. Por lo mismo, no existe ningún loop del trabajo editado de manera definitiva; en vez de ello, este corto video se reedita constantemente con ayuda de un software. Jocelyn Robert (*1959) estudió primero ciencias farmacéuticas y luego arquitectura. Desde hace más de quince años trabaja con el sonido, software interactivos y nuevos medios. En 1999 fundó el Audiocenter Avatar. Vive en Québec, Canadá y en Oakland, California, donde enseña en el Mills College. En la transmediale 2002 su obra L'invention des animaux recibió un premio en la categoría Image (ex aequo).

www.meduse.org/avatar

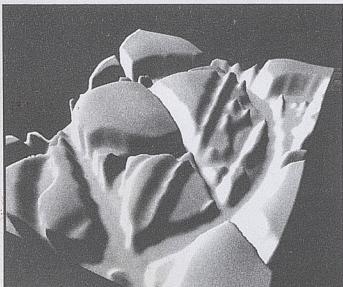


Anne Niemetz / Holger Förterer (Alemania)
Sub_Trakt 2002

Instalación sonora y espacial interactiva

En las discusiones sobre la dinámica en constante aceleración de los procesos actuales, la implosión del espacio y del tiempo en un mundo altamente mediatizado, o también los fenómenos de la paralización vertiginosa (Virilio), paradójicamente perdemos de vista las formas más básicas del movimiento corporal, caminar o correr. ¿Hasta qué punto somos conscientes de este hecho en la vida cotidiana? ¿Qué efectos tienen las actividades humanas automatizadas sobre nosotros y nuestro entorno? En su instalación sonora y espacial interactiva Anne Niemetz y Holger Förterer ponen el dedo en la llaga de este descuido de los sentidos frente a nuestra ubicación corporal en el espacio. La instalación está dividida en dos situaciones espaciales separadas. En la primera, Niemetz y Förterer integran a los visitantes en la instalación: la generación concreta de ruidos motiva a los visitantes a recorrer el lugar, con lo cual se modifican los parámetros del sonido. En una segunda área, los visitantes se convierten en espectadores, quienes, al observar los movimientos de otras personas u objetos, pueden ser motivados a reflexiones de carácter más fundamental: por ejemplo, sobre el curso de las cosas (reglamentadas) o la interacción del espacio y el tiempo en acontecimientos de la actualidad. Tabea Lurk Anne Niemetz (*1974) estudió arte medial en la Escuela Superior de Diseño en Karlsruhe. Sub_Trakt es su trabajo de tesis. Actualmente participa en el programa Master of Fine Art de la Facultad de Diseño y Arte Medial de la University of California en Los Angeles. Holger Förterer (*1972) estudió informática en la Universidad de Karlsruhe. Desde el año 2002 es estudiante de la Facultad de Arte Medial en la Escuela Superior de Diseño de Karlsruhe.

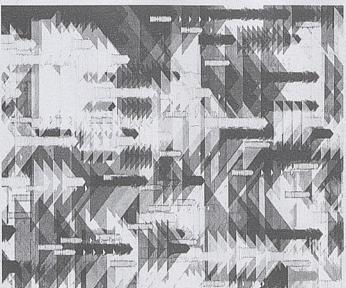
www.adime.de www.subtrakt.de www.foerterer.com



@c + lia (pt/at)
Performance audiovisual

El concierto audiovisual producido en tiempo real caracterizado ante todo por el minimalismo y la claridad de @c + lia, es un buen ejemplo de los experimentos artísticos en la frontera entre la entretenimiento audiovisual y el arte que el club transmediale y la transmediale presentan en el ámbito del performance. En el diálogo con @c (léase: Miguel Carvalhais y Pedro Tudela), quienes están a cargo de diseñar el plano musical del performance, lia crea los „visuals” que se inscriben en un lenguaje de formas abstracto. Por medio de un software, en gran parte programado por ella misma y que produce una unidad entre sonido e imagen, @c + lia logran improvisar vivir en el escenario en el marco de estructuras previamente definidas. Los performances son viajes audiovisuales hacia una experiencia minimalista, abstracta y rítmica. Desde el año 2000 @c + lia se han estado presentando en diferentes lugares, entre otros en la transmediale y el club transmediale, Sonic Light (Amsterdam), Offf (Barcelona), t0 y k/haus (Viena), Lovebytes (Sheffield) e IFI (Pontevedra / Portugal). Los videos producidos por ellos para „+ Hard Disk“ se presentaron en diversos festivales a nivel internacional. Detrás de @c se encuentran Pedro Tudela docente en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Porto (FBAUP); Pedro Almeida, diseñador y Miguel Carvalhais, que también enseña en la FBAUP y trabaja para Revdesign.pt. Lia trabaja como programadora gráfica y artista digital en Viena y Porto, desarrolló proyectos online para Turux y además trabaja para Re-Move.

www.at-c.org www.re-move.org www.cronicaelectronica.org





Adrian Ward

Signwave Auto-Illustrator 1.2.038

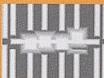
2001, www.auto-illustrator.com, CD ROM para PC y Mac / Software de gráfica generativo



Simon Schießl

Roter Tropfen

2001, CD ROM para PC / Imagen generativa, en movimiento



Antoine Schmitt

the nanoensembles

2002, www.gratin.org/as / Máquina rítmica generativa



Joan Leandre

Retro You r/c

Versión 2003, www.retroyou.org, CD ROM para PC / Software art



Ralph Ammer / Console

Play Parts

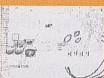
2002, www.playparts.de, CD-ROM para PC y Mac / Interfase de sonido interactiva



Lia

re-move

2001, www.re-move.org, Offline_Version_01 / Diseño sonoro y gráfico interactivo



Michael Janoschek / Rüdiger Schlömer

Actionist Respoke

2002, www.stromgasse.de/actionist / Interfase de sonido interactiva



akuvido

StadtSoundStation

2002, www.akuvido.de/ssss / Espacio interactivo, audiovisual



Tatiana Doroshenko

Shot

2000, www.detrytus.com / Narración no-lineal



Florian Thalhofer

korsakow syndrom

2000, DVD de datos / Documentación generativa, interactiva



Local Area Network TraceNoizer

Disinformation on Demand

2001, www.tracenoizer.org / Proyecto online generativo



Desperate Optimists

Map 50

2001, www.map50.com / Online-soap opera no lineal



Heath Bunting

BorderXing Guide

2002 – hoy, irational.org/borderxing / Documentación Online



Fran Ilich (mx)

Borderhack / Attachment

2001, www.delete.tv/borderhack/attachment / Galería Online

VIDEOTRAFFIC

PROGRAMA DE VIDEO DE 15 ARTISTAS QUE VIVEN EN FRANCIA

AFAA - Ministère des Affaires Etrangères - Francia

GALERIA BELLAS ARTES ESTACION METRO BELLAS ARTES

Directora: Daniela Gonzalez Maldini

El programa "Videotraffic" toma en cuenta el tráfico de los signos (imágenes virtuales, clips, videojuegos...), el tráfico del arte, el tráfico de los datos digitales...

Estamos alcanzando un nivel nuevo de imágenes que trastornan hasta la interacción entre lo local y lo global. "Videotraffic" es una exposición itinerante construida como una playlist de datos digitales, que presenta obras de video de quince artistas residentes en Francia.

Estos artistas tienen la particularidad de liberar las obras de video de las contingencias del objeto de arte (dimensionado, editado, asegurado, instalado...).

Para este programa, hacia falta volver a la excitación primigenia del video, las utopías de los primeros utilizadores: una exposición de presentación sencilla en cualquier lugar del mundo, en todo espacio (museo, centros de arte y galerías y también salas de cines, aulas y hasta la televisión...).

Las nuevas técnicas digitales y la democratización de su acceso por fin nos permiten construir un programa de video que puede ser difundido

en todos lados sin codificaciones ni límites geográficos y que de cuenta de la riqueza del medio y de su evolución en el tiempo tras tres décadas de experimentación.

