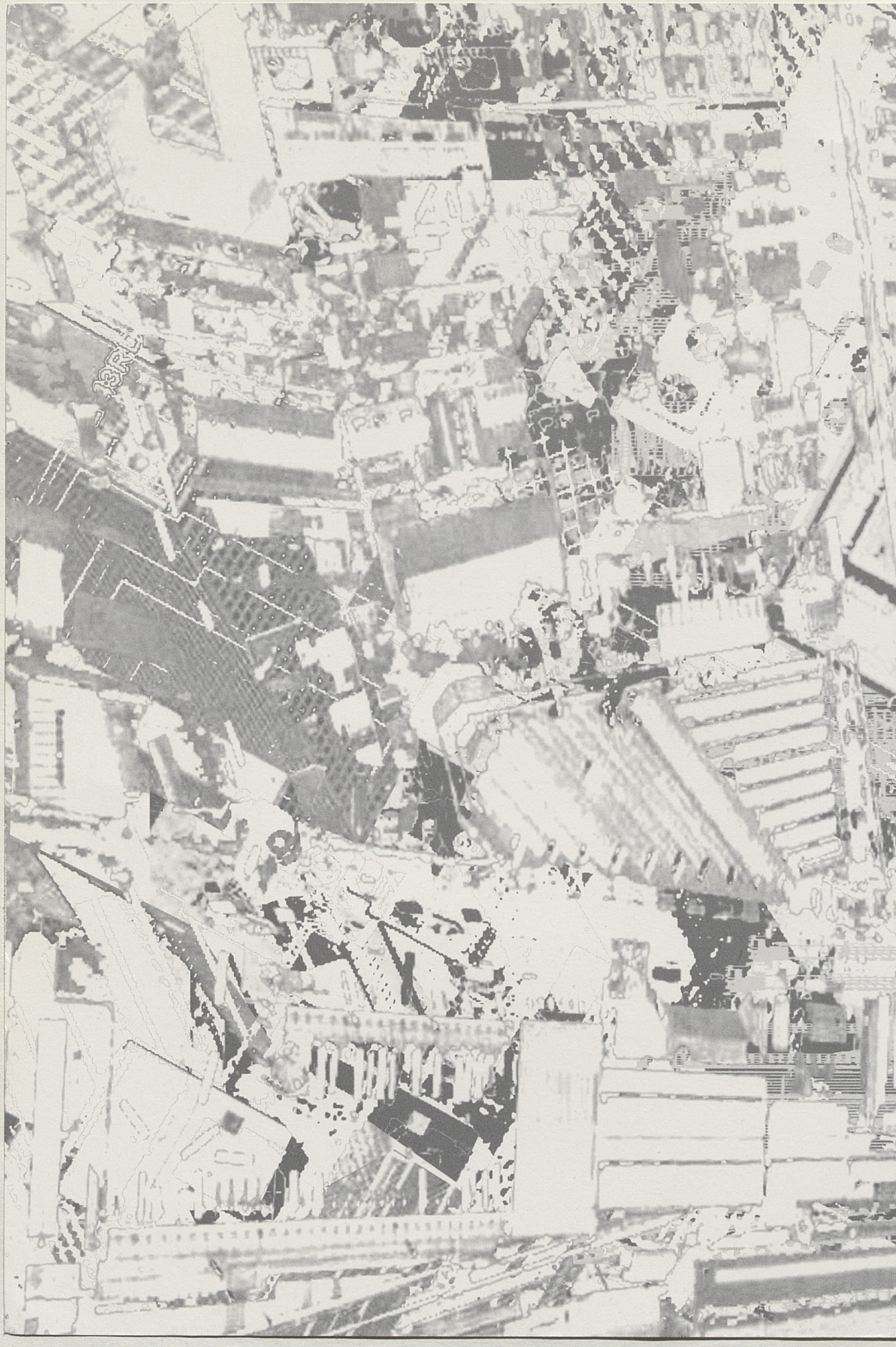
8ª BIENAL DE VIDEO & NUEVOS MEDIOS
DE SANTIAGO.

BV&NM

CIUDAD, CIUDADANOS & CIUDADANÍAS.

02/28.10.2007. MAC, QUINTA NORMAL.



ARTISTAS INVITADOS: CLAUDIA ARAVENA, NICOLAS BOILLOT MARTIN BUREAU, JUAN CASTILLO, JEAN-FRANÇOIS COTÉ, MANON DE PAUW, MURIELLE DUPUIS LAROSE, JORGE HERNÁNDEZ, MICHEL LORAND, GUILLAUME MEGNIEUX, FRANCIS NARANJO, NICOYKATIUSHKA, CHRISTIAN OYARZÚN, RICARDO PONS, ENRIQUE RAMÍREZ, ISABEL ROSEMBLATT, DANIELA SALINAS, CAROLINA SAQUEL. **ZKM:** JEAN-LOUIS BOISSIER, ERIC LANZ, BILL SEAMAN, LUC COURCHESNE, MIROSLAW ROGALA, TAMÁS WALICZKY, KEN FEINGOLD, PERRY HOBERMAN, GEORGE LEGRADY, MARIANA GRIZNIC & AINA SMID, DIETER KIESSLING, ANJA WIESE, FORCED ENTERTAINMENT & HUGO GLENDINNING, MASAKI FUJIHATA, AGNES HEGEDÜS, KIYOSHI FURUKAWA, MASAKI FUJIHATA & WOLFGANG MUNCH, WILLIAM FORSYTHE, NORMAN KLEIN, PETER WEIBEL, JEFFREY SHAW, SUSAN NORRIE, DENNIS DEL FAVERO, AGNES HEGEDÜS, IAN HOWARD. **MUESTRAS:** YVES ACKERMANN, ZHENCHEN LIU, VINCENT LOUBERE, MIHAI GRECU, DAMIEN MANIVEL, ANDREA JUAN, LILA SIEGRIST, GALINDO, ESTANISLADO FLORIDO, MARISA RUBIO, FLORENCIA LEVY, MARTA ARES, DANIELA MUTTIS, SUSANA BARBARA, LUJÁN FUNES, GABRIELA LARRAÑAGA, TERESA PUPPO & GRACIELA TAQUINI, NARCISA HIRSCH. FERNANDO ÁLVAREZ COZZI, ÁNGELA LÓPEZ RUIZ, COLECTIVO TAKATAKA, JESSIE YOUNG & VALENTINA LUQUE, JAVIER GIL, FERNANDO GADEA, SILVIA CACCIATORI, SANTIAGO TAVELLA, TERESA PUPPO, ALEJANDRO ALBERTTI, PATRICIA BENTANCUR, OCTAVIO ITURBE, RÁVIO LOPES, JORGE ALBÁN DOBLES, DIMA EL-HORR, ROBERTO BELLINI, LIU WEI, MARCELIVS L, ANDRÉS DENEGRI, GUSTAVO GALUPPO, GREGG SMITH, CAO GUIMARÃES, GRACIELA TAQUINI, FEDERICO LAMAS, DANIEL LISBOA, ALI CHERRI, RODRIGO MINELLI FIGUEIRA, ADAMS TEIXEIRA DE CARVALHO & OLÍVIA BRENGA MARQUES, GABRIEL ACEVEDO VELARDE, WAGNER MORALES, IGOR STROMAIER, CATALINA OSSA & ENRIQUE RIVERA. **RETROSPECTIVA:** WOODY & STEINA VASULKA. **CONCURSO JUAN DOWNEY:** DANIEL REYES LEÓN, CLAUDIO CORREA, JOSÉ MIGUEL MATAMALA, OSCAR RABY, JULIO ESPINOZA & RODRIGO GOMEZ, JAIME MUÑOZ, FERNANDO DOMÍNGUEZ, JOSE LUIS MARTINATI, CRISTIÁN LIRA, SERGIO E. GAJARDO, NICOLÁS RADDATZ, MÓNICA HELLER, PAULO FERNÁNDEZ & SEBASTIAN PARADA, MICHELLE LETELIER, FEDERICO LAMAS, EQUIPO DE BESTIA URBANA EN FICCIÓN SOCIAL, RODRIGO ARAYA, ANDRÉS DENEGRI, CAROLA CINTRÓN MOSCOSO, SOFIA MORAGA SARIEGO, FEDERICO LAMAS, VALENTINA SERRATI, JOCELYN MUÑOZ & MAURICIO ROMÁN, ANNABEL CASTRO MEAGHER. **CIUDAD, CUIDADANOS & CUIDADANÍAS, 8BV&NM 2007.**

STAFF

Director & Curador General: Néstor Olhagaray.
Coordinación & Difusión: Valentina Montero.
Producción: Claudia León.
Asistente de Producción: Sofía de Grenade.
Diseño & Producción Gráfica: Paula Jaramillo.
Diseño Web: Ricardo Vega.
Spot: Enrique Ramírez.
Producción Técnica: Olaf Palmer & Francisco Ovalle.
Colaboración: Catalina Jaramillo, Félix Lazo, Ignacio Nieto.
Catalina Ossa, Enrique Rivera & Nicolás Spencer.

STAFF UNIVERSIDAD DE CHILE

Rector: Victor Pérez.
Prorector: Jorge Las Heras.
Vicerrector de Extensión: Francisco Brugnoli.
Decano Facultad de Artes: Pablo Oyarzún.
vicedecana facultad de artes: Clara Luz Cárdemas.

STAFF MAC

Director: Francisco Brugnoli.
Coordinadora Unidad de Producción: Beatriz Bustos.
Producción Quinta Normal: Máximo Corvalán-Pincheira.
Comunicaciones: María José Vilches
Diseño: Francisca Yañez.
Equipo de Guías: María José Arce.
Coordinador Económico & Administrativo: Juán Carlos Morales.
Personal Auxiliar: Fernando Benítez, Freddy Campos, Jorge Pimentel, Ricardo Pogi, Aurelio San Martín, Sergio Zuñiga.

Catálogo: páginas interiores impresas en papel Bond, de 90 grs. Portada impresa en papel Bond de 250 grs. Impreso en Septiempre del 2007, en Alerce Talleres Gráficos, Santiago de Chile, 2000 ejemplares.

El catálogo fue producido en su totalidad por la Corporación Chilena de Video, entidad que se responsabiliza por su contenido.

ÍNDICE

CONTENIDOS	PG
Saludo	05
Homenaje	06
PRIMERA PARTE	
I. Ciudad, Cuidadanos & Cuidadanías	14
01. Claudia Aravena	16
02. Nicolas Boillot	17
03. Martin Bureau	18
04. Juan Castillo	19
05. Jean-François Coté	20
06. Manon De Pauw	21
07. Murielle Dupuis larose	22
08. Jorge Hernández	23
09. Michel Lorand	24
10. Guillaume Megnieux	25
11. Francis Naranjo	26
12. NicoyKatiushka	27
13. Christian Oyarzún	28
14. Ricardo Pons	29
15. Enrique Ramírez	30
16. Isabel Rosemblatt	31
17. Daniela Salinas	32
18. Carolina Saquel	33
II. Freedom of Expression · zkm	34
SEGUNDA PARTE	
I. Institución Invitada · zkm	40
II. Muestras Invitadas	50
Transmediale	50
Le Fresnoy	54
Muestra Argentina	56
Muestra Uruguaya	61
VideoBrasil	66
Animación	74
Sonido	78
Igor Stromajer	80
Cybersyn	82
III. Retrospectiva Vasulka	84
IV. Concurso Juan Downey	86
V. Auspiciadores	96

SALUDO

La octava versión de la Bienal de Video y Nuevos Medios, que lleva como título Ciudad, Ciudadanos & Ciudadanías, confirma que se ha constituido como un espacio relevante para la expresión experimental, que se sitúa desde la fusión a través del uso de la tecnología, en la vanguardia creativa.

La Bienal es un agente promotor de un trabajo lleno de particularidades y de identidad autoral, un lugar donde artistas y creadores se encuentran e interactúan con la ciudadanía.

Como Consejo Nacional de la Cultura y las Artes nos llena de orgullo haber contribuido al fortalecimiento institucional de la Bienal, que en sus inicios fue apoyada por el Fondo Nacional de la Cultura y las Artes y actualmente el Programa de Apoyo a Festivales Nacionales que desarrolla en Consejo del Arte y la Industria Audiovisual ha colaborado con su realización.

Creemos necesario apoyar instancias como esta, pues contribuyen al desarrollo cultural de nuestro país y de nuestra ciudadanía. No sólo en nuestra vida cotidiana estamos constantemente interactuando con los avances tecnológicos; esa interacción también se da en el ámbito de la creación artística, donde vemos como cada día surgen nuevos formatos y discursos para la expresión de nuestros creadores.

En ese sentido, la Bienal es una oportunidad para observar esta relación, que ha logrado un desarrollo importante en el último tiempo, con una propuesta discursiva y experimental de calidad que distingue a nuestros creadores. Durante sus quince años de existencia ha sido vitrina periódica de la producción nacional e internacional de video-arte, tecno-arte y media-arts, fomentando el encuentro entre artistas y abordando los desafíos teóricos de la relación arte y nuevas tecnologías. Al mismo tiempo ha contribuido al diálogo entre los artistas, los críticos y el público.

Es necesario seguir experimentando, seguir investigando, generando nuevas relaciones entre las distintas disciplinas creativas y estéticas y los nuevos soportes, fomentando la expresión de los artistas emergentes.

Es deber del Estado que se favorezca ese desarrollo, de manera que cada vez más personas puedan crear, al mismo tiempo, que sean cada día más los espacios para que nuestra ciudadanía conozca estas propuestas.

El sentido multidisciplinario de la Bienal, lo atractivo e innovador de sus creaciones, nos motiva para continuar trabajando para que la capacidad creadora de nuestro país siga desarrollándose en todos sus ámbitos.

No queda más que felicitar a los organizadores de la 8ª Bienal de Video y Nuevos Medios, evento que ha logrado consolidarse en el tiempo y ser cada vez más un espacio abierto, a la reflexión y al encuentro de los artistas, la ciudad, los ciudadanos y la ciudadanía.

Paulina Urrutia Fernández · Ministra Presidenta
Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

Arriba: Instalación · **Reconocimiento de Lugar.** Intervención de la vereda en la calle Compañía, esquina Libertad, barrio Brasil de Santiago. 'Transcripción de la entrevista de una hermana de mi abuela materna, quien vivió en esa intersección'.

Registro video, Enrique Ramírez.

Fotografía intervención, por Alejandra Egaña el 7 /07 /2002.

Abajo: Guillermo Cifuentes. Fotografía, gentileza Gonzalo Donoso.

HOMENAJE A GUILLERMO CIFUENTES

Cuestión de memoria, cuerpo e imagen

Me correspondió acompañar a Guillermo, primero como mi alumno y de manera paradójica, pues nos enfrentamos a dos culturas audiovisuales en dos talleres sucesivos. En el primero se trató más bien de cerrar un ciclo adolescente impregnado de la seducción y el misterio de la maquinaria de ensueños que significaba un cierto tipo de cine , se trataba también de medirse en la capacidad de realización, de llevar a la concreción un proyecto que reposaba sobre un esfuerzo colectivo y la movilización de recursos técnicos complejos como lo es la cinematografía, pero sobre todo consistió en aprender a desafiar las limitaciones del espacio de producción local —tan necesario en nuestra escena nacional—, en este caso filmando el cortometraje "Panamá" con mi vieja Bolex-16 mm. Ya en ese entonces sus compañeros de generación (Claudia Aravena, Patricio Pereira, Walter Neumam, Gerardo Silva y otros) le reconocieron sus capacidades intelectuales, su integridad y consecuencia artística al elegirlo como el Director del film.

En el segundo Taller, Taller de Video, no sólo conoció otra cultura audiovisual, sino encontró la forma de expresión que en realidad venía buscando hace algún tiempo y que abrazaría como su escritura personal. Entendió que estaba ante un instrumento más dúctil, que se lo podía apropiar expresivamente con más facilidad, que obedecía mejor a las inflexiones de su discurso privado, como también comprendió que el arte contemporáneo haría de este soporte uno de sus instrumentos protagónicos. Además advirtió que no sólo estaba ante una nueva instrumentalidad, sino ante otra dimensión estética. Una estética que obligaba a revisar el estatuto de pantalla, la condición de imagen, el sentido de una imagen producto de un bombardeo electrolumínico, una imagen sin (o disminuido) fuera de campo, sino solo con fuera de cuadro, puro significante que frena cualquier pretensión de transparencia, una imagen que se dejaba modelar en una plasticidad infinita, que ofrecía un sistema de producción más artesanal que industrial, con un sistema de notación del dato real más próxima al croquis —derivado de la síntesis de densidades lumínicas que significa el scaneo videográfico, lo que determina una mirada más pertinente —como construcción de la realidad— que correspondía con su semiosis simbólica y sobre todo le ofrecía la posibilidad de construir un campo de desplazamientos intertextuales, desde donde podía problematizar con los lenguajes y armar su discurso con plena libertad.

Pero fue al final de esos estudios, y cuando lo acompañé en su Tesis de Titulación, que Guillermo dará sus pasos decisivos hacia el arte, al madurar y optar por el gesto básico del arte actual. El trabajo de investigación de su tesis, dará cuenta, todavía, de un saldar cuentas con la cultura cinematográfica dominante. Pero irremediablemente, inclusive con relación de esa misma cultura va optar por el gesto de la escisión y el hiato que representa el equilibrio en los bordes de su marginalidad.

Guillermo se titula en Enero de 1994 en el Instituto arcos con un trabajo que intituló "El fuera de campo y la dialéctica del espacio" y escribió en este:

"Pascal Bonitzer hace un llamado a prestar mayor atención a lo que él denomina la 'otra escena: aquella de la producción, dispersa, no homogéneo

(...) obstinadamente eliminada de la escena clásica', Lo que en una primera lectura parece un llamado a hacer visible aquello que aquí hemos llamado el 'fuera de cuadro', es en realidad un esfuerzo por hacer aparecer un espacio otro: aquel del discurso, de la producción significante (de la dimensión escritural y autoral del film)**.*

Para ello opone a la heterogeneidad del acto significante y la producción discursiva. Y opone a la dialéctica socrática de Burch, la dialéctica materialista eisensteiniana. Plantea, en resumen, que es necesario hacer ingresar el espacio de la producción a la cadena sintagmática, y buscar la producción de sentido (político en este caso) a través de una dialéctica en el pleno sentido de la palabra: produciendo choques de elementos heterogéneos (radicalmente heterogéneos puesto que se trata de niveles con estatuto de realidad diferentes) que conduzcan en la síntesis posterior a un sentida crítico, político, cuestionador)...

Aquello que aparece cuando se nubla el espacio diegético es el espacio del discurso. En última instancia se 'sustituye a la ilusión de realidad, la realidad de la ilusión'. Es decir, que se asume plenamente la realidad de la ilusión'**. Es decir, que se asume plenamente al cine como lenguaje, como artificio, para construir desde allí el espacio narrativo...*

La cuestión de la contradicción diégesis/discurso sigue siendo relevante a la hora de pensar al lenguaje cinematográfico como lenguaje artístico autónomo, al cine como arte en el sentido pleno de la palabra."

ESTOS PRINCIPIOS VAN a acompañar su producción de arte, pues supo comprender tempranamente la noción de obra como sinónimo de un espacio tensional para la problematización.

GUILLERMO ES CONTEMPORÁNEO al desplazamiento que sufre el objeto de arte en plena crisis de las grandes hermenéuticas; comprendió que ya no dependía de una sola interpretación, no se limitaba a reproducir los contenidos de un autor, la cultura del arte había dejado de ser decorado, pura contemplación, de ahí su no aceptación de la *ideología de la transparencia* —que borra las marcas del trabajo material en la obra. El lector debía asumir un rol activo, la obra había que ofrecerla para una práctica significante, para una producción dinámica de asociaciones, alusiones y citas, y en ese trabajo, que se le propone al lector, reside su génesis simbólica. En es sentido el formato de la instalación le convendría ampliamente.

'EL PLURAL DEL Texto se apega, en efecto, no a la ambigüedad de sus contenidos, sino a lo que podríamos llamar la *pluralidad estereográfica* de los significantes que lo tejen (etimológicamente, el texto es un tejido)'*

OTRO ASPECTO ACOMPAÑARÍA el trayecto de Guillermo como artista. Tomó conciencia tempranamente que la irrupción tecnológica del video digital necesitaría de otro tipo de artista, y que en Chile, los centros de educación superior más importantes en la enseñanza de las artes visuales no lo estaban formando. Comprendió que la tecnología electrónica y digital, ilustrada en el video, se había convertido en una nueva piel para relacionarnos con el mundo. Guillermo forma parte de aquellos nuevos artistas que irrumpen en la escena gracias a su labor vanguardista. Tiene el merito de hacer que el video entre definitivamente en la escena artística. En el simposium sobre 'Arte y Política' (ARCIS / CNCA / UCHILE / Octubre / 2005), Su intervención comenzaba aludiendo aquella irrupción:

* Bonitzer, Pascal; "Hors-Champs (Un Espace en Défault)"; Cahiers du Cinema, Nº Especial 234 / 35; Paris, Diciembre 1971. Enero / Febrero 1972.

** Gardies, André; "L'espace Du Recit Filmique", en Cinemas de la Modernité; FILMS, THEORIES; Editorial Klincksieck; Paris, 1981.

* Vernet, Marc; "Structuration de l'espace, en Lectures du film"; Editoarial Albatros; Paris, 1985.

* Barthes, Roland; De la obra al Texto; Revue d'Esthetique Nº11; Paris,1971.

"Soy un artista que llegó algo tarde y de manera oblicua a las artes visuales chilenas. Producto de una separación de la enseñas del arte (estudié comunicación audiovisual primero y arte solo varios años después, y en el extranjero (Universidad de Siracusa, Estados Unidos). Mi trabajo ha ocupado siempre una posición relativamente incómoda en el contexto local: ni comunicación, ni arte reconocido como tal, al menos no hasta hace poco (la no mención ni del video "Arte y Política III, de la Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago, vital y vigente desde 1993, me parece sintomática de un divorcio, cuyas consecuencias no se han discutido con mucha detención).

Parto con estas explicaciones no como excusa, sino para indicar el lugar desde el cual me voy a permitir dar algunas opiniones sobre el tema que nos convoca. Porque de alguna manera esa oblicuidad, esa relativa exterioridad del "sistema arte" chileno y su compleja filigrana de filiaciones, modos de inscripción y posicionamientos de obra, han marcado tanto mi producción de artista como la necesidad de generar, por mi cuenta, un marco de reflexión sobre ella. Reflexión que corre por fuera de muchas preocupaciones intra-artísticas en nuestro medio."

En el fondo alude a un sistema de poder discursivo e institucional que se arrastraba desde los '80 y para el cual su figura emerge, precisamente como voz de recambio. Guillermo fue quien le dio aliento al video después del "cansancio" de ciertos artístas que sólo usaron instrumentalmente el video, sin convertirlo en su medio de expresión. Después de la dispersión de la generación de los '80, en que muchos simplemente se abocaron a ser funcionarios del nuevo poder democrático, Guillermo representa precisamente una re-inauguración del uso del video en el arte local al no constituir precisamente una filiación de esa generación. Los poderes del discurso sobre el arte local lo mantuvieron alejado de un reconocimiento temprano.

El año 1993 se crea la primera versión de las Bienales de Video —en esa oportunidad— y de Artes Electrónicas, Guillermo me acompaña como productor. La primera Bienal le concede el 2º Premio del Concurso Juan Downey (en ese entonces el concurso tenía varias categorías). Pero será el 3er Concurso Juan Downey, que le reconocerá su trabajo, otorgándole el premio Bienal para "Comunión" —primera parte de la trilogía "Lecciones Nocturnas". Creo que este video representa la empresa más lúcida de Guillermo con respecto de la memoria histórica:
"¿Cómo encarar la empresa fracasada que consistió la negociación de la verdad histórica oficial en la Comisión Nacional de Verdad y Reconciliación? Esfuerzo puramente estadístico que evade su irresponsabilidad humana. La Comisión borraba simplemente la verdad, pues las víctimas de la dictadura eran negadas en tanto cuerpos. Una verdad sin cuerpo o mejor solo con el cuerpo legal o retórico que permitiera tramitarlos a un pasado no asumido por nadie."

La Dictadura, y sobre todo en los '80, se caracterizó por imponer físicamente los rasgos del orden oficial al explotar expresivamente su visualidad, macabramente, sobre los cuerpos de los sujetos. El cuerpo prisionero, torturado, cadáver o desaparecido. Esta inscripción pública del terror visual de lo cuerpos se hará con la complicidad de la entonces Televisión. Degollados, Carmen Gloria Quintana, el disparo a Pachi Santibáñez, la obligada confesión de Karin Entel...

Alojar el espacio del otro, en un gesto de solidaridad y de puesta en escena de la memoria colectiva. Culpabilidad y responsabilidad moral dictada por la impotencia de no haber estado ahí presente, a causa del exilio involuntario ante la brutalidad, la tortura y la muerte. ¿Por qué no fui yo? ¿Siendo que mi conciencia libertaria y mi exigencia social demandaban la misma respuesta?

¿Cuál es el ejercicio a que nos somete Guillermo en su Texto fundamental y que recorre esencialmente toda su obra? El mismo lo enuncia a propósito de su instalación "Punto de fuga" presentada durante la 4ª Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago —un texto que ayuda a comprender gran parte de los trabajos de aquellos años:

"La noción de tránsito, de flotación desarraigada, como posición existencial, es un tema que recorre el conjunto de mi trabajo de manera más o menos evidente. La biografía, es decir la ficción de una cohesión sobre el eje cronológico del pasar por el mundo, estabiliza una experiencia que es esencialmente fragmentaria, y que está marcada por una inescapable transitoriedad. Desde esa perspectiva, el estar en el mundo es concebible como una eterna intersección, un cruce en permanente deslizamiento (en constante flujo) entre sujeto y objeto. El cuerpo, como límite e interfaz, y el mundo, cuyos objetos adquieren su sentido profundo solo en su encuentro, en su transitar por nosotros, aparecen entonces como dos dimensiones que recaen permanentemente la una de la otra, desintegrándose a medida que se alejan del plano de su intersección: esa superficie imaginaria, donde tanto objeto como sujeto adquieren su sentido en la estabilización provisional de la experiencia, es el sitio de la identidad, de la biografía, de la subjetividad como ficción de lo unitario."

Como en una escena de simulación, en que los términos no se ajustan y en que cada imagen cuestiona a su supuesto modelo y todo comienza entonces a desplazarse y la movilidad se constituye en la razón de ser. Al igual que René Magritte en su autorretrato "El brujo" 1951, fuente lejana de inspiración para "El mundo se está siempre yendo..." —2000 de Guillermo, se trata de problematizar con su propia imagen o la memoria individual. En su instalación "Reconocimiento de lugar" (Galería Gabriela Mistral, 2002) aborda la memoria social y familiar, en "Lecciones nocturnas" —1999, la memoria histórica colectiva.

Cuestión de memoria, cuerpo e imagen

El movimiento comienza cuando pretendemos sustituir la acción real, sobre nuestro entorno real, por la imagen virtual de esa acción propia a nuestra percepción.

Este desplazamiento compromete mi cuerpo y requiere que le reasigne su protagonismo, en su calidad no solo de contenedor y receptáculo sino de articulación (bisagra) y de operador principal de nuestra experiencia perceptiva. Guillermo prolonga y densifica este momento, sabe que en definitiva el cuerpo va al encuentro de la memoria sólo en un estado de afección. Comprometer el cuerpo en la afección, llevarlo hasta la torsión que posibilite pasar a otra dimensión; a la de la memoria —Como la cinta de Moebius, en que la torsión anula un adentro y afuera para pasar de lo finito a lo infinito.

¿Pero, qué pasa cuando lo virtual, la imagen del entorno, es nula, porque ya ha comprometido mi cuerpo al anular toda distancia con la imagen? Se

trata de una receptividad total pues nuestro cuerpo, sujeto de percepción, se transforma en su propio objeto de percepción, el objeto se transforma en sujeto. Sucede entonces que el cuerpo asume y administra desde la afección sensible y subjetiva, a la imagen que permanece fuera de nuestro cuerpo.

