

DEUS EX MEDIA
10º BIENAL DE VIDEO Y ARTES MEDIALES
CHILE / 2012



10º Bienal de V Artes D

Video y Mediáles Deus ex Media

Nestor Olhagaray / El Síndrome de la 10° Bienal	6
Luciano Cruz- Coke / Consejo de la Cultura	12
Francisco Brugnoli / Museo de Arte Contemporáneo	14
Volker Redder / Goethe Institut	16
Jacques Peigné / Instituto francés	18
Hortensia Campanella / Centro Cultural de España	20

Exhibiciones

a/ Muestra Principal	22
Paula Perissinotto / Curadora 10° Bienal	24
- Andrea Gana / Loop	28
- Pamela Cuadros / Sin título	30
- Andrea Wolf / Little Memories	32
- Claudia González / Water Resistance	34
- Daniel Reyes León / Tríptico La Vida Privada del Agua	36
- Esteban Agosin / RedTopía	38
- Gianfranco Foschino / La Fenetre	40
- Rainer Krause + Luis Barrie / Instalación Lengua local 1	42
- Benjamín Barrera + Martín Piñeyro / eSO	44
- Boris Cofré / X,Y	46
- Juan Pablo Langlois + Nicolás Superby (Joaquín Cociña) / Leda y el cisne / Papeles Sádicos	48
- Ernesto Klar / Luces Relacionales	52
- Anna Barros + Alberto Blumenschein / Weaving time or Being Weaved by space	54
- Cristóbal Mendoza + Annica Cuppetelli / Nervous Structure	56
- Jorge Crowe / Cristales líquidos	58
- Julián Jaramillo / The Happy Cube	60
- Jorge Esquivelzeta + Harriet Payers / Carousel	62
- Ricardo O'Nascimento / Authority	64
- Eliane Weizmann + Fernando Marinho + Leocádio Neto / Storyteller	66
- Gustavo Romano / PWRT: The Psychoeconomy War Room Table	68

Exhibiciones

b/ Muestras Invitadas Internacionales	70
- Selección de Ronald Kay / Wolf Vostell	74
- Jean Michel Albert / Tripwire	76

Exhibiciones

c/ Espacios Intermediales	78
- DelightLab / Acróbatas	82
- Mish / Show	84
- RedCyan Films / Naves en desuso	86
- Felipe Cussen + Ricardo Luna / Es lo que hay	88
- Prem Sarjo / Performance subversivo	90
- Christian Oyarzún / PostFolkCyberPunkDemo	92
- Minimale + Trimex / Imperfecto (live cinema)	94
- Ernesto Klar / Disparidades invisibles	96

Exhibiciones

d/ Retrospectiva _____ 98

Retrospectiva + Selección

- Corporación chilena de video _____ 102
- Selección Bellas Artes _____ 104
- Ganadores concurso Juan Downey _____ 106

Exhibiciones

e/ Concurso Juan Downey _____ 108

Seleccionados _____ 112

Exhibiciones

f/ Programa cineteca nacional _____ 118

g/ Coloquio _____ 122

- Néstor Olhagaray / Oh my God! _____ 126
- Paula Perissinotto / Deus Ex Media _____ 130
- Carla Macchiavello / De la utopía cibernética a la
neg-entropía global: sobre algunas obras de Juan Downey _____ 134
- Paulina Varas / Arte Correo como Video Arte. Trayectorias
y distribución de experiencias por activar _____ 154
- Siegfried Zielinsky / Estar desconectado & existir
desconectado _____ 160
- Siegfried Zielinsky / Buscar en el tiempo y recuperar
el tiempo (entrevista por Natalia Möller González) _____ 170

h/ Talleres

Programa _____ 176

i/ Feria Libre de experiencias creativas _____ 184

j/ Conciertos Audiovisuales _____ 188

- Uwe Schmidt (Atom™) _____ 192
- Carsten Nicolai (Alva Noto) _____ 194
- Olaf Bender (Byetone) _____ 196
- Recent Arts (Tobias Freund / Valentina Berthelon) _____ 198
- Frank Benkho (Mika Martini) + Vj Fracaso _____ 200

k/ Historia de la Bienal _____ 202

Nestor Olhagaray

Director Bienal de Video y Artes Mediales

Primero se llamó Bienal de Video y Artes Electrónicas, luego a fines de los 90', Bienal de Video y Nuevos Medios, y hoy se llama Bienal de Video y Artes Mediales.

Por algo será que los seres humanos cada vez que aparece un cero colado a la derecha de un número, a manera de una reacción pavloviana, nos detenemos y sacamos cuentas. Cuentas que en general consiste en mirar hacia atrás, en busca de los hitos que hicieron de ese lapsus temporal, en este caso, a modo de una secuencia con sentido. Porque en este caso no se trata de un 9+1, sino de 10x1, 1 e incluyendo hasta varios -1.

¿Qué ha pasado desde que el Instituto Arcos de aquel 1993 nos facilitara una oficina en la cual contábamos solo con una línea telefónica y derecho a uso de fax y que auxiliado por Guillermo Cifuentes y Margarita Donoso emprendimos la producción de la I Bienal de Video y Artes Electrónicas?

Esta historia no nació espontáneamente como por voluntarismo, sino que fue producto de un proceso que hay que ir a buscarlo a principio de la década de los 80' con la creación de los Festivales Francochilenos de Video Arte.

Posiblemente cuando J.M. Solentes, agregado cultural de la Embajada de Francia en Chile, el año 1981, convoca conjuntamente a un reducido grupo de realizadores nacionales, artistas visuales y teóricos del arte, al Primer Festival Franco Chileno de Video Arte, más bien respondiendo a su interés y atracción por la cultura del video, no dimensionaba la proyección de esta iniciativa, que perduraría por nueve años más, y que incluso luego se prolongaría en los Festivales Franco Latinos de Video Arte, integrando a Colombia, Argentina, Uruguay y en un momento Brasil.

Estamos hablando de una iniciativa pionera a nivel continental, que en Chile al calor del éxito de la primera convocatoria derivaría en una decisión de política cultural encabezada especialmente por la Agregada Cultural Michèle Goldstein; tan política que no debía durar más allá del término de la dictadura cuando el país se dotara nuevamente de un sistema democrático. Para ello, incluso, la versión de 1990 tuvo el sentido de clausura al reunir expresamente, haciéndolos viajar por segunda vez a nuestro país a todos los artistas franceses que se habían sucedido como invitados para cada versión del Festival.

Como espacio de resistencia cultural tuvo el mérito de reunir diversas culturas y espacios de producción audiovisual. Un abanico que iba desde el documentalismo militante de la resistencia política, en manos de ONGs que crearon sus propias productoras, los decaídos -y en estado de cesantía crónica en ese entonces- cineastas nacionales, un grupo de productores audiovisuales ligados a la publicidad que lograban subsistir gracias a sus oportunos aggiornamientos tecnológicos de alto carácter profesional, artistas visuales, músicos, artistas escénicos, lingüistas y periodistas.

Los Festivales de Franco-Chilenos de Video Arte fueron además una escuela de la cultura y la estética del video arte. No pocos descubrían por primera vez las capacidades expresivas del video y muchos, como fue mi caso, encontraron, al fin, el espacio de preocupación que veníamos arrastrando y esperando, me refiero a la posibilidad de creación con la expresión audiovisual desde el campo del arte contemporáneo.

Colaboré, co-produje, escribí para sus catálogos, produje mis primeros videos arte y el año 1992 dirigí una versión de los Franco Latinos: en él conseguí que Juan Downey me autorizara montar su instalación "About cages".

EL CONCURSO LATINOAMERICANO A LA AUTORÍA Y CREACIÓN EN VIDEO JUAN DOWNEY

Conjuntamente y en cada versión de la Bienal, se llevó a cabo un espacio que invitaba sobretodo a jóvenes videastas a atreverse a indagar en la creación de video y al mismo tiempo ha sido un homenaje a la memoria de Juan Downey.

A Juan lo conocí personalmente, tardíamente, el año 1985. Desde ese instante comprendió que estábamos atrapados por la misma complicidad. Yo no inventé el estatuto de uno de los pioneros, que ya lo poseía hacia rato, en la práctica del video en el campo del arte. Juan Downey, de formación arquitecto, vivía en N.Y., sin dejar de visitar periódicamente su país de origen y el resto de Latinoamérica. El año 1975, trabaja en Santiago con el grupo de teatro Aleph, en una serie de registros performáticos ligados más bien a la cultura de la puesta en escena. Juan, no sólo

es un pionero en el uso del video, sino que comprende, que cuando aparece en el mercado el "porta-pack" de la SONY, es decir el primer sistema de registro audiovisual electrónico portátil (en oposición a los equipos estacionarios de la TV), y que cualquiera podía disponer y apropiarse de aquel sistema y que no estaba frente a una simple versión electrónica de la cinematografía, sino que se trata de otro medio, otro sistema de escritura que poseía sus propias vocaciones.

Hay dos videos de Juan que a mi parecer ilustran esta actitud. Por un lado "Shifters" (1984) en el cual despliega la lógica del mixer y la fusión, ya inaugurada por Nam June Paik en su "Global Groove". Que además corresponde a los aires de los tiempos con la lógica de transdisciplinaridad e interculturalidad. Downey nos sopla en el comienzo del video enunciando las operaciones que ocupará en el resto, e inscribe los siguientes conceptos: Simulacros-Interpretaciones-Traslaciones (o traducciones, aunque prefiero la traducción "literal" del inglés por ser más precisa en este caso)-Transposiciones.

Estas operaciones le ofrecen las bases para instalarse en la lógica de los simulacros y la transtextualidad, problematizando la relación entre copias y originales. O sino, no se podría comprender la relación que puede existir, y que nos muestra el video, entre un ingeniero arqueólogo, que nos relata y muestra las evidencias, de cómo Himoteq, ingeniero del imperio egipcio (2700 AC), en la construcción de una réplica y nueva versión de un templo construido en maderas, imita la textura de la madera, pero esta vez en piedra. Y, por otro lado, el relato sobre una escultura a pedido, que representa al icono del proletariado, un obrero, realizada en el siglo XIX, y que el escultor, al someter la maqueta al jurado, este simplemente la rechazó por la ambigüedad de lectura que ofrecía. De hecho la escultura capta el gesto del obrero cuando tiene su saco a mitad de brazos, y no se sabe si se lo está poniendo para retirarse, lo que significaría una desertión o se lo está sacando para ingresar a la enaltecida actividad redentora del trabajo. Como vemos pura transitividad.

El otro es "La sonrisa del lagarto" en que Juan participa de otra tendencia que hoy en día a cobrado bastante vigencia,

se trata de convertir al artista en el protagonista del video, en poner en escena el sujeto de la enunciación. Hace algún tiempo escribía [Catálogo Festival Downey-"Video porque TeVe-Ed. Visuala Galería -Santiago-1987) sobre aquel video: "Downey estaba ahí, dentro, no fuera y la cámara no tuvo más opción que seguirlo. Downey era la cámara, una cámara como él, funcionaba guiada por la lógica de la improvisación programada, es decir alerta, en un estado de vigilancia permanente, entregado./ El hechizo viene de esa cámara tan ausente como presente. Porque ha sabido luchar con el espíritu cartesiano que significa la representación audiovisual. La cámara no está ahí por mera casualidad, instalando un "natural", sino que, es ella la que organizó todo, alrededor de ella, su presencia dispuso lo que iba a pasar delante de ella, organizó el rito.