Para ello, hubo que definir un formato: dos horas, la duración de un largo metraje; definir una selección: un viaje visual y sonoro de los apartamentos parisinos en Egipto, Kuala Lumpur, Seúl, Tokio, Nueva York y otros lugares que no serán reconocibles.

Visto que el cine se volvió un formato del que se apoderan los jóvenes artistas, Videotraffic ha sido diseñado con el objetivo de la videoproyección de una selección de obras que exploran las múltiples posibilidades de producción de una imagen cinematográfica vaciada de toda narración tradicional.

Videotraffic no afirma el reemplazo de un arte por otro, sino que da cuenta de la observación de una evolución del arte: el video comparte algunas características con el cine. El video de Boris Achour está rodado en 35 mm a 150 imágenes por segundo; las imágenes detenidas de Kim Sop Boninsegui y

Ange Leccia; la puesta en escena de una película reactiva por Brice Dellsperger; la dirección de los actores de Georges Tony Stoll; la búsqueda de una película de guerra de Abdei Abdemessadi; la improvisación de Jean Luc Vilimoth; la composición del encaudar y sus variaciones de Laetitia Benat y Apichatpong Weerasethakul; la banda sonora de Bernard Joisten, Marina Faust y Rebecca Bourigault, son datos o lenguajes que provienen del mundo del cine.

Un futuro muy cercano, este tipo de exposición hasta dejará de tener soporte: el programa video será enviado y recibido desde el ordenador del programador vía internet y por el mundo. Así podrán organizarse exposiciones desde Acapulco, Rio o BoraBora y organizarlas en París, Nueva York, Londres o Tokio. ¿Utopico? No estaría tan seguro... (extracto)

Alexandre Pollazzon
Curador



Freddy
Georges Tony Stoll



Un monde qui s'accorde à nos désirs
Boris Achour



Entropic song / a non-langage
Kim Sop Boninsegni



Les aventures
Bernard Joisten



You and me, avec Bill Kushner, You and me, avec Alexia Stesi, You and me, avec Noriko Sunayama
Jean-Luc Vilmouth



I wanna be / the slit Maggie mooney
Marina Faust



Générique
Franck David



Body double 1
Brice Dellasperger



Préliminaires
Rébecca Bourrigault



Égypte
Ange Leccia



Kuala zone
Christelle lheureux



Transfert
Anne Frémy



Total radiance
Laetitia Benat



Mens moi
Adel Abdessemed



Masumi is a pc operator
Apichatpong Weerasethakul

BAD BOY'S

MUESTRA DE VIDEO ESPAÑOL PARA LA 50TH BIENNALE DI VENEZIA
MINISTERIO ESPAÑOL DE ASUNTOS EXTERIORES

Comisario
AGUSTIN PÉREZ RUBIO

Desde hace ya algún tiempo, estamos asistiendo en España a una gran proliferación de obras de arte en formato videográfico. Esto se debe a varias razones, la primera la inclusión de nuestros artistas nacionales dentro de los parámetros y estéticas internacionales que asimilan "la herramienta videográfica como un útil más a la hora de comunicar y expresar los conceptos bajo los que se cimenta su apuesta artística. Por otra parte el video ofrece, del mismo modo que el cine, aquellos aspectos relacionados con los presupuestos de "lo real", como método de acercamiento a estados, problemáticas y representaciones del ser humano en todas sus vertientes. Por ello no es de extrañar, que los artistas utilicen y escogen el video como presentación más cercana, fiel y directa, creando una atmósfera más real en sus acciones o narraciones, tanto a través del sonido como de la imagen, de aquellas cosas que le son afines.

Dentro del panorama español, muchos de los artistas que durante los setenta y ochenta provenían de disciplinas como la escultura, la pintura o más tarde la fotografía, adoptaron el medio videográfico y su rápida, eficiente y espectacular expresión para sus trabajos. Justamente tras estos primeros iniciadores, los herederos de estos postulados, enraizados ya de pleno en su manejo, producción y edición y en sus diversas vertientes tanto narrativas, experimentales, cinematográficas,

documentales, etc., comienzan a obtener unos resultados excelentes, y se puede observar como el panorama español se nutre de una buena cantera de artistas que empezan a gozar del respeto internacional, y a su vez, gran parte de su trabajo se fusiona o mixtifican dentro del video, con otras apuestas artísticas.

De todos modos si bien el proyecto que aquí se presenta tiene un cariz videográfico, BAD BOYS no es una muestra de video que versa sobre el propio audiovisual, aunque a su vez así sea, sino que es un proyecto temático que tiene como telón de fondo las experiencias de los jóvenes artistas actuales. El proyecto de esta manera sería una respuesta, una pequeña investigación acerca de estas preguntas: ¿Qué les interesa a los chicos de hoy? ¿Porque en muchos casos la ironía, el humor, el juego son parte de sus proyectos como artistas? ¿A quien van dirigidos sus mensajes? ¿Por qué sus ídolos son figuras del rock, héroes del cómic o de la ciencia ficción? ¿Qué toman de estos otros mundos, de estas otras industrias estos artistas en algunos de sus trabajos?

Cada vez más, estos artistas utilizan su propia identidad, condición, género y experiencias, como planteamientos desde donde buscar parte de su propia identidad sin tener que hablar de esta en sí misma, sino que por el contrario es a través de su

obsesiones, sus deseos y anhelos, desde donde se extrae toda esta ironía, osadia, y hasta travesura, pero cada uno de ellos tiene una vertiente y un motivo diferente para ello.

BAD BOYS es una proyecto que tiene muy claro su objetivo de apoyo, ayuda y difusión del arte español fuera de nuestras fronteras. Por este motivo se ha utilizado un título de fácil memorización e impacto, para de esta forma acrecentar el interés en el público. Y se pagará la producción de una obra nueva y específica para este proyecto a los artistas participantes. Además, BAD BOYS presenta los trabajos de estos artistas, para poder ir extrayendo cuales son los principios e inquietudes que reflejan a todos ellos y también a una generación de chicos que como ellos no son ajenos... a las cuestiones políticas, a la televisión, a la música y a sus bandas, al propio y crítico mundo del arte, a sus amistades genéricas, a los nuevos sistemas digitales, la desmitificación de roles, al concepto de amistad, y a esa perdida de la inocencia adolescente. Su fuerte y activa actitud, no deja al público indiferente, porque ellos tratan desde sus diferentes mundos de ser participes de la misma sociedad que les rodea. Y que sin maldad les hace a veces sentirse como esos BAD BOYS de películas o series de televisión, entre la ironía, la bromista, el riesgo y el humor. (extracto)

SOBRE EL PORQUE DE ESTOS ARTISTAS:

Cada uno de los artistas seleccionados para este proyecto da la clave para ser aceptado en esta pandilla por una o varias razones:



Carles Congost (Olot, Girona 1970), desde siempre ha versado su trabajo en una perdida de la inocencia dentro del universo adolescente, inmerso dentro de lo que se puede denominar cultura musical de gruppie o fans. De forma picara e irónica sus trabajos cuestionan las grandes preguntas de los adolescentes, a través del juego, la música, la sexualidad, para pasar más tarde a ser él mismo el eje de su pretendida burla e ironía. Pero solo formalmente ya que al final su crítica se cimenta corrosivamente en el propio mundo del arte, la crítica y el papel del comisario como absurdo ejecutor de una autárquica crítica como pone de manifiesto en su pieza *That's my impresión 2001*.



Desde un punto más político-social Fernando Sánchez Castillo (Madrid, 1961), siempre ha usado la idea de juego en su trabajo, pero con un cariz político. Así sus videos muestran por una parte la idea del artista como ejecutor político para la toma de golpes de estado, con su camión-tanqueta al mas puro estilo republicano, o bien en otros trabajos muestra la destreza que los estudiantes de los años setenta debían de tener a la hora de expulsar e impedir entrar en las facultades a la policía a caballo. Así con una sutil puesta en escena Sánchez Castillo nos muestra sus preocupaciones por el Poder.