Así HACEMOS DE nuestra epidermis la frontera transitiva entre cuerpo e imagen, alimentando esta circulación ya sea del lado de las sensaciones , ya sea del lado de la imagen, o ambas al mismo tiempo, o invirtiendo este proceso como se da más comúnmente en nuestras experiencias.

PERO EL TRÁNSITO no se detiene ahí, e ingresa otro protagonista —que siempre ha estado ahí, alojada en nuestro territorio virtual, la memoria, que por ser virtual le otorgamos ese estatuto de percepción pura. Pero ¿Podemos desprendernos de nuestro cuerpo en este tráfico a la memoria, al supuestamente pasar de la materia a la virtualidad? Si estuviésemos convencidos de que el trabajo de la memoria consiste en un proceso regresivo, que se trata de un recorrido que comienza en el presente para luego ir en busca del pasado, la respuesta sería afirmativa. Pero por el contrario, el desplazamiento constructivo de la memoria, es inverso, es del pasado al presente, de conjugar el pasado en presente.

EL CAMPO METODOLÓGICO y experimental en que se convierte este proceso, tiene como primera operación rescatar aquellos puntos de partidas, a modo de estado virtual, e ir arrastrándolo a través de los filtros y sucesivas capas del palimpsesto de nuestra conciencia, hasta un punto en que este constructo que vamos desplazando y armando al mismo tiempo , en que coincide, aunque sea de forma imprecisa, traslapada e incómoda, la mayoría de las veces, con la percepción vigente, se convierte en estado presente y actante, produciendo la comunión entre conciencia y cuerpo.

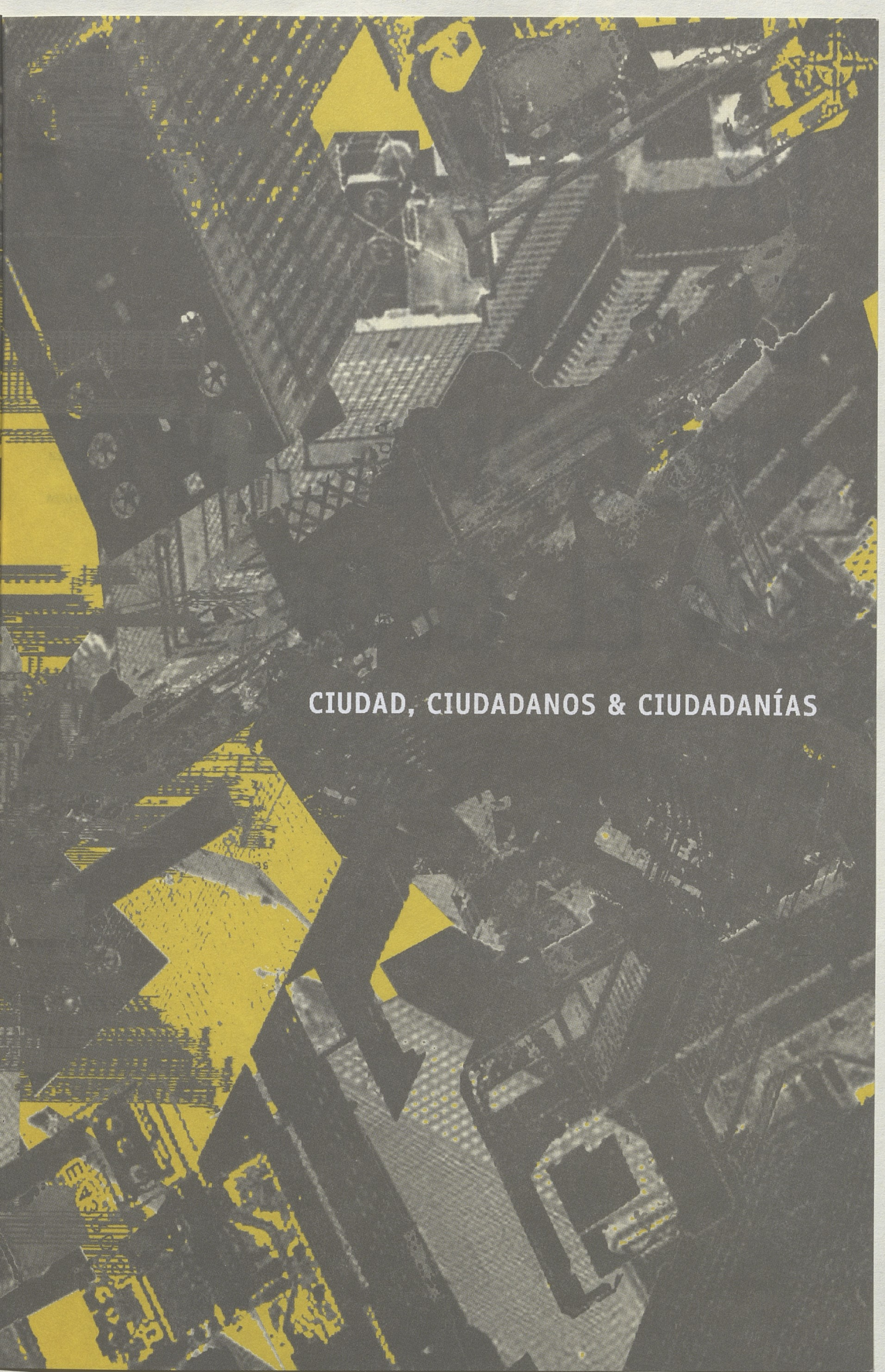
ENTONCES EL PRESENTE sería un estado multifacético, en que se enmarañan diversos estadios de conciencia y sensaciones, pero ante todo de nuestro cuerpo. El presente lo vivimos como estado del cuerpo, es la performance motora y sensorial del hic et Nunc. La memoria ya no es pasado y le arrebatará la vitalidad al cuerpo al actualizarse como presente activo dejando de ser una imagen virtual.

Así, EN LA práctica del arte hacemos de nuestros cuerpos y sus entornos, el final del travelling que significó el tránsito por las diferentes capas de nuestra conciencia.

GUILLERMO SE CONVIRTIÓ en el objeto de su enseñanza, la percepción, aquella que la creemos fútil y externa, en realidad es la herramienta con que trabajamos la densidad y el espesor de ese trayecto que significa prolongar el pasado en el presente y de esa manera formar parte constitutiva de la memoria comprometiendo nuestro cuerpo y por lo tanto su vigencia.

SOLO HEMOS INAUGURADO OTRA FORMA DE COMUNIÓN CONTIGO.

NESTOR OLHAGARAY • QUINTAY, 2007.



CIUDAD, CIUDADANOS & CIUDADANÍAS

LA CIUDAD SERÁ EL HÁBITAT PREDOMINANTE EN EL GLOBO

I. CIUDAD, CUIDADANOS & CUIDADANÍAS

Según cifras de las Naciones Unidas, hacia mediados de los '90 el porcentaje de población urbana en América Latina superó al de Europa. Hoy, aún cuando los países industrializados han estabilizado su población urbana alrededor del 70 u 80%, se proyecta que para el 2015 más del 50% de la población mundial vivirá en ciudades. Las regiones con el crecimiento más explosivo son Asia, África y América Latina. La ciudad será el hábitat predominante en el globo y pensarla, representarla, criticarla, intervenirla, habitarla son necesidades que requieren atención urgente.

¿Qué aspecto tendrán estas ciudades? ¿Cuáles son los desafíos y transformaciones arquitectónicas y urbanísticas que ese crecimiento implica? ¿Cómo se distribuye la relación entre la creciente homogeneización de lo "urbano" en un contexto global (malls, cines, supermercados, museos, aeropuertos), con el carácter idiosincrático, histórica y culturalmente localizado de cada ciudad en particular (memoria urbana, nomenclatura, capital simbólico cultural)? ¿Cuál es el carácter de la experiencia que la urbe ofrece a sus habitantes?

Pero la ciudad es también una compleja red de interrelaciones culturales y políticas. Entre el despliegue cada vez más universal de mecanismos de vigilancia, control y disciplinamiento y la fragmentación interna de las ciudades, ¿Qué clase de sujetos producen estas urbes? ¿Qué tipo de identidades promueven o reprimen? ¿Qué clase de ciudadanos acogen o rechazan, integran o segregan?

En agosto del 2006, Internet cumplió 15 años, con más de 97 millones de sitios web en línea. La creciente ubicuidad de las tecnologías de la información y su puesta en red ha hecho estallar aún más radicalmente las nociones de ciudad y territorio. Fenómenos como la posibilidad de una ciudadanía global instantánea (las cibercomunidades, por ejemplo), las extensas redes de intercambio de información, bienes y modos de control y poder, hacen que la pregunta por la ciudad involucre de un modo nuevo aquella por la ciudadanía, es decir la de los modos de habitar, apropiarse y transformar la ciudad; pero también los modos de constituirse en sujetos políticos.

Entre la globalización y la localización, entre la disolución de las fronteras y la intensificación de los mecanismos de control, entre la vigilancia y el disciplinamiento y los modos de resistencia y apropiación del espacio urbano, la tríada de las ciudades, sus ciudadanos y sus modos de ciudadanía abren tres ejes complejos de interpelación de lo contemporáneo en su realidad, pero sobre todo, en sus posibles. Esa reflexión, en todas su variantes, es la invitación de la 8ª Bienal de Video & Nuevos Medios 2007 a todos los artistas.

Guillermo Cifuentes • 2007.

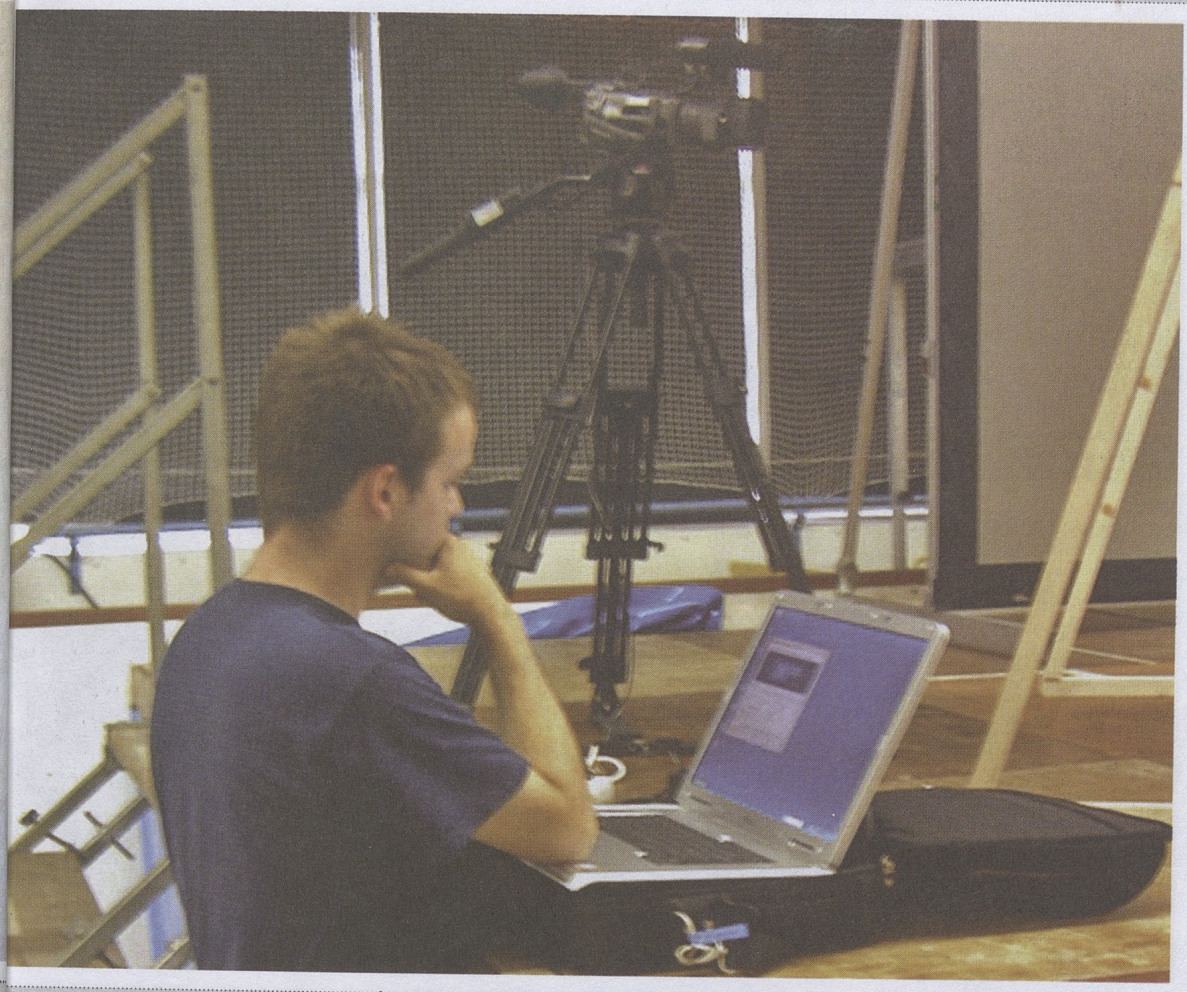
01. CLAUDIA ARAVENA

MIEDO

Video instalación / Loop / 2007.
Chilena.
abuaravena@googlemail.com

La instalación explora algunos aspectos de la construcción discursiva del miedo en la historia del audiovisual, comprendida desde los inicios del cine hasta los dispositivos mediáticos de hoy en día, todo esto poniendo al individuo en el centro de la discusión.

02. NICOLAS BOILLOT



SPOILER (AGUAFIESTAS)

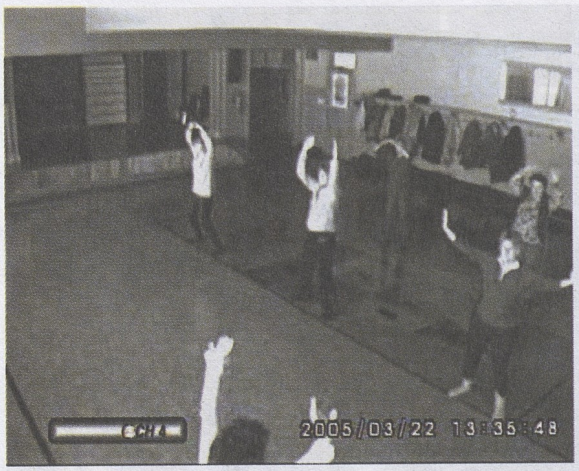
Instalación, 2007.
Francés, artista en residencia.
http://www.fluate.net/

El objetivo de la obra es crear una nueva temporalidad en un video a través de la mirada del espectador. La instalación también intenta cuestionar la noción de narración en el cine, donde el argumento se desarrolla generalmente como una sucesión binaria para crear suspenso o tensión dramática. Los espectadores siguen mirando un filme por el simple hecho de que quieren saber qué ocurrirá en las próximas secuencias.

El filme de Spoiler es proyectado en la pantalla de una sala que permite la circulación de espectadores cuyas siluetas son introducidas en el filme en tiempo real. El mismo film es proyectado, pero con un desfase de 10 minutos, revelando la próxima escena y permitiendo la coexistencia de dos o más temporalidades en el mismo filme. También hay una interacción espacial: para conocer parte del filme, el espectador debe moverse porque es sólo su silueta la que revela una parte espacial del filme. Cuando vemos un filme nuestra presencia física nos sume en un estado pasivo, la instalación trata de cuestionar también este estado de pasividad creando una nueva relación entre el espectador y lo que está mirando.

Curadora, Ximena Narea.

03. MARTIN BUREAU



PÁNICO EN EL PUEBLO
Video instalación / 15 MIN / 2007.
Canadiense.
Curador, Claude Bélanger.
martinbureau@videotron.ca

EN MI PUEBLO de 847 habitantes; tranquilo, acogedor y pintoresco, desde hace poco ronda una amenaza. El cotidiano ambiente camufla transacciones dudosas. Los ánimos están desconfiados. En el centro municipal, las cámaras vigilan las actividades comunitarias. La danza, el Consejo Municipal y los funerales ¡El Tai Chi y el juego de bolos se convierten en horrores con la finalidad de sembrar la anarquía en nuestros campos! ¡Rondan siluetas amenazantes y cargadas de explosivos! Señores, ¡calma por favor!

04. JUAN CASTILLO

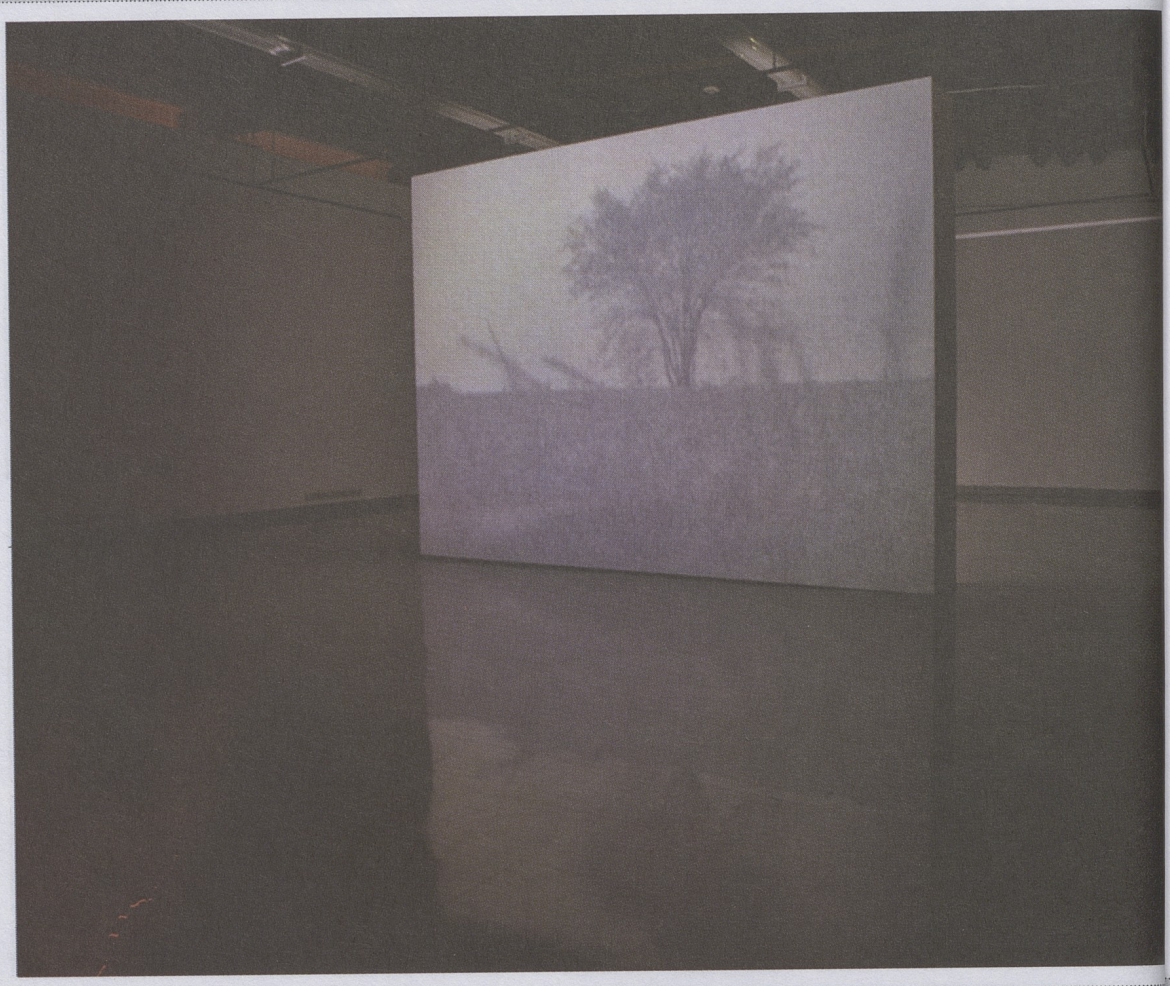
Fotografía: Intervención en Fuerteventura, realizada el 2007 dentro de la muestra 'Deambulatorios de una Jornada, en el Principio y el Proyecto Tindaya'.
Producción del Centro de Arte Juan Ismael, Puerto del Rosario (Fuerteventura).

MINIMAL-BARROCO
Intervención urbana / 2007.
Chileno.
juancastillo37@yahoo.es

El proyecto consiste en una intervención urbana a la ciudad de Santiago. Se realizará en colaboración con los videístas Cristián Valdivia y Luis Lillo, creadores de la Señal 3 de la Victoria. Su base es una serie de entrevistas a realizarse en la población 'La Victoria', donde se les preguntará a sus habitantes ¿qué es arte? Las entrevistas se realizarán en sus respectivas casas, en plano medio, en video HD. Estas entrevistas son la columna vertebral de la intervención que se realizará proyectando éstas desde el interior de un camión adaptado para la performance que recorrerá la ciudad de Santiago desde la población la Victoria hacia el centro de la ciudad.

Esta intervención se enmarca dentro de un proyecto internacional que inicié en agosto de 2006 en la ciudad de Auckland, Nueva Zelandia, que continué en la ciudad de Estocolmo, Suecia y en la ciudad de Fuerteventura, Islas Canarias, España.

05. JEAN-FRANÇOIS CÔTÉ

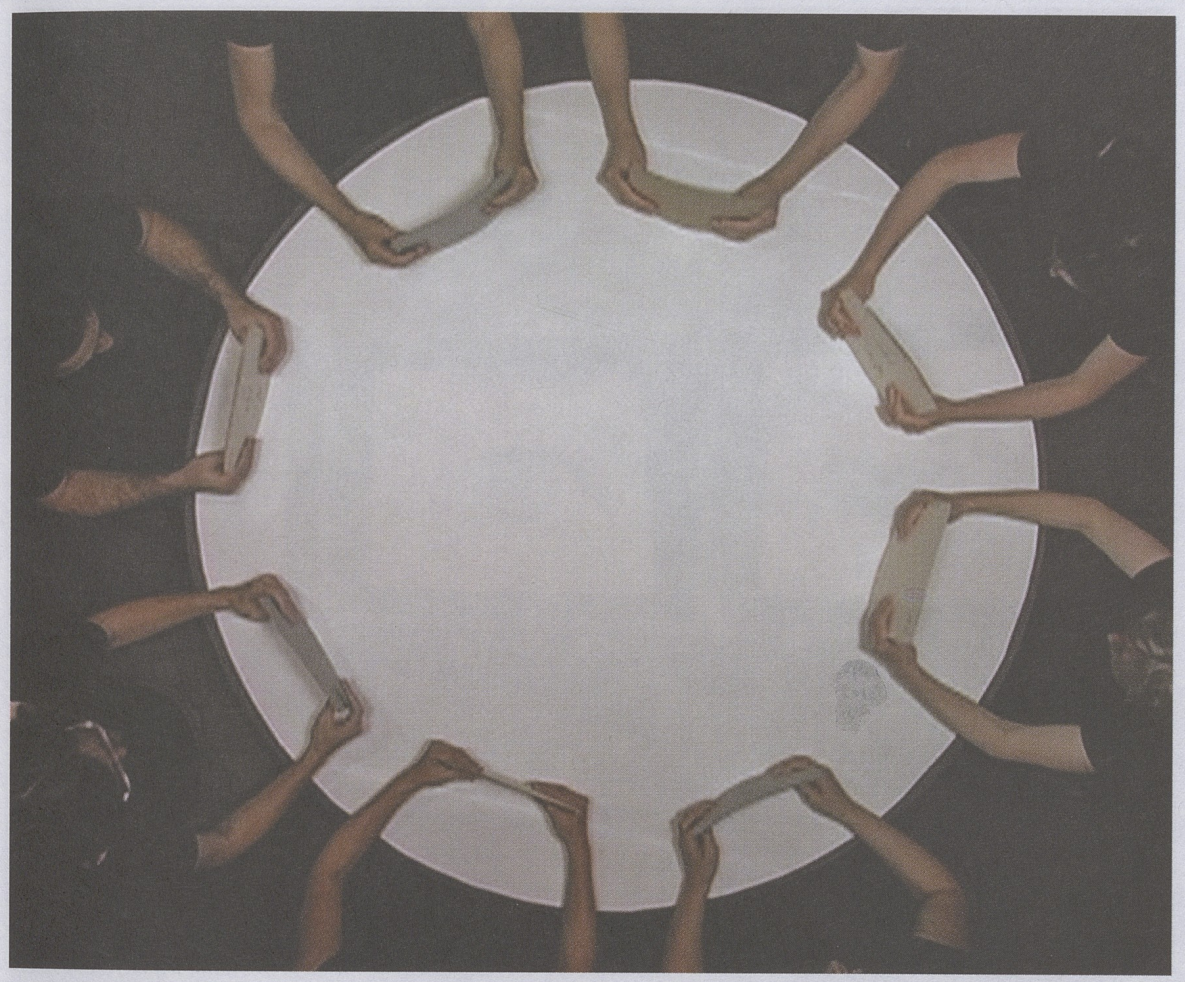


CIUDADES
Video instalación / 9 MIN / 2007.
Canadiense.
Curador, Claude Bélanger.
660, Rue Richelieu #2, Québec,
Canadá, G1R 1K5.

PROYECCIÓN SIMULTÁNEA DE dos videos sobre las caras de una misma pantalla situada al centro una sala. Esta instalación persigue una exploración, comenzada desde hace algunos años, sobre el encuentro entre la imagen videográfica, el objeto y la pantalla. Esto en relación con nuestra manera actual de habitar la ciudad y en una relación crítica frente a la multitud de imágenes mediáticas presentes en nuestra sociedad.

LAS PROYECCIONES MUESTRAN, por un lado, una ciudad-maqueta donde se encuentran la sombra de peatones y diversas escalas de edificios formados por las sombras de objetos depositados en el suelo. Del otro lado, la naturaleza solitaria, por la proyección de un árbol filmado durante la noche en un plano fijo y que se convierte, po contra luz, en una sombra de sí mism La proyección luminosa se convierte así en un lugar de instalación donde la pantalla, en el centro de la sala de exposición, posee una dimensión arquitectural y que lleva al espectado a recorrer la obra. Esta instalación da vida a una ciudad invisible y propone una ficción donde las realidades físicas y virtuales se confunden para crear un lugar que incluye al espectador en la imagen.

06. MANON DE PAUW



TALLER DE ESCRITURA
Video instalación / 20 MIN /
2006-2007. Canadiense.
Curador, Claude Bélanger.
www.manondepauw.com

DESDE HACE ALGUNOS años llevo a cabo una investigación sonora y videográfica sobre los gestos de escritura, sobre los estados mentales y físicos a que conduce, sobre la sonoridad y su materialidad. El hecho que sea un acto tan solitario e introspectivo que pueda encontrar resonancia en el espacio público me fascina, así como su omnipresencia en las tareas cotidianas del artista. El proyecto Taller de Escritura explora varias maneras de amplificar este gesto y de darlle una existencia poética. Pero es ante todo un pretexto para intercambiar con otros artistas, a través de un juego coreográfico bajo el ojo de la cámara. Reunidos en silencio alrededor de una mesa, los participantes crean sobre la pantalla, una obra colectiva en constante evolución. Como no vemos sus rostros, son sus manos que revelan el nivel de sincronismo, de complicidad, de tensión o de caos en el seno del grupo. Durante estas sesiones, el gesto de escritura se transforma en trazado, en dibujo, en ritmo sonoro y coreográfico. Se es sucesivamente productor y destructor, la mesa se convierte en una superficie a intervenir, un territorio a compartir, una zona sensible de interacciónes. Intento crear microsociedades de artistas regidas por reglas más o menos estrictas pero donde todo puede pasar sobre el plano humano.