Así un ritual, el de la escritura audiovisual, va al encuentro de otro ritual, esta vez acaecido en el fondo de la selva amazónica. Es simplemente conmovedora la escena cuando sus compañeros de viaje Yanomamis en un momento le apuntan inesperadamente sus armas y Juan instintivamente los encañona con la cámara. La cámara no capta la escena desde afuera de ésta, sino la construye protagónicamente, desde su interior.

El 25 de Diciembre de 1990, me escribe: "¿Qué hace un auto-exiliado en la soledad neoyorkina el día de Pascua? Idea: le voy a escribir a N. Heme aquí en una fecha completamente "cliché" anotándote algo totalmente de cajón "¡Feliz Pascua! y más abajo agrega "Espero que siempre sigamos esperando al Viejito Pascuero!"

CONTEXTO

Hay que agregar que todavía durante los 80', mi interés por el video me llevó a incrementar varias experiencias pedagógicas. En particular recuerdo los talleres de Video que organizaba con el Programa de Cine del Centro de Extensión de la Universidad Católica, que estaba a cargo de Ignacio Aliaga, y más tarde cuando Ignacio trabajaba en el Ministerio de Educación, en la División de Cultura organizamos varios talleres de capacitación en regiones. Creé también el primer espacio pedagógico regular con la creación del taller de video y la mención de video en el instituto ARCOS.

La situación política había cambiado, empezaba a dibujarse nuevas formas de participación ciudadana que necesitaban de institucionalidad cultural, y el desafío que había lanzado los Franco-chilenos no se estaba cumpliendo; que una vez terminada la dictadura seríamos los chilenos los que asumiríamos el espacio de la difusión del video arte. Además las nuevas autoridades del Instituto Francés de cultura había cambiado y no entendían por qué un personaje del Ministerio de Asuntos Extranjeros, desde las oficinas de París, insistía en hacer perdurar el festival importándolo además al resto del continente, es así como comprendieron que debíamos asumirnos y ser autónomos, incluso ayudaron a formar la Corporación chilena de video, que ha sido el respaldo asociativo y jurídico, hasta el día de hoy de las Bienales de Video. La primera se desarrolló en el reciente inaugurado espacio cultural y cine Alameda el año 1993, luego y hasta hoy día en el MAC.

Desde el principio contamos con la colaboración del Instituto Cultura de Francia, el Goethe Institut, la División de Cultura del Ministerio de Educación, hoy el CNCA, esporádicamente de la Fundación Andes, la embajada de Canadá y desde luego la incondicional del MAC y sobretodo de su director Francisco Brugnoli.

Otro evento que participara en fortalecer la plataforma de creación de la Bienal, sería mi participación como curador chi-

leno en los Festivales de Video del Cono Sur, iniciativa que inauguró Sergio Martignelli desde el Museo de la Imagen y el Sonido de Sao Paulo, y que logró constituir una muestra itinerante de autores Brasileños, Argentinos, Uruguayos, Paraguayos y chilenos, la cual engrosó en gran parte la I Bienal .



Esta foto del año 1995 da cuenta de la inserción cultural y artística que había logrado ya en la II Bienal. En esta podemos identificar: Sentados y de izquierda a derecha vemos a Claudia Aravena, Productora de aquella edición, el poetrónico (como se hacia llamar) italiano Gianni Toti, Louis Bronssard, publicista y jurado, Magali Meneses, artista chilena y atrás Sergio Navarro, Director de la Corporación chilena de video en ese entonces. De pié, de derecha a izquierda: Lucas Bambozi, videasta brasilero, jurado, Miky Kuella, director de Video-Fest de Berlín, Andrés Di Tella, artista argentino, jurado, John Orentlicher, realizador y director del departamento de Bellas Artes de la Universidad de Syracuse (USA), Martha Rossler, prestigiosa artista norteamericana, Roberto Farriol artista, jurado, unos jóvenes videastas cubanos, Thierry Ghein, artista francès, Andrés Tapia-Urzúa, realizador y curador de la Universidad Carnegie Mellon de Pittsburg (USA) y el director de la Bienal.

A fines de los años noventa hay dos fenómenos que influirán en la orientación de la Bienal. Uno sería la definitiva globalización y los avances tecnológicos de

6-La condición de la obra de integrar los significantes de la matriz-tecnológica-expresiva y de los modus-operanti de las interfaces, como garantía para impedir el uso puramente instrumental de estos medios.

7-Explotar la versatilidad plástica de los procesadores de la expresión sonora y visual, para transformarlos en lenguajes autorales y convertirlos en ideolectos particulares que hablen de imaginarios sensibles.

8-Por un arte experimental e indagativo como garantía para no sucumbir a ningún tipo de verosímil estético.

9-Resistir y subvertir al marco tecnócrata, ingenieril, comercial y de divertimento que pre-diseñan la concepción de las herramientas digitales, para no sucumbir a la cultura del consumo, el espectáculo y la decoración.

10-Reforzar el carácter no comercial ni de objeto tranzable en el mercado de las obras digitales.

las herramientas digitales, lo que traerá como consecuencias un mayor acceso de realizadores a plataformas y medios de producción, y el otro sería la definitiva instalación del video en los eventos de arte contemporáneo. Nuevos Medios y Artes Mediales eran los nuevos paradigmas. En el catálogo de la V Bienal se podía leer este manifiesto:

DECÁLOGO PARA LAS ARTES MEDIALES

1-Por la trans-medialidad -y no solo la simple y mecánica multimedialidad en boga- que anula fronteras entre soportes, formatos y medios. Garante de la poli-expresividad bajo una concepción de transdisciplinaridad.

2-Concebir el hipertexto del ciberespacio como las autopistas de las prácticas trans-textuales.

3-Por un arte de diálogo y comunión. Esto implica estrechar la distancia entre producción y lectura, a través de la interactividad, de modo que el lector participe a modo de co-autor de la obra, lo que conlleva revisar completamente la triangularidad artista-obra-lector.

4-Por un arte procesual, "La obra abierta", no encerrada en el fetichismo decorativo de la obra-objeto. Concebir los soportes digitales como un campo de operaciones y no como un museo.

5-Toda obra se debe a su contexto de producción y en este reside su inscripción socio-cultural.

Actualmente, las últimas versiones ha consistido en deshacerse de ciertos mitos que han acompañado muchas veces la producción de obras y que tiene que ver con un demasiado arraigo a la tecnología ella misma y problematizar con el estatuto de arte en estas manifestaciones. El 2005 con motivo de un seminario sobre Interactividad organizado por Fundación Cultural Telefónica Argentina escribía:

"Desde el mismo momento que nos acoplamos a un dispositivo o red digital, el sujeto adquiere una especie de ubicuidad dialógica... Podríamos ver inclusive una nueva percepción "sináptica" o "rhizomática", nacida del acoplamiento hombre/computador/hombre, que nos abrirá un espacio virtual reticular y conectivo, dotado de características topológicas específicas y constituyendo un lugar situado a mitad de camino entre lo individual y lo colectivo, el sujeto y la sociedad."(E. Couchot)

Creo, que lo que engloba las prácticas bajo el alero de Artes Mediales, se trata de un arte de la experiencia, en el sentido de vivencia, que moviliza una estrategia de la solicitud. Sentirse interpelado, actante, protagonista de un espacio dialogante. Hay otras culturas aparte del arte, que también lo intenta, como por ejemplo la publicidad; pero aquí se trata precisa-

mente de lo contrario, el arte de hoy dice no al espectáculo, no a la erotización alienante y sostenida, ni de sublimizar la frustración social por el placebo de la inserción simbólica al cuerpo que me repele. Tampoco del arte decorado, del arte cuyas claves las sigue manejando demiúrgicamente un autor, dejándome como simple espectador fuera de su empresa, ese arte, apela a hermenéuticas que no han facilitado mi adhesión y por lo tanto las veo como impositivas y distantes, ese arte, que no me deja intervenir, y que por último posee el estatuto de mercancía, me es extraño y distante. Pero aquí estoy ante un arte que me acoge, en una propuesta de materiales simbólicos dentro de una pluralidad estereográfica, que me invita a sumergirme en un tejido que debo ir urdiendo, como la lógica del ritual de los juegos. Que me impone un tráfico inter textual, (en un mundo ya nada de original), de un desplazamiento permanente entre "antecedentes" y "réplicas", y que en tanto participante-espectador, soy el co-autor de ese tejido textual, y que necesita de mí, en tanto lector-protagonista, un despliegue activo, crítico y creador. "El Texto (aunque fuera solamente por su frecuente <<ilegibilidad>>) decanta a la obra de su consumo y la recoge como juego, trabajo, producción, práctica. Ello quiere decir que el Texto exige el intento de abolir (o, al menos, disminuir) la distancia entre la escritura y la lectura, no intensificando la proyección del lector hacia el interior de la obra, sino ligada a ambos en una misma práctica significativa" ("De la obra

al Texto" R. Barthes). ¿Cómo establecer aquella comunión sino que a través de una tecnología destinada al diálogo?

Cuando habitamos un mundo tan diverso como el nuestro, no podemos depender de una sola hermenéutica para interpretarlo, salvo si lo que buscamos es simplificarlo. Cuando la cantidad de textos que nos acompañan cotidianamente en nuestro entorno, cuando el nivel de materiales simbólicos que se trafican sobrepasa el control de un sólo propietario o autor, cuando no existe, y no porque no te la han enseñado sino más bien por la irreductibilidad a paradigmas precisos, una gramática para descifrar todo esto. En ese caso nos vemos obligados a tejer nuestras propias redes discursivas y a respetar la estereofonia significante de la pluralidad, no nos queda más que asumir la autogestión co-autoral de este tejido. De esta manera me parece imposible quedarse en la actitud del consumismo, en su inercia paralizante que nos propone solamente un vínculo unívoco y simplificador, el de un simple espectador pasivo. Pero, ahí están las nuevas tecnologías, nos tienden las herramientas para practicar la interacción, para implicarme en tanto protagonista activo, y poder concebir mi relación con el entorno, como una relación que se va construyendo, procesando, un eterno work in process. El Arte que corresponde a este espíritu es aquel que reposa sobre el intercambio y el diálogo entre las personas, sobre una estética de la comunión, más que de la comunicación. Este Arte no puede ser más que obligatoriamente multimediativo, multidisciplinario, interactivo, no puede pertenecer al museo o la galería, sino a la cotidianidad, a un espacio global, dinámico, mutante y colectivo. Este arte es expansivo como el ciberespacio, se practica y se habita en tiempo real. No podemos concebir un Arte así sin los soportes digitales."

Néstor Olhagaray
Director
Bienal de Video y Artes Mediales
2012

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

Luciano Cruz-Coke
Ministro de Cultura

TEXTO PRESENTACIÓN BIENAL DE VIDEO Y ARTES MEDIALES

La Bienal de Video y Artes Mediales ha crecido durante su existencia transformándose en una importante vitrina para la exhibición de obras mediales, además de un espacio de intercambio y transferencia de conocimientos entre artistas, realizadores y público en general. La Bienal impulsa el desarrollo disciplinario con la incorporación de coloquios, talleres, conciertos audiovisuales y ferias de productores, todo lo cual enriquece los intercambios e interacciones artísticas, estimulando el uso creativo de las nuevas tecnologías y contribuyendo a la exploración de nuevas economías culturales.

Esta Bienal ofrece una importante actualización de lo que acontece en video y los nuevos medios, tanto en a nivel nacional como internacional, y es además una enriquecedora instancia de reflexión sobre las distintas disciplinas artísticas involucradas, vinculando contextos culturales, científicos y tecnológicos, expandiendo las fronteras de la creación.