Joan Morey (San Lorenzo des Cardassar, Mallorca, 1972), a través de su marca fake de moda STP> ha creado siempre imágenes impactantes a la hora de deconstruir ideales genéricos, o bien a la hora de mostrar la otredad en sus referencias. Pero además la marca es un reflejo mal intencionado a través del cual el artista cuestiona las formas de sometimiento y dominación del mundo del arte al propio artista contemporáneo, todo bajo una estética naïf de moda, que el mismo artista subvierte en cada impactante presentación, bien de una colección de moda, de un perfume, o de un nuevo spot -fake publicitario.



Por otra parte Jon Mikel Euba (Bilbao, 1967), presenta en sus videos unas fuertes referencia cinematográficas pero en esencia muchos de sus videos parecen que traten y jueguen con la idea de los muchachos en pandillas, o bien se acerquen de forma cómica e irónica al cuestionamiento de las imágenes en sí mismas, entre lo que parece que observamos y lo que realmente estamos viendo. Desde los desdoblamientos físicos de personalidad a unas pretendidos cadáveres, nos hace cuestionarnos las imágenes y simbologías que nos presenta.



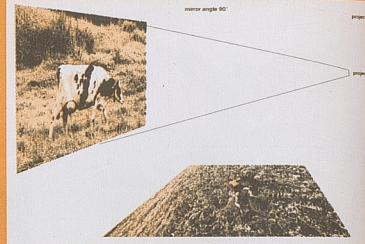
Manu Arregui (Santander, 1970) centra su trabajo en la labor de creación digital, así sus temas son los cuestionamientos y juegos perversos con la adolescencia, transfiriéndolo a un mundo adulto donde la muerte, o bien el cuestionamiento de la masculinidad se dan la mano, en unas obras de pretendida factura juvenil, como juegos de video-consola, o imágenes de ficción utilizadas en la industria cinematográfica americana dedicada al entretenimiento juvenil, pero la ironía, y hasta el humor, dejan patente la labor de este artista respecto a varios de estos cometidos.



Pepo Salazar (Vitoria-Gasteiz, Alava, 1972), es otro de los artistas que influidos por la performance y el video-clip nos muestra en sus piezas una obsesión, a la hora de la creación de pequeños inventos o artefactos, a las posturas y poses, o las inclusiones de los jóvenes dentro de grupos o pandillas urbanas derivadas de la música, su presentación siempre nos encierra un mundo al autónomo donde crear y construir partes o retazos de realidad ajena. También en uno de sus últimos trabajos Salazar nos desmitifica la arquetípica imagen mostrando que: los chicos si lloran...



Por último, Sergio Prego (San Sebastián, 1969), nos muestra su pasión por los héroes del cómic, por la ciencia ficción y por el aparataje cinematográfico. Así en muchas de sus obras él mismo intenta ser un pequeño héroe más, intentando hazañas de imposible factura, desde la gravedad, a la parada del propio tiempo, pero no dejan sus trabajos de tener una gran fuerza visual para convertirse en verdaderos espectáculos.

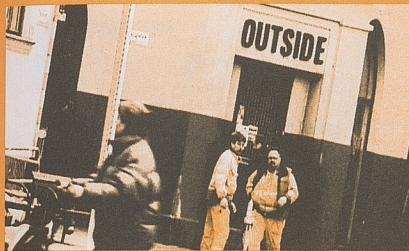


HETEROGENESIS

Åsa Maria Bengtsson Ximena Nárea Curadora y Directora de la revista Heterogénesis Lund - Suecia. [just water] videoinstalación Åsa María apellido pendiente ! - Suecia (Proyecto para Santiago de Chile)

El agua es un elemento vital para el hombre, pero su distribución dispareja sobre el planeta hace que se perciba de distinto modo en cada cultura. La forma de solucionar el abastecimiento de agua para el consumo humano o para el regadio, determina la forma de percibirla y de relacionarse con ella. Para algunos, el agua forma parte de "lo dado" y sobre lo cual se reflexiona poco o nada; si se tiene sed basta con abrir el grifo de la cocina y sale el agua en abundancia. Para otros el agua es un elemento escaso que hay que trasladar (precariamente) desde lugares lejanos y se raciona. El agua como elemento del paisaje que nos rodea también es diferente en cada rincón del planeta y también es una determinante cultural: mientras 1/5 de la superficie de Suecia está cubierta de lagos, la escasez de agua constituye un serio problema en Oriente Medio y las fuentes existentes son, por lo general, compartidas por varios países. Mientras en el sur de Chile hay zonas con una caída de lluvia anual de 3500 mm, el cuerno de África vive las consecuencias de una sequía que pone en peligro la vida de cientos de miles de personas. Mientras Cuba está rodeada de mar, Mongolia es un país sin costas. [just water] es una metáfora del mundo en la cultura de la globalización. En su pesquisa de información Åsa María involucra a distintas personas que recogen fragmentos de ese mundo que luego ella reconstruye. El denominador común de esos fragmentos es "solamente agua". La obra consiste en dos proyecciones de DVD, una sobre un muro y la otra sobre el piso, más una obra de sonidos. Las imágenes las filma ella misma durante sus viajes mientras que los sonidos de agua son recopilados en distintas partes del mundo en todo tipo de formatos (casette, vhs, MD, DAT, mini-dv, etc) por amigos y colegas que se enteran de su proyecto. La proyección sobre el muro es un viaje poético por el mundo en distintos medios de transporte: avión, tren auto, bote,

etc. recorriendo distintos paisajes. La secuencia de imágenes está compuesta de distintas tomas que en la obra transcurren en un tiempo acelerado. Cada cierto tiempo, la imagen de un animal que se mueve lentamente hacia atrás detiene la vorágine del viaje. Este súbito cambio de ritmo y de paisaje nos invita a tener una mirada retrospectiva de lo percibido, nos da tiempo para reflexionar sobre lo que hemos visto y sobre las impresiones que esas imágenes han dejado en nosotros antes de seguir la carrera. En contraste con la imagen anterior, la proyección sobre el piso parece detenida en un cuadro, nada especial sucede; el tiempo transcurre y la imagen parece ser siempre la misma: un hombre, con la cara hacia el agua, flota en el mar sin hacer ningún movimiento dejándose llevar por el tranquilo movimiento del agua. Por momentos nos imaginamos al hombre disfrutando de esa agua exquisita y quisieramos estar en el mismo lugar haciendo lo mismo; pero en un siguiente momento el hombre parecería estar muerto y desde luego la imagen cambia la sensación placentera por desazón y malestar. La pieza de sonido está creada con sonidos de distintos tipos de agua. Cada sonido va despertando asociaciones que nos traslada a otros tiempos y espacios dependiendo de nuestro repertorio cultural. Súbitamente, un ronquido detiene ese viaje ensorádor que nos había hecho seguir el sonido del agua. La secuencia de imágenes de paisajes urbanos interactúa con la secuencia de sonidos de agua y al mismo tiempo que aparece un animal "interrumpiendo" el flujo de imágenes se escucha el ronquido que interrumpe la secuencia de sonidos de agua. Ambas secuencias nos alejan del tiempo y espacio presente para luego, con un hecho inesperado, "despertarnos" produciendo una sensación de desorientación que nos obliga a "reubicarnos" antes de seguir nuestro camino. El hombre que flota es, tal vez, una imagen de