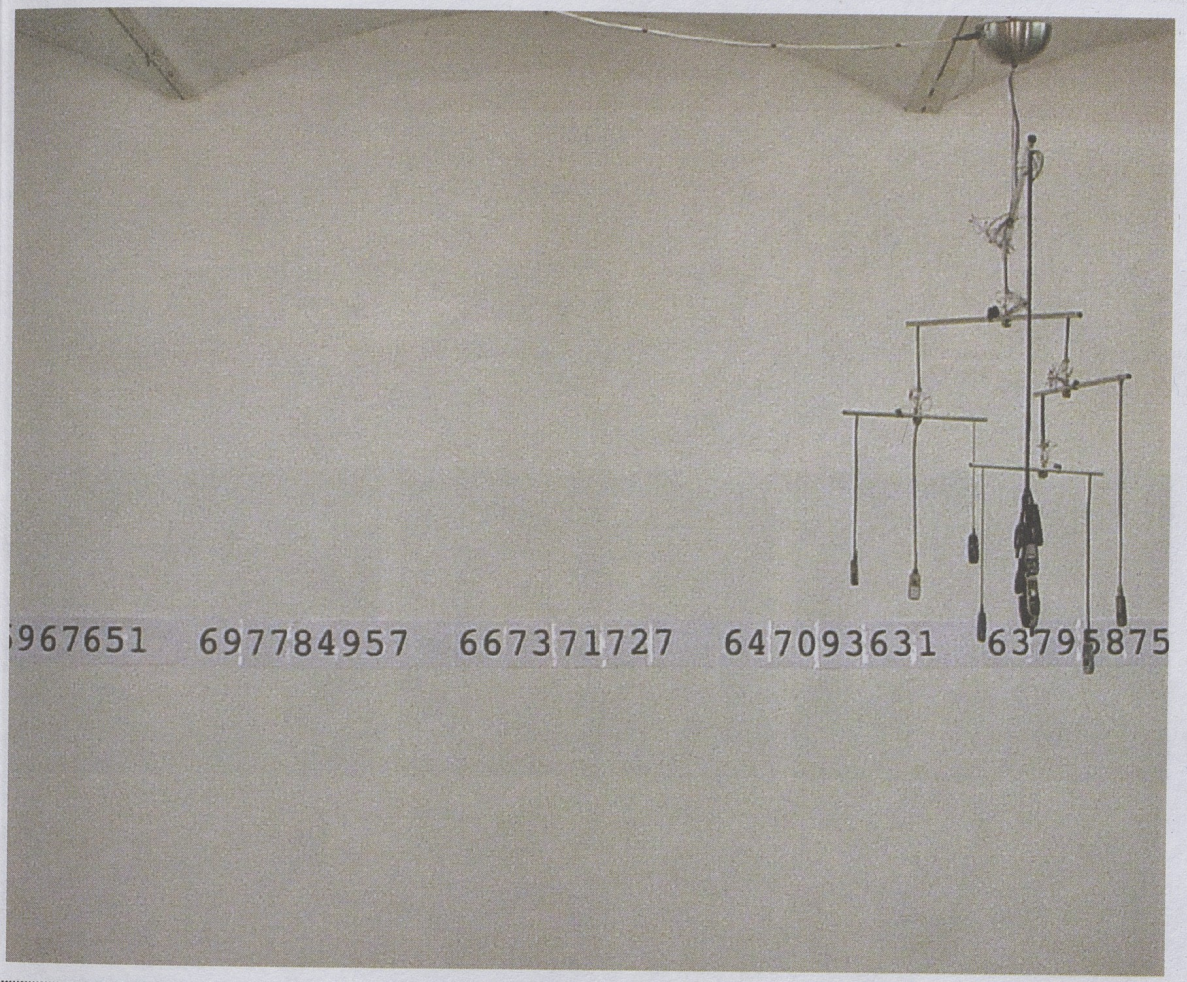
07. MURIELLE DUPUIS LAROSE

MARCAS DE USO
Video Instalación / Loop / 2007.
Canadiense.
Curador, Claude Bélanger.
3412, Rue Cozet, Québec
(Québec), G1W 2R9

MUCHAS VECES QUEREMOS estar en la cabeza del otro, captar su manera de ver. Eso es lo que he intentado abordar en Marcas de uso. Exploro la idea del encuentro, la alteridad, la identidad. Desde el título aludo a las huellas y al desgaste creados por el paso del tiempo sobre un ser y por lo tanto a las marcas sobre la piel, el cuerpo, gestos o mirada... en todo aquello que muestra la singularidad de un individuo y orienta la percepción que tenemos.

ESTE PROYECTO ESTÁ compuesto de una serie de retratos interiores que capturan los ojos de personas. En esta obra, una paradoja surge del hecho que aquí el ojo se convierte en pantalla, es a esta dualidad que nosotros nos confrontamos: el ojo en su materialidad, por una parte, pero también los elementos que se reflejan en él aparecen para el espectador como otros tantos micro-eventos.

08. RAIMUNDO HAMILTON & JORGE HERNÁNDEZ



MOBILE-MOBILE
Instalación 2007.
Chilenos.
www.mobile-mobile.org

MOBILE-MOBILE ES una instalación interactiva en la que se modifica estética y funcionalmente una tecnología de la comunicación. Se aborda al medio ícono del ciudadano actual como un insumo material para generar un tipo de interacción humana basada en la empatía, el juego, la curiosidad y la comunicación cara a cara.

MODIFICACIÓN LÚDICA DE UNA PRÓTESIS DE COMUNICACIÓN DIGITAL

La evolución tecnológica y mediática del siglo XX, que vio el desarrollo de la imprenta, la radio, la televisión e Internet con una aceleración ascendente, llega a un punto de inflexión en la que la conectividad total se miniaturiza y masifica. Es el caso del teléfono celular, que por un lado amplifica la comunicación entre las personas, pero que por otro, cambia el sentido del espacio público, gatillando nuevas maneras de relacionarnos, nuevas proxémicas, nuevas maneras de vivir el ocio y el trabajo y nuevos cruces híbridos en los medios de comunicación. El teléfono celular modifica el paisaje urbano, agregando a las demás prácticas mediáticas la imagen del ciudadano autónomo, siempre pendiente de su mundo privado. El siglo XX, escenario del industrialismo mundial, promovió el uso del reloj portátil, como signo del control del tiempo.

09. MICHEL LORAND

RETRATOS

Video Instalación / 2007.
Belga.
www.michellorand.net
contact@michellorand.be

El acto de resistencia es el motor esencial de estos *Retratos* 'vivientes'. 'Retratos' puesto que se trata de hablar de individuos, 'vivientes' ya que la idea misma del movimiento de resistencia determina la vida.

Este trabajo se inspira entonces en la tensión engendrada por el «estado de resistencia» de un individuo en el corazón de una colectividad, a través de sus pensamientos y sus actos. Reflexión ligada a la historia de Chile y de América Latina. La obra trata del movimiento de las madres de la plaza der Mayo. En signo de protesta contra el desaparecimiento durante la dictadura de sus hijos y nietos, estas mujeres se reunían en la plaza de Mayo en el corazón de Buenos Aires. Todavía hoy en día todos los jueves en la tarde, durante media hora, protestan en silencio contra la desaparición de sus hijos. Chile conoció la misma tragedia después del golpe militar de la junta militar en 1973. Una lista de 1198 desaparecidos circula todavía denunciando la desaparición.

Estas mujeres testimonian juntas su lucha pero en el fondo quedan en la soledad con el profundo dolor de la pérdida de sus hijos, nietos o maridos. Estos retratos por su carácter universal evocan de manera general la pérdida del otro.

10. GUILLAUME MEIGNEUX

SANTO DOMINGO N° 863

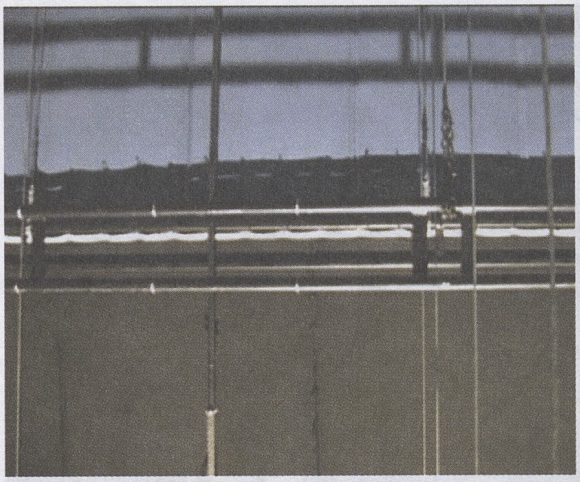
Video Proyección / 8 MIN / 2007.
Francés.
pokapoc@gmail.com

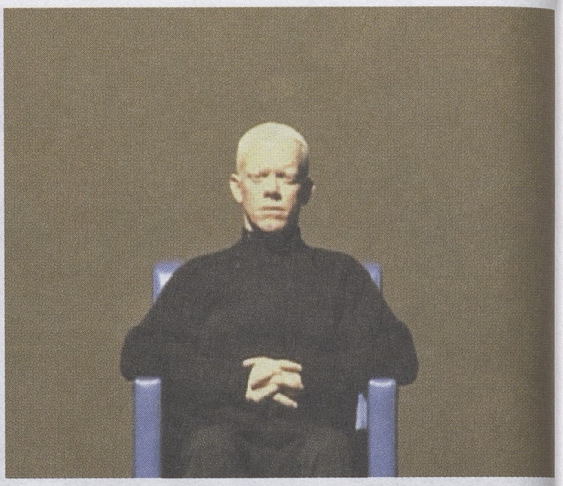
CADA ARQUITECTURA LLEVA SUS ficciones propias, cada arquitectura desarrolla sus fenómenos de desencadenamientos sociales y particulares. Más allá de una crítica del edificio o del entorno urbano, son las personas que ocupan el espacio las que me interesa observar e identificar.

LOS CENTROS COMERCIALES llamados '*caracoles*', específicos a Chile, son un tipo de arquitectura que nació en los '70. Insólito sistema de una rampa sin salida que sube en espiral por varias plantas. Los caracoles eran poco adaptados a un uso comercial y han sido sustituidos por el modelo de los *mall center*, cajas sin alma, totalmente dedicadas a la eficiencia mercantil y a la vigilancia. Sin embargo, los caracoles puntúan la trama de Santiago, sobreviviendo como pueden y dedicándose a todo tipo de comercio, tanto legal como ilegal.

ESTE VIDEO PROPONE el retrato en mosaico de uno de ellos: el caracol de Santo Domingo. Centro comercial popular en el centro de Santiago, que empieza en su base con juegos de video y acaba en su última planta con los tradicionales *café con piernas*, pasando por tiendas de ropas para niños o joyerías.

11. FRANCIS NARANJO





ACTO FRÍVOLO

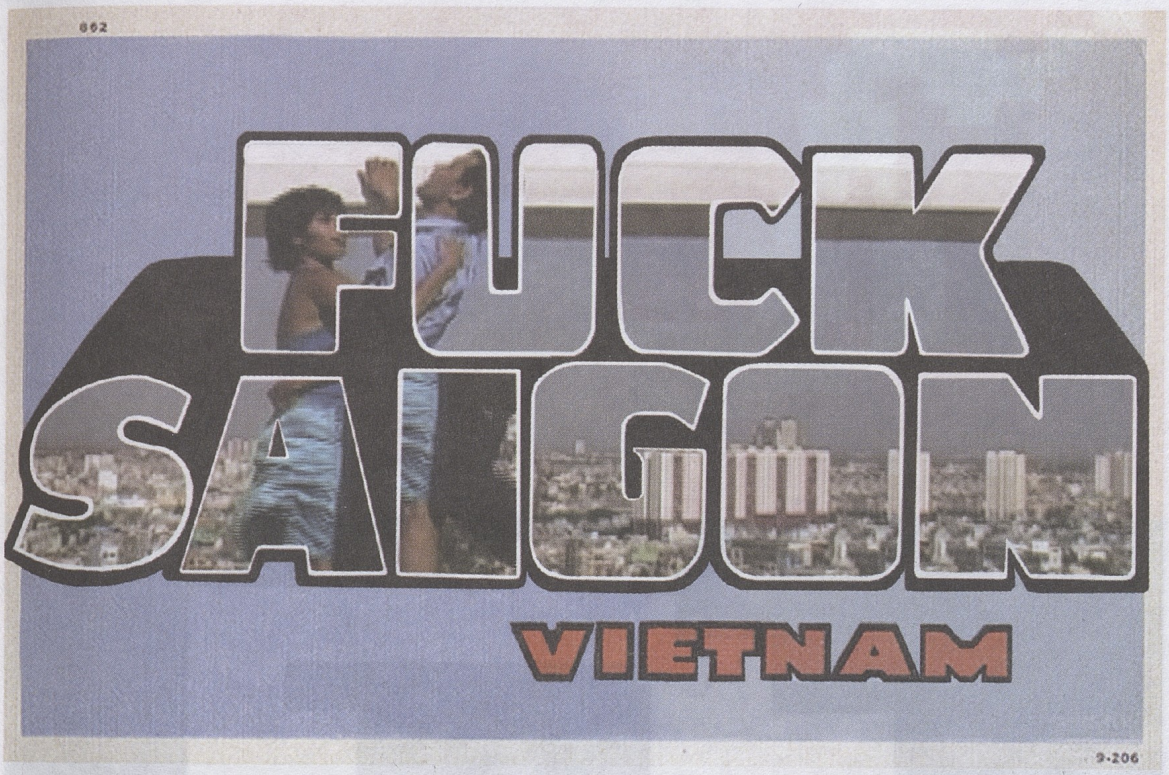
Video Instalación, Galería AFA
Español.
francis.naranjo@telefonica.net

SIEMPRE ES ASÍ, y uno está acostumbrado a que las cosas sean por la cara que cuando te muestran sus tripas, renuncias a entenderlas y vuelves a buscar un principio, al que no te asomas por la falta de hábito, Y más aún en el terreno resbaladizo de lo que llega con los reyes magos, que es el arte. Aunque existen artistas, y no voy a hacer aquí una relación extensa por incierta, que persisten en mostrar el esfuerzo oculto por la risa del trapecista, o el duelo del payaso; como Francis Naranjo, del que ya no recuerdo la primera vez que impuso los cables sobre uno de sus característicos ambientes. Al principio meras instalaciones y hoy verdaderos mundos heteróclitos. Unos cables situados allí para que veas las cosas con su filiación, y más en casos tan graves como los desvelados por unas obras al límite de lo verosímil.

JUZGUE EL LECTOR, y diga si este pequeño ambiente de absoluta realidad no hubiese parecido ficticio de no haber sido expresa la parte intestina de la escena, y considerado de forma muy distinta si ajeno al drama desenvuelto sobre un escenario teatral, como indica la extensión de su tramoya y patio de butacas.

NILO CASARES · 31.07.2007.

12. NICOYKATIUSHKA



NK

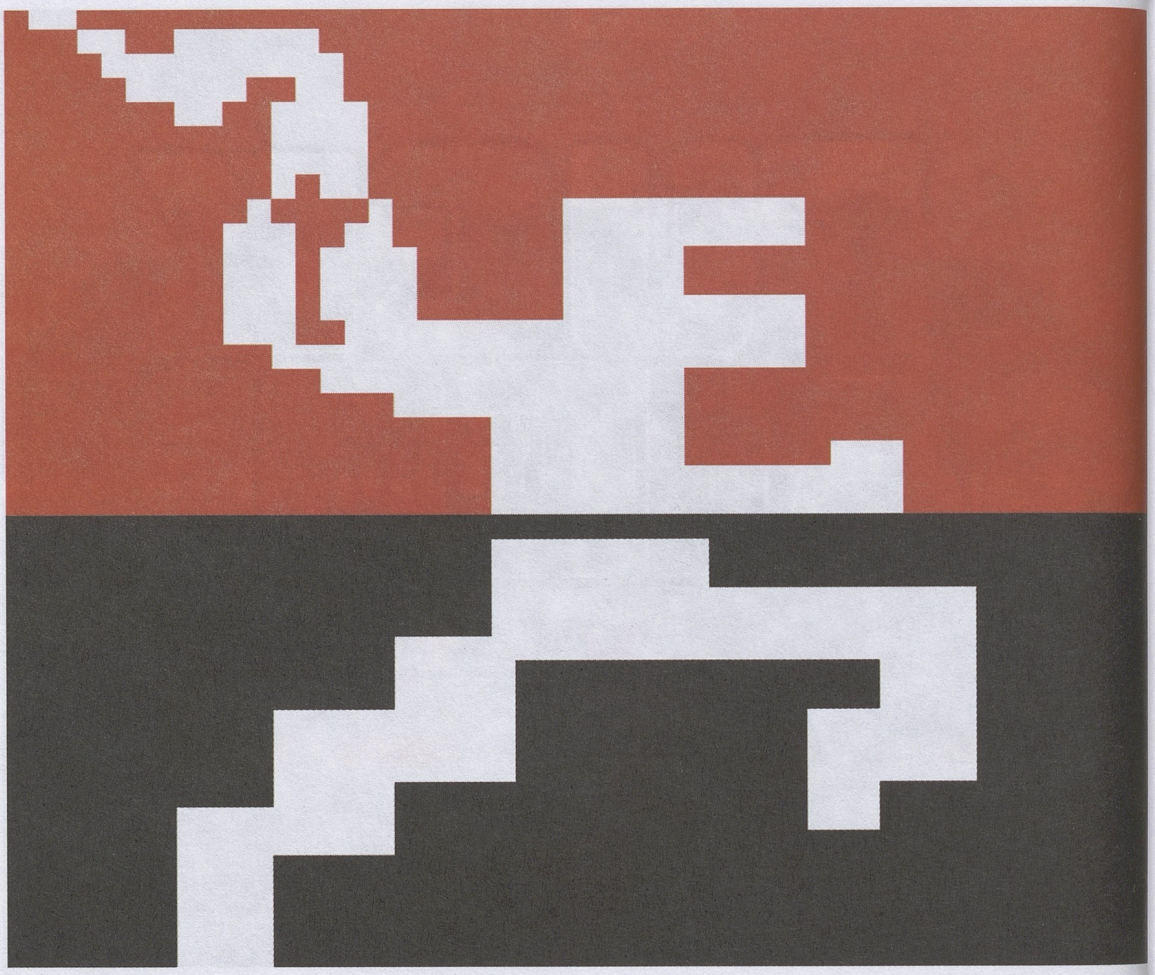
FUCK IS IN THE AIR
(FUCK NEW YORK, FUCK USA, FUCK SAIGON, FUCK CHINA, FUCK CAMBODIA)

Video Instalación / 5.3 MIN / 2006-2007. Chilenos.
Filmado en: Cambodia, China, estados Unidos, Vietnam.
nicoandorkatiushka@gmail.com

LA CONDICIÓN DEL turista o del extranjero es la de carecer de derechos de participación política o de participación activa dentro de una comunidad política. El turista es de por sí el no ciudadano.

BAJO ESTE ESTADO anárquico, nicoykatiushka crean una serie de videos, en donde, a través de la mirada superficial del turista, apropian espacios arquetípicos de un país y se filman teniendo relaciones sexuales en el aire. Espacios como la Gran Muralla en China, Angkor Wat en Cambodia, la bandera Americana en la suburbia de Estados Unidos o el skyline de Nueva York. El nombre de las obras (Fuck China, Fuck Cambodia, etc.) entrega una lectura dual; por una parte se refiere al acto mismo de los artistas, quienes aparentan tener sexo y por otro lado, puede ser leído como una lectura superficial frente al país, propia del turista. Siguiendo esta lectura superficial, los artistas, en postproducción, sobreponen una postal del lugar del video. Por ejemplo, la gran muralla, Angkor Wat. La postal es escaneada e intervenida para luego ser pintada por artistas Vietnamitas a los cuales se les paga un sueldo mínimo para recrear una pintura exacta a la postal outsourcing del arte.

13. CHIRISTIAN OYARZÚN



GUEMBOI

Video juego online / 2007.
Chileno.
coyarzun@error404.cl
Lyrics & BGM for GUEMBOI,
by voodoochild.
www.error404.cl/guemboi

A HARD PLACE

NO ES CÓMODO este lugar/tiendo a pensar q esta reunión es anacrónica o q mi mirada sobre ella lo es/mi mirada sin duda lo es//de lo q habia q sakar lecciones no se ha sacado nada//la palabra ciudadanía lamentablemente se welve una figura institucional/ ciudadanos somos aquellos que manifestamos nuestra voluntad en un sistema político establecido y no representativo/ciudadanos son los buenos ciudadanos, aquellos que respetan el órden público, pagan sus impuestos, trabajan para el país/sin embargo la mayoria de los ciudadanos tiene una vida hecha mierda/en una ciudad que se ha intentado racionalizar sin profundizar en su estructura// el criterio técnico primará en todo, en adelante, x siempre//la vida civil no existe más/somos consumidores; o excluidos/el poder político es sólo una fachada de intereses económicos/ conocemos realmente el rol que esperamos tener en el proceso de globalización? / puede torcerse el signo de estos procesos? / tenemos alguna capacidad de reacción e integración?// buskamos en una dirección ekivokada /estoy cansado y no kiero argumentos /prefiero tejer chalecos con ancianos que correr detrás de lo nuevo/q escalar lugares y pegar codazos//voy a tomar sus cuerpos y vaciarlos/convertir sus geometrías en un mundo en rojo, negro y blanco/en este otro ritual vaciado de prender fuego a tu nombre

14. RICARDO PONS

LA CIUDAD ANARQUISTA AMERICANA

Instalación / 2007.
Argentino
ponsrichard@yahoo.com

La instalación de la "Ciudad Anarquista Americana" más allá de un ejercicio estético, plantea una postura reflexiva acerca de la necesidad de ensayar utopías regionales o locales en un mundo en donde abrumadores medios técnico-económicos vehiculizan la imposición de un único sistema de valores y al mismo tiempo de control. Esas utopías regionales o locales deberán actuar como células biológicas que aprendan las distintas estrategias de los virus para evitar la acción de los anticuerpos del sistema. A su vez los mensajes de comunicación entre las distintas utopías regionales deberán ayudar a constituir así un tejido vivo. (extracto)

15. ENRIQUE RAMÍREZ

PAISAJE

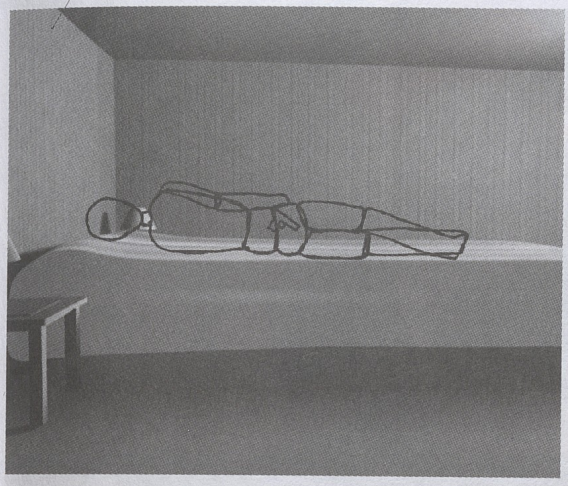
Video / 10 MIN / 2007.
Chileno.
enriquera@gmail.com

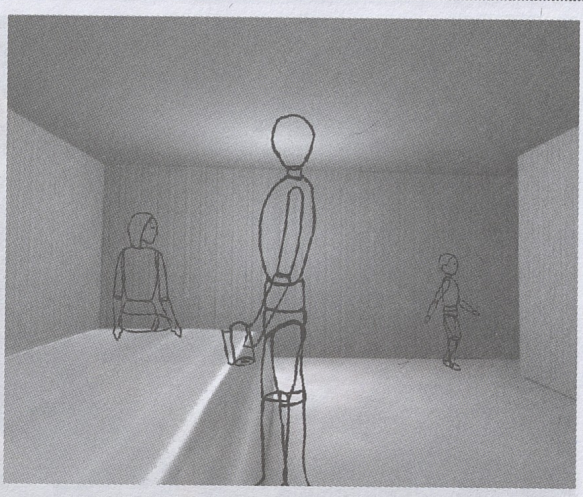
CONSEJO NACIONAL
DE LA CULTURA Y LAS ARTES
FONDART

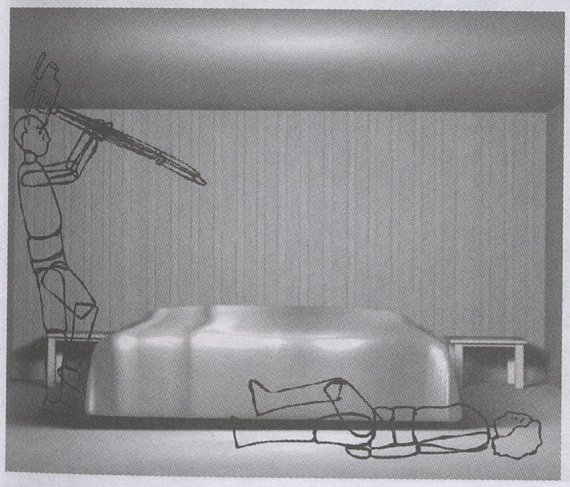
EL PAISAJE, COMO representación de la naturaleza, es una construcción de la imaginación que va conformando paulatinamente una memoria, constituye una biografía en continua mutación. 'Paisaje' es un proyecto que consta de 3 partes: una pagina web, un video y una revista. En la primera parte el trabajo se centra en la memoria de diferentes personajes los cuales hablan sobre su sensación de contemplación sobre una imagen y un lugar, cómo verla, cómo entenderla. Paisaje es un cúmulo de imágenes que se desploman sin parar de varios lugares de la tierra, invaden las retinas de los ojos y molestan por su insistencia. Las imágenes y la imagen se convierten en un sólo 'Uno desbordante' que encuentra en la ciudad contemporánea su forma perfecta, capaz de auto alimentarse, remodelarse y reformularse un instante tras otro. Paisaje no sólo 'contiene' sino que también se proyecta a la búsqueda constante de nuevos códigos, en este caso en relación al video y a las posibilidades de ver y transformar los lugares. ¿Por qué trabajar con un paisaje y sus habitantes? Estamos insertos en una vorágine de información, entre una multitud de memorias desparramadas y de retratos que no vemos nunca. Habitantes que se han desprendido de sus lugares, pero que mantienen intactos sus recuerdos y sus lugares en la retina y en la mente.

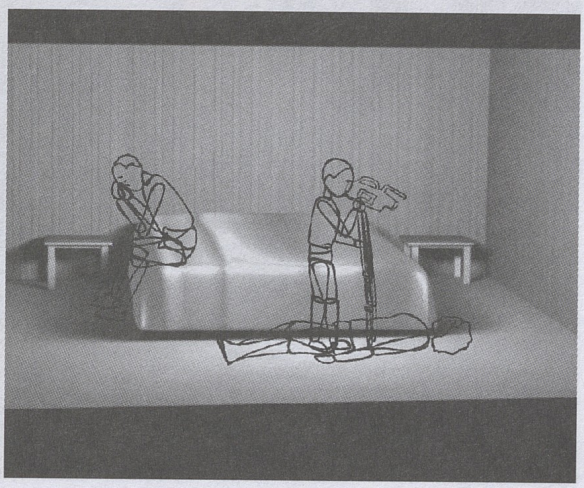
A Guillermo mi amigo siempre...

16. ISABEL ROSEMBLATT









LA HABITACIÓN
Video multicanal / Loop / 2006.
Chilena.
mowy22@hotmail.com

LA HABITACIÓN ESTÁ compuesto de tres videos que se muestran simultáneamente en una narración circular. Los relatos son similares en su forma y se complementan por la similitud de los espacios y la interacción de los personajes. Estos pueden ser agredidos, agresores o salvadores según su posición dentro del relato. Lo absurdo de las formas de agresión vuelve absurda las agresiones mismas, parodiando así la violencia indiscriminada del mundo actual.

SE HABLA DEL mundo de lo onírico, de la relación de incoherencia que puede existir entre tiempo y espacio. El contenido ya no esta en la historia misma, sino en la manera como esta es contada. Los distintos elemetos de la narración no siguen una línea jerárquica de organización, sino que cualquier elemento puede afectar o incidir sobre el otro, sin articularlo ni desarticularlo. El guión no va a ninguna parte, nunca deja de suceder y ninguna acción logra realizarse por completo.