Con sus veinte años de historia, la Bienal de Video y Artes Mediales, heredera del Festival Franco Chileno de Video Arte, es la principal plataforma para la promoción de artistas chilenos y sus investigaciones en los nuevos lenguajes con el uso de tecnología, vinculándose con instituciones internacionales en un contexto amplio y versátil de colaboraciones.

La Corporación Chilena del Video organizó la décima versión de la Bienal de Video y Artes Mediales, contando en esta ocasión con financiamiento por parte del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes y la participación de artistas consagrados como Ronald Kay y Juan Pablo Langlois. Gracias al apoyo del Área de Nuevos Medios de nuestro Consejo se contó con la curatoría de Paula Perissinotto, directora del Festival Internacional de Lenguajes Electrónicos de Brasil (FILE). Con esto se estableció un nexo relevante con el encuentro más importante de lenguaje electrónico y

tecnología de Latinoamérica, lo que permitirá un tránsito más fluido de personas, contenidos y recursos entre Chile y Brasil, profundizando además las relaciones culturales entre ambos países.

La curatoría de los conciertos audiovisuales de esta Bienal estuvo a cargo del músico y artista Uwe Schmidt, también conocido como Atom™. Gracias al Goethe Institut vinieron artistas internacionales como Carsten Nicolai y Olaf Bender, quienes junto a sus contrapartes nacionales realizaron potentes presentaciones audiovisuales en vivo, promoviendo de esta manera la interacción entre el talento local e internacional.

La Bienal de Video y Artes Mediales nos permite echar un vistazo al futuro, replanteándonos un presente en constante movimiento gracias a las nuevas tecnologías electrónicas aplicadas a las artes mediales. Presagiamos una larga vida para esta Bienal, donde la ciencia y el arte, el pasado y el futuro, el creador y el espectador, pueden conjugarse en un todo coherente y de infinitas posibilidades.

Luciano Cruz-Coke Carvallo
Ministro Presidente
Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

BIENAL DE VIDEO Y ARTES MEDIALES

Para el Museo de Arte Contemporáneo, MAC, felicitar la publicación de una memoria, que tal es el sentido que asume el presente catálogo, más allá de una natural gratificación se constituye en una obligación, desde el punto de vista su aporte cultural y por su integración fundamental a distintas bases documentales como es el caso del archivo del cual como museo somos responsables, pero también lo es por haber tenido el privilegio de haber acompañado la mayor parte de la historia de esta convocatoria, lo que nos ha permitido ser testigos, a través de ella, de las transformaciones culturales determinadas por las actuales tecnologías de la imagen.

Hablar de historia en este caso resulta apropiado desde el concepto mismo de estar en la trascendencia de un cambio cultural, si el mundo que vemos, el mundo apropiable, está determinado por nuestras capacidades del ver, en este caso justamente hablamos de esos cambios los cuales progresivamente nos permiten enfrentar inéditos umbrales. Es interesante recordar que esta aproximación se inicia en el periodo en que una oscuridad impuesta, apoyada por una fuerza sin antecedentes en nuestra experiencia como país, buscaba obliterar toda posibilidad de visión más allá del marco determinado por sus responsables. Justamente es en razón de un contexto, que se interroga con una profundidad sin antecedentes sobre la imagen fotográfica, cuando vemos las primeras experiencias de artistas ensayando con video cámaras. De algunas de éstas fuimos testigos en el Taller Artes Visuales, TAV, en Galería Bucci o en el Instituto ARCIS, principalmente a partir del taller experimental impartido por Juan Downey.

Es en este contexto cuando se inician las actividades periódicas del Encuentro Franco-Chileno de Video Arte, inscrito en la muy importante contribución a la actividad cultural local de la Embajada de Francia.

La visita de un artista francés en cada una de las ocasiones de este evento y muy especialmente el premio para un artista

local de realizar una estadía en Francia, constituyen pilares fundamentales para una calidad de realización que se proyecta hasta hoy día. Más adelante y como continuidad a estos encuentros se crea la Sociedad Chilena de Video Arte, siendo uno de sus principales impulsores Néstor Olhagaray, a quien justamente como continuidad a todo este impulso corresponde reconocer, en forma principal, la creación de la Bienal de Video Arte, la que luego llevará el nombre de Bienal de Video y Nuevos Medios.

La unión del MAC a esta iniciativa tiene lugar desde el año 1996, cuando Olhagaray solicita al vicedecanato de la Facultad de Artes su apoyo para gestionar ante la dirección del MAC, la presentación de la bienal en sus espacios, petición a la que accedimos de inmediato en cuanto pensamos que ese era el lugar, en razón de su misión e historia, el más adecuado para esta actividad, que es comprendido cabalmente su directora de entonces, Rosario Letelier, iniciándose una asociación que se ha mantenido hasta ahora, la cual ha generado una interactividad que consideramos del más alto interés y creo de mutuo provecho, como la participación en el jurado del concurso Juan Downey, del director del museo, hasta aquella más significativa de haber podido colaborar con su opinión, dados los apremios culturales del país, sobre los estimados contenidos necesarios.

Desde sus inicios la bienal generó un espacio abierto que cumplió el rol de dar cuenta del estado de situación de la cultura de la imagen electrónica, desde muy variados aspectos, que presentaban desde una situación de precariedad marginal hasta formas que envolvían muy interesantes propuestas conceptuales, destacándose nuevamente la colaboración constante de la Embajada de Francia. Desde esta rica y variada experiencia nos pareció ineludible

preguntarnos por el consumo local de los dispositivos disponibles en nuestra sociedad, la que exhibe cifras relativas record en la posesión de telefonía móvil, número de televisores y computadores por familia, uso de internet y participación en redes, todo lo cual revela una masividad de un consumo de alto significado cultural, el que no presenta sin embargo, rasgos más allá de una actitud hedonista, dada la ausencia de reflexión crítica frente a los soportes disponibles. Frente a esta situación nos pareció de urgencia inquietar este contexto desde un privilegiar obras participantes de carácter interactivo, por medio de las cuales el público transitara desde la condición de espectador pasivo, a estar involucrado con la manifestación de una obra que requería de él para su manifestación, pretendiendo con esto plantear una pregunta sobre los procesos tanto técnicos como conceptuales que generaban el fenómeno final.

La Bienal de Video Arte y Artes Mediales ha contribuido de manera extraordinaria, desde sus inicios hasta su última versión, a la ampliación de nuestro imaginario de formas culturales inéditas, haciendo próxima la comprensión de los profundos cambios que generan los medios digitales, entre los cuales debe destacarse un incremento de la cultura visual y desde luego cambios radicales de nuestra percepción del espacio, cambios que no son ajenos a otras manifestaciones de carácter socio-cultural que hoy recorren el mundo.

Entonces creo que frente a la celebración de la presente publicación, nos cabe muy responsablemente poner muy en alto el nombre de Néstor Olhagaray, fundador de la Bienal de Video Arte y Artes Mediales, el cual además ha creado nuevas instancias de exploración de estos nuevos medios desde el plano académico, contribuyendo a la formación de nuevos profesionales y creadores, justamente apuntando a la generación de innovaciones que crean más amplios horizontes culturales.

Francisco Brugnoli
Director
Museo de arte Contemporáneo
Facultad de Artes Universidad de Chile.

El Goethe-Institut Santiago apoyó a la 10ª Bienal de Video y Artes Mediales a través de una contribución sostenible en el tiempo.

Con motivo de la 10ª Bienal de Video y Artes Mediales, Goethe-Institut realizó una contribución sostenible en el tiempo.

Esto se reflejó en la invitación del poeta y profesor de estética y literatura chileno Ronald Kay, además en la realización de una exposición de uno de los más importantes y conocidos representantes del movimiento fluxus y videoarte Wolf Vostell. Ronald Kay fue el curador de la exposición de Vostell, y en el marco de la Bienal, pudo también presentar su nueva publicación sobre el mismo tema.

Asimismo, participamos en la planificación de la nueva sección de la Bienal "conciertos audiovisuales". Artistas y posturas alemanas son conocidas mundialmente en este campo. En conjunto con el músico

alemán Uwe Schmidt, quien vive actualmente en Chile, pudimos invitar a dos de los más influyentes músicos de Alemania: Carsten Nicolai y Olaf Bender -ambos de la ciudad de Chemnitz- quienes en su presentación en vivo no sólo entregaron impulsos artísticos novedosos, sino que además, en un taller posterior también nos invitaron a conocer sus procesos productivos.

Una excelente coincidencia fue sin duda la visita a Chile del alemán Siegfried Zielinski, arqueólogo de los nuevos medios, ya que pudo ser invitado, aún con poca antelación, a hacer una presentación histórico-teórica sobre el tema principal de la 10ª Bienal "deus ex media". Habló, entre muchos otros temas, sobre las raíces religiosas de loops en la música electrónica.

La Bienal nos permitió, también fuera de la programación oficial del Festival, organizar reuniones y conversaciones entre

artistas/músicos y teóricos, y así, establecer perspectivas potenciales para las próximas Bienales.

Para Goethe-Institut Santiago son justamente las relaciones actuales entre posiciones teóricas sobre preguntas cruciales del arte medial y las nuevas tendencias artísticas, como la transgresión de fronteras entre formatos y géneros artísticos, las más adecuadas para fomentar e incentivar el diálogo entre el público y los artistas, y entre actores chilenos y alemanes.

Volker Redder
Director
Goethe Institut Santiago

Cuando se habla de una 10ª versión de la Bienal de Video y Artes Mediales, se habla de una cita que ya ha hecho sus pruebas y que está definitivamente instalado en la agenda cultural de Santiago.

El Instituto Francés de Chile se siente particularmente honrado ser parte de este festival que comenzó en nuestra sede con el fin de incentivar esa nueva manera de expresarse.

La Bienal de Video y Artes Mediales, se ha ido convirtiendo con el paso de los años en una ventana, en que el diálogo entre artistas chilenos y extranjeros se expone en toda su riqueza.

Estamos muy contentos de poder desarrollar las estrechas relaciones que se han establecido con esta Bienal y de seguir acompañando el crecimiento artístico chileno, sabiendo que la Bienal de Video y Artes Mediales ha sido un lugar de acogida para jóvenes artistas que buscan su espacio y otros más reconocidos que valoran la calidad de esta muestra.

Cabe destacar el intercambio con el centro de estudios Le Fresnoy en 2007, de donde vino el joven artista Guillaume Menieux y lugar que recibió al chileno Enrique Ramirez.

Anteriormente, en los años 90', vinieron Robert Cahen y Jean Paul Fargier. También Gianni Toti por el centro CICV de Montbelliard.

20 años de vida es la prueba evidente que la Bienal de Video y Artes Mediales ha significado realmente un aporte a la escena local, un cruce de disciplinas y artistas que enriquecen a este país.

La visita de los artistas Sylvie Blocher, Catherine Langlade y su grupo de video danza E'spideka y Fabrice Cavaillé son el ejemplo de esta diversidad.

La Bienal de Video y Artes Mediales sigue creando raíces, creciendo y contando con el apoyo de las bases de la sociedad creativa de este país. Jóvenes y menos jóvenes, creadores nuevos y experimentados siguen aportando esa mirada distinta, esa mirada particular que poseen los artistas audiovisuales mezclando tecnología y arte.

Saludamos con fuerza esta importante iniciativa cultural que cada dos años convoca a un público más numeroso y reúne lo mejor de la producción chilena e internacional.