advertencia, es el hombre que, finalmente, no percibe nada, sólo se deja llevar por su entorno. Imágenes "naturales" y "culturizadas". En "Solamente agua" [just water] Åsa Maria Bengtsson mezcla imágenes visuales y sonoras "naturales" y "culturizadas" de distinto modo. Imágenes "naturales" son aquellas producidas por la naturaleza, sin la intervención del hombre, como el sonido de una caída de agua o un animal, mientras que las imágenes "culturizadas" son aquellas producidas con la intervención del hombre, como el agua que cae del grifo o el paisaje urbano. En la proyección sobre el muro, la secuencia de paisajes urbanos es detenida por la imagen de una vaca (que actúa en forma anormal: camina hacia atrás) mientras que en la secuencia sonora, se mezclan los sonidos del agua recogidos de la naturaleza como una gota de lluvia de Kuala Lumpur y las olas del mar de Nueva Zelanda con el sonido que produce el agua de una fuente de Japón y el agua que lava un inodoro de Malmö. La contradicción entre la imagen "natural" y la "cultural" en la proyección sobre el suelo está presente todo el tiempo en el mar transparente y el hombre vestido con pantalón corto (un fuerte signo de la cultura occidental). [just water] es una metáfora de la sociedad contemporánea cuyo incesante flujo de información toca nuestros sentidos sin que alcancemos a concientizar lo que percibimos y nos convierte en entes sin voluntad que se dejan llevar, como el hombre que flota. Con cambios de velocidad en las secuencias y del tipo de imágenes Åsa María provoca confusión y nos obliga a reaccionar sobre lo que estamos percibiendo.

XIMENA NAREA

<http://www.irational.org/>
<http://www.irational.org/heath>



Heath Bunting surge en los años 80 dispuesto a construir sistemas de comunicación y contextos sociales democráticos. Partió de la calle, pasó por el frecuentemente visitado grafiti, la performance, la intervención, la radiofonía pirata, el arte fax/postal y sistemas BBS para llegar a ser un activo participante en la explosión de la Internet. Bunting ha producido una serie de proyectos en internet, algunos ampliamente reconocidos y ha ayudado a formar un fuerte contexto para la práctica del arte en internet. Recientemente ha estado trabajando en el campo de la genética proclamndo que será la próxkma "nueva media" y también está desarrollado trabajos en la el '+area de performance

INGLATERRA
HEATH
KAYLE
BRANDON

MUESTRA NOROICA

Curadora: Ximena Natera



Nights in Moscow Anders Rönnlund, 2001-02, 01:45



Destruction is a form of creativity Tove Cederberg, 01:50 min

Popcorn Liisa Lounila, 2002, 04:30 min



Last Breath Christofer Fredriksson & Tina Eriksson Fredriksson, 04:40 min



The sons of Gud Leif Elggren & Kent Tankred, The power is yours 07:15 min



In the middle of a movie Tällervo Kalleinen, 2001-03, 30:00



Go fermented Anna Strid, 2002, 02:50 min



Universal Body Gunilla Leander & Susana Åkerlund, 05:50 min

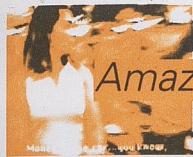
The tender Spot Lisa Strömbeck , 2002, 20:00 min

Someone Else's Everyday Reality Khaled Ramadan, 20:00 min

MUESTRA ASIÁTICA

Selección de Random House Curatorial Team, Malmö, Sweden: Kentaro Hiroki & Soraya Nakasawan
Curadora: Ximena Narea

Ballon Hamer Salvala (Thailand), 1998, 1:00 min



Amazing Thailand Soraya Nakasawan (Thailand), 1999, 17:00 min



Head on the plate Yung-Hsien Chen (Taiwan) 2001, 6:00 min



My subway Meng Jin (China), 04:00 min



Beatufull cloud The godey gentleman, Zhou Xiaohu, (China), 09:30 min



Span Hsin-Yi Ku (Taiwan), 2002 : 1:00 min



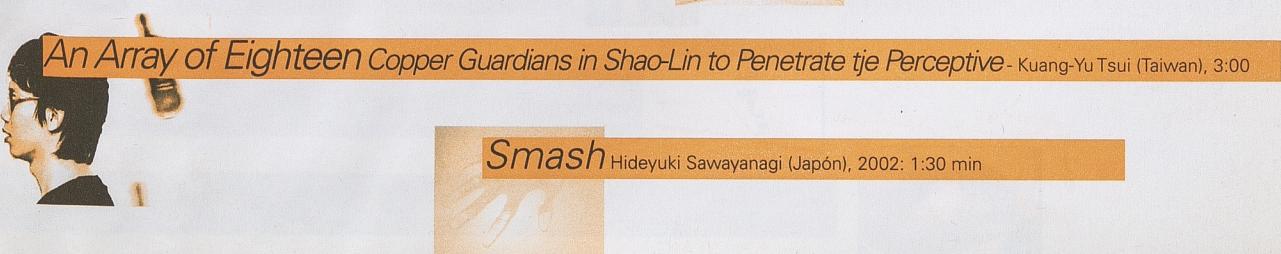
Not me Kentaro Hiroki (Japón), 2002: 4:00 min



Dwelling - Hiraki Sawa (Japón), 2002: 8:00 min



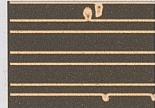
Pass - Goang-Ming Yan (Taiwan), 1996 3:00 Min



Smash Hideyuki Sawayanagi (Japón), 2002: 1:30 min

VIDEOS FRESCOQUITOS

FESTIVAL DE VIDEOY ARTES MULTIMEDIALES DE LA CIUDAD DE CLERMONT - FERRAND - FRANCIA
Director y Curador: Gabriel Souchère



El silencio está en camino

Pierre-Yves Cruaud / 00:03:30 / 2001 / France / Grand Prix de la Création Vidéo 2002 ex-aequo



Cosas que ocurren

Sigrid Coggins / 00:02:00 / 2000 / France / Videoclip.



Vacas

Gabriela Golder / 00:04:30 / 2002 / Argentina



Los interludios : Pigalle

Valerie Pavia / 00:01:00 / 2001 / France



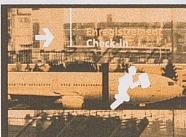
Abba Mao

Pascal Lievre / 00:04:00 / 2001 / Francia



Data-raw

Reynald Drouhin & Emilie Pitoiset / 00:03:00 / 2002 / France



Jetlag

Jean-Louis Crudenaire / 00:04:36 / 2002 / Francia



Bossanova

Lefdup / 00:05:00 / 2003 / France



Los interludios : Berlin

Valerie Pavia / 00:02:00 / 2001 / France



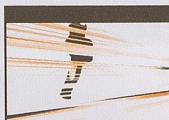
In K side (is it a reason for dyeing?)

Anne-Sophie Maignant / 00:06:05 / 2001 / France



Masa y potencia

Veit-Lup & Lothar Voigtlander (music) / 00:09:32 / 2002 / Alemania



Move

Sven Harguth / 00:03:11 / 2001 / Allemagne /

Grand Premio de la Création vidéo 2003 - Premio del consejo Général del Puy de Dôme: mención



Nostalgie

Chris Quanta / 00:03:20 / 2003 / France

Barreras infranqueables limitan el espacio vital de manifestaciones más o menos humanas.
Asistimos al desarrollo de vidas ya reglamentadas. ¿Podrán las voces hacerse oír ?

That kind of things happen, no
fear, no cold, we're happy.

El 25 mars 2002, en Rosario, Argentiné, alrededor de 400 personas carnearon las vacas que se escaparon del camión accidentado que las conducía.

Todas las tardes, en el metro Pigalle, observo
a una dama que pasea a su perro.

Pascal Lièvre ejecuta el play-back de una canción delante de un fondo rojo,
maquillándose el rostro del mismo rojo. El texto es de Mao Zedong extraído
de citas del libro rojo , Capítulo XXXII-La cultura y el arte- de 1966.

La idea de una sobreabundancia de la información como único vector de una desinformación, nos ha conducido a transcribir un banco de datos a partir de informaciones brutas de actualidad encontradas en la web con palabras como : TARGET, TERRORIST, BOMB, CRASH, FIRE, ANGELS. Este proyecto es un fragmento de un tiempo dado. Data-raw (flujo de informaciones continuadas) es un « work in progress » que crece sobre un banco de datos (de imágenes y sonidos) y que se recomponen de diversas maneras.