CONSEJO NACIONAL
DE LA CULTURA Y LAS ARTES
FONDART

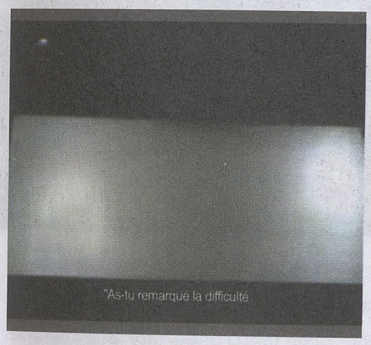
17. DANIELA SALINAS

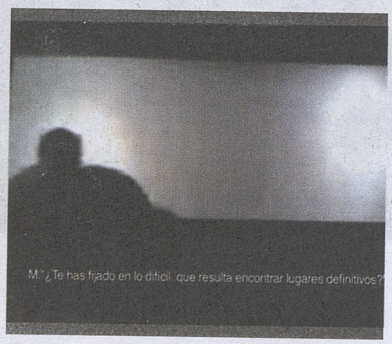
A LA IMAGEN DE LAS CONSECUENCIAS DE LA ACCION

Video / 1.38 MIN / 2007
Chilena
liriobadilla@yahoo.es

LA POSICIÓN BÁSICA o en guardia del boxeador es fundamental tanto para el ataque como para la defensa, el cuerpo debe mantenerse bien erguido pero carente en absoluto de rigidez; los músculos no deben estar en tensión sino relajados, elásticos, listos para entrar instantáneamente en acción. El principio de la colocación correcta de los pies es que el peso del cuerpo debe estar distribuido en forma pareja sobre ambos; colocados en esta última posición, los pies permiten que las rodillas se aproximen entre sí, con lo que las piernas quedan formando más o menos una X; dicha posición resulta muy conveniente para efectuar torsiones rápidas del cuerpo en ambos sentidos. De la posición de los pies y las piernas se deriva el quedar, en forma natural, con su hombro izquierdo más adelantado que el derecho, vale decir que el hombro izquierdo queda más cerca del contrincante. La cabeza se mantendrá baja, protegiendo el mentón con el hombro izquierdo; al bajar la cabeza el hombro izquierdo actúa como protección para el mentón. La mirada debe estar fija en el adversario, al cual, por decirlo así, 'se lo espía desde abajo de las cejas'. El boxeador principalmente sólo ve el busto de su oponente, pero con la práctica logrará ver perfectamente todo el cuerpo del adversario; y ello es importantísimo, puesto que por leves movimientos de éste puede anticiparse y contrarrestarle su intención de atacar.

18. CAROLINA SAQUEL

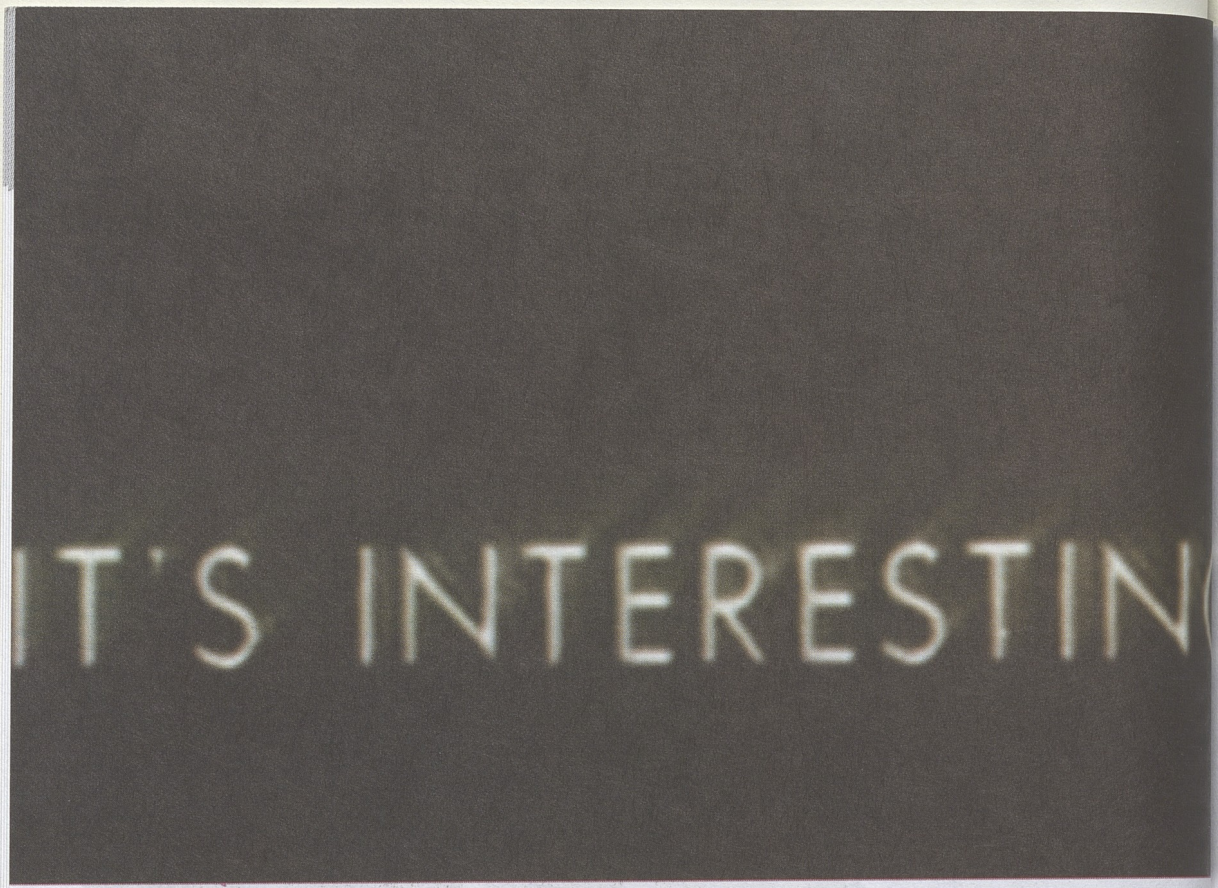




SANS TITRE (BLINFOLD)
Video instalación / 4.5 MIN / 2006.
Texto, La Mujer Justa.
Producción, Forum des Images.
Chilena
carolina.saquel@gmail.com

SANS TITRE (BLINFOLD) es resultado del encargo hecho por Forum des Images (París, Francia) para el festival Pocket Film realizado en Octubre del 2006. Como una manera de experimentar con nuevos soportes en la producción de la imagen en movimiento, fueron distribuídos teléfonos celulares dotados de un dispositivo de grabación de video, así como de imagen fija. Este proyecto se constituye, entonces, a modo de una reflexión sobre las crecientes posibilidades que las nuevas tecnologías ofrecen para afrontar el trabajo de la imagen en movimiento, de acceso a un mayor número de personas. Ligereza tanto en la portabilidad del aparato como en el "rodaje", se proponen como las ventajas de un soporte que permite, al mismo tiempo, una mayor proximidad y espontaneidad en el abordaje del tema a grabar.

Sans titre (blinfold) se constituye a partir de la narración, más particularmente en torno a la narración de historias que nos propone el cine, para encontrar esas historias, para quizá olvidar la propia. La pantalla vacía, aún sin imagen, momento de expectación y de silencio durante el arribo de los espectadores quienes "esperan" la aparición de una imagen que aún no llega. Finalmente, ¿quién cuenta la historia?



II. FREEDOM OF EXPRESSION· ZKM

Imagen: Television texts, Jenny Holzer, Estados Unidos. Video, color, sonido, 27,32 min 1990. Colección ZKM.

Hasta ahora en muchos países del mundo aún no se sobreentiende el tema de la libre expresión, a pesar de estar contemplada en la declaración del artículo 19 del reglamento general de la ONU con respecto a los derechos humanos y fue en las democracias es parte fundamental de su constitución. Actualmente siempre nos volvemos a confrontar con las más diferentes opiniones en lo que a su comprensión se refiere. Los debates actuales en lo referente al uso de la libertad de prensa tanto en Rusia como en China, así como también los debates con motivo de la huelga de las caricaturas danesas, refuerzan esta observación. Estos conflictos conllevan a que también entre nosotros la libertad sea tema de discusión y que aquí y allá se exijan restricciones. La libre expresión (también la libertad del arte) viene siendo, por lo tanto, hoy en día, un derecho que siempre tiene que volver a defenderse.

Si uno en el arte no ve un sistema auto referencial si no que un barómetro de la situación de un estado o sociedad, aquella libertad representa una condición fundamental para la existencia y para el desarrollo de una democracia. Ésta observa el acontecer político y el desarrollo de los medios, reflexiona sobre el desempeño de nuevas tecnologías en el campo de la ciencia y de la investigación, se preocupa del comportamiento del sujeto y de mucho más. Entre otros, la libertad del arte es también no tener que comprometerse con ninguna de las áreas, enfocando otro ángulo visual y escoger los recursos artísticos expresivos libremente. Precisamente esta autonomía del arte, que

por ejemplo no esta dado en un medio como la televisión, finalmente ha hecho posible el éxito del arte del video, tornando éste en un medio discursivo. Bastante más tarde fue musealizado este arte del video y, por lo tanto, los artistas mediales muchas veces alejados del mercado y apoyados por una propicia infraestructura técnica mediante magazines de video colectivos y de estudio, hacia una democratización del médium video, recién posibilitan un informe alternativo o bien una elección sobre el tema lejos de las costumbres de los espectadores. Libertad en lo concerniente al arte del video como también libertad de imágenes y de poder servirse diariamente del fondo de imágenes de las noticias, de las conversaciones y de la ciencia sometiendo este al mismo tiempo a un análisis y a una elaboración. En ese sentido los videos producidos por artistas se diferencian enormemente de aquellos producidos comercialmente con contenidos mediales.

El programa de video tripartito 'Freedom of Expression' quiere fijar ese crítico y reflexivo potencial del video, siendo inherente al medio desde el inicio de su uso artístico. En atención a los trabajos de la colección ZKM, procedentes del ámbito cultural americano y europeo, se desea brindar una amplia visión de la creación del medio video de los años 1970 hasta el día de hoy. En ese sentido el término 'libertad de expresión de opinión', de la 'libre expresión' deberá entenderse como algo amplio y referirse junto a temas políticos también a inspecciones tecnológicas, científicas y privadas. De esta forma la primera parte (política y comunidad) del programa se encarga explícitamente a los ostensibles temas de la convivencia política y social. En la segunda parte nos hablan las cosas y los objetos que nos rodean en el sentido baudrillardiano como mediadores entre lo subjetivo y la sociedad. A ellos aquí se les hará entrega de una plataforma para que den su opinión sobre el consumo, desarrollo tecnológico y científico, al significado de objetos y de las arquitecturas. Tercera parte (identidad y uno mismo) crea un espacio para lo privado, comentarios personales y posiciones determinantes, dando un vistazo a la historia de una ocupación con el propio cuerpo, la imagen del cuerpo y a la busqueda de identidad, teniendo de trasfondo cambios mediales y sociales.

El amplio espectro de videos tendrá que permitir leer el programa, aparte de la orientación temática, también en lo referente a los aspectos formales. De esa manera se podrá formar una idea sobre el desarrollo del video y de las técnicas artístico-creativas desde los años 70 hasta hoy en día.

Thomas Thiel · Curador.

I. POLÍTICA & SOCIEDAD

1.PAUL GARRIN
FREE SOCIETY
Video, color, 3 MIN, 1988.
Premio de video arte alemán 1992.

2.DARA BIRBAUM
CANON: TAKING TO THE STREET
Video, color, 10.10 MIN, 1990, Estados Unidos.
Premio de video arte alemán 1992.

3.JENNY HOLZER
TELEVISION TEXTS
Video, color, sonido, 27.32 MIN, 1990, Estados Unidos.
Colección ZKM.

4.PIA GRESCHNER
BLUE HOUR 1-3
Video, color, sonido, 2.27 MIN, D 1997.
international / medios / arte / premio 2002.

5.SUNAH CHOI
LEARNING ASIA
Video, color, sonido, 10.13 MIN, D 2001-2002.
international / medios / arte / premio 2002.

6.MARK BOSWELL
AGENT ORANGE
Video, color, sonido, 4.39 MIN, 2002, Estados Unidos.
international / medios / arte / premio 2003.

7.GABRIELA GOLDER
COWS
Video, color, sonido, 12 MIN, RA 2002.
international / medios / arte / premio 2003.

8.OLIVER RESSLER
THIS IS WHAT DEMOCRACY LOOKS LIKE!
Video, color, sonido, 38 MIN, A 2002.
international / medios / arte / premio 2002.

II. COSAS & OBJETOS

1.STEINA
THE MAKING OF SUMMER SALT
Video, color, sonido, 1.3 MIN, 1982, Estados Unidos.
Colección ZKM.

2.DIETER KIESSLING
VIDRIO CAYENDO 3
0.42 MIN, D 1986, Estados Unidos
Colección ZKM.

3.PETER WEIBEL & HENRY JESIONKA
LOGO CULTURE
Video, color, sonido, 5.06 MIN. 1986, Estados Unidos.
Colección ZKM.

4.NORBERT MEISSNER
OBSERVE ESTA CINTA
2.25 MIN, D 1990.
Colección ZKM.

5.BILL SEAMAN
PASSAGE SETS. ONE PULLS PIVOTS AT THE TIP OF THE TONGUE
Video, color, sonido, 30 MIN, J/AUS/D 1995.
Premio Internacional de video arte 1995.

III. IDENTIDAD & UNO MISMO

6.MIKA TAANILA
INAUGURATION OF A SPACEBANK
Video, color, sonido, 3.27 MIN, 1998.
international / medios / arte / premio 2000.

7.BIT · BUREAU OF INVERSE TECHNOLOGY
BIT PLANE
Video, s/w, sonido, 14.34 MIN, GB 1999.
international / medios / arte / premio 2001.

8.HARUN FAROKI
OJO / MAQUINA II
Video, color, 15.46 MIN, 2002.
international / medios / arte / premio 2003.

9.LOTTE SCHREIBER
QUADRO
Video, color, sonido, 9.30 MIN, A/I 2002.
international / medios / arte / premio 2003.

10.JENS KULL
MAKROMORPHOSIS
Video, color, sonido, 1.20 MIN, 2004, México.
international / medios / arte / premio 2004.

1.DENNIS OPPENHEIM
ROCKED STOMACH
Video, b/n, sonido, 2.54 MIN, 1970, Estados Unidos.
Colección ZKM.

2.VALIE EXPORT
HYPERBULIE
Video, b/n, sonido, 6.35 MIN, A 1973, Estados Unidos.
Colección ZKM.

3.ULRIKE ROSENBACH
NO VAYA A CREER QUE SOY UNA AMAZONA
Video, color, sonido, 10.25 MIN, D 1975.
Colección ZKM.

4.MARCEL ODENBACH
LA DISTANCIA ENTRE MÍ Y MIS PÉRDIDAS
Video, color, sonido, 10.12 MIN, D 1983.
Colección ZKM.

5.SADIE BENNING
JOLLIES
Video, b/n, sonido, 11 MIN, D 1990, Estados Unidos.
Premio alemán del video arte 1994.

6.TRACEY EMIN
WHY I NEVER BECAME A DANCER
Video, color, sonido, 6.4 MIN, GB 1995.
Premio internacional del video arte 1997.

7.EIJA-LIISA AHTILA
TÄNÄÄN / TODAY
Video, color, sonido, 9.3 MIN, FIN 1996.
Premio internacional del video arte 1997.

8.BJØRN MELHUS
NO SUNSHINE
Video, color, sonido, 6.1 MIN, D 1997.
internacional / medios / arte / premio 2003 .

9.JÖRG BURGER
EXPLORATION
Video, color, sonido, 18.15 MIN, A 2003.
internacional / medios / arte / premio 2004.

10.OLIVER PIETSH
TUNED
Video, color, sonido, 14 MIN, D 2005.
internacional / medios / arte / premio 2004 para Ciencia y Arte.

11.JOHAN GRIMONPREZ
LOOKING FOR ALFRED
Video, color, sonido, 10 MIN, B 2005.
internacional / medios / arte / premio 2005 para Ciencia y Arte.

MUESTRAS

I. INSTITUCIÓN INVITADA · ZKM

Imagen: Desfile, Susan Norrie. Obra de arte interactiva, 2001.

Interactivo «media art _ produced@zkm.de»

Bajo el título interactivo media art_produced@zkm.de, el ZKM (Centro de Artes y Medios de Karlsruhe, Alemania) en su calidad de institución huésped, presentará en la 8ª Bienal de Video y Nuevos Medios en Santiago de Chile 2007 obras de arte interactivo, que desde 1994 fueron producidas por artistas invitados al ZKM. Además presenta, a través de múltiples publicaciones del archivo del ZKM, una panorámica sobre el desarrollo del arte medial y sus corrientes contemporáneas.

La mayor eficiencia en los medios de transporte, Internet, así como también el uso masivo de la producción de material individual de CD-ROM, DVDS y juegos computacionales nos deja hoy en día sumergidos en un océano de imágenes y sonidos, de los cuales emana sólo una ínfima parte que perfile una intención o que tenga creatividad artística. Entonces, si la revolución medial se acelera mediante el avance tecnológico y las grandes inversiones financieras, sólo puede ofrecer un contrapeso a la total comercialización del área cultural, el refuerzo desplegado por una actividad creativa y crítica.

Justamente, persiguiendo esta meta se fundó en 1989 el ZKM (Centro de Artes y Medios de Karlsruhe). Este centro cumple con la tarea, en el campo de la ciencia y la comunicación, de crear las instancias necesarias para una discusión entre el arte y los nuevos medios y en ese sentido especialmente promover a artistas, científicos y técnicos abordando interdisciplinariamente

la búsqueda del desarrollo de estas tecnologías en el área de las artes. Mientras se mantenga en pie la contradicción entre la fascinación y la crítica, el ZKM se ha dado la tarea de estar consciente de aquel proceso dramático a través del apoyo a los nuevos medios que de manera radical cambian nuestra visión del mundo.

PARA AGOTAR LA unión de las artes tradicionales con las tecnologías mediales emergentes se instaló en este Centro en 1994 un laboratorio de multimedia el que desde entonces tiene como tarea investigar y preparar las instalaciones experimentales para permitirle al espectador entrar en un diálogo con la historia y con el futuro del arte medial. Para el desarrollo de una escritura multimedia se han formado dos colecciones editoriales el magazín CD-ROM 'artintact' (1944) y la colección 'ZKM digital arte edición' (1998). Han sido escogidas veinticuatro obras interactivas de las dos colecciones por parte de la 8ªBienal de Video y Nuevos Medios.

¿CÓMO SE ENTIENDE y se define nuestro acercamiento a esta escritura nueva e interactiva? Observando nuestras propias interacciones, abandonando el restringido rol de espectador de museo, volviéndonos al mismo tiempo lector, jugador, usuario, pero por tiempo limitado, co-autor de una obra, que se puede desplegar en mil y una variante.

LOS MEDIOS DIGITALES han ampliado nuestro horizonte, pero al mismo tiempo lo han restringido. El precio que estamos pagando por esta increíble cantidad de información, es a menudo una pérdida del inminente contacto sensorial con la realidad. El artista no puede pensar solamente en conformarse con falsas promesas sobre la inmensidad. Su apelación está en el intento de interrogar a la realidad por medio de lo virtual; para ello hace suyas las nuevas herramientas.

ESTA ES AL mismo tiempo la meta de la exposición actual: introducir al espectador a la nueva lectura, examinando con ello las estrategias mediante las cuales los medios masivos influyen con respecto a nuestra visión del mundo.

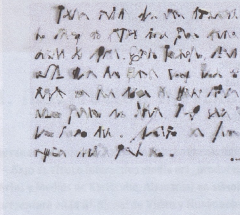
EN COLABORACIÓN CON el Goethe-Institut podemos decir que el ZKM ha podido crear diferentes colecciones de archivo entregando una vista panorámica sobre el cambio de la creación artística en los últimos 40 años. Los dos CD-ROM arte medial, acción y arte de los medios e interacción, como también la red del archivo WEB arte medial pueden contribuir de esta forma a una crítica comprensión de las nuevas expresiones artísticas mundiales.

DR. BERNHARD SEREXHE

JEFE CURADOR ZKM MUSEO MEDIAL KARLSRUHE · 2007.

1.1 JEAN-LOUIS BOISSIER
FLORA PETRINSULARIS
Sección A / Artintact I
Obra de arte interactiva 1993 /1994

Un libro virtual, multimedial. La primera parte se basa en breves párrafos de las "Confesiones" de Jean-Jacques Rousseau, en la segunda parte encontramos un herbario fílmico que se gestó en los lugares auténticos de las 'Caminatas' de Rousseau.

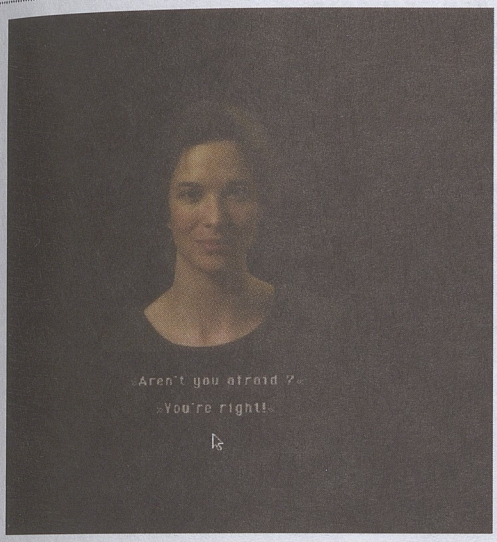


1.2 ERIC LANZ
MANUSKRIPT
Sección A / Artintact I
Obra de arte interactiva 1994

Algo que a primera vista parece como escritura de signos crípticos, resulta ser una colección de herramientas y artefactos para el hogar. Cada uno de ellos se puede tocar con un clic, y sigue un video corto de 4 seg sobre un posible uso de un objeto seleccionado.

1.3 BILL SEAMAN
THE EXQUISITE MECHANISM OF SHIVERS
Sección A / Artintact I
Obra de arte interactiva 1991 / 1994

Con una base de una frase compuesta de 10 unidades con un menú poético de 330 palabras, es posible realizar las combinaciones más diversas. Cada una de las palabras va asociada a una determinada secuencia en video, de tal manera que al combinar una nueva frase, también se "monta" una película nueva.



2.1 LUC COURCHESNE

PORTRAIT ONE

Sección A / Artintact II

Obra de arte interactiva 1990 /1995

El trabajo permite una conversación íntima con una muchacha que parece ser amable solamente a primera vista. Courchesne construye la interacción bajo forma de un diálogo del espectador con una persona ficticia —una cita a ciegas en el ciberespacio.

2.2 MIROSLAW ROGALA

LOVERS LEAP

Sección A / Artintact II

Obra de arte interactiva 1994 / 1995

Se unieron dos fotografías tomadas desde el mismo punto de vista del puente de la Michigan Avenue en Chicago, trabajándolas con un software especialmente desarrollado, de tal manera que surge una perspectiva nueva. El espectador puede navegar hacia todos lados e incluso desencadenar secuencias de zoom y video.

2.3 TAMÁS WALICZKY

DER WALD (EL BOSQUE)

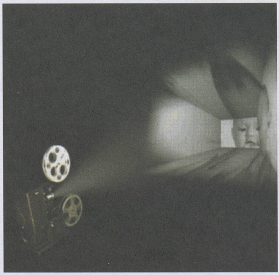
Sección A / Artintact II

Obra de arte interactiva 1993 / 1995

Un viaje a través de un bosque sumergido en la neblina, en blanco y negro, que se parece extender en forma infinita. El movimiento puede efectuarse hacia todas las direcciones, sin que jamás se llegue a un fin. No hay ni lugar de partida ni meta alguna, ni cielo, ni piso, ni horizonte.

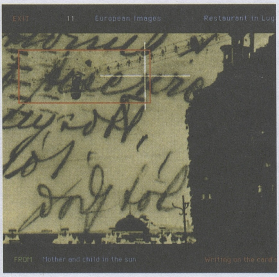
3.1 KEN FEINGOLD
]CJ-]UNKMAN
Sección A / Artintact III
Obra de arte interactiva 1995

Aparece en la pantalla la cabeza de un muñeco de ve
trílocuo, rodeada de una tormenta de botones de diversa
índole que se iluminan brevemente para luego desapare
Si uno logra pincharlos con un clic, la cabeza de muñeco
comienza a hablar.



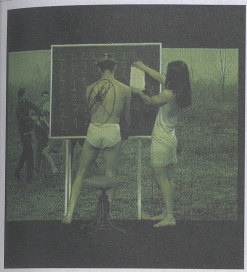
3.2 PERRY HOBERMAN
THE SUB-DIVISION OF THE ELECTRIC LIGHT
Sección A / Artintact III
Obra de arte interactiva 1996

En esta "máquina de la nostalgia", el espectador puede
moverse entre un espacio y otro, encendiendo anticuados
proyectores de cine y diapositivas que muestran escenas
audiovisuales extravagantes y poéticos.



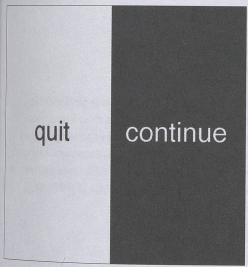
3.3 GEORGE LEGRADY
SLIPPERY TRACES
Sección A / Artintact III
Obra de arte interactiva 1996

Una narración no lineal, que consiste en 200 postales
relacionadas entre ellas, las que encarnan temáticas tan
como naturaleza, trabajo, tecnología, etc. Cada postal
contiene diversos "Hotspots" (sitios clave), que llevan
espectador cada vez hacia una nueva imagen.



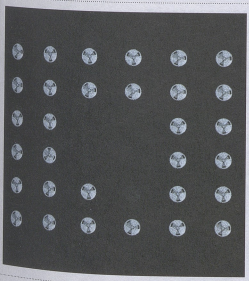
4.1 MARIANA GRIZNIC & AINA SMID
TROUBLES WITH SEX, THEORY & HISTORY
Sección A / Artintact iv
Obra de arte interactiva 1997

Grizinic & Smid conciben un colorido universo de extractos de los trabajos en cine y en video que realizaron en conjunto entre 1982 y 1997. Crean una situación lúdica que desvía al espectador e inhibe la interacción por medio de órdenes, límites de tiempo y restricciones.



4.2 DIETER KIESSLING
CONTINUE
Sección A / Artintact iv
Obra de arte interactiva 1997

Un trabajo minimalista que cada vez hace la eterna pregunta por la continuación del proceso interactIvo.

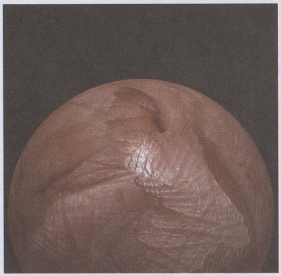


4.3 ANJA WIESE
TRANCE MACHINE
Sección A / Artintact iv
Obra de arte interactiva 1997

Un juego de memoria con el lenguaje. El nivel óptico está reducido a un campo de trance de la no-información (los mismos círculos rotativos de siempre, similares a bandas sonoras de magnetófonos), mientras que el nivel sonoro compuesto por segmentos de frases es muy complejo.

5.1 FORCED ENTERTAINMENTE & HUGO GLENDINNING
FROZEN PALACES (CHAPTER ONE)
Sección A / Artintact v
Obra de arte interactiva 1996 / 1998

El tiempo se ha detenido. 'Frozen Palaces' hace surgir una historia ficticia, o más bien la convierte en ficticia. La casa que en realidad existe está siendo sobrescrita con fotografías de eventos extraños que nunca han tenido lugar en la "realidad".



5.2 MASAKI FUJIHATA
IMPALPABILITY
Sección A / Artintact v
Obra de arte interactiva 1998

Tomas de detalles de partes de la piel forman la superficie de una bola que se deja rotar en todas las direcciones al mover el Mouse. La impresión de la bola, al mismo tiempo abstracta y sensual-corporal, hace surgir la pregunta de qué es lo que se está tocando exactamente ¿el Mouse, o la imagen? ¿la imagen, o la piel humana?