Jacques Peigné
Agregado Cultural
Embajada de Francia
Director adjunto
Instituto Francés

Centro de España Cultural

Hortensia Campanella
Directora Centro Cultural de España

El pasado enero el Centro Cultural de España celebró otro año más de colaboración con la Bienal de Video y Artes Mediales, compartiendo siempre objetivos comunes con la cooperación española, como son, fortalecer el sector artístico iberoamericano, fomentar el desarrollo de las nuevas tecnologías y prácticas mediales, y la puesta en valor de la memoria histórica. La exhibición del 10º Concurso Iberoamericano a la Creación y Autoría Audiovisual Juan Downey ha sido el motivo que nos reúne nuevamente en nuestras salas. Los diez artistas seleccionados para esta edición fueron Alberto Lastreto (Uruguay), Alejandro Leonhart & Matías Rojas (Chile), Carolina Saquel (Chile-Francia), Francisco Navarrete Sitja (Chile), Gabriel del Fávero (Chile), Gabriel Tagle (México), Gonzalo Cueto (Chile), Juan Carlos Bracho (España) y Sebastián Melo (Chile).

Sumado a esto se llevó a cabo un homenaje a Juan Downey que incluyó la proyección del documental "Juan Downey: más allá de estos muros" (2009) de Juan Ignacio Sabatini, y la exhibición de los videos "Chiloé" y "Motherland: la madre patria" facilitados por el Museo chileno de Arte precolombino, acompañado de material bibliográfico proporcionado por la Biblioteca Nacional y la Biblioteca de la Universidad Finis-Terrae. Agradecemos la colaboración de todos aquellos involucrados en esta edición homenaje y la invitación de la BVAM a participar de ésta.

Hortensia Campanella
Directora
Centro Cultural de España

Exhibiciones

A / Muestra

S

a Principal

Exhibiciones

A Muestra

Señalar la complejidad que ilustra la visión creada para el ambiente binario, develar al público común aquello que está oculto detrás de los códigos, mostrar cómo podemos tomar el imaginario visible en la pantalla de un computador, aproximar al espectador al concepto de interface entre mundo físico y virtual, permitir la interacción con un espacio de luz proyectado sobre una sala oscura, donde se desdoble y amplíe el tejido tridimensional del espacio, estimular la percepción auditiva y la capacidad que tenemos de rescatar de nuestra memoria fuentes sonoras, son algunos de los ejemplos de las investigaciones estéticas que estuvieron presentes en esta décima edición de la Bienal de Video y Artes Mediales.

En la décima edición de la Bienal, podemos reconocer un acercamiento a la complejidad creada para el ambiente binario. Red-Topía del artista chileno Esteban Agosin, crea una relación virtual entre la red y sus usuarios. Su instalación busca explorar las redes y sus complejidades a través de una estructura rizomática, que ilustra la visión creada por un ambiente binario.

PWRT (The Psychoeconomy War Room Table), del artista argentino Gustavo Romano, busca sintonizar al público con las relaciones asimétricas que ocurren en diferentes países del mundo, ubicando su lectura en una visión de las relaciones geopolíticas y de la economía mundial.

En un abordaje más lúdico los autores brasileños Eliane Weizmann, Fernando Maranhão

Paula Perissinotto
Curadora 10BVAM

Principal

y Leocádio Neto con su obra *Storyteller*, muestran como el mundo de las redes permite la construcción de un imaginario diferente del texto impreso, en que la visualización de la escena se da por el imaginario propio del lector.

En la misma clave la obra *Authority*, de Ricardo Nascimento, juega con las relaciones de poder entre el espectador y la policía, entregando la posibilidad de revertir los roles de la autoridad.

Loop, de Andrea Gana, activa la mirada, el viaje y la nostalgia del tren como símbolo de la idea de máquina durante el siglo XX, nos traslada a la época de la industria y el quehacer de la fábrica y sus ritmos.

La relación entre imagen, sonido e interacción, también resalta en la obra de Jorge Esquivelzeta y Harriet Payers Anderss, *Carousel*, que permite al espectador lograr una relación y co-ejecución de la obra en tiempo real.

La instalación experimental y conceptual de los artistas brasileiros Anna Barros y Alberto Blumenschein, invita al público a adquirir nuevas experiencias perceptivas, a través de conceptos e ideas como nanotecnología y la nano-ciencia, que se entrecruzan en imágenes abstractas, en un espacio inmersivo en el cual se puede disfrutar de una experiencia estética e interactiva. La relación de la tecnología que conecta el mundo físico con el mundo virtual, está presente en las obras: *Luces Relacionales* del Venezolano residente en Estados Unidos, Ernesto Klar y en la obra *Estructura Nerviosa* de la dupla de artistas Annica Cuppetelli (USA) y Cristobal Mendoza (Venezuela). En ambos trabajos se busca hacer parte al público, a través de un estímulo perceptual y auditivo.

En otra línea, las obras, *Sin Título* de la chilena Pamela Cuadros y *The Happy Cube* del artista colombiano Julián Jara-

millo así como la obra de *Little Memories* de Andrea Wolf, trabajan con la capacidad de rescate de nuestra memoria, a partir de las fuentes visuales y grabaciones recobradas. La Instalación *Lengua local 1: interpretación / traducción / apropiación*, obra de Krause y Barrie, también nos permite desde el aspecto sonoro acercarnos a la resistencia de las lenguas nativas chilenas, con una idea perceptible y auditiva, nos presenta un mapa sonoro de memoria.

Claudia González con su obra *Water Resistance* y *Tripico la Vida Privada del Agua* de Daniel Reyes-León, trabajaron con un elemento en común, el agua, lo que resultó interesante en relación a el cruce entre interactividad, video instalación y el trabajo con el elemento y materialidad del agua.

El artista Argentino Jorge Crowe con su trabajo *Cristales Líquidos*, obra que basa su funcionamiento en la energía solar, fue uno de los grandes atractores de la exposición, ubicada en el hall del museo, su trabajo de sonorización

Los trabajos *La Fenetre*, del chileno GianFranco Foschino y *Papeles Sádicos* del destacado Juan Pablo Langlois, nos muestran la vigencia de la imagen y el video arte en Chile, trabajos de una intensa autoría y mirada.

El universo de obra presentadas en la décima Bienal de Video y Artes Mediales nos muestra la variedad de realizaciones en arte, tecnología y cultura digital en Latinoamérica. La curatoría *Deus ex Media*, basó su propuesta en obras con un grado estético y de abstracción que pudieran dejar de lado las ilusiones técnicas y de la máquina.

Exhibiciones

A/Muestra

Andrea Gana
Loop_28

Pamela Cuadros
Sin título_30

Andrea Wolf
Little
Memories_32

Claudia González
Water
Resistance_34

Daniel Reyes León
Tríptico La Vida
Privada del
Agua_36

Esteban Agosín
Red Topía_38

Gianfranco Foschino
La Fenetre_40

Rainer Krause/Luis Barrie
Lengua Local 1
_42

Benjamín Barrera/
Martín Piñeyro
[eSO]_44

Boris Cofré
X,Y_46

Juan Pablo Langlois/
Nicolás Superby
(Joaquín Cociña)

Papeles
sádicos / Leda y
el cisne_48

Principal

Ernesto Klar
Luces
Relacionales_52

Anna Barros/
Alberto Blumenschein
Weaving time or
Being Weaved
by space_54

Cristóbal Mendoza/
Annica Cuppetelli
Nervous
Structure_56

Jorge Crowe
Cristales
líquidos_58

Julián Jaramillo
The Happy
Cube_60

Jorge Esquivelzeta/
Harriet Payers
Carousel_62

Ricardo O'Nascimento
Authority_64

Eliane Weizmann/
Fernando Marino/
Leocádio Neto
Storyteller_66

Gustavo Romano
PWRT_68

(2011) Video Instalación / Chile

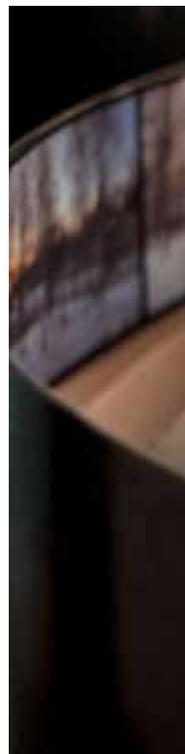
Loop, es una obra desarrollada por la artista chilena Andrea Gana, un tren que da vueltas circularmente mientras una persona corre tras de él. En la circunferencia que enmarca la obra, un montaje de imágenes da cuenta del paso del tiempo a través de un paisaje que se metamorfosea según las estaciones del año. El tren, en este caso una locomotora a vapor, representa un hito dentro del paradigma técnico y tecnológico; siendo un referente insigne de la revolución industrial. Sin embargo, en este trabajo, dicho tren, más allá de su referencialidad maquinaria pretende transformarse en un signo portador de sentido.

Créditos:

Ingeniero: Juan Eduardo Orlandi

Actor: Germán Gana

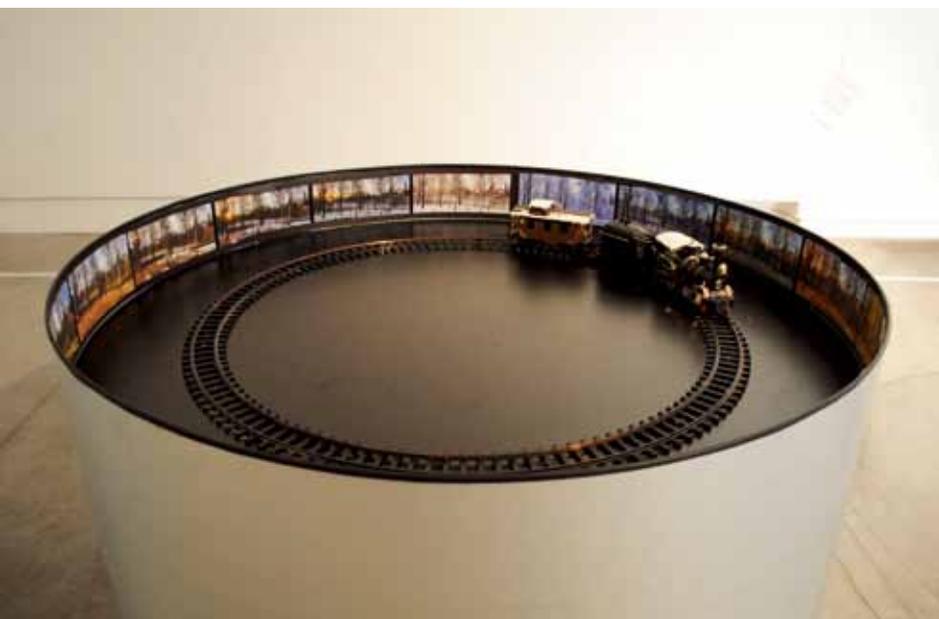
Colaboración: Delight Lab





Andrea Gana

Andrea Gana Muñoz, 1985, Santiago de Chile. Es Licenciada en Arte y Licenciada en Estética de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Directora Creativa de Delight Lab, laboratorio de proyecciones no convencionales, empresa que funda el 2010 (www.delightlab.com). Desde el 2007 se dedica e investiga las proyecciones audiovisuales, enfatizándose en técnicas de mapping. Destaca su investigación "Fantasmagorías Contemporáneas: la luz como intervención espacial" [Tesis Lic. en Estética] y "Proyección Monumental", la primera proyección mapping realizada en Chile sobre la fachada del edificio MAC Parque Forestal (proyecto desarrollado junto a Germán Gana, Enero, 2009). El 2007 recibió crítica de arte por Gerardo Mosquera (Curador y crítico del New Museum of Contemporary Art de Nueva York). Entre sus últimos proyectos podemos mencionar la intervención mapping realizada en el Mercado de Rancagua para la galería Galp (Septiembre, 2011) y su participación como Directora de Arte de la película "Fango Original, Matta en 3D" (de 3D Films y Postre Producciones, Noviembre 2011).