« La estética del aeropuerto » como la gramática de un filme digital donde, videos, fotos, pictografías y tipografía se animan, se mezclan, se fusionan. El « Jet Lag », es un descalce de horarios llevado a su paroxismo. Aquí el tiempo vuela en estallidos y los relojes se desincronizan gracias a sinfines que no son más que un sinfín.

Escenas de un carnaval en un pueblo
de los alrededores de Berlin.

Ejercicio de transfiguración de lo banal que significa tender un vestido, tambien es un asunto de danza. Juego de palabras en inglés de To die (tender) y T dye (morir)
The movie's song : and she dyed her dress black / did she want to die in a black dress? / did she want to dance dance with Death?

Un documento sobre las largas filas de deportados hacia un horizonte pernicioso en contrapunto con las masas en busca del placer que son las poses para el amor y la eterna juventud en el fin del siglo XX.

Bailar a través de salas virtuales

Madeleine entubada (un pastel
tipicamente francés en un tubo)

EVERYTHING IS UNDER CONTROL (REMOTE)

Curadores: María Alós y Gustavo Artigas

Las relaciones del llamado video arte con otras disciplinas como el documental, la televisión, el cine, y la publicidad son amplias. Recientemente el video ocupa un lugar fundamental en casi todas las muestras de arte contemporáneo a nivel internacional. Esto encara problemáticas y soluciones en distintos aspectos. Desde el cansancio inevitable del espectador (al cual se presenta la obra) hasta formas más económicas en el desarrollo, producción y presentación de propuestas dadas.

Las visiones que conforman este programa varían tanto en la aproximación al medio como en sus soluciones: Algunas se valen de la apropiación, manipulación y redicción de material ya existente, algunos de estrategias o formas televisivas y otros de la generación de imágenes totalmente nuevas generadas específicamente.

Basándonos en algunas de estas características, el ciclo *Everything is under control (remote)* rastrea algunas de las estrategias utilizadas o resultadas por medio del video en un grupo de artistas jóvenes mexicanos.

Para hacer mas claro este cuerpo de obras, a continuación se desarrollan una serie de 4 apartados de posible clasificación.

-Eye witness

-Family archive

-Sunday movie

-Sci-fi

Estas categorías no pretenden clasificar definitivamente o exclusivamente las piezas que conforman este programa sino mostrar algunas de las bases de producción o aproximación. Varias de las obras se traslapan de una u otra forma y todas están basadas fuertemente en una cultura televisiva.

Eye witness

En esta categoría se incluyen videos en los cuales el artista encuentra o documenta situaciones espontáneas, las cuales luego edita. Este material formalmente es digno de un noticiero televisivo.

Como en los videos de Gonzalo Leónjìa, Gustavo Artigas y Edgar Oriáñeta en donde las acciones presentadas no son planeadas por el artista sino encontradas en la vida diaria. Por ejemplo en el caso de Leónjìa (Aranjuez, 2003) una serie de tomas captadas durante la celebración de fanáticos futbolísticos que nos muestran escenas de un abuso sexual de un grupo de hombres contra mujeres atrapadas en medio de la enardecedora turba de seguidores. En el video False Alarm de Gustavo Artigas vemos un edificio en la ciudad de Nueva York cuyo sistema antincendios ha sido activado por error. Un gran chorro de agua es expulsado hacia la calle. Este video fue tomado el 6 de septiembre de 2001, 5 días antes de los acontecimientos del 11 de septiembre (de ahí su título). En el caso de Edgar Oriáñeta (Bugs & guts, 2003) documenta la crónica de la muerte de una mosca. El recorrido temporal y espacial de una mosca agonizando sobre una mesa cubierta por aserrín. El resultado es dibujo efímero que parecería trazado por el propio artista.

Family Archive

El video de eventos familiares es también una recurso que encontramos en la construcción de algunos de estos videos. En el caso del colectivo HCRH (Honorable Comité de Reivindicación Humana), un paseo por el bosque de Chapultepec en la ciudad de México es suficiente para hacer un comentario sobre la video Anónimo Veneziano, contemporáneo en su video Anónimo Veneziano, de 1998. En el caso de María Alós (La boda, 2002) la utilización de material de su propia boda nos muestra como una ceremonia social puede convertirse en una gran escenificación al romper el ritmo del ritual riéndose descontroladamente en el momento de dar el si.

Sunday movie

En este grupo encontramos piezas que reciñan material o utilizan ediciones o narrativas propias del cine. En su video Magnetic Force, 2001, Rubén Gutiérrez exagera un gesto de un actor caracterizado como el super héroe mexicano Kaiman volviéndolo incómodo e hilarante. Artemio con su obra Rambo "Artemio's cut," de 2001 realiza

una reedición de la primera parte de la secuela de la película de acción Rambo personificado por Sylvester Stallone, sacando todas las escenas de violencia y de lenguaje agresivo lograda una nueva vista a este personaje al dejarlo a un nivel de niño explorador asustado y perdido en el bosque.

Sci-fi

El inquietante video Flatland, 2001, de Rodrigo Loyola, nos ofrece una versión apocalíptica de una realidad en donde todo lo que existe o puede existir es plano. Y por consecuencia todo lo que alguien pudiera percibir se reduce a una línea recta. El terrorífico clímax se da al enunciar que la idea de lo desconocido es descubrir que la realidad alterna o desconocida es la nuestra, en tres dimensiones. El tríptico de videos de Mauricio Alejo utilizan por un lado imágenes o construcciones que de primera vista hacen referencia a elementos de ciencia-ficción y que en un segundo plano nos dejan descubrir que son simplemente trucos visuales encontrados en situaciones domésticas. Pedro Zúñíz González (Zeuri II, 2001) se aventura a realizar una animación (lo pequeño corto) en plástilina en la cual desarrolla una aventura propia de este género. Utilizando el estudio de un programa de caricaturas para niños y una toma del sol desde la ventana de su estudio los artistas Andrea Ferreira y Gabriel Acevedo (Black Energy, 2000) crean un nuevo video donde los juegues de luz y reflejos hacen las veces de un ataque espacial sobre la ciudad de México.

La selección se ha hecho para contener una hora de material de video a manera de un posible mapa de intenciones específicas de este grupo de artistas. Si bien en la temática no existe un hilo conductor es mas bien la temperatura y el ritmo lo que dictan las plataformas desde las cuales han sido seleccionados y ordenados. Todo esta bajo control (remoto).

María Alós y Gustavo Artigas

VIDEO



Flatland

Rodrigo Loyola

2001

8:22 min.

From Surroundings, Part II

Universe, 2002

Encounter, 2002

Tweak, 2002

Mauricio Alejo

1:59 min. total time

Bugs & Guts

Edgar Orlaineta

2003

3:45 min.



False Alarm

Gustavo Artigas

2001

3:16 min.



Black Energy

Gabriel Acevedo y Andrea Ferreyra

2000

4:20 min.

Zeuris II

Pedro "Zulú" González

2001

10:53 min.



Rambo: Artemio's Cut

Artemio

2001

16:39 min.

Aranjuez

Gonzalo Lebrija

2003

3:59 min.



Magnetic force

Ruben Gutierrez

2001

3:47 min.



La Boda

Maria Alos

2002

3:21 min.

Anónimo Veneciano

HCRH

1998

2:43 min.

ARGENTINA

EL PESO DEL PASADO Y EL PRESENTE

AURORA DEL VIDEO ARGENTINO PRESENTACION ITINERANTE DE VIDEO ARTE ARGENTINO / CURADORA : GRACIELA TAQUINI

La escena del video argentino actual está fuertemente marcada por una tendencia testimonial que comprende tanto una perspectiva políticamente correcta como una irónica y desolante. Estas obras dan cuenta de la historia Argentina reciente, pero lo hacen de una forma metafórica y sin obviedades. El panorama presenta una fuerte carga de experimentación con géneros que se mezclan o disimulan y con una fuerte presencia de la acción humana, de lo performático por sobre la abstracción o los juegos formales. Hasta las animaciones revelan mucho más que el simple diseño. Hay un conocimiento de medio que siempre es cuestionando desde dentro.