5.3 AGNES HEGEDÜS
THINGS SPOKEN
Sección A / Artintact v
Obra de arte interactiva 1998

Un archivo de cosas personales. Los objetos pueden ser mirados en el espacio negro de la pantalla tal como en una estantería quasi sinfín, y es posible ordenarlos según diversos criterios. Cada objeto está siendo acompañado de textos asociativos e interconectados con hyperlinks que representan el lado subjetivo del archivo.

1.1 KIYOSHI FURUKAWA, MASAKI FUJIHATA, WOLFGANG MUNCH

SMALL FISH

Sección B

Obra de arte interactiva 1999

En Small Fish uno mete un CD al computador y, una partitura musical diseñada por el artista, está siendo cambiada al ser tocada. Solo las tonalidades y sus posibles conexiones están predeterminadas, de manera tal que el intérprete cambia la obra cada vez.

1.2 WILLIAM FORSYTHE

IMPROVISATION TECHNOLOGIES

Sección B

Obra de arte interactiva 1994 / 1999

Desde 1994, el más grande de los coreógrafos contemporáneos, William Forsythe, trabaja con el ZKM para crear una escuela de danza digital en forma de una instalación en el espacio. Así, cada movimiento puede ser analizado en hasta el más mínimo detalle, conociendo con ello a fondo la tecnología de la improvisación que Forsythe ha llevado a la maestría junto a su compañía. Los críticos, bailarines y el mundo del arte en general están fascinados.

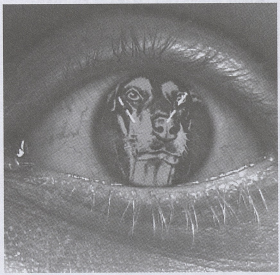
1.3 NORMAN KLEIN

BLEEDING THROUGH

Sección B

Obra de arte interactiva 2003

El historiador cultural norteamericano Norman M. Klein concibió un viaje literario a través de 66 años, en una documentación ficticia en la cual el lector tiene que decidir cuáles son las impresiones que lleva, y cuáles son las que deja, de tal manera que su propia versión de la historia pueda volverse legible. La base de datos del DVD ofrece múltiples opciones.



1.1 PETER WEIBEL
THE PANOPTIC SOCIETY OR IMMORTIALLY IN LOVE WITH DEATH

Sección C
Obra de arte interactiva 2001

Una visión del futuro de la naciente sociedad de super-visión y control. Las cárceles se convierten en institucio con fines de lucro. El espectador obtiene una visión de l vida de los prisioneros, intercambia cartas o emails y ha lo puede llamar, siempre y cuando paga por ello. Cuan más interesante la historia del crimen, más personas va a querer hablar con el prisionero más cruel, creándose una insólita competencia entre ellos y convirtiéndose estrellas secretas de la sociedad mediatizada la que hac los reemplaza por dobles virtuales cuando mueren.

1.2 JEFFREY SHAW
PLACE-URBANITY

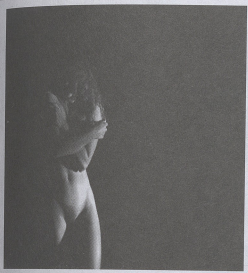
Sección C
Obra de arte interactiva 2001

Melbourne es una ciudad multicultural debido a su tamaño y la diversidad de sus muchas comunidades de inmigrantes, además de tener fama de ser la capital de la comedia de Australia. Cada una de las 15 fotografías representa el lugar de una comunidad de inmigrantes. Al explorar cada una de las escenas panorámicas, el espectador puede hacer clic en un comediante que le contará un chiste específico de sus respectivos orígenes étnicos.

1.3 SUSAN NORRIE
DESFILE

Sección C
Obra de arte interactiva 2001

La película detecta tendencias en la sociedad actual poner en peligro la propia existencia a través de catástr medioambientales y la contaminación nuclear. Muestra posibles consecuencias de accidentes en forma de loop le permite al espectador combinar las secuencias según propia elección.



1.4 DENNIS DEL FAVERO
PENTIMENTO
Sección C
Obra sonora interactiva 2001

Un cuerpo no identificado es encontrado en las afueras de Sydney. Dos hermanos son llevados detenidos y se acusan mutuamente de haber asesinado a su padre, de quien dicen que abusaba de ellos. Pero una serie de indicios apuntan a que el acusado pueda ser la víctima del crimen, encontrándose el padre aún con vida. La verdad narrativa en el ojo del huracán.

1.5 AGNES HEGEDÜS
THEIR THINGS SPOKEN
Sección C
Obra sonora interactiva 2001

La obra se refiere al abismo que existe entre la conservación de aquellos objetos de representación culturales que son reconocidos oficialmente y el contenido informativo de las cosas que estimamos como importantes en el plano personal, las cuales, se nutren de contextos biográficos desconocidos.

1.6 JAN HOWARD
SWEET STALKING
Sección C
Obra sonora interactiva 1997

Se investiga el potencial de las estructuras interactivas urbanas y específicas de cada uno de los sexos, las que se intentan localizar a través de la lógica del espacio digital contemporáneo. El método utilizado es el llamado 'stalking', o sea el acercarse a un extraño sin que éste se de cuenta. La secuencia individual de imágenes y eventos en la 'historia' de la relación ofrecen secuencias de video tales como una que alude a la arbitrariedad del destino a través de la imagen de dados cayéndose.

Imagen: The Black Museum, Matthias Meyer. Alemania, 2006, 4.32 min.

TRANSMEDIALE

Stephen Kovats · Director.
Festival para el Arte y la Cultura Digital Berlin

Transmedial es un foro de comunicación para artistas, gente de los medios y un amplio público interesado en las artes. Incluye exhibiciones, conferencias, performances en vivo, presentaciones de los artistas y una variedad de eventos a lo largo de Berlín. Transmedial fue fundado en 1988 como un festival de video arte y desde entonces ha tomado lugar cada año en Berlín.

Inicialmente concebido en estrecha relación con el festival de cine Berlinale, el festival ha cambiado su nombre de 'Video Fest' a 'Transmediale' en 1997-1998, reflejando de esa forma el que su enfoque programático se había ampliado para abarcar una amplia variedad de formas de arte relacionadas con la multimedia. Desde entonces, las tecnologías digitales se han integrado de forma sólida a nuestra vida diaria. La 'cultura digital' no es más un terreno de avanzada. Transmediale ha respondido a este desarrollo enfocando sus programas no en la última novedad técnica ni en las especulaciones científicas, sino en el uso actual que la gente le da a esas tecnologías.

Tecnologia de Media como Tecnología Cultural.

Como festival de arte y cultura digital, transmediale presenta avanzadas posiciones artísticas que reflexionan en el impacto socio-cultural que generan las nuevas tecnologías. Esto con el propósito de encontrar prácticas artísticas

que no sólo respondan al desarrollo científico o técnico, sino que intenten definir la manera en que entendemos y experimentamos esas tecnologías. Transmedial entiende las tecnologías de media como una técnica cultural que ha de ser absorbida con el propósito de entender, criticar, y moldear nuestra sociedad contemporánea.

La 8ª Bienal de Video y Nuevos Medios recibe una selección de trabajos presentados en la vigésima versión de la Transmediale, Festival de Arte y Cultura Digital, 2007 cuyo lema era ¡Unfinish!

Para mayor información visitar www.transmediale.de.

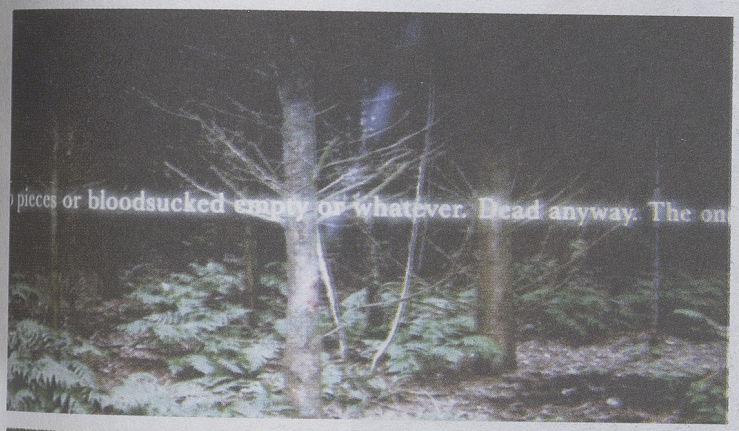


Imagen: One Short Story1, Alexandra Crouwers, Holanda-Bélgica, 2006, 3 min.

Imagen: In All Honesty There's Nothing I'd Like More, Claire Hope. Inglaterra, 2005, 7.40 min.

Imagen: Cabinet, Tim Shore. Inglaterra, 2006, 18.20 min.

Imagen: The Chronic Argonauts, Iván Toscano. México, 2006, 10.50 min.

Imagen: A Day to Remember, Liu Wei. China, 2005, 13 min.

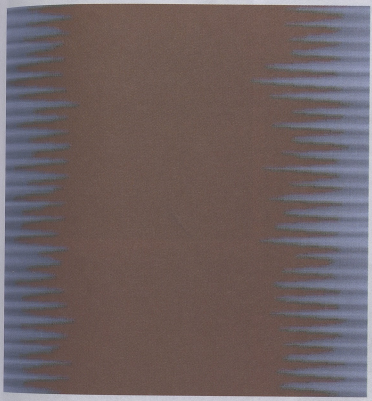


Imagen: AVVA:RAGTAG, Billy Roisz & Toshimaru Nakamura. Austria-Japón, 2006, 5 min.

Imagen: SCHAEFFERIENNES-URBAINES, Blas Payri. España, 2005-2006, 7.44 min.

LE FRESNOY

Studio National des Arts Contemporaines · Tourcoing-Francia
Alain Fleischer, Director · http://lefresnoy.net/

Le Fresnoy es un de los centros de estudios y de producción de arte contemporáneo más importante de Francia y uno de los más prestigiosos del mundo. Abierto en octubre de 1997, gracias al impulso del entonces ministro de Cultura, Jack Lang, y del artista Alain Fleischer, su actual director, este centro de formación, investigación y producción de todas las vertientes de la creación audiovisual tiene un convenio con la Bienal de Video y Nuevos Medios, realizando intercambios entre artistas.

Como parte del convenio la 8ª Bienal de Video y Nuevos Medios presentará las siguientes obras:

1. YVES ACKERMANN
PROTOTYPE

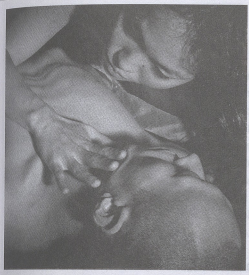
2,50 min / dic 2007
Francia
Producción: Le Fresnoy
neopol@gmx.ch

Prototipo es un filme de dos minutos que muestra a un hombre que le están disparando. La ráfaga desarticula su cuerpo, sus manos se paralizan, tambalea, fin del filme. Ninguna motivación, ningún contexto, ninguna continuación viene a explicar esta acción que desde luego nos recuerda los crash test , ya que se trata de una simple simulación. El propósito del filme se concentra en la acción, los disparos, la muerte.

2. ZHENCHEN LIU
UNDER CONSTRUCTION

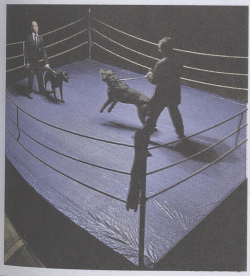
10 min / 2007
Francia
zhenchenliu@gmail.com

Para seguir con la planificación actual del gobierno y de los promotores inmobiliarios de Shangai, cada año, unas 100.000 familias son obligadas a mudarse, porque sus casas serán destruidas. Compuesto de fotos animadas y videos documentales, "Under construction" propone un plano secuencia a través la demolición de un barrio de Shangai.



3. VINCENT LOUBERE
IMOMUSHI (LA CHENILLE)
15.50 MIN / 2006
Francia
vloubere@hotmail.com

EL FILM ES un encierro opresor, una relación de fuerza entre el invalido Sunaga y su mujer Tokiko que debe ocuparse de él. Su dedicación por su marido se transforma cada vez más en odio incluso hasta llegar a descubrir sus fantasmas y sus perversiones escondidas.



4. MIHAI GRECU
UNLITH
8 MIN / 2007
Francia
ntrebik@lefresnoy.net

HOMBRES Y PERROS evolucionan en un universo onírico, frio y hostil. Se crean tensiones que circulan por entre esos lugares .Se trata de un diálogo abstracto, alimentado de agresividad y gestos semi-rituales que se desencadenan o anulan recíprocamente. Las correspondencias que se crean entre acciones y espacios metarfosean a los cuerpos, engañan a las leyes físicas y transfiguran la materia.

5. DAMIEN MANIVEL
VIRIL
9.15 MIN / 2007
Francia
damienmanivel@hotmail.com

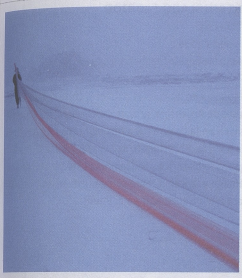
VIRIL ES UN cuestionamiento sobre la masculinidad, influenciado por mi recorrido personal y profesional. En este filme, mi objetivo es de desarmar los clichés, creando una atmósfera donde reina lo perturbador, la ambivalencia. No se trata de dar una visión estática sobre los machos, sino más bien de buscar una puesta en presencia, a través del juego, de estos hombres y así poder constituir una escritura y un universo subjetivo. De esto emana una gran suavidad, a veces interrumpida por gemidos primarios, del orden de la pulsión, de la angustia o lo impúdico.

MUESTRA ARGENTINA

Travesias Electronicas · Video Arte Argentino Reciente

Viaje videográfico a través de obras de artistas argentinos de trayectoria internacional y nuevos talentos, que posee un acento intensamente performático. Se inicia en el confín del mundo, en el sur más austral del Continente Americano, para concluir en un instante que concentra un infinito universo. Este viaje electrónico y digital, recorre geografías, escenarios, habitats y miradas diversas. No es absolutamente lineal sino que se dan rodeos, giros, elipses. Se proponen situaciones intermedias, como de paso, hasta penetrar poco a poco en intimidades profundas que revelan frustraciones o secretos inconfesables, cuyos relatos insinuados, poseen el sello propio de los que viven de este lado del mundo, un lugar donde lo trágico, lo irónico y lo cómico tienen bordes porosos.

Graciela taquini, Curadora · Muestra auspiciada por la Dirección de Asuntos Culturales de la Cancillería Argentina.



1. ANDREA JUAN

METANO

8 MIN / 2007

andreajuan64@yahoo.com.ar

COMBATES ECOLÓGICOS Y existenciales en la meseta nevada de la base argentina Marambio, Antártida. La soledad de esta geografía helada lentamente se ve invadida con emanaciones peligrosas y a la vez por acciones planificadas y azarosas.

2. LILA SIEGRIST

SILENSIOSOS

2.42 MIN / 2006

zinny_siegrist@citynet.net.ar

MICRO FICCIONES DESOPILANTES jugadas del taller que devienen en videos. Paisajes y situaciones son manipulados con aparente torpeza, con un estilo conscientemente ingenuo.

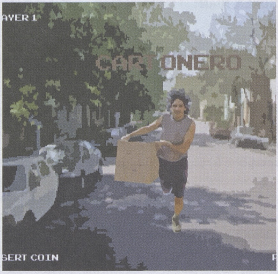
3. GALINDO

GALINDO

18 MIN / 2004

mmmmgalindo@hotmail.com

COLLAGE DE VIDEOS que combina performances e improvisaciones del artista protagonista, donde se respira un aire violento, pero teñido de poesía y humor, siempre provocativos y sorprendentemente insólitos.



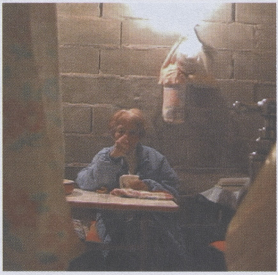
4. ESTANISLADO FLORIDO

CARTONERO

3.10 MIN / 2006

estanislaoflorido@yahoo.com.ar

DESDE EL AÑO 2001 en el paisaje urbano de las grandes ciudades de Argentina, grupos de hombres, mujeres y niños revuelven en la basura para rescatar el papel y cartón con medio de vida. El cartonero se constituye en un ícono de este periodo histórico. Utilizando la estética y la lógica del videojuego y la ironía como código, este nuevo avatar nos de sobrevivir o sucumbir en el intento.



5. MARISA RUBIO

CASA

9.12 MIN / 2007

marorganico@gmail.com

UNA CÁMARA INTRUSA, realiza acercamientos al interior de distintas casas en los que apenas se devela la intimidad de quienes las habitan, quienes ignoran que están siendo espiados y filmados a través de sus ventanas.

6. FLORENCIA LEVY

3 AMBIENTES A ESTRENAR

4.16 MIN / 2007

florencialevy@hotmail.com

LA POÉTICA DE los intermedios, un hogar antes de ser hogar, las situaciones de tránsito, un tiempo suspendido. Una ficción documentada en departamentos en venta o alquiler, tomadas durante recorridos por la ciudad haciendo el papel de alguien que busca mudarse. Un antirelato puede devenir en una pura abstracción.

7. MARTA ARES

EN CASA

1.50 MIN / 2007

marta_ares@ciudad.com.ar

ESTA ARTISTA, UNA de las primeras en alternar su obra plástica con el video, se caracteriza por un humor ácido, y un sentido lúdico del color, la composición y la vida. En casa somos pésimos bailarines es lo que propone este video rasante y juguetón que responde perfectamente al estilo de la autora.

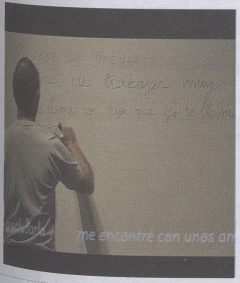
8. DANIELA MUTTIS

DESECHO HUMANO

4 MIN / 2005

danielamuttis@datamarkets.com.ar

EL CUERPO ES imperfecto, apenas se ve, está fragmentado. Parece separado de quien lo habita, permanece como un signo frágil y desprovisto de valor, encarnando, paradojalmente, ausencia e ingravidez.



9. SUSANA BARBARA

VARIACIONES SOBRE UN MISMO TEMA

5.05 MIN / 2006

subarbara2003@hotmail.com

SIETE HOMBRES PRACTICAN frases con las excusas que usaron, usan y usarán para no devolver el llamado de una mujer. Recreé el espíritu de aprendizaje, constancia y repetición de los cuadernos de caligrafía de mi adolescencia, intentando hacer letras bellas, correctas y sobre renglones pautados.

10. LUJÁN FUNES

EL VESTODO

3.28 MIN / 2007

lujanfunes@datafull.com

LUCHA AGÓNICA CUERPO a cuerpo con las consecuencias de un hecho pasado y el devenir del tiempo irreversible. Su antiguo vestido de novia era un extraño para ella.

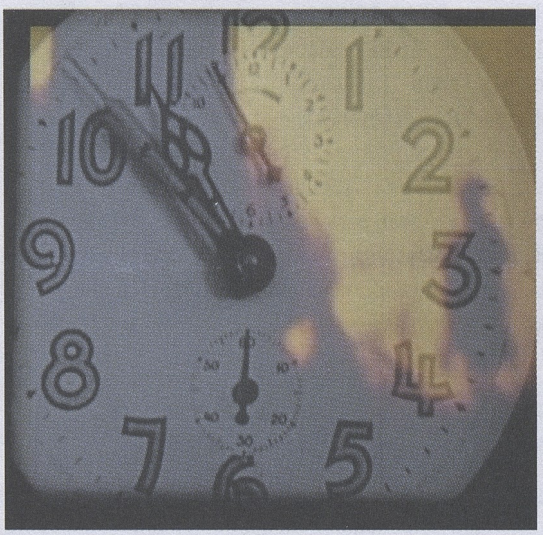
11. GABRIELA LARRAÑAGA, TERESA PUPPO & GRACIELA TAQUINI

SECRETOS

4.6 MIN / 2007

teresa.puppo@gmail.com

OBRA ELUSIVA QUE oculta más que revela. En el hogar y en el cuerpo se encubren historias familiares censuradas de tres mujeres.



12. NARCISA HIRSCH

EL ALEPH

1 MIN / 2005

topos@datamarkets.com.ar

UNA FIGURA LIMINAR en nuestro cine y video experimental despliega todo el universo borgeano en la eternidad de sesenta segundos.

MUESTRA URUGUAYA

OSMOSIS (IMÁGENES PERMEABLES)

El video como herramienta artística en Uruguay acaba de cumplir 25 años, ya ha pasado por varias instancias y ha sobrevivido y hoy cada vez más se legítima tanto en medios privados como en públicos.

Cada vez son más los artistas que sienten la curiosidad y necesidad de expresarse a través de él, desde la pintura, la fotografía, la escultura y la instalación, demostrando una vez más lo versátil de este soporte que se nutre de todas estas técnicas, generando nuevas posibilidades discursivas en el imaginario visual.

La propuesta artística de estos videos es muy plural, van desde las conceptuales, las poéticas autoreferenciales, las icónicas hasta las formales. Esta selección la integran artistas que hace tiempo transitan por el video, muchos de ellos pioneros, que siguen utilizándolo como herramienta expresiva, como así también nuevos artistas que están experimentando e integrando nuevas formas de concebirlo y relacionarse con él.

Muchas imágenes componen el mosaico del video uruguayo, todas ellas se confrontan y se superponen todo el tiempo. Son imágenes permeables que existen y se generan en un colectivo que no es ajeno a su entorno ni regional, ni global. Esa permeabilidad nos permite cuestionarnos más allá de nuestras coordenadas referenciales. Es la misma permeabilidad que adoptan los artistas en sus procesos creativos.

Alejandro Cruz - Curador.

1. FERNANDO ÁLVAREZ COZZI

STRIPTEASE

Video / 3.30 MIN / 2006

Música: compuesta e interpretada por Sylvia Meyer sobre el poema de Pablo Neruda 'Oda al secreto amor'.

EL ACTOR Y director de teatro Alberto Restuccia, que supo ser en los años 60 el que acercó las vanguardias escénicas a Montevideo, realiza un strip-tease con música interpretada y compuesta por Sylvia Meyer sobre un poema de Pablo Neruda. Parafraseando a Antonin Artaud, principal inspirador del teatro de Restuccia, podemos decir que estamos ante un 'video de la crueldad'.

2. ÁNGELA LÓPEZ RUIZ

CUERPO CERRADO

Video / 3 MIN / 2004

"LA OBRA SE construye en un proceso-ritual que produce el sentido del audiovisual. La vivencia religiosa se transforma en un medio que desarrolla ese sentido para ofrendar la obra al orixá Iemanjá. La realización tiene desde el proyecto características mediúmnicas, no racionales; la artista en un proceso de incorporación o de trance desarrolla el audiovisual. El vehículo es su ser religioso,con los roles otorgados y aceptados por ella. Ángela López deja al descubierto el ritual, su función, los alcances y a su propia alteridad..."

FERNANDO LÓPEZ LAGE

3. COLECTIVO TAKATAKA

TORTA FRITA

Video / 1 MIN

"Simulación lúdica del programa ABC GOURMET, del canal de cable".

TAKATAKA ES UN colectivo de artistas integrado por Sonia Masini, Raúl Martí y Nene Pereira. Este colectivo ha participado en diferentes talleres nacionales e internacionales. Ha expuesto en numerosos festivales en forma individual y colectiva, tanto en Uruguay como en el exterior.

4. JESSIE YOUNG & VALENTINA LUQUE

WANDERBOY

Video / 5 min

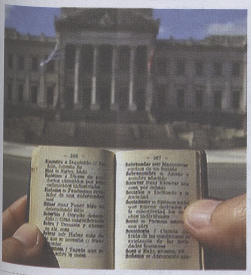
Tu cuarto de adolescente es tu lugar en el mundo. Ese momento de sentimientos extremos, de estados alarmantes de depresión y felicidad a segundos de distancia, tu cuarto pasa a ser tu espacio de mutación en el que nadie te va a juzgar que hagas la vela, saltes, escuches tal o cual música, intentes llamar y no puedas, mires los programas más freak y te sientas a gusto. Nadie te va a entender si abren la puerta porque tu cabeza explota por segundo; por eso la mantenés siempre cerrada y probablemente con un cartel en la puerta que diga no entrar.

5. JAVIER GIL

ASÍ PASAMOS EL DÍA NOSOTROS

Video / 7 min

"En la vida cotidiana suceden cosas interesantes. Poder registrarlas implica la presencia de una cámara doméstica en todo momento. Así conseguí archivos, series enteras de pequeñas historias que hoy dan un mágico resultado en esta pequeña edición de siete minutos".



6. FERNANDO GADEA

ACOTACIONES AL MARGEN

Video digital / 2006.

"Me gustaría sugerir otra vía para ir más lejos hacia una nueva economía de las relaciones de poder, una vía más empírica, más directamente relacionada con nuestra situación actual, la cual implica una mayor relación entre la teoría y la práctica. Ésta consiste en tomar como punto de partida, a las formas de resistencia contra las diferentes formas de poder. Para usar otra metáfora, consiste en usar la resistencia como un catalizador químico, de forma de traer a luz las relaciones de poder, ubicar su posición, encontrar sus puntos de aplicaciones y los métodos usados..."

Michel Foucault · El sujeto y el poder

7. SILVIA CACCIATORI

PROSTITUTO, TA

Video / 4.40 MIN

Locución: Darío Rodiger y Silvia Cacciatori

ABORDA EL TEMA de la prostitución desde el lenguaje legitimado por la Real Academia Española. Las 104 palabras que definen a la trabajadora sexual son el marco de referencia para la animación que se desarrolla sobre la fachada del edificio de la RAE e inaugurada por su fundador, Juan Manuel Fernández Pacheco, Marqués de Villena.

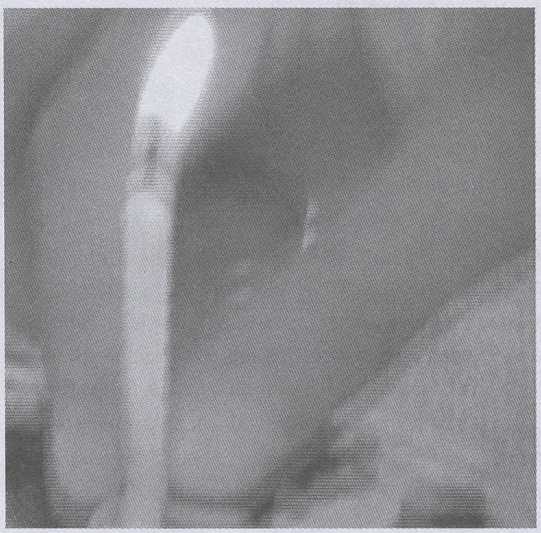
EN PROSTITUO,TA CONFLUYEN algunos de los actores que han contribuido al prejuicio y a la estigmatización de la mujer que trabaja en la prostitución, y manifiesta la diferencia de valor que adquieren las palabras cuando se aplican para cada uno de los sexos.

8. SANTIAGO TAVELLA

CHE

Video animación Flash/ 1.7 MIN

LA IDEA DEL video es ironizar sobre el vaciamiento conceptual de la imagen del che- Guevara, asociándolo a ideologías variopintas no vinculadas a la suya propia pero en las que los grupos que las profesan podrían eventualmente asociarse a su imagen como ícono emblemático.

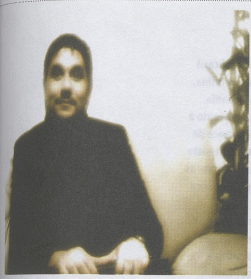


9. TERESA PUPPO

RITUALES: LOS FESTEJOS 4

Video / 4 MIN

A TRAVÉS DE esta serie de videos la artista propone rescatar los ritos personales. La sociedad del espectáculo ha trivializado los rituales, los ha vaciado de contenido como forma de negar el paso del tiempo y la muerte. Negar que sólo el hecho de vivir implica, indudablemente, que vamos a envejecer y morir. Los rituales se han realizado siempre como forma de festejo, de despedida, de cambio. Algunos son rituales propios, personales. Otros son religiosos y ya tienen su estructura. La mayoría de los rituales occidentales estructurados se han trivializado. La estrategia se dirige a recontextualizar los rituales personales en un intento de rescatar su contenido ancestral.