(2011) Instalación Sonora / Chile

Según Walter Benjamin, la memoria siempre se deshace en imágenes y no en palabras. Es una simplificación pero la memoria está cargada por una gran parte no verbal que por lo general no se menciona en cuanto conceptualizamos nuestras experiencias. Sin embargo, lo visual tampoco completa los vacíos discursivos, también existe una gran carga auditiva en lo que significa recordar algo. La obra pretende rememorar este "algo".

El dispositivo propuesto es una instalación sonora interactiva. Una vieja maleta que contiene 5 cajones que al manipularlos físicamente, combina un abanico de elementos auditivos en forma de collage que pretende reactivar la memoria de quien interactúa con la pieza. Este mecanismo mezcla el uso de la tecnología con la poética de la recombinação de los elementos sonoros, permite la creación de memorias distintas en el campo de las vivencias.





Escenógrafa/iluminadora/
artista visual.
Estudió la Licenciatura en
Escenografía en la Escuela
Nacional de Arte Teatral
del Centro Nacional de las
Artes. Ha colaborado en
espectáculos escénicos como
escenógrafa, en cine en las
áreas de arte y vestuario.
Ha participado como ilumina-
dora en espectáculos de tea-
tro, danza e instalaciones.
Desde el 2004, ha enfocado
su trabajo escenográfico en
el diseño de proyección de
imagen en escena.
Ha colaborado en proyectos
educativos con la Secreta-
ría de Educación Pública
de México y con La Funda-
ción Rosa Luxemburg, en la
elaboración de material
didáctico interactivo,
impartiendo y coordinando
talleres con tecnologías de
información y comunicación.
Ha sido beneficiaria del
Programa de Apoyo a la
producción e Investiga-
ción en Arte y Medios 2008
del Centro Multimedia del
Centro Nacional de Bellas
Artes para la producción de
la puesta en escena inter-
disciplinaria Antropía-
Interferencias escénicas del
cuerpo-imagen. Es co-autora
de las obras V de Vértigo y
Cartografías, que combinan
las artes escénicas con he-
rramientas interactivas.



Pamela Cuadros

Andrea Wolf Little Memories

(2011) Video Instalación /

Little Memories es una serie de pequeñas e íntimas video esculturas en las que a través de proyecciones y video mapping, se combinan películas caseras encontradas (en súper 8 y 8mm) con pequeños escenarios creando frágiles contenedores de recuerdos. Al utilizar imágenes encontradas, historias anónimas, el proceso de la memoria se activa según el sentido que cada uno le da a la obra, en base a nuestras experiencias personales.

Little Memories toma estos dispositivos, a través de películas caseras y objetos encontrados, para explorar nuevas formas de activar la memoria.



Chile



Andrea Wolf es una artista interesada en la relación entre imagen, tiempo y memoria, y los dispositivos de recuerdos que producimos. A través del video, el uso de películas encontradas, narrativas interactivas video instalaciones y video esculturas, busca representar la tensión entre olvidar y recordar. Al utilizar imágenes encontradas -historias anónimas- el proceso de la memoria se activa según el sentido cada uno le da a la obra, en base a nuestras experiencias personales. En su trabajo, Andrea trata de crear experiencias en las que la memoria se convierte en una acción que es constantemente actualizada en el presente, porque sólo en el presente construimos nuestra memoria.

Andrea estudió periodismo en la Universidad Católica de Chile y luego de trabajar en diversos medios viajó a Barcelona donde hizo un Master en Documentales (Universidad Autónoma de Barcelona) y un Master en Arte Digital (Universidad Pompeu Fabra). Ha participado en diversas exposiciones en lugares como: Media Lab Madrid; Fundación Telefónica, Bienal de Video y Artes Mediales 2009 - MAC, Museo de la Memoria y DD.HH. Santiago, Chile.

Actualmente vive y trabaja en Nueva York, donde acaba de terminar un master en telecomunicaciones interactivas en NYU.

<http://memoryframes.org/andreawolf/?p=332>



Andrea Wolf



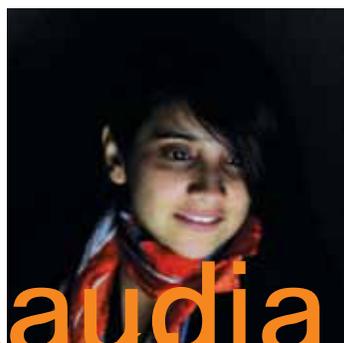
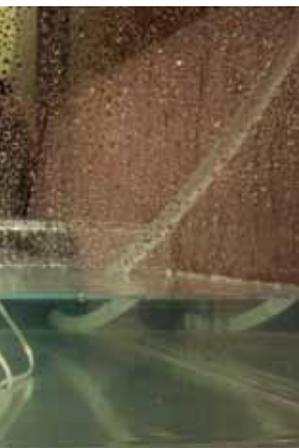
(2011) Instalación Interactiva / Chile

Water Resistance es una instalación escultórica donde se relacionan el agua y la electricidad a través del sonido.

En esta obra el agua es un componente fundamental que se configura como resistencia variable dentro de los circuitos electrónicos. Esto nos permite reflexionar sobre su materialidad física y sonora como también sobre sus propiedades químicas que repercuten al hombre en su interacción con ella.

Un microcontrolador dentro de los circuitos, recibe información de los sensores que registran la caída del agua, generando sonidos sintetizados, de texturas metálicas y orgánicas que por un lado refieren al ruido propio de grandes sistemas de máquinas y que por otro a entornos naturales y contemplativos.

La exposición del agua en contacto con la electricidad, en un aparente riesgo, juega un papel fundamental para reflexionar la relación entre naturaleza y arte como también los vínculos entre arte, técnica y tecnología.



Claudia Gonzalez

Claudia González Godoy es Artista Visual y Profesora de Arte titulada en la Escuela de Arte y Cultura Visual de Universidad Arcis y especializada en Arte y Nuevas Tecnologías en la Universidad de Chile.

Desde el año 2006 comienza a desarrollar una propuesta que aborda la noción de materialidad en los soportes tecnológicos analógicos y digitales, trabajando la relación entre alta y baja tecnología, Open hardware y metodologías DIY (Házlo tu mismo).

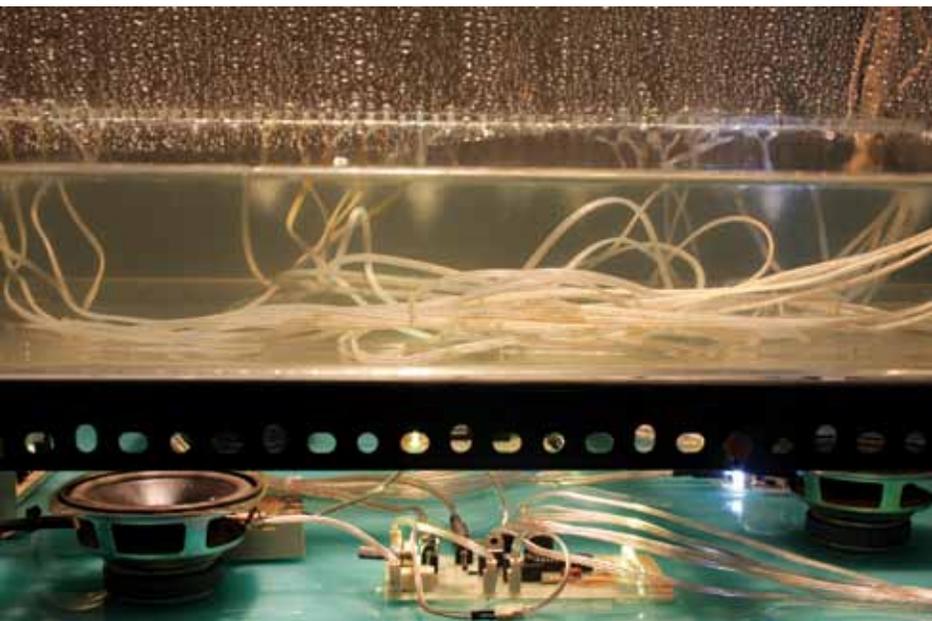
Desde el año 2008 co-dirige el Proyecto Laboratorio de Arte y Tecnología Chimalab, donde ha realizado un sinnúmero de workshops y charlas sobre Experimentación Electrónica y Cultura DIY.

Claudia González Godoy vive y trabaja en Santiago, y actualmente es candidata a Magister en Artes Mediales en la Universidad de Chile.

<http://www.cqgdossier.wordpress.com>

<http://www.chimalab.cl>

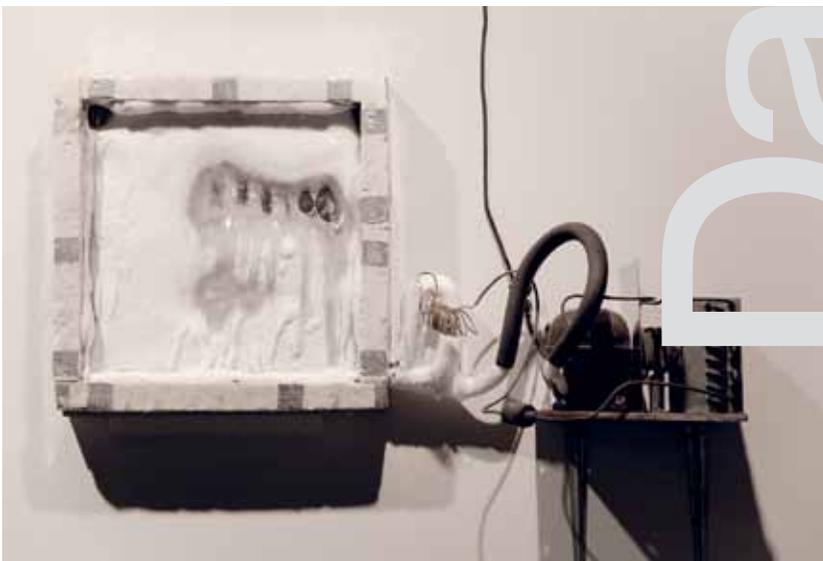
<http://www.sudamericaexperimental.com>

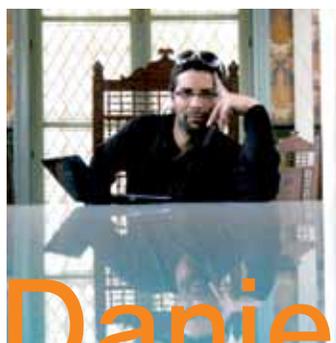


(2010) Video Instalación / Chile

"Tríptico La Vida Privada del Agua" es una pieza que, desde su título, propone una lectura crítica en torno al agua como propiedad, como sujeto-objeto y como metáfora del flujo. El cuestionamiento a la propiedad del agua se encuentra explícito en el título, generando una lectura que se articula en torno a los términos: Vida, Privado y Agua, conjugando lecturas en tres ámbitos:

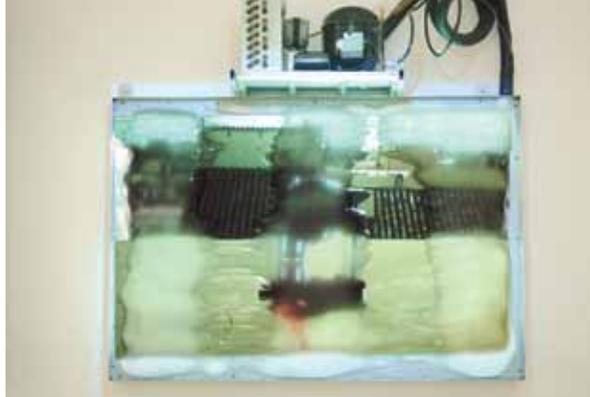
1. El agua como un personaje con vida privada, al cual podemos observar.
2. Como privación, la vida sin agua.
3. La privatización del agua, tratándose a éste como bien de consumo.