Acerca de la curadora

Graciela Taquini es licenciada en Historia de las Artes egresada de la Universidad de Buenos Aires. Desde mediados de los ochenta se dedica a la investigación, difusión y curaduría de video arte a través de su gestión independiente y en organismos culturales del Gobierno de la Ciudad tanto en el Argentina como en el exterior. Actualmente es curadora de Artes Electrónicas del Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, directora de Arte en Progresión Encuentros de Arte y Tecnología del Centro Cultural San Martín. Ha escrito libros y ha coproducido el primer programa de televisión sobre video creación.



ANIMAS

RICARDO PONS

5 minutos / 2001

La imagen literal de los aviones que arrojaban cuerpos al Río de la Plata son elípticas referencias de los años de la Dictadura Militar en la Argentina. Ricardo Pons obtuvo el Primer Premio en el Salón Nacional 2001 en el rubro Video instalación.

1 EIPSE

SEBASTIAN ZICARELLO

5 minutos / 2000

Esta obra de este joven realizador que estudió arte y cine se cita a uno de los pioneros de la imagen en movimiento. Etienne Marey. A través de la apropiación de una imagen televisiva y de la manipulación del tiempo Zicarello logra que el desizamiento de la información resulte tan insopportable como la violencia misma.

URBAN YARD

ANDREA JUAN

1 minuto / 2002

Este travelling infinito por un laberinto sin salida, por una Argentina concebida como patio trasero del mundo se convierte en postrona metáfora de la globalización: con alusiones a las multinacionales, a los "no lugares" y por que no a los agobiantes acorralamientos. Su autora acaba de exponer en Gran Bretaña.

20/12

MARIANO COHN

2 minutos / 2001

Primer premio del concurso 2002 de Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. Creativo y autodidacta, Mariano Cohn comenzó a producir hace nueve años a los dieciocho años de edad. Esta obra retrata un típico exponente de la clase media argentina ciega ante un hecho histórico de nuestra historia, la caída del Presidente Antonio de la Rúa.

VACAS

GABRIELA GOLDER

4 minutos / 2002

La tragedia del hambre en la Argentina es manipulada hasta convertirla en un cuadro goyesco, en una imagen de tauromaquia. Gabriela Golder, una joven artista que ha obtenido premios nacionales e internacionales, está actualmente becada en Cologne, Alemania investigando sobre nuevos medios y lenguajes.

T EXPERIMENTOS CON EL LENGUAJE

AGUSTIN MARIA INES SZIGETY

1 minuto / 2002

Formada como artista plástica, María Inés Szigety ha iniciado su investigación artística en el campo del video y de la video instalación con un centro de examinar la relación del lenguaje video. En este caso apela al recurso de la sustracción, recordando el discurso de su hijo adolescente para solo dejar las conectivas.



TRANSFORMER

VIDEO

VENIMOS LLENOS DE TIERRA

MARIANO COHN, ADRIAN DE ROSA, GASTON DUPRAT

2 minutos / 1997

De como el video hogareño trasmuta en video arte. Este video ganó el primer premio del Salón del Mar y comienza una investigación de sus autores sobre la mezcla y transformación de los lenguajes audiovisuales.



EL ESPIRITU DE LAS COSAS

ELENA LAPLANA

2 minutos / 2003

Elena la plana es una especialista en dibujos animados. realizó una serie de clips de arte inspirados en pinturas de autores argentinos. Con una naturaleza muerta del pintor del barrio de La Boca, Fortunato Lacámera, manipula digitalmente con libertad e irreverencia los mitos de la historia del arte.

ANUBIS PERDIDO

SILVIA RIVAS

5:30 minutos / 2002

La artista plástica Silvia Rivas, ganadora de la beca Guggenheim, está experimentando con videos expandidos en el espacio expositivo. Ha realizado este nocturno y poético video en el que lo terrenal dialoga con lo celeste.

ESTUDIO PARA HORIZONTE EN PLANO GENERAL

FEDERICO FALCO

6 minutos / 2003

El autor de este video es escritor y egresado de la carrera de Ciencias de la comunicación en Córdoba. El planteo sobre el horizonte es abordado desde lo visual, lo metafórico, lo histórico, lo afectivo y como cuestionamiento del lenguaje audiovisual. Es su ópera prima.

200(4)

CARLOS THILICK/JORGE HARO

1:56 minutos / 2000

U 2003>03 video

JORGE CASTRO/JORGE HARO

2 minutos / 2003

Dos clips en el que el destacado especialista en música electrónica, Jorge Haro ha trabajado alternativamente con dos de los más importantes realizadores de video argentino. Carlos Thilick uno de los fundadores del movimiento de video creación en los ochenta y el cordobés Jorge Castro quien se recibió en los Estados Unidos.

CONSTRUYAN!

MAX GOMEZ

3 minutos / 2001

La horizontalidad pampaea recorre un camino hacia el origen, como los animales prehistóricos o las evocaciones precolombinas. Coexisten y se cruzan citas a lenguaje "degradados" de la cultura de masas, junto a guiones cultos. Max es un representante de una generación pretendidamente ingenua que utiliza un dispositivo propio de la globalización para ironizar sobre sus consecuencias.

COMPOSICIÓN TEMA: LA VACA

GRUPO DOMA

Grupo Domá

4 minutos / 2000

Ente el diseño y la animación se trata de una composición al estilo de las redacciones de la escuela primaria donde "la vaca" tótem e ícono de la Argentinidad se despliega en todas sus posibilidades formales y temáticas. El grupo Domá ha realizado instalaciones en el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (MALBA) y sus obras se exhiben en MTV.

CAMINANTA

ANDREA GONZÁLEZ

5 minutos / 2000

Esta obra obtuvo el primer premio del último concurso del Instituto Cultural Iberoamericano. Paseo musical y pleno de color por la pantalla que rompe con los límites propios de universo euclídeo para jugar con el ritmo.

HÁGALO UD. MISMO

FEDERICO MERCURI

5 minutos / 2001

Federico Mercuri es músico y editor. En esta su ópera prima, Primer Premio categoría Video del Premio Buenos Aires Video 2001 propone un recepción satírica de como realizar un video arte. Ironico y postmoderno, Mercuri descree de todo inclusivo de las fórmulas.



URUGUAY

LOS INEVITABLES.

Hemos concluido que este envío está signado por la presencia de algunos elementos que entendemos que merecen la denominación de inevitables. El primer inevitable se puede expresar de este modo:

los nuevos medios son el mensaje.

El segundo inevitable, que a esta altura es posible enunciar, es que las nuevas tecnologías conllevan la materialización del concepto, en una acepción de materia por la que se entiende que tal denominación le corresponde a todo aquello susceptible de admitir o adoptar una forma. El tiempo tecnológico se hace asintótico al tiempo real y tan vertiginoso resulta el despliegue de velocidad como el hecho de vivir la telepresencia. El arte concepto parece haberse vuelto materia.

El tercero tiene que ver con la poesía de la habitabilidad del mundo, que se atribuye al arte en el sentido heideggeriano. En tal sentido en nuestras propuestas se presenta una muestra (casi en el sentido estadístico) de cómo la desterritorialización y disolución recurrente de los valores establecidos ha encamado en el arte mediático. El territorio es puro horizonte de interpretación desde el cual en clave de artes visuales se receptionan propuestas de carácter exógeno, que llevan a incluir el video-danza y podrían llegar a alcanzar al objeto utilitario. Gravita la promesa de que el artista devenga en operador, mientras la imagen como acontecimiento estético se hace autónoma, siempre prefiriendo una interpretación desde un sujeto inherente a las artes visuales.