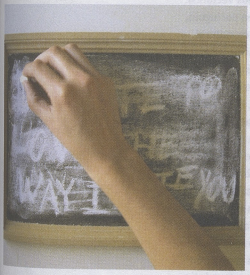
10. ALEJANDRO ALBERTTI

CASTING

Video / 10 MIN

SECUENCIAS DE UN casting repleto de irrealidades, componen esta pieza que muestrea las diferentes dinámicas humanas, donde la persona y el personaje se confunden.

UNA FICCIÓN DE la ficción, un reality border entre lo generando y lo improvisado donde los límites no están establecidos.



11. PATRICIA BENTANCUR

BLANCO / NEGRO / GRIS

Video / 5 MIN / 2006

Dirección: Patricia Betancour

Edición: Pablo Gutiérrez

Asistencia y Producción: Ana Bidart

POR SOBRE TODO me parece que es un video con conciencia de la especificidad del lenguaje electrónico. Entiende su carácter centrípeto, su concentración en el centro mismo de la imagen donde aparece un picture in picture analógico, una simple pizarra negra que nace como tabula rasa donde la artista escribe y dibuja performáticamente una frase con leves alteraciones entre el querer y el odiar.

GRACIELA TAQUINI.

VIDEOBRASIL

Cada dos años, el Festival Internacional de Arte Electrónico Videobrasil reúne en Sao Paulo lo mejor de la producción electrónica de América latina, Caribe, África, Europa del Este, Oriente Medio, sudeste asiático y Oceanía. Desde los años 80, festivales itinerantes llevan lo más relevante del evento a otras ciudades de Brasil y del mundo. Ampliando el concepto y el alcance de estos festivales, Itinerância Videobrasil 2006-2007 reúne 19 trabajos de siete países entre premiados y obras representativas de las tendencias observadas en el 15º Videobrasil (2005) y recorre más de 40 ciudades en Brasil, América del Sur, Europa y Asia en el segundo semestre de 2006.

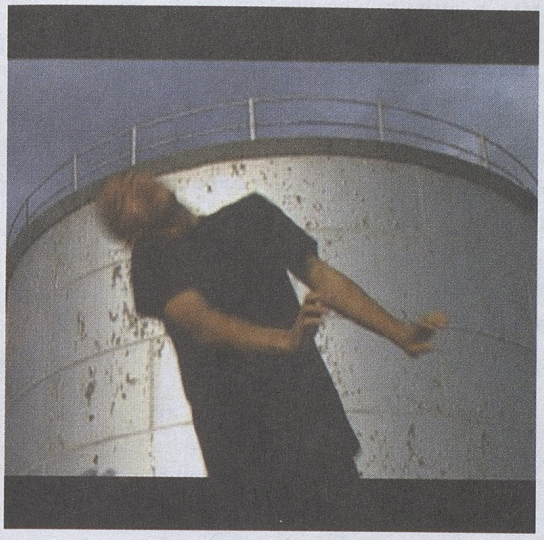
La nueva Itinerancia es una síntesis del extenso mapa del arte de estas regiones, trazado por el 15º Videobrasil, que reunió 130 obras de 30 países en el festival competitivo Panoramas del Sur, con segmentos dedicados a la producción de artistas consagrados (Estado del Arte), a la investigación (Investigaciones Contemporáneas) y a los nuevos talentos (Nuevos Vectores). Un catálogo trilingüe, con informaciones sobre obras y artistas en portugués, español e inglés, refuerza la vocación del programa por la difusión cultural.

El festival se alinea a los objetivos centrales de la Associação Cultural Videobrasil, institución brasileña que hace 15 años se dedica a estimular, mapear y difundir el arte electrónico producido en el sur geopolítico del mundo. Al multiplicar la visibilidad de las obras reunidas por el Festival, Itinerância contribuye para los propósitos clave de difundir la producción contemporánea del sur, alimentar el circuito del vídeo e incitar el surgimiento de polos productores en las regiones por donde pasa. 'El programa itinerante desdobla en muchas direcciones, un trabajo que no puede limitarse al ámbito físico del Festival', dice Solange Farkas, directora de la Associação Cultural Videobrasil. 'La producción cultural del Sur sufrió durante mucho tiempo con el estigma del subdesarrollo impuesto por visiones "eurocéntricas" y tradicionalistas. Mucho más allá de esta ruptura, los Panoramas Sur del festival Videobrasil ponen en evidencia una nueva geopolítica de los símbolos, mapeando una producción cuya fuerza pone de manifiesto un Sur plural y cada vez más importante', dice Danilo Santos de Miranda, director regional del sesc São Paulo, realizador de Videobrasil y de Itinerância 2006-2007, que tiene patrocinio de Petrobras.

Associação Cultural Videobrasil Teté Martinho · Comunicação.

Programa I

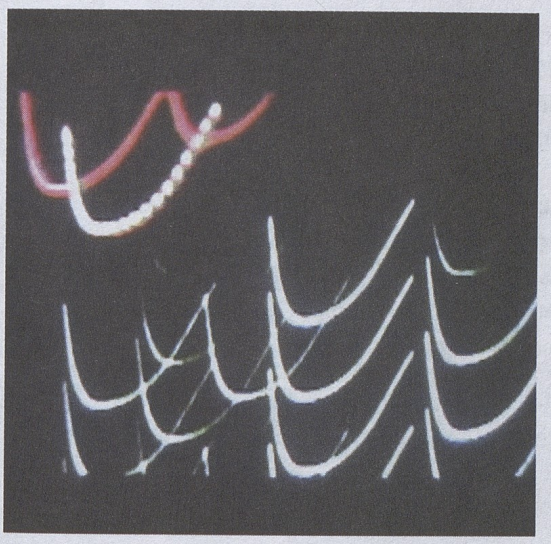
Una mirada que se detiene sobre la imagen, sin ansiedad, en plácida consonancia con el tiempo particular que otorga expresión y significado a los matices más sutiles, marca las obras de esta selección. Reunidas por la curadora Solange Farkas, son el ejemplo de una vertiente de investigación recurrente entre las tantas observadas en las obras de la muestra Panoramas del Sur. Nacidas de la búsqueda de esa mirada casi contemplativa y no raramente situadas en el límite de la instalación, man.road.river, de Marcellvus L es un ejemplo, estos trabajos dan más amplitud al festival compuesto por las selecciones del jurado, haciendo más completa la síntesis del mapa de la producción electrónica del sur que el 15º Videobrasil creó.



1. OCTAVIO ITURBE
MONTEVIDEOAKI

Video / 5.16 MIN / 2005.
México-España.

HIROAKI UMEDA, REVELACIÓN de la danza contemporánea japonesa, muestra su coreografía 'Going to a Condition' entre modernos edificios de Montevideo, en Uruguay. La edición está totalmente contaminada por el extraño ritmo del movimiento del bailarín.



2. RÁVIO LOPES
OMOLU NÃO É SÃO LÁZARO

video / 2.41 MIN / 2003.
Brasil.

EN BRASIL, EL sincretismo religioso ha sido la principal estrategia que se ha encontrado para preservar la cultura africana. El principio de fundir elementos de orígenes diferentes guía este ejercicio visual. A partir de estructuras simbólicas del catolicismo, la cámara crea grafismos que recuerdan al Candombe.

3. JORGE ALBÁN DOBLES
JUEGOS EN EL PARQUE

video / 3.38 MIN / 2004
Costa Rica.

EL FORMATO DEL videojuego lleva a la meditación sobre la distancia entre los hechos considerados parte de la historia y las pequeñas narrativas cotidianas. Dos niños se divierten disparando contra manifestantes que intentan garabatear un busto de Kennedy, en el juego creado por el autor.

4. DIMA EL-HORR

9 YEARS LATER

video / 6.08 MIN / 2004.

Líbano.

LA CÁMARA PASEA por un paisaje como si estuviera a bordo de un tren. Las ramas y las hojas de los árboles en primer plano revelan y esconden al lejano personaje del vídeo, una niña que cruza en su bicicleta la soledad de un bosque.

5. ROBERTO BELLINI

LANDSCAPE THEORY

video / 3.55 MIN / 2005.

Brasil-Estados Unidos.

LA OBRA TRATA de la irritación provocada por el uso de una cámara en una propiedad privada, con fines desconocidos. Un hombre filma un paisaje. Una voz en off, que encarna esa desconfianza colectiva, le pide explicaciones sobre sus motivos.

6. LIU WEI

SARS

video / 4.11 MIN / 2003.

China.

EL VÍDEO COMPARA el poder del virus Sars, neumonía que extendió desde el sur de China e infectó a miles de personas en 2003, con el poder de los medios de comunicación chinos, que corroe la comprensión de la realidad al martillar con imágenes propagandísticas de alegría y prosperidad absoluta.

7. MARCELLVS L.

MAN.ROAD.RIVER.

video / 9.56 MIN / 2004.

Brasil.

EL DESBORDE DE un río, que invade parte de una carretera e interrumpe el flujo normal de personas y coches, da motivo a este poema visual. Un retrato de vías y vidas cruzadas y de la fuerza de la naturaleza sobre lo artificial.

8. ANDRÉS DENEGRI

UYUNI

video / 8.08 MIN / 2005.

Argentina.

LA VIOLENTA REALIDAD de América Latina desde el punto de vista de una pareja de extranjeros radicados en la ciudad boliviana de Uyuni. Ella quiere marcharse. Él se siente seguro.

9. GUSTAVO GALUPPO

LA PROGRESIÓN DE LAS CATÁSTROFES

video / 8.55 MIN / 2004.

Argentina.

UNA PAREJA TEÓRICAMENTE real compara su unión a la de los romances del cine del pasado. Colage de escenas clásicas del cine e imágenes en vídeo, la obra amplifica la confusión entre ficción y realidad favorecida por los medios audiovisuales.

10. GREGG SMITH
BACKGROUND TO A SEDUCTION
video / 20.10 MIN / 2004.
África del sur-Francia.

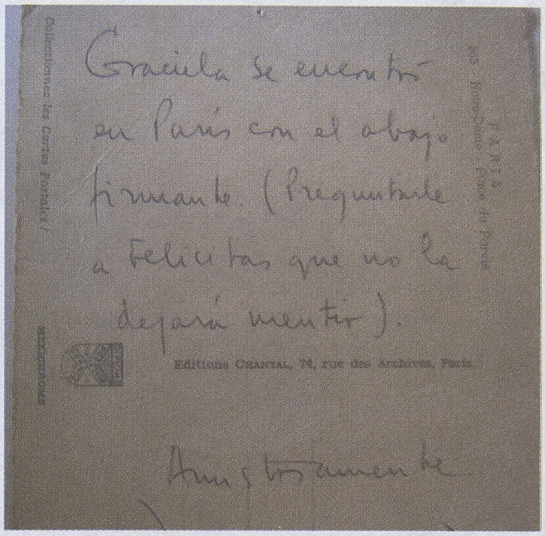
LA CÁMARA SE mueve entre la atmósfera tediosa de un conjunto de apartamentos residenciales y las escenas que se pueden ver desde sus ventanas, como un hombre y una mujer que se reparten una botella de vino y charlan tranquilamente.

PROGRAMA II

EL PROCESO DE premiación del 15º Festival Internacional de Arte Electrónica Videobrasil estuvo regido por criterios que variaban entre la contribución estética, la densidad de la investigación y el poder de innovar, se generó un panorama de lo más incitante, desde las varias direcciones tomadas por la producción del sur recientemente. Las obras expuestas son un ejemplo de la delicadeza, de la poesía visual y la contundencia de la parodia política, la profundidad de la narrativa personal y el encanto cinético de la convergencia de los lenguajes, sea reafirmando o revelando nuevos talentos. El programa se desdobla en una serie especial de la publicación on-line FF>>Dossier, que se dedicó a perfilar a los premiados en el Festival entre enero y julio de 2006.

1. CAO GUIMARÃES
CONCERTO PARA CLOROFILA
video / 7.23 MIN / 2004.
Brasil.

FILTROS DE COLORES aplicados sobre imágenes de copas de árboles, de hojas y de sus reflejos en el agua. Ejercicio poético que pervierte el color natural de las plantas, haciendo referencia a su mecanismo de producción de energía. Vencedor del Premio de la Comisión Juzgadora (Estado del Arte) y del Premio Videobrasil de Residencia en Gasworks.



2. GRACIELA TAQUINI
LO SUBLIME / BANAL

video / 12.29 MIN / 2004.
Argentina.

LA AUTORA PREPARA un postre con una amiga y rememora el día en que, en 1971, las dos conocieron al escritor Julio Cortázar en el fondo de una pizzería en París. Vencedor del Premio de la Comisión Juzgadora (Estado del Arte).

3. FEDERICO LAMAS
ROGER

video / 6.06 MIN / 2004.
Argentina.

UN TRAVELLING ININTERRUMPIDO acompaña a una pareja que se separa físicamente después de una riña. Sin que digan nada, el vídeo muestra que ella está decidida a no volver, y él arrepentido. Vencedor del Premio de la Comisión Juzgadora (Investigaciones Contemporáneas).

4. DANIEL LISBOA
FIM DO HOMEM CORDIAL

video / 236 MIN / 2004.
Brasil.

GRUPO REBELDE DEL estado de Bahia, Brasil, secuestra senador y exige que las imágenes de la acción sean difundidas por la TV local. Parodia de los secuestros de occidentales por grupos extremistas de Oriente Medio, con alusión obvia a Antonio Carlos Magalhães, senador conservador que domina del escenario político baiano. Vencedor del Premio de la Comisión Juzgadora (Nuevos Vectores).

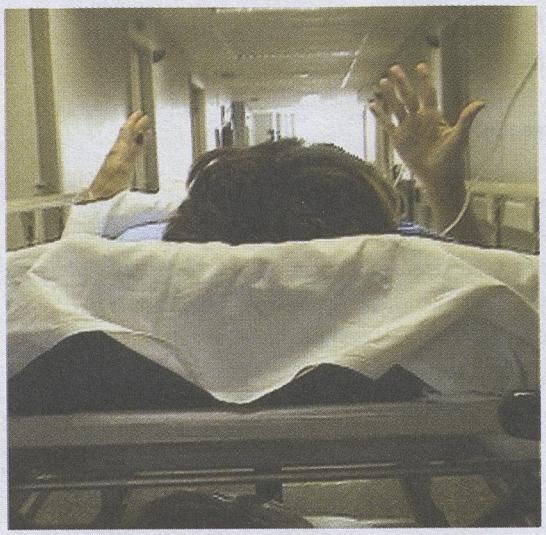
5. ALI CHERRI

UN CERCLE AUTOUR DU SOLEIL

video / 15.23 MIN / 2005.

Líbano.

MIENTRAS LA CÁMARA descubre lentamente ruinas de Beirut, la voz del autor describe la presencia íntima de la guerra civil libanesa en su infancia y habla del descubrimiento de la subjetividad en las noches de bombardeo, cuando se refugiaba en "un ambiente de supervivencia donde todo podía ser inventado". Vencedor del Premio FAAP de Artes Digitales.



6. RODRIGO MINELLI FIGUEIRA

PLANO-(CON)SEQUÊNCIA

video / 6.23 MIN / 2005.

Brasil.

UN VÍDEO EN dos movimientos. En el primero, un diálogo imaginario entre los poetas Sylvia Plath y Vladimir Maiakovski sirve de banda sonora a escenas de intimidad entre dos personas. En el segundo, nace un niño, a consecuencia del título. Mención Honorífica de la Comisión Juzgadora.

7. ADAMS TEIXEIRA DE CARVALHO Y OLÍVIA BRENGA MARQUES

CONJUNTO RESIDENCIAL

video / 4.54 MIN / 2005.

Brasil.

MORADOR DE UN edificio residencial salta de un trampolín instalado en el séptimo piso. La actitud despierta el interés de los vecinos, que se relevan para experimentar la sensación. Construido a base de fotografías, animación y un toque de disparate. Mención Honorífica de la Comisión Juzgadora.

8. GABRIEL ACEVEDO VELARDE

PARALISIS

video / 2.34 MIN / 2005.
Perú-México.

EN ESTE COLAGE experimental, las neurosis de los habitantes de las grandes ciudades llegan a contaminar incluso la naturaleza. Arbustos en la acera gritan, tiemblan y gruñen estresados al pasar los transeúntes, como si absorbieran su malestar y su evidente infelicidad. Mención Honorífica de la Comisión Juzgadora.

PROGRAMA III

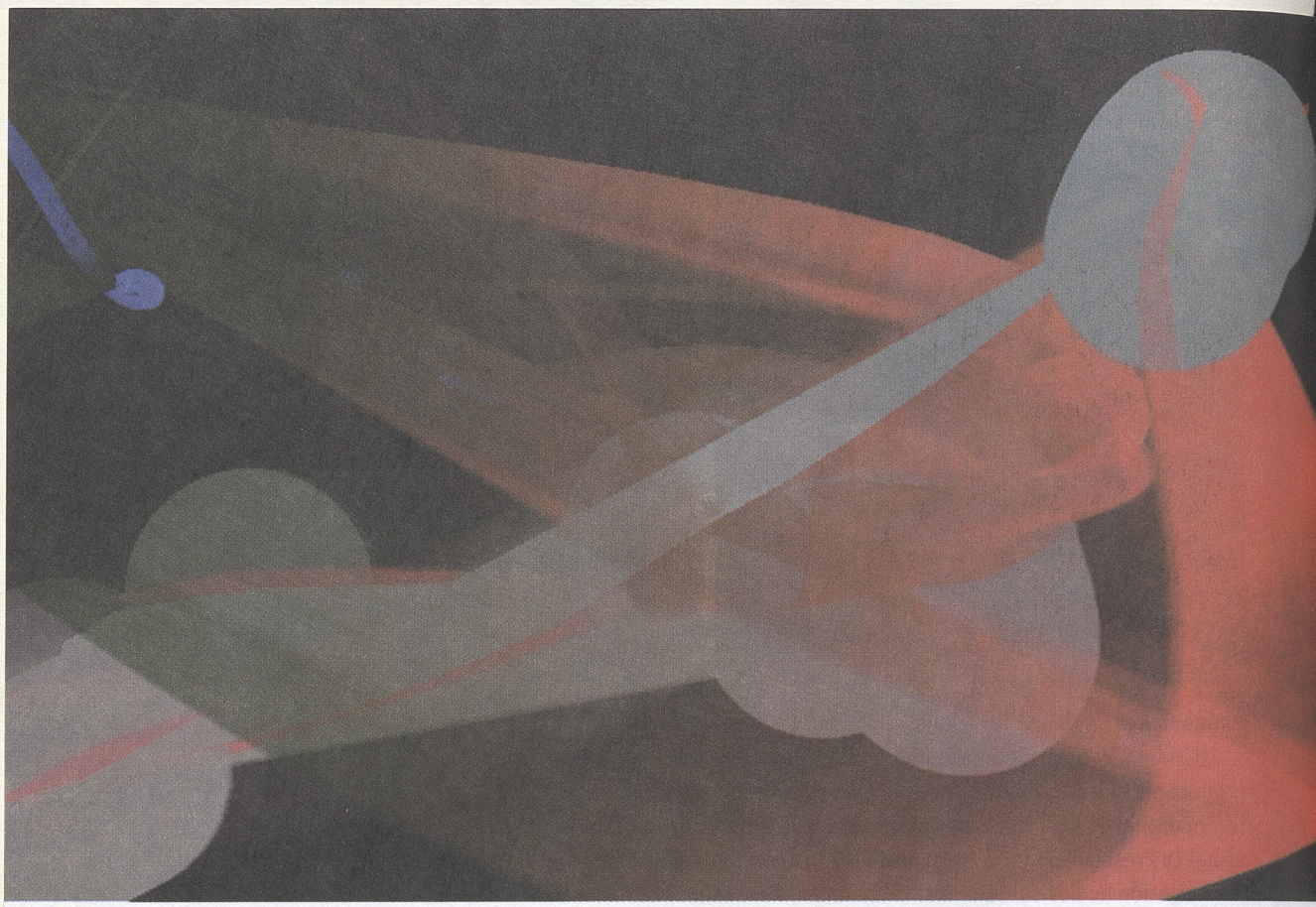
SOLITÁRIA, POBRE, SÓRDIDA, embrutecida e curta, filme de guerra es la primera obra, resultado de un premio de realización concedido por el Festival Internacional de Arte Electrónica Videobrasil. El Premio de Creación Audiovisual Le Fresnoy – Francia 2003, esta obra fue posible gracias al centro de investigación audiovisual francés, al Consulado General de Francia en São Paulo y a la Aliança Francesa de São Paulo, quienes dieron soporte a Wagner Morales con una residencia en Le Fresnoy y apoyo para realizar la película. En 2005, Videobrasil ofreció también el Premio FAAP de Artes Digitales y el Premio Videobrasil de Residencia en Gasworks, en colaboración con la Fundación Armando Alvares Penteado y el londinense Gasworks Studio. Las obras producidas durante estas residencias integran el Festival subsiguiente y su carácter itinerante. El objetivo de las becas de trabajo es estimular la producción audiovisual en el sur, incentivando a la investigación y a la creación de nuevos acervos.

1. WAGNER MORALES

SOLITÁRIA, POBRE, SÓRDIDA, EMBRUTECIDA E CURTA, FILME DE GUERRA

video/ 23 MIN / 2004.
Basil-Francia.

RESULTADO DEL PREMIO de Creación Audiovisual Le Fresnoy, residencia que el artista ganó en el 14º Festival internacional de Arte Electrónica Videobrasil, la obra da secuencia a la serie 'Vídeo de Cinema', que deshace clichés de géneros clásicos. Aviones, ruinas de construcciones militares y fragmentos de un diálogo de 'Los carabineros', de Jean-Luc Godard, marcan transcurso del vídeo, un ensayo casi sin palabras sobre incomunicabilidad y militarismo.



ANIMACIÓN

Imagen: 'Four', Mark Napier, Estados Unidos. Java. www.potatoland.org/.

La Animación y Nuevos Medios en la Escena Chilena

Los conceptos que habitualmente se manejan en el arte de hoy, son de carácter interdisciplinario, provenientes de campos tan diversos como la medicina, la semiótica, el mundo científico y sobre todo desde la tecnología, en tanto valor que sustenta, como también significan a la obra y le dan su propio régimen al dispositivo usado. Por otro lado, no hay una perspectiva unívoca del arte y este se percibe difuso y cambiante. Tal variable se instala en Chile en una problemática que va desde la poca investigación y la creación como resistencia cultural, dentro del viejo denominador de lo independiente, y la academia y el espacio galerístico por otro lado, operando con dificultades económicas, de diálogo y recepción en muchos casos. La sinergia de lenguajes es promiscua, pervertida y sucia y por ello los temas de sus cuestionamientos, muchas veces, asumen este papel de contracultura o respuesta a lo tradicional, si es que se puede hablar bajo estos términos hoy en día. No fijar la pureza del arte, así como su naturaleza y alcance, es parte del entorno y la escena actual, y si no recurrimos a los lenguajes del arte de los nuevos medios y sus tecnologías no podemos separar la mixtura y movimiento que nos dan en sí el posible flujo del sentido.

La imagen artística tradicional es estática en su mayoría. Por esto la búsqueda de símiles como la cristalización liquida en el tiempo de la música, la animación y el cine de acción-en-vivo es crucial par entender la desviación y

antecedentes de los artistas convocados a la Bienal. Los referentes de estos cruces van desde la Vanguardias de los 20' y la 'música visual', pasando por el Underground de los 60' o New American Cinema (Brakhage) hasta la animación de McLaren. Los soportes de las películas caseras de 8 mm y el video dan otra oportunidad de trabajo al medio artístico y del cine borrando sus diferencias y ampliando los limites de cada arte.

En el más acá del arte actual y sus nuevos medios nos encontramos con la obra de Francisco Huichaqueo y Claudia Kemper que recurren a la animación o dibujo en movimiento no tanto como lenguaje de la animación narrativa, sino como experimentación de las posibilidades estéticas de sus imágenes y audiovisiones (la extensión o antecedentes del dibujo de línea rápida y no realista, las acuarelas y sus manchas, rayonismo y feísmo, expresionismo abstracto etc.), conceptos culturales (temas alejados de la cultura imperante como son el sexo y la violencia) y políticas de este medio (galerías, medios de difusión y encuentros de artistas independientes). El centro de fuerza expresiva de estas obras, van desde el movimiento de grafías, a la fragmentación y los cuerpos diseccionados (no hay organicidad posible en el movimiento continúo e hiperquinético), manchas de colores, hasta la iconografía animal (en el caso de Huichaqueo). Los trayectos o desplazamientos no obedecen a la orgánica del relato o de la imagen tradicional, sino que buscan subvertir la figuratividad y narratividad en los temas o la iconografías usadas: lo sexual y sensorial, lo primitivo y lo moderno, el encuentro de los cuerpos y entidades como gesto y vida propia, la gestualidad de lo corpóreo en el encuentro sexual visto como diálogo imposible entra la carne y la expresión y su mutilada semántica. Sin embargo, podemos encontrar una figuratividad cartoonesca en algunos trabajos de Kemper, pero estos juegan dentro de la animación más tradicional en un sentido irónico acotados a la crítica y a la sátira en su narración metafórica. La metamorfosis toma forma continua desde el cuerpo para trasformar la línea y la figura para avanzar en sus asociaciones y enlaces. El color, a veces, va al encuentro de la figura evocativa como violencia o rito (en Huichaqueo), y por otro lado, Kemper prefiere la monocromía, con el fondo acueroloso para determinar y fijar el accionar de la energía sexual de los cuerpos y su fragmentación, pero estos vistos como gesto del dibujo y la mancha previa (en la obra 1 + 1 xxx). En 1 + 1 la crudeza y fijeza extraña a la imagen y al sentido, privando al ojo en su montaje-censura-sutura llegando a agujerear el espacio pantalla (en blanco). Desmitificar así y enfrentar la imagen sexual versus la puesta en escena de la porno-grafía parece ser un tema para acceder a su crítica o a su libre exploración como consumo y producción de una problemática actual nunca superada y no investigada en rigor. Las temáticas e iconografías de la representación de cierta pulsión del sexo se dan más por su propia forma animada de las fracciones, y por su viveza de lo genital que desde su imaginario social o psicológico en el trabajo de Kemper ('1 + 1 xxx') que harían mal en interpretar y argumentar. Es esencial esta fragmentación y descontextualización para ver y analizar desde sus trozos, dejando las posibilidades al descubierto y así viabilizar otras asociaciones no vistas o permitidas anteriormente (en relación al cuerpo y sus partes). Huichaqueo desmonta su violencia sexual como una ironía y una posibilidad para hablar desde otros sentidos y sensaciones asociados. El sonido es un tema de sentido y articula estableciendo imágenes en los trabajos como "Pájaro mudo", en este trabajo como otros, toma forma

con la reapropiación y sampleo de materiales auditivos y musicales ajenos o del inconsciente colectivo encontrando un lugar intertextual, al que podemos denominar, desde la cultural digital y electrónica actual, según Dj Spooky: en un flujo llamado "espacio guionizado", creando otra banda sentido que enfrenta, potencia, dialoga o dispara a la imagen ampliando su velocidad y abstracción. Tanto Huichaqueo como el artista Lucas Tripodi ocupan la imagen real que luego filtran o intervienen (en software o programas) para dibujar y pintar electrónicamente o a mano sobre el material, como si se tratara de un lienzo y no necesariamente de un referente. Tripodi se sitúa en al campo de la experimentación con la música y su visualización, intentado "ver lo escuchado" (raya el material para graficar los sonidos de la guitarra), en una sinestesia muy acorde a la animación de los '60 y con un lenguaje de video clip independiente. Su estética y técnicas como la pixilación juegan con el género tragicómico y proponen el movimiento de la representación grafica y rítmica del sonido relacionándolo de manera certera con el blanco y negro como elemento protagónico, propio de una representación fantástica y fantasmática a la vez (en la obra "Fiebre de lunes por la madrugada").

Este intercambio, en una era de la mezcla, posibilidad infinita entre soportes, entre técnicas, mixturas de estilos estéticos y por cierto de la búsqueda de expresión personal, es lo que entronca estos artistas con el movimiento de un doble proceso: estático y movimiento, mental y físico, interior y exterior, real y virtual (que es también tema del arte en general y de su búsqueda actual). Es el movimiento como metáfora y como gesto lo que mueve este incesante parpadeo electrónico de la imagen y del artista de hoy, en un desasosiego permanente.