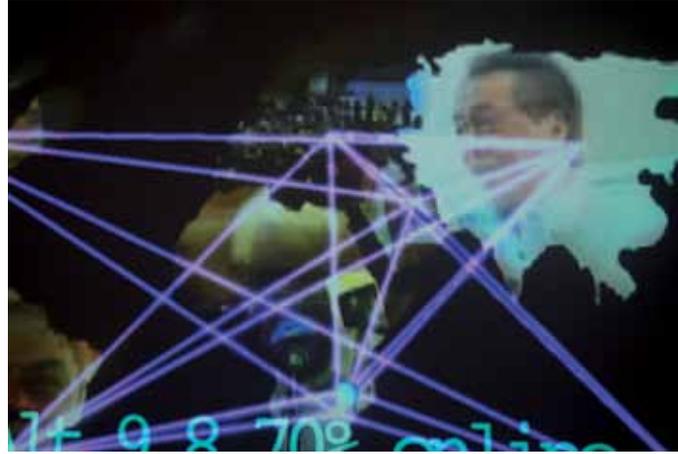




Daniel Reyes

Daniel Reyes León
(Santiago, enero 1980)
Artista Visual e Investigador. Ha desarrollado diversos proyectos vinculados a las tecnologías de la imagen y la comunicación, y ha exhibido su trabajo artístico tanto en Chile como en otros países, destacando su última exposición "La Vida Privada del Agua" realizada junto a Rubén Castillo en el MNBA. Realizó sus estudios de Arte en la Universidad Católica de Chile, para luego realizar estudios de postgrado en Valencia, España, donde es candidato a Doctor en Artes Visuales. Actualmente dirige la revista on line arteycritica.org y se desempeña como investigador del LabCinema3D del ICEI, en la Universidad de Chile, y trabaja como curador de la galería Trans-Fusión, de la Corporación Cultural Artek, Arte & Tecnología.





(2010- 2011) Video Instalación

Este trabajo nace de una reflexión sobre la idea de Sociedad de Red, concepto acuñado en 1991 por el sociólogo Holandés Ian Van Dijk, y explorado en profundidad por Manuel Castells.

Tomando las coordenadas de la posición del visitante en el espacio, se proyecta un punto en el mapa, la posición en altitud y latitud, la cantidad de población y el porcentaje de conectividad a Internet en ese lugar en particular. Ese punto se conecta a través de líneas con otros punto en el mapa, cuando el visitante se encuentra fuera del espacio de los continentes los videos de los discursos comienzan a transformarse y a modificar su contenido visual, el mapa se empieza a deformar y las líneas de conexión comienzan a transformarse en un objeto autónomo, transformando la proyección en una imagen abstracta. El sonido de la pieza se construye a través de síntesis digital tomando la información del censo, generando así una composición sonora colectiva.



Esteban Agosin

Interactiva / Chile

Esteban Agosin (Chile) Es compositor y artista multimedia. Es licenciado en música de la Universidad de Valparaíso, Chile y Master en Artes electrónicas de la Universidad Nacional de tres de febrero, Buenos Aires

Argentina. Sus trabajos sonoros se han desarrollado en el campo de la música electroacústica, instrumental, mixta y música para medios audiovisuales, los cuales han sido presentados en festivales y conciertos en Chile, Argentina, Colombia, Cuba, España, Suecia y Estados Unidos. En los últimos años sus quehacer se ha volcado a la investigación y realización de música a través de medios digitales en tiempo real y a los nuevos medios tecnológicos enfocados en el campo sonoro, visual e interactivos.

Ha sido miembro de la organización del Encuentro Internacional de Arte Sonoro TSONAMI en la ciudad de Valparaíso y fundador del Encuentro de Arte Sonoro TSONAMI Bs. As. en la ciudad de Buenos Aires.

El 2009 se hace parte de la Red de Arte Sonoro Latinoamericana (www.redasla.org) y desde el 2011 es miembro de la Comunidad Electroacústica de Chile (CECH)

(2008) Video Instalación sin audio, 14 min. / Chile

Con la idea de la contemplación entramos a un terreno pantanoso: el del tiempo. Resulta tentador referirse a estas imágenes como ejemplos Deleuzianos de contemplación pura, situaciones puramente ópticas que constituyen esa nueva categoría de imágenes que el filósofo francés denominó "imagen-tiempo". En efecto, las de Foschino son imágenes definidas en su carencia de agencia y en su énfasis por la observación, no sólo del espectador sino también de los sujetos que vemos en pantalla (lo único que hacen las señoras en LA FENETRE es mirar por la ventana); sin embargo, para Deleuze estas categorías son sólo capas de una imagen que nunca cesa de crecer en dimensiones. Este crecimiento constante amplifica las posibilidades de lectura de una obra que, pese a la evidente simpleza de sus recursos y materiales, exuda complejidad artística en su inagotable interrogación de lo que constituye una imagen audiovisual. Interrogación, en todo caso, auto reflexiva, llevada a un primer plano en la obra en sí.

Giuseppe Penone Fenetre





Gianfranco Foschino

Gianfranco Foschino nace en Santiago de Chile en 1983. Estudia cine en Universidad UNIACC (Chile) y Diseño de Imagen & Sonido en la UBA (Argentina). El año 2009 realiza una residencia en Rio de Janeiro junto a la artista visual y cineasta Paula Gaitán. El 2010 realiza su primera exhibición personal ALMOST ROMANTIC curada por Christopher Eamon en I-20 Gallery (New York). En el 2011, Foschino participa como representante Chileno/Italiano del Pabellón Latinoamericano ENTRE SIEMPRE Y JAMAS curado por Alfons Hug de la 54va Bienal de Venecia. Vive y trabaja en Santiago.



(2007-11) Instalación sobre 10 canales de audio / Alemania - Chile

La obra, se basa en textos y grabaciones vocales de la lengua del pueblo Qawasqar y diferentes formas de su interpretación y apropiación estética.

Elementos textuales en las paredes (traducciones literales de la lengua Qawasqar a la lengua oficial en el lugar de la exposición) requieren una lectura tradicional, un acto de decodificación lineal, un razonamiento lógico. En vecindad con el texto se encuentran intervenciones visuales mínimas en las paredes, que requieren una lectura "superficial", una "imaginación", una conexión asociativa con el texto y el sonido emitido por el parlante colindante. Los sonidos en lengua exótica, incodificable, con características rítmicas, melódicas, timbritos (más cerca de la música que de un lenguaje comunicativo), requieren una percepción temporal determinada por el sonido, no por el oyente.

Textos: Fragmentos de entrevistas publicadas en el libro ChristosClairis, El Qawasqar. Lingüística fueguino. Teoría y Descripción. Valdivia (Chile): Universidad Austral de Chile, 1985.

Concepto general, elementos visuales: Rainer Krause
Grabaciones (Santiago de Chile), postproducción, concepto técnico: Luis Barrie
Grabaciones (Ivry Sur Seine, Francia): Cristián Sotomayor

Voces:

Andrés Anwandter (*Valdivia)
Anamaria Briede Westermeyer (*Valparaíso)
Filip Carrasco Haman (*Praga)
Florent Dichampt (*Auvergne, Francia)
Gregorio Fontaine Correa (*Santiago de Chile)
Martín Gubbins (*Santiago de Chile)
Yuko Kasai (*Tokio)
Pedro Labowitz (*Viena)
Camille Lacôme (*París)
Ariel León Esacovitch (*Tel Aviv)
Fábio César Lobato de Araújo (*Belén, Brasil)
Fernanda Karolina Oliveira de Araújo (*Belén, Brasil)
Emmanuelle Reid (*Montreal)
Alessio Ruffatti (*Padova, Italia)
Naomi Canard Smit (*Johannesburgo)
Fabiola Valenzuela Pérez (*Puerto Alegre, Brasil)



Rainer Krause *1957
 Hoyerhagen, Alemania.
 Desde 1987 vive y trabaja en
 Santiago de Chile.
 Artista plástico y sonoro.
 Magister en Artes Visuales,
 Universidad de Chile.
 Profesor de Artes Plásticas
 en la Universidad de Chi-
 le y de Arte Sonoro en las
 Universidades Andrés Bello,
 Diego Portales y UNIACC.
 Desde 1985 exposiciones
 individuales en Alemania,
 Chile, España y Canadá.
 Participación en exposicio-
 nes colectivas en Europa y
 América latina.
 Desde 2005 curatorias de
 exposiciones, eventos y pro-
 yectos de arte sonoro.

Rainer Krause

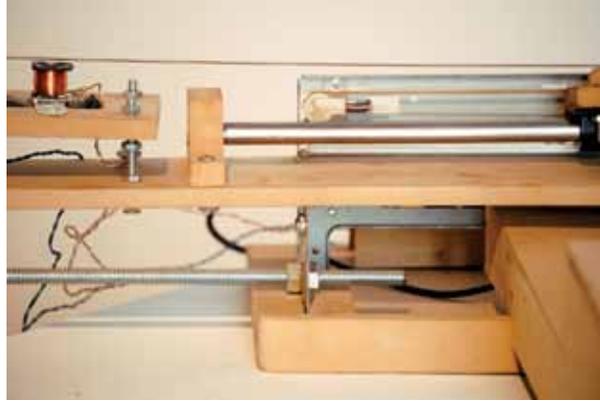
(2010) Instalación sonora / Brasil - Uruguay

eSO es un instrumento musical de cuerda, no amplificado, en el cual la vibración de la cuerda es provocada electromagnéticamente y la variación del sonido es controlada por el movimiento del ejecutante frente a una cámara. La vibración de la cuerda produce un sonido que es amplificado en una caja de resonancia de madera.

El instrumento fue construido utilizando herramientas de software y hardware de código abierto y piezas extraídas de dispositivos en desuso como impresoras, relés y motores de corriente continua.

[Electric Slide Organistrum]





Benjamín Barrera/ Martín Piñeyro

Benjamín Barrera
Nace en Santiago de Chile en 1987. Artista Visual y Fotógrafo titulado de la Universidad UNIACC. Ha participado como montajista en la Bienal de Video y Artes Mediales en 2009, en la Bienal de Artes de Sao Paulo en 2010 y el FILE en Rio de Janeiro en 2010. Entre sus exposiciones colectivas destacan: la participación en Arte en Vivo en 2009 y en Ch.aco Joven, también en 2009. Desde el año 2010 hace ayudantías de los ramos de Net Art y Tecnologías aplicadas en la Universidad UNIACC, donde también dictó, durante el verano de 2011, el Taller IME_Interfaz Musical Electrónica.

Martín Piñeyro
Nace en Montevideo en 1982. Es Ingeniero en Telecomunicación egresado de la Universidad Católica del Uruguay. Desde 2007 se desempeña profesionalmente en el rubro de las Tecnologías de la Información. Desde 2005 lleva a cabo proyectos personales y colectivos en el área de physical computing y visión computarizada incorporando nuevas tecnologías para la interacción persona-computador.