El cuarto elemento inevitable somos nosotros. La especulación. El discurso. El de nuestro lector.

La especulación en general. A ella podrán estar subsumidas o no las prácticas artísticas. Pero de cualquier forma estarán presentes. Y finalmente, luego de decantar y destilar estos elementos, surge de la complicada estructura del alambique, un quinto elemento. Sólo legible en clave de artes visuales y como tal de transgresión, de resistencia, pero fundamentalmente de trascendencia, diversa e inevitablemente humanizante.

Enrique Aguirre, Fernando Martínez Agustoni, Fernando López Lage
Curadores



(Sin título)

Ana Campanella, 3' 00"



Burbuja

Carolina Comas, 14' 00"



Inmaduro

Javier Abreu, 3' 00"

Low Fi Andrea Carrquiry, 4' 00"



Wachibamba Alejandro Alberti, 6' 00"



Ni blanco, ni negro Grupo Sinapsis, 5' 00"



Aparecer Alvaro Santos, 3' 00"



Ana was here Tamara Cubas , 16' 00"



(Sin título) Julianne Rosales, 14' 00"



Paukas "Código de Barras" Paulino Duarte, 26' 00"
Sonido Digitalizado (sound-art)

La creación Silvia Cacciatori, 1' 30"



SYRACUSE UNIVERSITY — LISH

John Orentlicher, Director depto. Fines Arts
Curador



Rain and a Woman

TRT 9 minutes, digital video, 2003 / Owen Shapiro

The Vigil

Three channel video projection. TRT 11 minute narrative loop / Doug DuBois



Hell's Prow

TRT 8:44, 2003 / Heath Hanlin



We Sell For Less (vendemos para menos)

TRT 2:30, 2003 / Douglas Easterly



Coffee with Legs (Café con Piernas)

TRT 12:56, 2003 / John Orentlicher



Cantadas

TRT 29:30, 2003 / John Orentlicher



Sipapu

TRT 9:02, 2003 / Susan Evans



Flower Talk

TRT 4:00, 2003 / Robyn Tomlin



glAmour

TRT 7:30, 2003 / Ed Zajec



Remix: Spiritual Machines

TRT 6:12, 2003 / Zack Denfeld



¿Yo Lo Puedo Decir?

TRT 2:30 / David Politzer

Un hombre practica sus líneas

La lluvia y una mujer es una exploración poética del movimiento, del color, y del sonido centrado en una narrativa floja que sea una mirada voyeurística en el mundo privado de la mujer. La lluvia sirve como metáfora para la mujer privada y los aspectos públicos, como adentro y afuera, interior, exterior, suenan modificados difiriendo espacios, y el tiempo modificado por el sonido.

El Vigil es una presentación del solo canal de una instalación del video de tres canales. Durante los días pasados de nuestra vida de los grandmother compartimos un período terrible e inquietante de desear su presencia familiar. Este video está sobre esa experiencia y la consolación limitada ofrecida por el cuerpo a la izquierda detrás.

"Prow del Infierno" es datos conducidos, sistema complejo sintetizado, visualizado y auralizado como una animación de ordenador y composición audio. Los datasets del modelo de la elevación de Digital (DEM) de la encuesta sobre geológica Estados Unidos (USGS), usada a menudo para derivar y para visualizar correspondencias del terreno, se muestran y se tejen juntos para generar una matriz unificada del movimiento. Eliminando los datasets de su contexto original, de cómputo tejiéndolos juntos, y flujo los datos procesados con hora como catalizador para la posición y la configuración de la geometría virtual 3D, estoy visualizando de una nueva manera algo que es entendido bien por todos los seres humanos, pero considerado no necesariamente consciente: los detalles específicos de la endeña de la pista. Estos datasets, tanto como sea posible, representan una tierra sin componente biológico. Estoy interesado en la fabricación que de las interpolaciones de estadística de seres humanos de las fuentes ni poseen ni que controlan; en las características geográficas básicas de este caso de la tierra, creando las particularidades de un lazo íntimo y el explorar semejanzas y que existen solamente cuando estos conjuntos determinados de datos se combinan. Qué encontré es una secuencia de la orden writhing con caos. Las convergencias inesperadas, imposibles sin los dos datasets, cosechan para arriba de una manera casi rítmica.

Los procesos se convirtieron por corporaciones para empaquetar, las palabras, frases, iconos, mercancía, empleados, y la identidad, en la economía acertada (estrategia de la comercialización) crea nuevos léxicos de la uno mismo-identidad. Esta alquimia del mercado sobre objetos de otra manera familiares tiene efectos startling. "Las frases tales como" We venden para menos pierda su connotación lingüística normal, mientras que se envuelve en shrink-wrap, y lubricado con las intenciones desagradables que sabemos mentira dentro de la estrategia corporativa. En este trabajo, venta del "We para menos", el video de la vigilancia y las smiley-hacer frente-palabras programadas combinan en una tentativa de pinchar el architectonics de la comercialización y examinarlo como sirena-llame de un organismo que identifique a gente solamente como consumidores.

Diseñado como un solo-channel trabajo de la proyección de dos pantallas, este pedazo presenta escenas de la calle, arcadas que hacen compras, y barras de café particulares en Santiago, Chile. El trabajo es informado por las ideas de Walter Benjamin del calle/arcada como sitio del deseo y del commoditization.

Un cementerio en Isla de los Muertos es el sitio de la muerte y del entierro misteriosos de los trabajadores que vinieron a esta línea de la costa alejada de Patagonian de Chile meridional en los años del vigésimo siglo. Cantadas explora la historia de este recuerdo del acontecimiento y del thee de su historia según lo dicho por los habitantes contemporáneos de la región. Usando narrativas orales, historia documentada, y la investigación científica del acontecimiento, la cinta considera de cómo la historia cambia como los versos de una vieja canción bajo influencia de las imaginaciones y de las memorias de la gente de Patagonia. Los retraces que la trayectoria de los ganados conduce a través de Patagonia y de la Argentina a Bajo Pisagua, el campamento original del viaje de la cinta de los trabajadores, combinada con las historias de los habitantes actuales. Diseñado como proyección

Simbólico como porta entre los mundos y los medios de la comunicación con alcoholos, Sipapu son una metáfora para la pantalla que brilla intensamente, que ha substituido el storyteller en formar memoria colectiva. Volvemos al fuego de la comunidad, ahora convertido a digital, para contar cuentos, recordar y compartir la visión. Los temas de la raza, de genéticas, de la identidad, del miedo, del odio y del futuro se amplifican en una sucesión de los tiros del dinero, de la acción refleja de contracción nerviosa y de las emociones viscerales encadenadas juntas en el tiempo unificado por la estructura clásica de la historia. Dejan la audiencia en para dibujar sus propias interpretaciones y las conclusiones basadas su comprensión y experiencia de la cultura contemporánea.

La charla de la flor revela a nosotros la lengua secreta de flores. En el video las flores, como la parte reproductiva de una planta, engañan y tientan los insectos que pasan cerca en sus compartimientos que huelen dulces. Los seres humanos son también justos según lo seducido por las flores y las flores. Enterramos nuestras narices en ellos, los admiramos, los consolidamos, y en América basamos 19 mil millones industrias del floriculture del dólar alrededor de estos órganos genitales coloridos.

g!Amor es una oda visual a las energías misteriosas con las cuales la geometría revuelve inexplicablemente nuestras emociones, del racional al espiritual o al sensual.

Explora las emociones del aislamiento y de la violencia en un mundo de la sobrecarga de la información y de la automatización digital. Los torrentes de datos filtran a través de las paredes de una iglesia, y previenen la reflexión reservada en uniforme el más sagrado de espacios.

Las inseguridades forman parte de la condición humana. Todos tenemos los diálogos interiores que discuten nuestra apariencia, y la personalidad. Utilizando las afirmaciones, la repetición y jugando de papel como instrumentos para la catarsis, estos videos preparan las tentativas para exorcizar las inseguridades.