Por Hernán Silva A.

Produce ricardov.cl · Colabora Centro Cultutal de España.

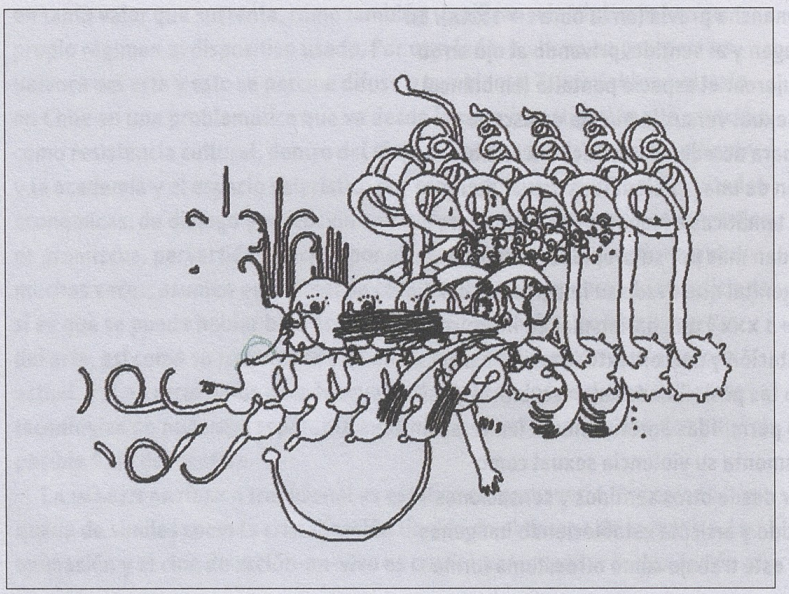


Imagen: 'Alib1', James Paterson, Canadá. Animación Flash, 2003. www.presstube.com

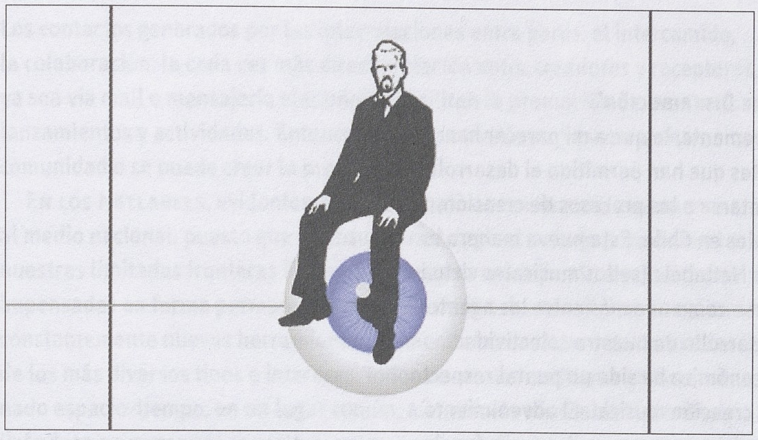


Imagen: 'Spin', Han Hoogerbrugge, Holanda, 2001. Animación Flash. www.hoogerbrugge.com.

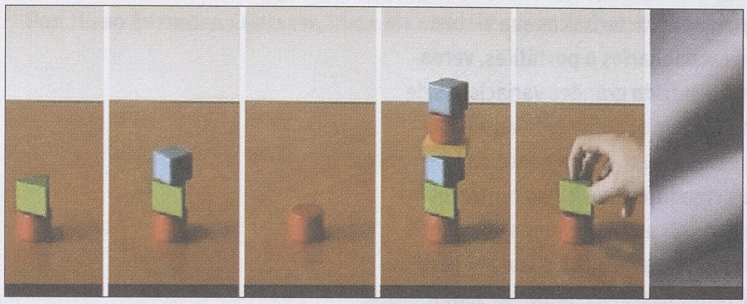


Imagen: 'Clockblock 1.0', Yugo Nakamura. Japón, 2001. Flash.www.yugop.com

Imagen: 'We feel fine', Jonathan Harris & Sepandar Kamvar. Estados Unidos, 2006. Processing, Java, Perl, MYSQL, PHP, Apache. www.number27.org/

SONIDOS

'Tecnologías para Crear Plataformas de Distribución'

En este espacio trataré de reseñar brevemente, lo que a mi parecer han sido los factores tecnológicos más relevantes que han permitido el desarrollo de una nueva manera de entender y enfrentarse a los procesos de creación, publicación y distribución de obras musicales en Chile. Esta nueva manera la referiré concretamente al fenómeno de los Netlabels (sellos musicales virtuales), movimiento que empieza a consolidarse como uno más entre los agentes culturales que intervienen y aportan al desarrollo de nuestra colectividad.

Desde inicios del año 2000, el factor económico ha sido un puntal respecto al acceso hacia nuevas tecnologías para la creación musical. El advenimiento de software de audio digital que reemplaza instrumentos reales o que funcionan sin necesidad de hardware dedicado, más la baja sostenida del precio en los valores de monitores de respuesta plana y otros artefactos del ramo, han posibilitado que con una inversión relativamente reducida, respecto a lo tradicional, el montar un 'home-studio' de buenas características sea viable. Naturalmente que el acceso a computadores estacionarios o portátiles, verdaderos corazones de esta revolución, también ha sufrido grandes variaciones de precio, facilitando su adquisición. Las alternativas de adquirir software libre y/o software propietario a precios sensatos, también están al alcance de la mano. Todo lo anterior desemboca en que los creadores musicales contamos ahora con un gran abanico de posibilidades para ser autosuficientes en cuanto a la producción de obras. Es evidente que 'la industria musical' sigue ahí para quienes circulan por ese camino, como son los usuarios de estudios de audio profesional, las bandas de músicos de estudio, los superventas, etc.

La revolución del cd-r como medio de edición alternativa posibilitó la publicación de discos en tirajes pequeños, desde la independencia y la autogestión. Si bien es cierto, el cd-r nunca tuvo demasiada aceptación en el consumidor de discos en Chile, en otras latitudes si es un producto que se vende y se compra, a precios accesibles para cualquiera. Las disquerías tradicionales nacionales, sin embargo, no se interesan en ese formato, a excepción de las tiendas especializadas.

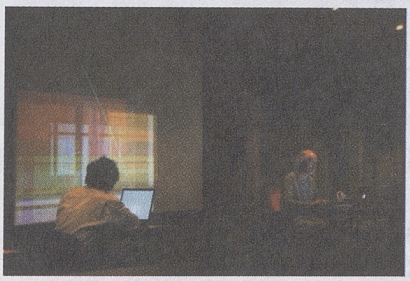
Frente a la problemática de la distribución de música grabada, internet es el gran medio que toma la delantera al respecto, aparecen los Netlabels como una fuente casi inagotable de producciones de todo tipo. El formato mp3 y otros similares, posibilitan que los archivos recorran el ciberespacio con la velocidad que nuestras conexiones a la red nos permitan. La existencia de portales destinados a la promoción y la difusión, como myspace, blogs, flogs, revistas, radios virtuales, podcasts, etc, han creado una plataforma lo suficientemente poderosa y atractiva como para vencer las reticencias de los más acérrimos detractores del medio virtual.

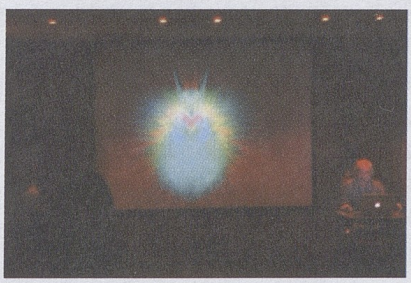
En este contexto entonces, la creación de una plataforma de distribución digital, ya sea gratuita o no, sigue y seguirá involucrando horas de trabajo reales, pero ahora se cuenta con una batería de herramientas que co-ayudan en forma importante. Sin duda que los medios tradicionales, por su naturaleza, continuarán por largo tiempo y por compromisos comerciales, enfocados al mundo de la industria tradicional y sus satélites, pero ya no son los únicos, de hecho, ya son cada vez menos importantes para la creación de estos proyectos.

Los contactos generados por las interrelaciones entre pares, el intercambio, la colaboración, la cada vez más directa relación entre creadores y receptores, ya sea vía mail o mensajería electrónica, facilitan la promoción de eventos, lanzamientos y actividades. Entonces, ahora se puede pertenecer a una comunidad o se puede crear la propia.

En los Netlabels, evidentemente, el trabajo no apunta exclusivamente al medio nacional, puesto que es absurdo restringir el trabajo promocional a nuestras limitadas fronteras físicas. Las redes se van tejiendo a velocidades impensadas en forma permanente y silenciosa. El subsuelo digital nos ofrece constantemente nuevas herramientas, alimentado por redes y comunidades de los más diversos tipos e intereses, todos los cuales confluyen en determinado espacio-tiempo, en un lugar común, aún amorfo e intimidante, materializándose en proyectos concretos, permanentes o efímeros, creando espacios de libertad creativa. Dejaré a los expertos lidiar con su definición y análisis exacto. Solo agregaré que nos sentimos parte de esta acción no lineal, de esta multiplataforma ilimitada en continua mutación.

Por Hugo Espinosa Chellew, Mika Martini · Pueblo Nuevo Netlabel.





Todas las imagenes: 'Concierto Electrónica Interactiva', presentación del músico danés Laars Gaaugard en Chile, visuales por Ricardo Vega. Realizado en el Auditorio de Ingeniería civil de la UDP el día 7.12.2006.

IGOR STROMAJER

Intima Virtual Base y Ballettikka Internettikka

"Los combatiremos en las playas. Los combatiremos en tierra. Los combatiremos en el campo y en las calles, los combatiremos en los cerros. Nunca nos rendiremos." (Winston Churchill)

I. Intima Virtual Base · solución low-tech para el arte táctico y emocionalmente íntimo

Intima Virtual Base es una marca para una práctica artística; móvil low-tech, digital, táctica, emocional y de acción. Intima Virtual Base, Instituto para el Arte Contemporáneo, está localizado en Eslovenia, pero opera internacionalmente desde 1996.

De forma individual Intima Virtual Base es igual a todo eso quiere decir que en el fondo, en la microestructura, muestra su totalidad y su desconectividad de su imagen-espejo. La partición en dos de su totalidad es compatible con la vida de la Intima Virtual Base. La estructura mágica de una y la obsesión por la individualidad inspira la belleza ritual de la polaridad que es mostrada en el altar del código. El código de la Intima Virtual Base es presentado por una microestructura matemática.

Un círculo es dibujado, y en ese círculo existe todo un universo. Hay un mundo de comunicaciones de guerrilla táctica y un mundo de emociones radicales imposibles, pero Intima Virtual Base es la zona de su co-existencia.

¿No estará en la idea del código el uno pudiera encontrar lo que la imaginación busca de forma rápida?

Ríndanse a lo ascético, renuncien a todas las cosas mundanas. Abandónense en los brazos de la pasión. Código, guerrilla y pasión se relacionan de cerca, porque todos ellos dependen más o menos de la realización de una estrategia o del placer de tomarla. Y la intoxicación es exquisita, ¿No es verdad, mi amor?

El código nunca es casto, uno podría mantener a todos los bufones inocentes bien alejados. A la gente que no está suficientemente bien preparada para el código nunca debería perimitírsele estar cerca de él. Sí, el código es peligroso. Si fuera casto, no sería arte.

II. Ballettikka Internettikka ·ballet de guerrilla en internet

Los filósofos aquí sólo han interpretado el mundo de muchas maneras; el punto es poder cambiarlo. (Theses on Feuerbach, 1845)

¡Stromajer y Zorman están manipulando robots comerciales para para bailar un ballet en internet, Mc Brane está conduciendo una orquesta en mp3!

Ballettikka Internettikka, de Igor Stromajer y Brane Zorman son una serie de proyectos artísticos tácticos que comenzaron en 2001, con la exploración del ballet en internet. En ellos se exploran performances inalámbricas de ballet en internet, combinados con tácticas de guerrilla y estrategias de transmisión móvil en vivo por internet. Desde el 2001, Stromajer y Zorman invadieron el Teatro Bolshoi en Moscú (2002), La Scala de Milán (2004), el Teatro Nacional de Belgrado (2005), el Volksbühne en Berlín (2006), el Lippo Centre en Hong Kong (2007) y otras instituciones y lo que ellas representan.

III. Igor Stromajer · www.intima.org

Es un comunicador móvil íntimo. Ha investigado estados emocionales tácticos y estrategias traumáticas low tech. Ha mostrado su trabajo en más de ciento cincuenta exhibiciones, en en cincuenta países, de todos los continentes, y ha recibido numerosos premios. Sus obras están incluídas en colecciones permanentes en el Centro Georges Pompidou, París; el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid; en la Moderna Galerija Ljubljana, Eslovenia; Computerfinearts Gallery, Nueva York, etc. Vive en Ljubljana, Eslovenia, y trabaja alrededor del mundo.

Declaración Íntima

Creo en la intimidad, el individualismo, las emociones, las frustraciones, los traumas, lo artificial, la comunicación, la imposibilidad, la movilidad, el montaje, la radicalidad, la sensibilidad, el silencio, la estrategia, las tácticas, las lágrimas, el orgasmo, el concept, el placer, las fantasías, la transferencia, la filosofía, la utopía y los ángeles. No creo en los medios, el turismo ni el final.

por Igor Stromajer · Traducción Brenda Banda

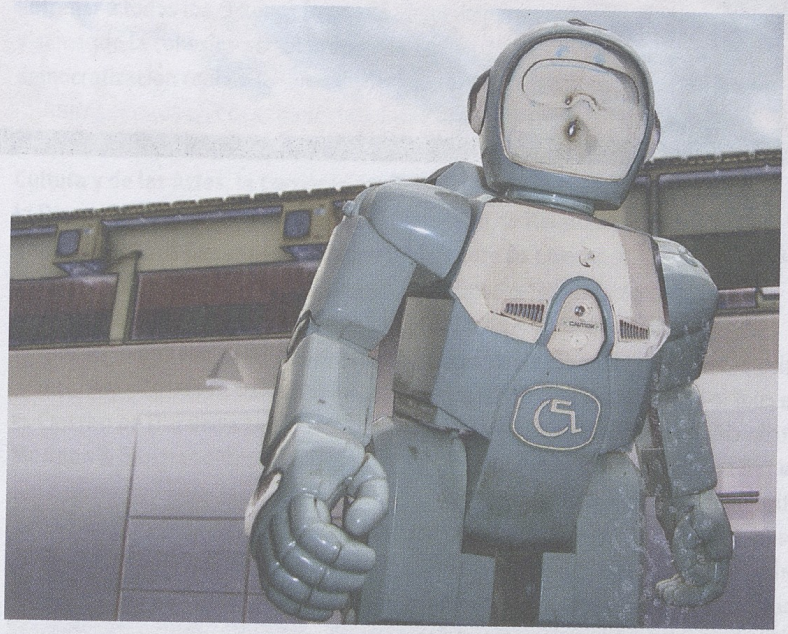


Imagen: instalación Ballettikka Internettikka.

BALLETTIKKA INTERNETTIKKA [GUERRILLA INTERNET BALLET] IGOR STROMAJER & BRANE ZORMAN

Internet Performance, 2001-2007
HTML y Java por Igor Stromajer
Música original: MC Brane vs. BeitThroN vs. Thronus Sound System
Asistencia Téorica: Bojana Kunst
Producido por Intima Virtual Base —Instituto para el Arte Contemoráneo
Con la colaboración de BeitThroN vs. Thronus Sound System, Ljubljana
www.intima.org

MULTINODE METAGAME

Imagen: Panel de control. Diapositiva original. Imágenes otorgada por el Archivo de Stafford Beer de la Liverpool John Moore University.

Cybersyn fue una iniciativa cibernética pionera en el mundo. Visualizaba la necesidad de crear una sociedad en la cual la cohesión social estuviera potenciada por la transparencia y la distribución libre de información y conocimientos, a través de la creación de una red social para y por el pueblo.

Fue realizado en Chile por el cibernético inglés Stafford Beer entre 1971 y 1973, durante el Gobierno del ex presidente Salvador Allende, e impulsado por el entonces Sub-Gerente Técnico de corfo Fernando Flores.

Se implemento el 'Modelo de Sistema Viable', teoría basada en la representación de sistemas sociales como organismos vivos y autorregulables. Gracias a esta teoría el cibernético Norbert Wiener calificó a Beer como el 'padre de la cibernética organizacional'.

Se realizó siguiendo los conceptos, del libro de Beer 'The Brain of the Firm', el cual fue ampliado con la experiencia chilena en una segunda edición.

Contemplaba la instalación de una Sala de Operaciones en cada empresa que sería utilizada para gestionar a 'casi tiempo real' y autónomamente las necesidades de cada organización, fomentando una dinámica heterárquica y diseminada de la gestión, otorgando la oportunidad a la comunidad en general de participar en la entrega de datos relevantes en la toma de decisiones.

El proyecto terminó debido al golpe de Estado del 11 de Septiembre de 1973. Pero no evitó que se convirtiera en uno de los principales precedentes en la historia de las tecnologías de la información en Chile y Sudamérica.

Multinode Metagame

Instalación inspirada conceptual y técnicamente en el proyecto Cybersyn. Se concibe como una plataforma de visualización y captura de conocimientos en constante expansión compuesta por dos nodos incubados en el Museo de Medios del zkm en Karlsruhe, Alemania, y en el Centro de Documentación de las Artes del ccplm en Santiago de Chile.

Consisten en una reproducción de la silla utilizada en la sala de operaciones, la cual tenía en su brazo derecho un panel de control que administraba la información de la sala. En esta instalación este panel es utilizado como interfaz entre el visitante y los contenidos subdivididos en:

Pasado: Repositorio de documentos, entrevistas y aplicaciones multimedia que explican conceptualmente e históricamente el proyecto Cybersyn.

Presente: Aplicación que permite realizar una video-conferencia entre los visitantes de ambas instalaciones, creando una metáfora de la comunicación a tiempo real.

Futuro: Sistema de grabación de testimonios de los visitantes. Estos testimonios serán subidos al sitio web de la instalación.

La aplicación está inspirada en el proyecto Cyberfolk, que proponía entregar a todos los chilenos la oportunidad de participar en el sistema, visionando la cohesión social propuesta hoy en día por la Web 2.0, y por la democratización real de la toma de decisiones a través de un sistema en línea.

Agradecemos la colaboración conceptual y técnica de los integrantes del proyecto Cybersyn y el apoyo de fondart 2007 del Consejo Nacional de la Cultura y de las Artes, la Corporación de Fomento de la Producción de Chile, la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile, Integrated Circles, Universidad John Moore de Liverpool, City University de Londres, British Council de Santiago, Goethe Institut, Hochschule für Gestaltung de Karlsruhe, Alemania, Estudio de Arquitectura Chora, Corporación Chilena del Video y HolonLab.

or _ am · Catalina Ossa & Enrique Rivera, co-producido junto a zkm, el Centro de Documentación de las Artes del Centro Cultural la Moneda & SantiagoMediaLab.

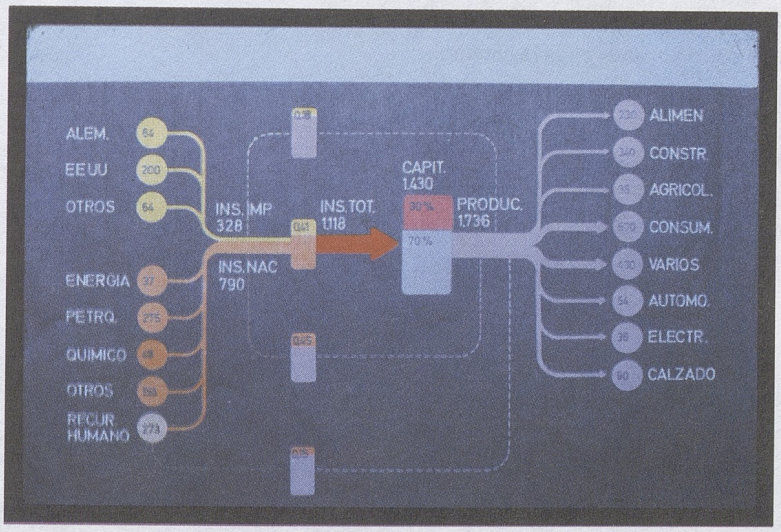


Imagen: Diagrama para el Datafeed. Diapositiva original. Abajo, vsm conteniendo al proyecto Cybersyn. Dibujo realizado por Stafford Beer.

III. RETROSPECTIVA VASULKA

Modular la Imagen Modelar el Sonido

Tuve la ocasión de encontrar a Woody en febrero de este año en el ZKM de Karlsruhe en Alemania, como residentes y expositores en esta institución y quedé sorprendido por la energía y contemporaneidad de sus trabajos expuestos. Una de las primeras cosas que impresiona es la cantidad y sobre todo la diversidad de temas, tratamientos y preocupaciones que han desarrollado durante aproximadamente cincuenta años, lo que hace casi imposible encasillar esta producción tan versátil en una tipología reduccionista. En todo caso, me gustaría rescatar algunos gestos básicos que se encuentran, en general, en toda esta obra.

Comenzaría diciendo que estos artistas indagaron en la materialidad misma de la señal video, lo que los obligó incluso en esos primeros años a construir artesanalmente sus propios instrumentos y aparatos para poder scanear la naturaleza electrónica del significante videográfico.

Al igual que una gran parte de los pioneros del Video Arte, como lo eran Nam June Paik, Wostel o Robert Cahen, se dieron cuenta de la no diferencia, o más bien de la in-diferenciación entre el sonido y la imagen cuando éstas se convertían en puras y simples pulsiones electrónicas: la electroacústica y la electro visualidad. Es más, pusieron en evidencia que de esta forma la imagen entraba entre las artes del tiempo.

En todo caso, creo que hay que agregar que la homologación entre ambas materias de expresión, aparte de la naturaleza electrónicas, se completa cuando el video explota una de sus máximas vocaciones: el alejamiento del registro del dato real bajo la lógica de la representación, que lo consigue admirablemente por el sinfín de procedimientos para alterar la imagen que posee, e instalarse en el dominio de la imagen abstracta. Agrego esto, ya que de esa forma constituirían entre esta imagen y el sonido, ver la música espacialmente, un denominador común que hace viable la transferencia y el tránsito entre estas dos materias de expresión.

Esta preocupación desarrollada por los Vasulka tiene como consecuencia dar un giro en las relaciones tradicionales que arrastraba el audio-visualismo con el cine, en que el sonido era un segundón con respecto a la imagen. Hoy concebimos y diseñamos el sonido como imagen y la imagen como sonido.

Hay que señalar que esta facilidad del video de instalarse en la abstracción, hizo tomar conciencia a los Vasulka de que estaban ante un lenguaje que favorecía otro tipo de narratología, con relación a los relatos audiovisuales dominantes. Es así que gran parte de sus trabajos presentan un nivel de problematización con el estatuto y la naturaleza de la narrativa videográfica.

Gracias Steina y Woody por mantener en pie la convicción de que el video posee una cultura y una estética propia.

Néstor Olhagaray.

Selección de Obras

La retrospectiva de Vasulka presentada en la 8ª Bienal de Video & Nuevos Medios pretende ofrecer una mirada a algunos hitos históricos de esta pareja de artistas.

Steinunn Brien Bjarnadottir (Steina), de nacionalidad islandesa comenzó su carrera artística como violinista; Woody Vasulka, checoslovaco, como poeta y cineasta. Juntos, emigraron a Nueva York desde Praga, Checoslovaquia en 1965, el mismo año en que personalidades como Nam June Paik y Juan Downey fundaban una nueva tradición en la exploración de la imagen técnica.

En Nueva York dos aspectos capturaron su atención. Primero, la fuerza con que la tecnología electrónica se incorporaba en la sociedad, inspirándolos para dedicarse a ella desde el campo del arte, y segundo, el entusiasmo que este escenario generaba en los artistas, dedicados al video y la experimentación.

En esos años la pareja dispone de un sintetizador de audio y de vídeo, y Steina comienza a trabajar en el proyecto Violin Power (1970-1978).

En 1971, abren 'The Kitchen', una suerte de teatro —laboratorio de medios— que llegó convertirse en eje de la cultura electrónica en Nueva York. 'The Kitchen' fue un esfuerzo por crear un espacio de experimentación abierto. Desde entonces Woody y Steina trabajan con diversos ingenieros y desarrollan una tecnología propia para llevar a cabo sus investigaciones en imagen y sonido lo que les ha valido el ser considerados artistas fundamentales dentro del arte electrónico.

www.vasulka.org.

1.PIONNER OF ELECTRONIC ART
51 fotos.

2.MIND 3
Video arte, 16.45 MIN.

3.SHY-VERSION 08
Video arte, 12.46 MIN.

5.SPHERES
Video animación, 7.34 MIN.

4.ART OF MEMORY
Video animación, 36.32 MIN.

6.NUNA
Video arte 1999, 9.12 MIN.

7.PETER WEIBEL · INTERVIEW BY WOODY VASULKA
Video arte, 36.6 MIN.

IMAGEN: Steina & Woody Vasulka.
Fotografía de Mendel Rubenstein, 1981.

IV. CONCURSO JUAN DOWNEY

Juan Downey

Artista visual, grabador y uno de los pioneros del video arte, nació en Santiago el 11 de mayo de 1940 y murió en New York, el 9 de junio de 1993.

En sus primeras obras, Downey trabajó con el dibujo, la pintura y el grabado; sin abandonar estas técnicas, a mediados de los '60 exploró, como corresponde a un espíritu curioso como el suyo, en las nuevas tecnologías. Obtuvo más de 30 becas, recibiendo 2 veces la Guggenheim, la Rockefeller y la OEA. Realizó más de 46 muestras individuales y participó en más de un centenar de colectivas, en galerías y museos de todo el mundo.

Hasta el día de hoy, sigue siendo el único extranjero que ha realizado dos exposiciones individuales en el Whitney Museum, dedicado al arte contemporáneo norteamericano.

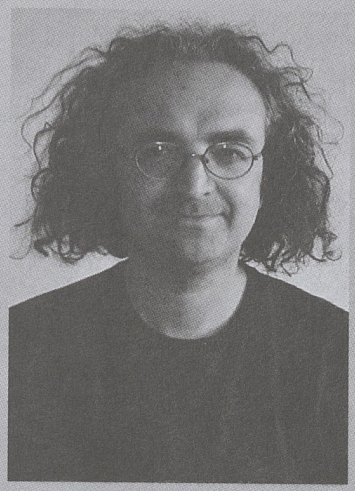
Entre sus muchos premios destacan el Primer Premio de Grabado en Cuba (1964), el Rockefeller Foundation Video Fellowship Award (1981) y el Premio en el Festival de Video de San Sebastián, España (1983).

En 1995 se hizo en el Museo Nacional de Bellas Artes una retrospectiva de su obra realizada entre 1975 y 1990; dicha muestra comprendió grabados, pinturas, dibujos, instalaciones electrónicas y videos.

http://www.portaldearte.cl/autores/downey.htm.

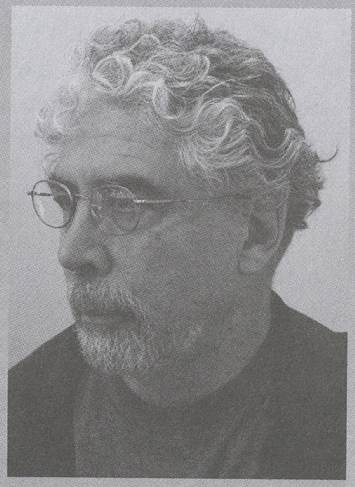
JURADO

JURADO DE SELECCIÓN



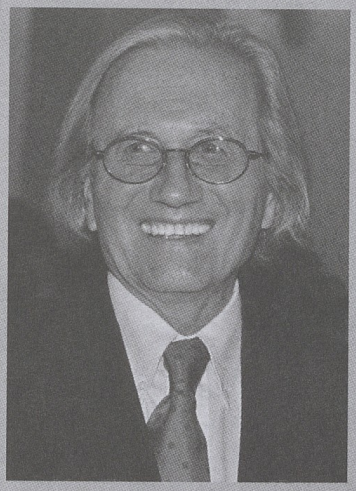
Luis Alarcón
Co-Director Galería Metropolitana.