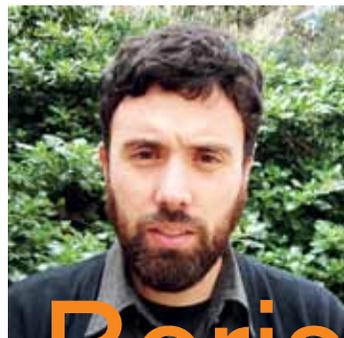
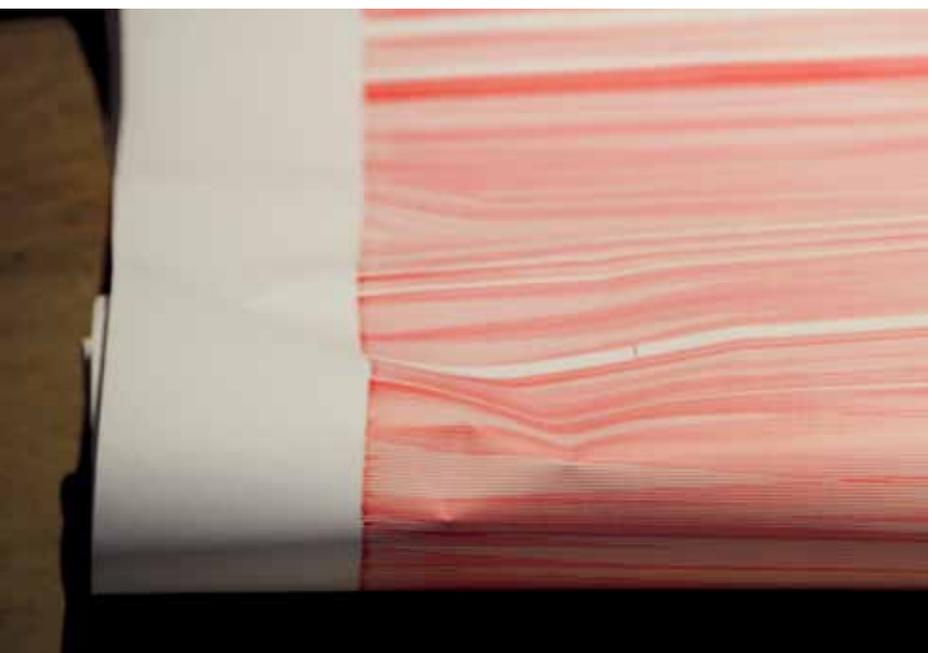


(2009) Instalación Interactiva / Chile

XY es una máquina que se activa por el movimiento a su alrededor. Al detectar actividad, un lápiz instalado en el brazo mecánico traza una línea recta en forma horizontal mientras que al no percibir movimiento el trazado se realiza de forma vertical, siguiendo el continuo paso del papel que se desenvuelve emulando una gran impresora.

Como resultado se obtiene un patrón lineal de presencias y ausencias llevado a la máxima abstracción, es decir, líneas horizontales (X) y verticales (Y). La obra reflexiona sobre la tecnología en estado primitivo, el reciclaje y lo "hecho a mano".





Boris Cofre

Boris Cofré Alvarado (Puerto Montt, 1983). Licenciado en artes visuales de la universidad UNIACC. En el año 2008 realiza el diplomado en nuevas tecnologías Arduino y Processing en la misma universidad.

Entre sus exposiciones colectivas destacan:

- 1^{er} concurso de arte y tecnología "Matilde Perez", Fundación Telefónica, año 2011.
- Feria Ch.ACO, año 2009.
- "Segundo encuentro metropolitano de las artes visuales" en Apoquindo 3300, año 2007.
- "Videos de plástico", muestra de video de realizadores jóvenes, MAVI, año 2007.
- Concurso "arte joven", MNBA, año 2007.
- Concurso "Cabeza de ratón", MAVI, año 2007.

(2011) Serie de videos animación cuadro a cuadro (stop motion) y Video tradicional (registro del proceso) / Chile

La obra se origina en el deseo de J.P. Langlois de romper algunas de sus esculturas de papel y cartón que, por lo frágil y perecedero de su materialidad son susceptibles de desaparecer en un tiempo no lejano. Por otra parte, por medio del video, existía la posibilidad de darles una nueva vida en base al movimiento; una historia y una nueva estética en el paso a su destrucción, es decir: se constituían en nuevas obras junto al artista J. Cociña y al cineasta N. Superby decidieron animar las rígidas esculturas tamaño natural por el mecanismo de video-animación (stopmotion) así, se construyó un habitáculo de 3 por 4 mts de papel, cartón y carboncillo para acoger las figuras, que se transforman en personajes de breves relatos, cuyos guiones van surgiendo en la destrucción misma y que culmina con la destrucción total de ocho esculturas, recopiladas en tres videos-animación y un video en tiempo real.



La niña que movía la Cabeza (2011)

Juan Pablo Langlois + Nicolás Superby + Joaquín Cociña
5:02 min

Triángulo Sádico (2011)

Juan Pablo Langlois + Nicolás Superby
7:00 min

Cabeza con anteojos (2011)

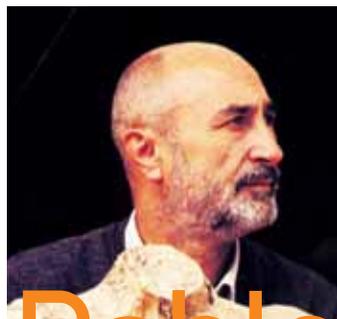
Juan Pablo Langlois + Nicolás Superby
2:00 min

La Playa (2011)

Juan Pablo Langlois + Nicolás Superby
10:00 min

Serie de videos en stop motion: 16.360 fotografías
/ 10 fotos = 1 segundo / Duración en segundos: 1.636

Video tradicional: 17 min.aprox.



Juan Pablo Langlois

Escultor, instalador y artista visual chileno. Nació en Santiago el 26 de febrero de 1936. Entre los años 1952 y 1962 estudió arquitectura en la Pontificia Universidad Católica de Chile y en la Universidad Católica de Valparaíso. Recibió la influencia de Joseph Albers, profesor de la Bauhaus en un curso de seis meses que dictó en nuestro país. Los primeros trabajos visuales estuvieron muy relacionados con su formación de arquitecto y consistieron en indagaciones en torno al arte óptico, atrapado en la bidimensionalidad de la tela. Ha recibido distinciones como el Tercer Premio en la VIII Bienal Internacional de Arte de Valparaíso en 1987.



(2005) Escultura en movimiento / Chile

Leda y el Cisne (2005) EL MITO Leda, hija de Testius y Euritemis, fue esposa de Tindáreo. Amada por Zeus, éste tomó la forma de un cisne para poseerla.

Leda no pudo resistir los “encantos” (ciencia de las caricias) del lascivo cisne y así, copuló con Zeus. Leda puso, entonces, dos huevos de los que nacieron Helena (de Troya), Clitemnestra y Cástor y Pólux que, varios textos adjudican, en realidad, como hijos de Tindáreo. UNA CARACTERÍSTICA DE LA MITOLOGÍA GRIEGA Una característica común a los dioses griegos era la forma antropomórfica que la mitología les asignaba, diferenciándolos de los fenómenos de la naturaleza, los que controlaban pero no se confundían con éstos. Su forma antropomórfica se basaba en modelos y costumbres humanas. Quizás por esto, y pese a la solemnidad de los cultos y ceremonias oficiales, los filósofos griegos sintieron notable escepticismo respecto del Panteón mitológico, el que consideraban, mas bien, un símbolo de la vida humana, (sus defectos, sentimientos y costumbres) y fuente de inspiración de artistas y escritores. Zeus, en la mitología, tuvo innumerables amorios con diosas y mujeres mortales a las que, a menudo seducía tomando formas zoomórficas. (como la de cisne en el caso de Leda) La filosofía tiende a asociar al cisne, mas bien a un acto de autosatisfacción de Leda y su sexo (o de insatisfacción sexual); una masturbación.

EL TEMA DE LEDA EN LA HISTORIA DEL ARTE

Si nos remitimos a las más de cuarenta representaciones de este mito, en ninguna de ellas Leda aparece culpada o castigada; más bien, ha sido pintada o esculpida como ejemplo de cuernos por merecimiento, moraleja de pasiones insatisfechas y rescoldos aún encendidos de cómo tratar sexualmente a una mujer.

Si observamos las distintas representaciones, vemos las diferentes aproximaciones al tema, desde las mas castas, limitadas a objetivar el mito (Leda vestida, de pié, junto a un cisne a su lado y unos huevos en primer plano, ingenuamente representando el engendro de sus hijos) hasta las mas avezadas, representando una cópula triangular de Leda entre el cisne y Zeus humano. Hay varias representaciones en que Leda está de pie, levemente inclinada y sus manos entre las piernas, pero en los rostros de ella, en ninguno del los casos se observa una objetivación del placer del acto sexual. La “Leda y el Cisne” de J.P.L. Vicuña, sí, claramente se refiere a la masturbación y al clímax de autosatisfacción alcanzado. Pienso que es, por lo menos, la mas caliente de las representaciones que he visto.



(2009) Instalación Interactiva / USA

Luces Relacionales es una instalación interactiva que explora las formas en que el sujeto humano individual y expresivo ocupa un espacio cambiante y variable en relación con los demás. La instalación utiliza luz, el sonido, la bruma, y un sistema personalizado de software para crear una transformación en tres dimensiones de luz en el espacio, donde los espectadores participan activamente, manipulándolo con su presencia y movimientos. La obra funciona como un organismo vivo, con o sin la presencia e interacción de los espectadores.

Luces Relacionales de Ernesto Klar es un tributo y homenaje a la e investigación estética de la artista brasileña Lygia Clark (1920-1988). Luces Relacionales enfatiza la relación del espectador a lo que Lygia Clark llama la "expresividad-orgánica" del carácter del espacio, y a la vez expande su concepción de la llamada "línea orgánica". Esta última es la raíz del interés progresivo de Lygia Clark por la inclusión del tema de visualización dentro de la obra de arte.



(Estados Unidos / Venezuela)
artista, trabaja en nuevos
medios, reside en Nueva York
desde 2002. Klar, trabaja la
interactiva, participación,
y las capacidades genera-
tivas de las tecnologías
digitales, en sus trabajos
exploran el potencial poéti-
co de revelar y transformar
el umbral entre lo percep-
tible y lo imperceptible.
A través de una sutil y en
ocasiones radical manipula-
ción de la luz, el sonido y
el espacio. Su trabajo ha
sido exhibido en festivales,
galerías y museos de EE.UU.,
Brasil, Francia, México,
Italia, España y Holanda.
Sus premios incluyen el primer
premio del File Prix Lux
en la categoría de Artes In-
teractivas (2010), el Premio
SHARE (2010), la Beca Artística
en Artes Informática de
la New York Foundation for
the Arts (2007), una Beca
Artística del New York State
Council on the Arts (2009),
y también becas y ayudas
de la Greenwall Foundation
(2009) y del Experimental
Television Center (2010),
entre otros. Klar es MFA de
Parsons The New School for
Design, y del BMD Berklee
College of Music. Desde
2005, es miembro del cuerpo
docente en Parsons The New
School for Design y del The
New School for Film and Me-
dia Studies en la ciudad de
Nueva York.



Ernesto Klar

(2011) Instalación Interactiva / Brasil

El trabajo de arte no comienza con las imágenes finales, sino que es la realización de un impulso creativo a la búsqueda de expresión. Weaving Time tiene como actores imágenes de un árbol petrificado, con docientos millones de años, cuya muestra fue barrida por un microscopio, introduciéndolas en la escala nanométrica de los átomos y moléculas, y experienciada en un universo poético. Las animaciones 3D que forman la instalación, buscan vincular lo real a lo virtual, creando una atmósfera de magia y encantamientos, características del mundo de la nanotecnología, cuya percepción trasciende nuestra experiencia sensorial. Dos de las animaciones tienen sensores acelerados por una webcam, equipada con luz infrarroja, se han renderizado en wireframe y se proyectan sobre el cuerpo de los visitantes (interactores) que se mueven sobre la alfombra. El objetivo es que las imágenes se logren tejer en el cuerpo, pasando a ser una pieza de ropa táctil, háptica, característica de la percepción en el universo de la nanotecnología.