HOMENAJE A MICHAEL SNOW

Fondation Daniel Langlois - Canada



MICHAEL SNOW (EXTRACTO)

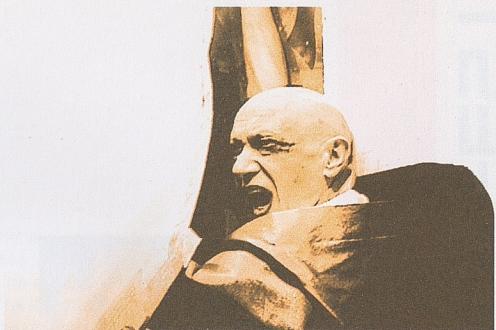
Michael Snow constituye por sí solo una región del arte contemporáneo y del cine de los últimos cincuenta años. Nace en 1929 en Toronto, considerado internacionalmente como uno de los artistas más importantes del arte contemporáneo. Multidisciplinario pero sin mezclar mucho los géneros, es pintor, escultor, fotógrafo, cineasta y músico. Michael Snow decía a propósito de los años 60 : « Mis pinturas son hechas por un cineasta, mis esculturas por un músico, mis filmes por un pintor, mi música por un cineasta, mis pinturas por un escultor, mis esculturas por un cineasta, mis filmes por un músico, mi música por un escultor... que a veces trabajan todos juntos. También mis pinturas en gran medida fueron hechas por un pintor, mis esculturas por un escultor, mis filmes por un cineasta, y la música por un músico. » (Elder, R. Bruce. — « Michael Snow and Bruce Elder in conversation ». — Cine-Tracts. — Vol. 5, n° 1 (no. 17) (Summer/Fall 1982), p. 14. Hace estudios en el Ontario College of Art en Toronto. Su primer filme es una animación, *A to Z*, el año 1956, mientras trabajaba para la empresa Graphics Film . Conjuntamente con Joyce Wieland se instala a principio de 1960 en New York. Es aquí donde realizará la serie de variaciones sobre el tema de la Walking Woman, una figura estilizada de un perfil de la mujer mercader. Esta figura emblemática será objeto de infinitas exploraciones y variaciones con variados medios, así como un filme (*New York Eye and Ear Control*, 1964). Las Walking Woman le permitieron a Snow salir de la galería, explorando los espacios públicos con sus lost works. Pero será con su filme *Wavelength* (1967), que se consagrará como uno de los cineastas más importantes de la « vanguardia americana » y que le da una estatura internacional en el campo del arte contemporáneo. Luego será *La Region Centrale* (1971), para el cual concibió una cámara especial , que permitía hacer movimientos controlados. Esta cámara se convertirá luego en una instalación o escultura videográfica. Su trabajo « cinematográfico » no se resume solamente con el cine, en el sentido estricto como lo prueban obras como *Two Sides to*



Every Story (1974), un instalación filmica , *Plus Tard* (1977) o *Venetian Blind* (1970). Sus obras son estructuralistas y reflexivas. En el conjunto de sus obras el artista trabaja elementos estructurales de la percepción de acuerdo a principios de materialidad, duración, movimiento en las obras secuenciales, juego de escalas y de espacios, de máscaras y transparencias. El se hacia llamar un « director de la atención » (director of attention) Elder, R. Bruce. — « Michael Snow and Bruce Elder in conversation ». — Cine-Tracts. — Vol. 5, no. 1 (no. 17) (Summer/Fall 1982), p. 14. A todo eso agreguemos la dimensión importante de los juegos de palabras y el humor para poder captar la complejidad de este artista protéiforme. Otras obras : *Tap* (1969) et *Hearing Aid* (1976). *Musicas for Piano, Whistling, Microphone and Tape Recorder* (1975), *The Last LP* (1987), et *Sinoms* (1989-91). *Passages de l'image*, realizada por el Centre Georges Pompidou; *Panoramique : œuvres photographiques et films=Photographic Works and Films: 1962-1999* y la Arnolfini Gallery de Bristol en Angleterre 2001 Michael Snow: *Almost Cover to Cover*. Participa el 2001 en la importante exposición histórica *Into the Light: The Projected Image in American Art, 1964-1977*. Whitney Museum of American Art Para concluir, un extracto de las últimas notas de Michael hacia el final a propósito de la secuencia de introducción de nuestra hypermedia : « Si, si, comienza como un filme y en efecto como una escultura y como una tumba : el espectador no tiene elección, se queda o sale de la sala. Si, por 5 segundos vemos la superficie de piedra pero inmediatamente la presencia del neón cambia eso, la imagen se transforma en corriente (current), ha, ha. »

Jean Gagnon, Directeur des programmes, fondation Daniel Langlois Juillet 2002

EL GESTO Y EL TIEMPO



La performance reclama para el cuerpo un lugar en el tiempo.

La memoria tiene su punto de partida en el encuentro con el acontecer. Para que esto ocurra tiene que haber una experiencia susceptible de volverse relato. Se podría decir que toda la historia que la performance cuenta es la de su paso por el tiempo. Así se ilumina la existencia en la memoria. Luchar contra la oscuridad del olvido es no resignarse frente a la fragmentación del gesto que el cuerpo ejecuta y sopora.

No es por el espacio que el performista ingresa su cuerpo en la cultura. Es por el gesto, que adquiere sentido y se extiende en la repetición, hasta los orígenes de la vida y de la muerte. El espacio es una banalidad tecnológica sin calificación. Por esto la performance, tiene que inventar el tiempo donde se desata con furia una mirada ciega que viene de la memoria.

Para la performance la fotografía, el cine, el video tienen la fuerza suficiente para construir esa mirada que puede hacer frente a la desvanecencia y a la soledad que amenaza y condena sus gestos.

Estos residuos de tiempo capturado por la imagen, es todo lo que queda del gesto. La performance ha tenido que abandonar la carne del cuerpo que la soporta para volverse inscripción en otro medio capaz de armar la repetición como magia de la memoria.

El pesado cuerpo se vuelve huella.

El documento, el archivo del cual el registro es la substancia es ya parte de la performance. Es su verdadero propósito a través del cual puede llegar a ser lo que es: El pasado como presente.

El registro deja hablar otra lengua como los poseídos se dejan habitar por otro espíritu que se encarna en ellos en el curso

del ritual. Por esto el performista ve al registro como parte de su propia performance y de una puesta en escena medial que exige del público ser un actor capaz de manejar todos los lenguajes de la cultura.

Francisco Copello hace del registro y del registrador un cómplice y un intruso que está allí para elaborar una mirada del pasado como si los gestos que van armando la obra se resistieran a dejar el presente. Así por ejemplo en "Ce n'est pas la collé qui fait le collage" lleva una larga lucha para intervenir pictóricamente desde la mancha una foto del propio Copello. Suerte de resistencia a la memoria. En "La bandera" es nuevamente la relación a una imagen, al emblema patrio que será una y otra vez reformulada buscando un nuevo sentido en la cercanía con el gesto. El ícono revisitado en la performance hace del registro a la vez una traición y una seducción que tendrán que ser objeto de exorcismo a todas las amenazas de la temporalidad.

El tiempo que Copello construye en escena tiene que ser combatido antes de entregarse al registro donde su cuerpo perderá para siempre la carne. Se abre así una reflexión melancólica sobre los límites de la memoria acosada por los cruces que otros sentidos dejan en ella y que amenaza la performance de ser recuperada en una cultura banal.

Pero intervenir su propia imagen, o los símbolos de la identidad nacional es un gesto de resistencia que puede contar con la complicidad del registro.

Jaime Muñoz Cuevas
Santiago 3 / 10 / 2003

IRReAL

DISEÑO

Este catálogo fue diseñado
entre octubre y noviembre
del 2003, mirando al parque
forestal.

www.irreal.cl