Isabel García Perez de Arce
Artista Visual.
Directora Centro de Documentación de las Artes del Centro Cultural Palacio la Moneda.



Nestor Olhagaray
Artista Visual.
Director Bienal de Video & Nuevos Medios de Santiago.

JURADO DE PREMIACIÓN



Francisco Brugnoli
Artista Visual.
Director MAC.

Tiziana Panizza
Artista Audiovisual.

Graciela Taquini
Artista Visual.
Curadora-Centro Cultural San Martín, Argentina.

1.DANIEL REYES LEÓN

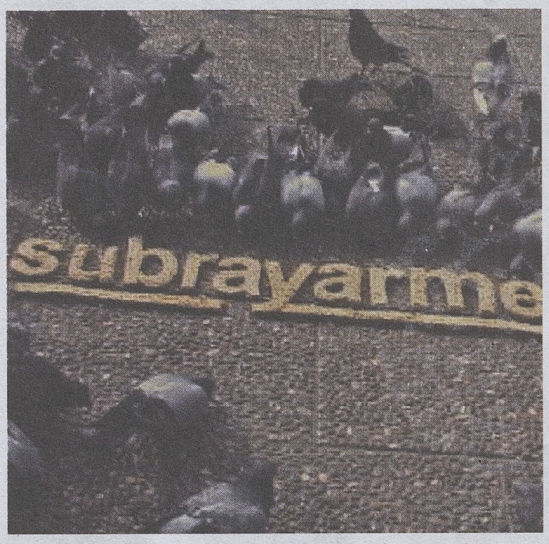
RICHTER V/S MERCALI

DVD / 3 MIN / DIC 2006 / Valencia, España

FONO: 34-649277599

villapeutica@gmail.com

TRABAJO REALIZADO EN torno a la video instalación 'Escala de Richter y Mercali' que propone, mediante una serie de imágenes, objetos, textos que recrean la quema de automóviles como mecanismo de protesta social; un vínculo entre las escalas de medición sísmica y las escalas de la medición de problemas sociales en las ciudades contemporáneas.



2.CLAUDIO CORREA

KILÓMETRO CERO

mini DVD / 3 MIN / OCT 2005 / Chile

FONO: 08-6853011 / 63-253219

correavision@yahoo. es

VIDEO INSTALACIÓN EN la Plaza de Armas de Santiago, lugar donde se sitúa el kilómetro 0 de Chile sobre placas institucionales de bronce adosadas al suelo. En ellas el artista dispuso textos en trigo para ser devorado por las palomas que habitan el lugar. Esta acción produjo un correlato entre el texto en trigo y el texto escrito en bronce. Paralelamente, el audio incidental será la afinación de los instrumentos del orfeón municipal, previo a su concierto semanal de la plaza.

3.JOSÉ MIGUEL MATAMALA

YA LISTOS, AL ATTAKE. HÁGALO UD. MISMO CAP.1 CÓMO HACER TU PROPIO CHALECO BOMBA

DVD / 10.30 MIN / JULIO 2007 / Chile

FONO: 09-8200707 / 06-3225019

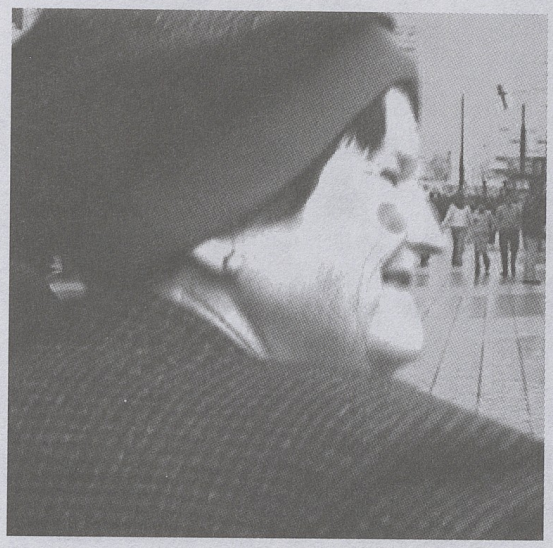
matamala2010@gmail.com

APARECE UNA PRESENTADORA frente a nosotros y nos invita a confeccionar un auténtico chaleco bomba. Recreación paródica de programas exitosos que enseñan arte a niños para así proponer una visión subversiva del arte. El arte mediático, de los programas televisivos, es, antes que el arte, un producto de consumo. Enseñar arte debería, en un sentido profundo y político, ser tan peligroso como enseñar a contruír armas.

4.OSCAR RABY
HEADSET

quicktime DV / 3 MIN / AGO 2007 / Chile
FONO: 9-9390476
sedicereiby@gmail.com

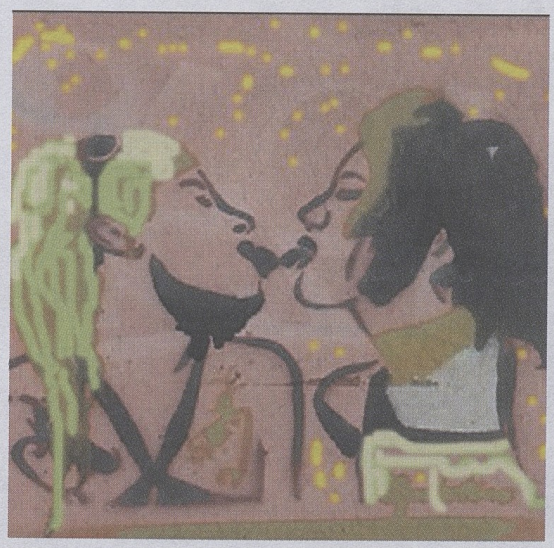
HEADSET ES UNA cámara de televisión desarrollada para yanomami systems. Línea de productos que facilita la producción y distribución de material audiovisual desde tecnología presente en sudamérica. El componente principal es una cámara digital de turista forrada con cajas de cartón. Los actores improvisan el texto basándose en sus propias reacciones frente a la presencia del objeto. El personaje principal, está modelado en base al artista argentino Jorge Porcell de Peralta, 'porchi'. la modelo que baila está basada en la artista boliviana llamada Alejandra Andrade.



5.JULIO ESPINOZA & RODRIGO GOMEZ
SANTIAGO 13 CUADRANTES

mini DV / 30 MIN / NOV 2005 / Chile
FONO: 08-5488452 / 7778827
gomezmura@gmail.com

ES UN ÁLBUM de obras de video que abordan cuadrantes de la ciudad de Santiago. Cada obra aborda un hito urbano de la ciudad donde se desarrolla el ciudadano, donde vive o transita. Espacios que habitualmente pasan desapercibidos por el transeúnte y que en este registro se intenta no pasen al olvido.



6.JAIME MUÑOZ
CLANDESTINO

DVD / 3 MIN / 2006 / Chile
FONO: 2285720
j_mcuevas@hotmail.com

REGISTRO DE LOS esténciles en los muros de la ciudad de Santiago, proponiendo historias posibles, paralelas, en todo caso personales del que arma esta colección. En la medida que estas imágenes fijas son registradas como algoritmos, inician nuevas vidas hacia donde el cambio de sopote las empuja pero también las libera de su forma mural. Así estarán dispuestas a jugar indefinidamente con el deseo de archivo del narrador.

7.FERNANDO DOMINGUEZ

ESTÁTICA-INGRÁVIDA

mini DVD / 8 MIN / 2005 / Colombia

FONO: 54-11-42654281

ferchodurango@gmail.com

DENTRO DE UN contorno urbano hacinado que frustra una experiencia espacial satisfactoria, surge la necesidad de la creación de los espacios. En estas circunstancias el espacio digital y óptico surge como alternativa, al mismo tiempo como comentario a dicha situación estática ingrávida y plantea una experiencia espacial por medio de la imagen en movimiento, ampliando por instantes nuestra percepción espacial y liberándonos de coordenadas restrictivas.

8.JOSE LUIS MARTINATI

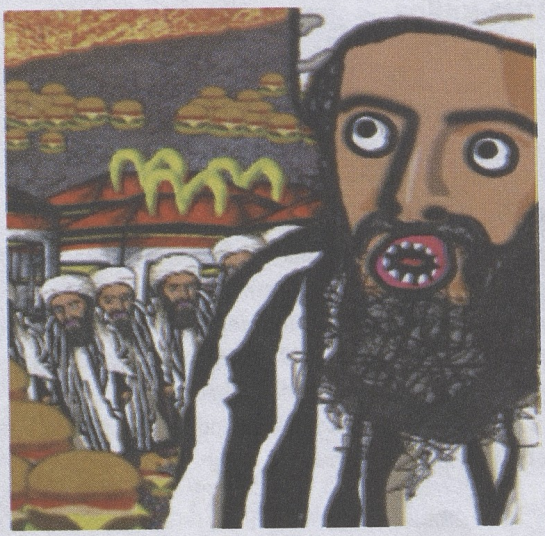
CIUDAD

DVD / 13 MIN / 2007 / Suecia-Perú

FONO: 46-708923159

trinijose@hotmail.com

LOS DOS ÚLTIMOS años he trabajado con series norteamericanas que veía en mi infancia, que muchas veces reflejan los intereses y convenciones de la época. Mi forma de acercamiento a estas series es mediante la manipulación. Con ayuda de software borro personajes, los cuales se llevan consigo la narratividad. Espacios familiares, pero desaparecidos cobran una nueva presencia. Se generan nuevas asociaciones.



9.CRISTIÁN LIRA

MUNDO EN LLAMAS

DVD / 4.20 MIN / NOV 2005 / Chile

FONO: 2630240 / 08-8356141

monolira@gmail.com

EL CRECIMIENTO ACELERADO parece ser una constante. No sólo del mundo actual que se desborda en un desarrollo a gran escala, que finalmente sólo benefician a aquellos que controlan estas progresiones. Mundo en llamas mas allá de ser una simple critica o la metáfora del consumo excesivo, es una mirada actual llena de sarcasmo y contradicciones que terminan haciendo eco en la retina del espectador.

10.SERGIO E. GAJARDO

JORNADA LABORAL

DVD multizona / 4 MIN / AGO 2007 / Chile

FONO: 5211542

srg_gajardo@yahoo.es

VIDEO MINIMALISTA QUE representa la persecución permanente del hombre, en su búsqueda del dinero. La discusión se establece desde el concepto del 'sueldo ético' y no desde la ética del trabajo, en su totalidad. Así, la 'jornada laboral' sigue siendo la repetición constante y agobiante por la búsqueda de un sueldo, que pareciera ser el fin último del individuo de hoy.

11.NICOLÁS RADDATZ

COMO PEQUEÑAS PANTALLAS

DVD PAL / 6 MIN / JUN-AGO 2007 / Uruguay

FONO: 598-99-64 74 49

datz@datz.cc

OBSERVO A TRAVÉS de las ventanas, como si fueran pantallas en las que accedo a la cotidianeidad ajena. Recolecto fragmentos, cortes de la vida de los otros, secuencias que tienen tanto de real como de una ficción que se crea en un lugar incierto entre lo documental y la subjetividad personal ¿en qué medida esas relaciones hacen a la vida urbana?, ¿cuál es su naturaleza?, ¿dónde se traza la línea entre lo privado y lo público?

12.MÓNICA HELLER

OF: 243

VIDEO LOOP DVD / 18 MIN / 2006 / Argentina

FONO: 54-011-4794 7895

moniheller@yahoo.com.ar

243 PRESENTA UN recorrido por un sinfín de oficinas, espacios laborales y salas de espera difíciles de diferenciar, pero fáciles de reconocer. Son espacios escasamente habitadosque se suceden unos a otros sin pausa. Un laberinto kafkiano. Las personas estáticas son parte del mobiliario estándar y de la distribución de los espacios como un mecanismo en perfecto funcionamiento. Los espacios de oficinas sin interrupción producen un efecto espacio-temporal particular que involucra al espectador de manera física con los espacios en movimiento.

13.PAULO FERNÁNDEZ & SEBASTIAN PARADA
SAMPLE

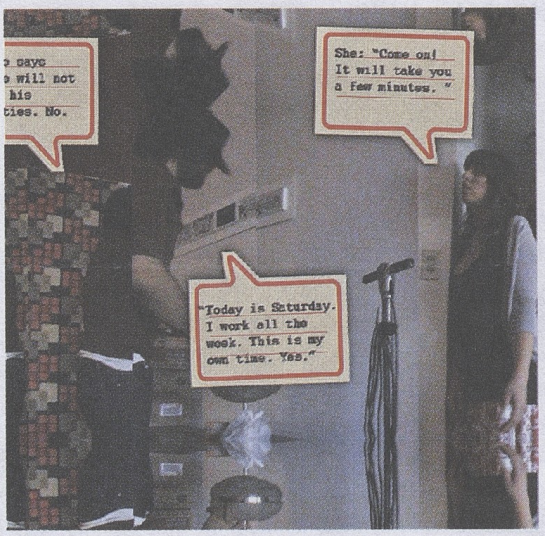
DVD / 37 MIN / 2006 / Chile
FONO: 08-8663122
emperor@phenomena.cl

PROYECTO DE VIDEO experimental que recoge elementos estéticos de la visualidad de las tribus urbanas para ser rearticulados al interior de una composición audiovisual orientada a indagar en problemas de orden plástico, sonoro, rítmico. Una visión de la ciudad particularizada por signos y elementos que revelan un concepto de identidad gestado en plena postmodernidad y contaminado por las estructuras mediáticas.

14.MICHELLE LETELIER
CITYPULSE

DVD / 13 MIN / NOV 2006 / Chile
FONO: 4537264
info@nowhere.cl

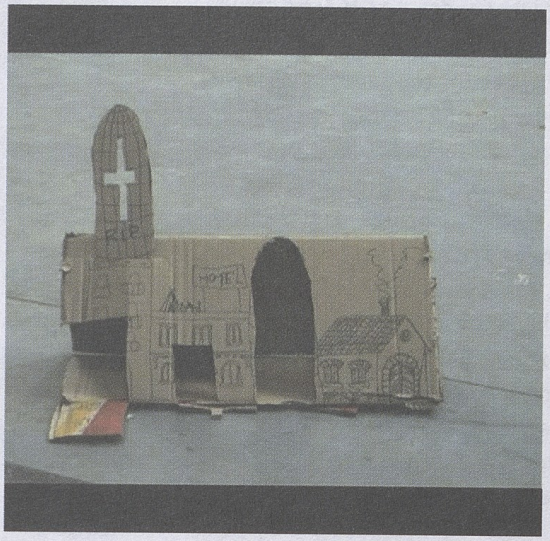
SERIE DE 5 videos de 3 MIN aproximadamente, mostrada en el festival citypulse que se realizó en noviembre de 2006 en el Centro de Extensión de la Universidad Católica. Muestra la noción de un viaje desde lugares donde hay carencia de elementos urbanos hasta llegar a un campamento en desalojo. Para más información por favor visitar www.nohwere.cl.



15.FEDERICO LAMAS
FIN DE SEMANA

mini DVD / 6.3 MIN / 2007 / Argentina
FONO: 54-11-5901-0977
federicolamas@gmail.com

ENSAYO EN VIDEO de dos capítulos. Es sábado y es domingo, un tipo se pierde en si mismo discutiendo con dos de sus mujeres frenéticamente. No gana, no pierde. Tiene un problema, pero no son ellas.



16.EQUIPO DE BESTIA URBANA EN FICCIÓN SOCIAL

DERIVAS SOBRE UN VIRUS

DVD / 14 MIN / MAY-AGO 2007 / Barcelona, España
FONO: 34-669838623
bestiaurbana@gmail.com

ES UN MATERIAL surgido de los encuentros entre diversos artistas reunidos en el taller bestia urbana en ficción social. De esa experiencia surgieron una serie de registros fotográficos y audiovisuales editados en este video que dan cuenta de los problemas detectados en la ciudad y las experiencias vividas por cada uno y por el grupo.

17.RODRIGO ARAYA

EL SILENCIO, EL AGUA, LA ESPERANZA

mini DVD / 1 MIN / AGO 2007 / Chile
FONO: 09-5574676
arayarod@gmail.com

UN PLANO SECUENCIA que desciende se transforma en una especie de cámara subjetiva. Se escucha una voz robótica que recita un poema, éste es expresado también en texto simultáneamente en dos idiomas, castellano e ingles. Este trabajo pretende expresar una mirada critica a la realidad latinoamericana a través de una adaptación libre de un poema de Héctor Hernández Montecinos.

18.ANDRÉS DENEGRI

UYUNI

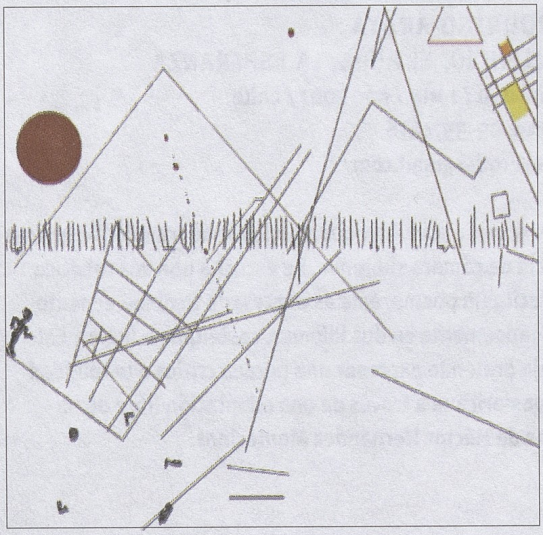
DVD / 8 MIN / 2005 / Argentina
FONO: 54-11-43815262
andresdenegri@yahoo.com

ELLA SE QUIERE ir. El ahí se siente seguro. El paisaje árido del pueblo boliviano de Uyuni se corta por una tranmision de radio peruana. la tensa situación de América Latina se siente en la violencia del viento.

19.CAROLA CINTRÓN MOSCOSO
MÚSICA CONCRETA

DVD NTSC / 50 SEG / 2007 / Puerto Rico
FONO: 787-268-1717 San Juan Pr.
carola@velocipedo.com

ESTE TRABAJO UTILIZA la ciudad, específicamente las máquinas de construcción, como objeto visual y sonoro para crear una composición rítmica. El título hace referencia al término, música concreta, establecido por Pierre Schaeffer a finales de los años 40's para definir un modo de composición musical que utilizaba sonidos existentes —ruidos, gritos, motores— como objetos sonoros para construir música. Aquí también se hace referencia a la contaminación sonora.



20.SOFIA MORAGA SARIEGO
LA CIUDAD ABSTRACTA

video animación DVD / 3.15 MIN / AGO 2007 / Chile
FONO: 08-4998164 / 7136271
uritea@hotmail.com / sofiamoraga@walla.com

LA CIUDAD ESPACIO en donde ocultamos todos nuestros miedos nos invade con un panorama repleto de imágenes y perspectivas, discretas o fascinantes, grotescas o insólitas; pueden entenderse en un relato como reflejo de una ficción; la ciudad se convierte en un espacio virtual de significados de conducta y comportamiento. Los signos urbanos, los sonidos y los comportamientos , basados en formatos de conducta, nos han llevado a habitar una ciudad abstracta.

21.FEDERICO LAMAS
CON SED DE CARLOS (CON C DE CAMPEÓN)

mini DVD / 5 MIN / 2007 / Argentina
federicolamas@gmail.com

BREVE DOCUMENTAL DESARROLLADO en la técnica del breakdance thespacetime, especialmente desarrollada para este trabajo, que busca reconstruir el espacio tiempo. La trama nos muestra a un jinete de caballos y su relación con el animal, y todo el universo que los rodea a ambos. La música realza el sentimiento de intentar congelar los momentos para revivirlos luego.

22.VALENTINA SERRATI

CELESTE

DVD NTSC / 4 MIN / 2007
Chile
FONO: 09-4258227 / 6394688
videovalium@gmail.com

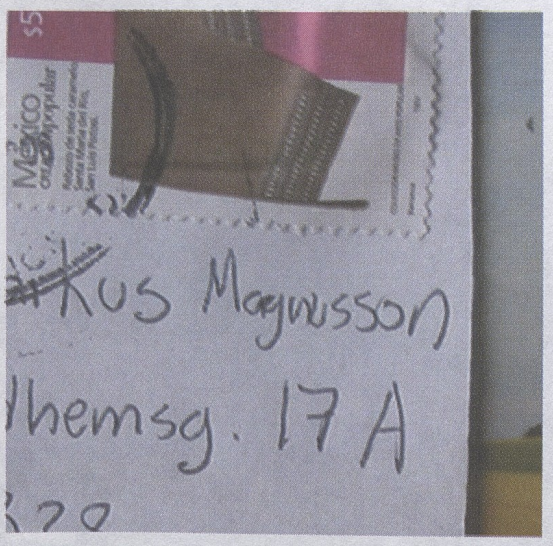
Inicialmente inspirada en el libro 'La hora de la estrella' de Clarise Lispector, se explora un estado mental alienado provocado por el aislamiento físico y emocional. Mediante actos performáticos se intervienen y registran espacios, especificamente en altura, de santiago centro. El vestuario, con referencias latinoamericanas y motivos florares muy habitual en el campo paraguayo, personifica la figura de celeste como la extranjera. Celeste refiere no sólo al nombre del personaje, sino también a la bóveda celeste, construcciones dentro de las iglesias cuyo carácter simbólico reside en conectar lo terrenal con lo divino.

23.JOCELYN MUÑOZ & MAURICIO ROMÁN

VACÍO, ACCIONES PRECARIAS EN 3D

NET ART interacción 3d, realidad virtual / MAY 2007
FONO: 84303508 (Muñoz) / 82702945 (Román)
metaverba@yahoo.es / schisma.flebotomico@gmail.com

INTERCONEXIÓN, ACCIÓN Y crítica del medio cibercultural mediante software Second Life; en él se desarrollan bajo 2 avatares de estética mutante, diversas acciones de carácter performática, todo esto emplazado en una sala destinada para que el público pueda ir viendo el desarrollo de este trabajo, permitiendo a la vez que pueda tomar el rol de usuario del avatar femenino metaverba e ir interactuando dentro de este mundo virtual 3d con el otro avatar masculino schisma que es manejado desde otro punto geográfico.



24.ANNABEL CASTRO MEAGHER

45 CARTAS A LOS MAGNUSSON ANTES DE PRIMAVERA

NET ART / 2007 / México
FONO: 52-55-55329015
annabel.castro@gmail.com

EXPLORACION DE CONCEPTOS público comunitarios e individual y privado en la mezcla espacio virtual internet y el análogo de la ciudad. Asocié conceptualmente dos ciudades, Gotemburgo en Suecia, y la capital de México. Extraje de una base de datos pública sueca en línea 51 nombres de personas desconocidas con sus direcciones. Les escribí una carta manuscrita a cada uno. Las cartas funcionaron como vínculo entre el espacio público virtual y el físico privado.

ORGANIZADORES:

Corporación Chilena de Video

MAC
Museo de Arte Contemporáneo
Facultad de Artes
Universidad de Chile

AUSPICIADORES:

Gobierno de Chile
Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

Gobierno de Chile
Consejo Nacional de la Cultura y las Artes
Fondo de Fomento Audiovisual

Delegación Valonia-Bruselas
Embajada de Bélgica

Embajada de la República Federal de Alemania
Santiago de Chile

Goethe-Institut
Instituto de Chile

Alemania en Chile
Semanas Culturales 2007

Canadá
Embajada de Canadá

Manifestation Internationale d'Art de Québec

Instituto chileno-francés

Hotel del Patio

COLABORADORES:

AAA

ArTeK
Corporación Cultural
arte & tecnología

Cabildo de Gran Canaria
Cultura

Centro Cultural Palacio La Moneda

Pontificia Universidad Católica de Chile

Metro de Santiago

Museo Nacional Bellas Artes

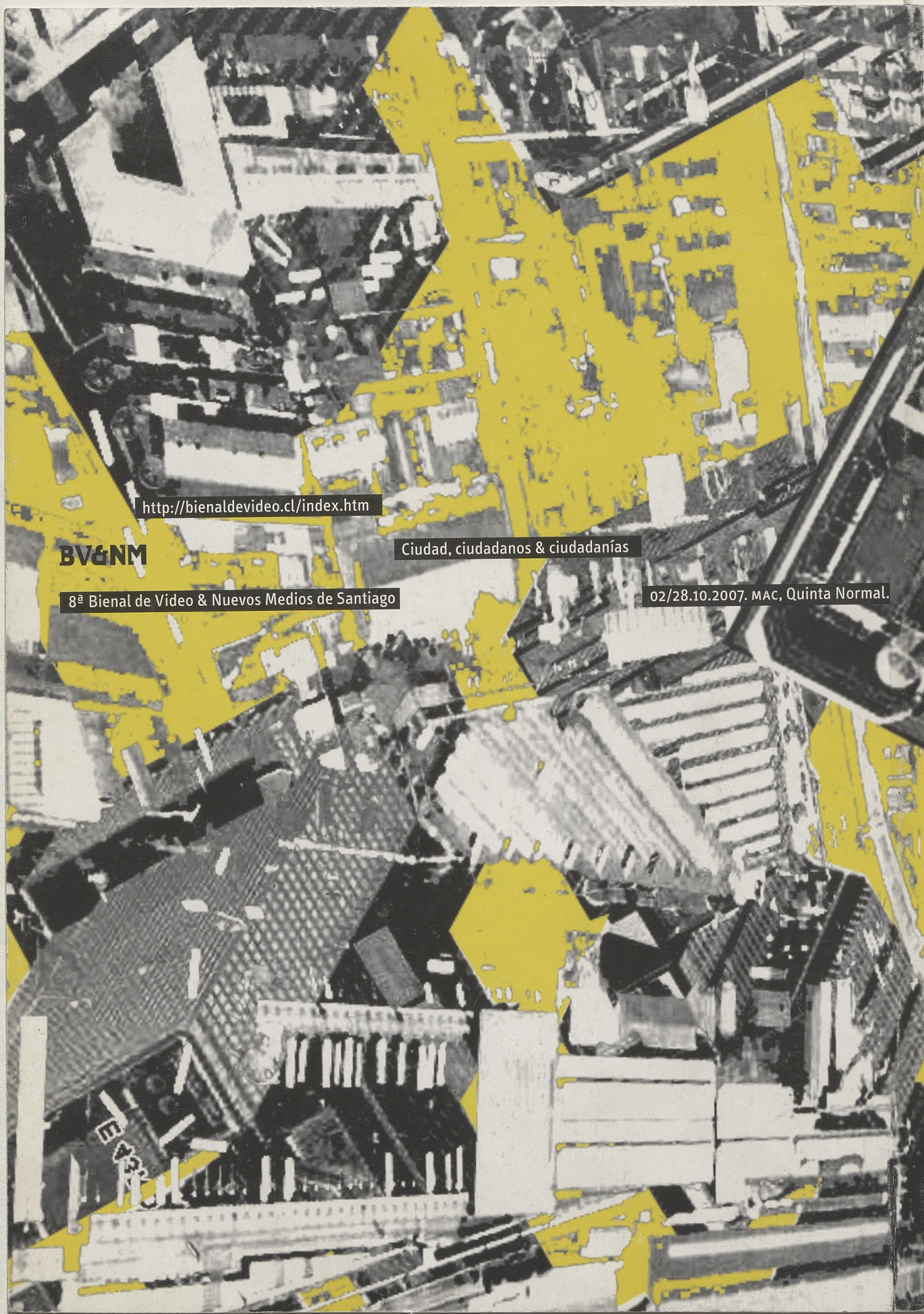
PATROCINADORES:

Universidad de Chile

MEDIOS OFICIALES:

TVN Chile

Concierto 88.5 FM


http://bienaldevideo.cl/index.htm
BV&NM
8ª Bienal de Video & Nuevos Medios de Santiago
Ciudad, ciudadanos & ciudadanías
02/28.10.2007. MAC, Quinta Normal.