Diferentes niveles de realidad están presentes, entregando una compleja y demandante quiebre de la percepción tradicional.





Anna Barros/ Alberto Blumenschein



Anna Barros, BFA, Otis Art Institute-Los Angeles, Ca, Master of Fine Arts-MFA, de la Escola de Comunicação e Artes de la Universidade de Sao Paulo-USP; PhD en Comunicación y Semiótica, Pontificia Universidad Católica de Sao Paulo PUC. El sello de esta artista multimedial brasilera, es la luz, trabaja con instalaciones y animaciones digitales en 3D. Es la primera artista brasilera en trabajar con Nanoarte.

Su obra se ha presentado en museos y galerías de Brasil y el mundo. Recientemente ha presentado su investigación en ISEA 2011, Estambul. Nominada para el Premio Sergio Motta de Arte y Tecnología, 2001, con SDVila, The Wonderer, y en 2009 por su trayectoria.

Alberto Blumenschein trabaja como diseñador creativo visual desde principio de los 80.

Trabajos seleccionados: Água (Video Instalación, 1994), Andarilho-Wanderer (webart, 1997), nominado para el Prêmio Sérgio Motta en 2001, Valetes in Slow Motion (webart, 1999), Rizoma (webart, 2000 - Finalista do Prix Mobius PARIS), Cronofagia (webart, 2001), Viveiro Svetliná (Instalación, 2006), Karina e a Comida do Brasil (espectáculo teatral multimedia, 2009).

Estudio Bellas Artes en la FAAP, Escuela de Diseño Gráfico Theobald de Nigris y Biología- Cultural con el profesor Humberto Maturana y Ximena D'Avila en la Escuela Matriztica de Santiago. Investiga el arte y la tecnología desde el año 1997 con Anna Barros.





(2010) Instalación Interactiva / USA - Venezuela

Nervous Structure (Estructura Nerviosa) es una instalación interactiva que combina una estructura física, hecha de spandex o cuerdas elásticas, y otra virtual, generada por una computadora y proyectada sobre la primera. Al acercarse el espectador una cámara de video capta su imagen y traduce sus movimientos en fuerzas que afectan a la proyección a través de un sistema de simulación física. Hay dos conceptos principales en la pieza. El primero gira sobre la idea de "interfaz," (interface en inglés) interpretada como el punto de contacto entre dos entes distintos, y en este caso esos entes son lo físico y lo virtual.

En la pieza esa interfaz se ve reflejada en dos puntos: uno en el contacto entre la proyección y la estructura física y otro en la interacción del participante y la interpretación de sus movimientos (físicos) en fuerzas (virtuales) que afectan a la proyección.



Annica Cuppetelli/ Cristobal Mendoza



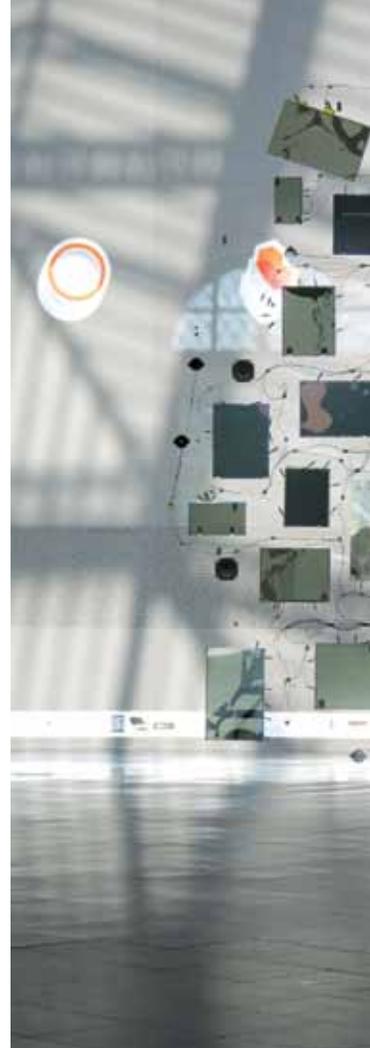
Annica Cuppetelli (USA) y Cristobal Mendoza (Venezuela) son artistas y colaboradores que se concentran en la creación de instalaciones interactivas multi-media, las cuales tratan conceptos de espacio, interactividad y materialidad. Sus instalaciones combinan artesanía tradicional y materiales comunes con proyecciones de video interactivas, e intentan responder a las propiedades formales del espacio, creando un ambiente inmersivo y participativo. Sus trabajos colaborativos han sido exhibidos desde 2010 en varios festivales como FILE 11(SP, BRA), FAD 2011(MG, BRA), video_dumbo 2011(NYC, USA) entre otros. Cuppetelli obtuvo su MFA en la Cranbrook Academy of Art en 2008, y Mendoza la Rhode Island School of Design en 2007. Están basados en Detroit, Michigan, USA.



(2010) Instalación con Energía Solar / Argentina

Cristales Líquidos es una instalación de dimensiones variables compuesta de un número variable (de 6 a 20) de displays de cristales líquidos (LCD) controlados para la generación de patrones visuales geométricos por un circuito electrónico analógico. Un número (10 a 40) de buzzers (pequeños altavoces) transforman simultáneamente en sonido las cuentas matemáticas realizadas por los circuitos lógicos, destinadas a "excitar" los displays.

Cristales Líquidos en su versión para la Bienal estuvo montada sobre placas de acrílico en el centro del hall del Museo de Arte Contemporáneo, haciendo uso de la luz solar para su visualización durante el día. Cristales Líquidos es una suerte de vitral dinámico, una re-interpretación libre de la estética del vitraux.





Jorge Crowe

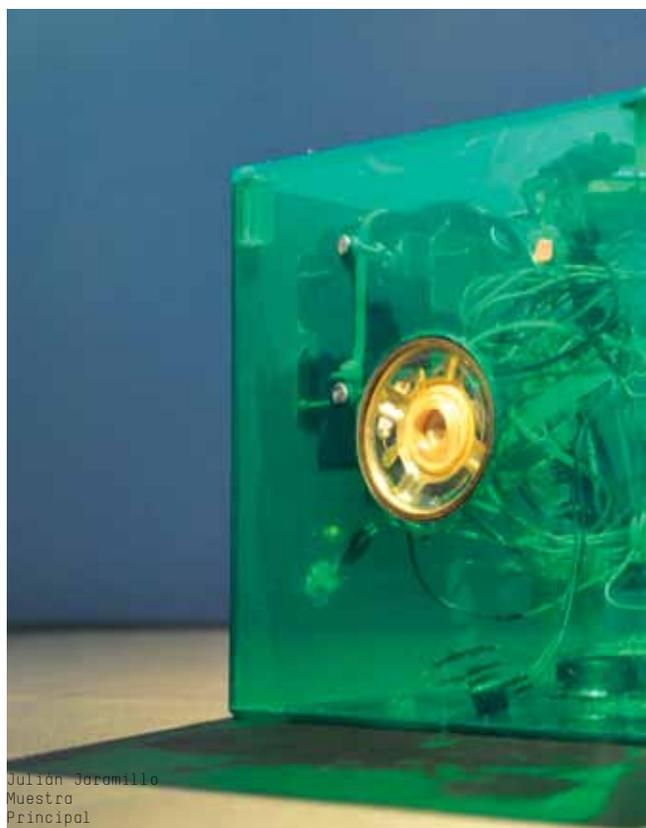
Jorge Crowe
(Tunuyán, Mendoza, 1976)
Licenciado en Artes
Plásticas (UNCuyo, Mendoza).
Realizó un Posgrado en
Electrónica aplicada a las
Artes (IUNA). Se especializa
en electrónica analógica,
tecnologías "obsoletas" y
sus aplicaciones creativas y
educativas. Dirige el Laboratorio
de Juguete, espacio de difusión
y enseñanza de tecnologías
abiertas (open source) con fines
creativos. Actualmente, es profesor
en la Maestría en Artes
Electrónicas (UNTREF) y en el
Programa de Posgrado en Teatro
de Objetos, Interactividad y
Nuevos Medios (IUNA).
También es docente del proyecto
FLEXIBLE de arte y tecnología
para la infancia. Ha expuesto,
realizado conferencias, talleres
y performances en diversas
ciudades de la Argentina,
América (Montevideo, San Pablo,
Rio de Janeiro, Santiago de Chile,
La Paz, Nueva York) y Europa (Bergen).

(2010-11) Objeto Interactivo / Brasil

The Happy Cube (El Cubo Feliz) es un proyecto de arte e investigación, del artista brasileño Julian Jaramillo, consiste en un objeto musical interactivo. Su geometría y manipulación permite crear composiciones sonoras originales. El cubo produce diferentes melodías de sonidos electrónicos (ondas cuadradas), dependiendo del lado en que esté recostado. Al girar el cubo también ocurren variaciones y transformaciones sonoras de cada melodía.

Los visitantes pueden explorar la sonoridad del objeto modificando la posición del cubo ante una fuente luminica.

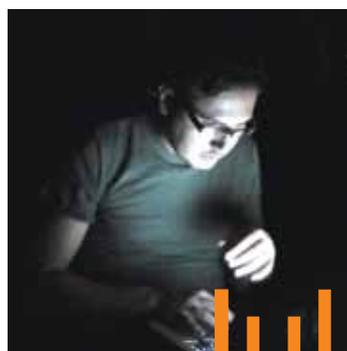
Julian Jaramillo Happy Cube



62

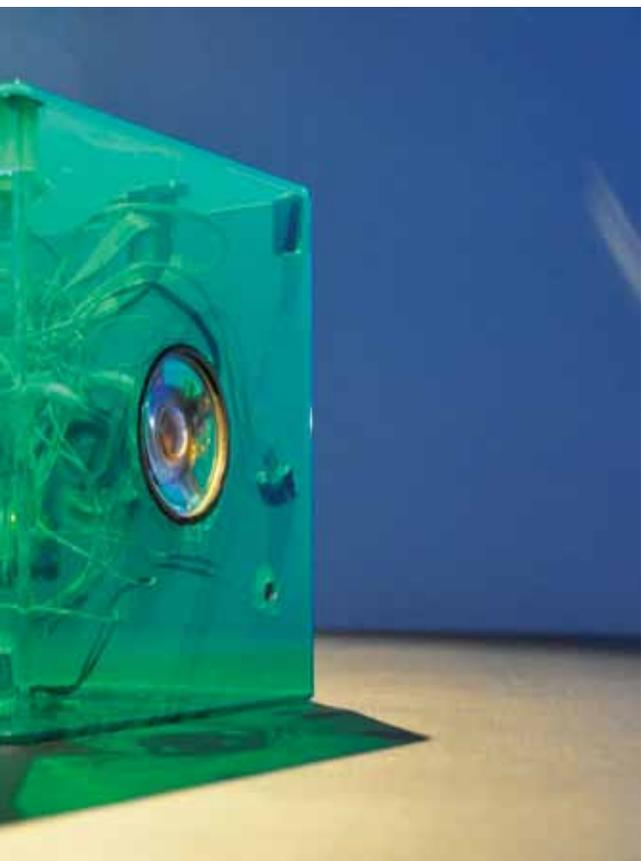
Julian Jaramillo
Muestra
Principal

The Happy Cube
Julián Jaramillo (br)



Julián Jaramillo

Julián Jaramillo, nació en Bogotá, Colombia. Recibió título de compositor musical en 2002 y de maestría en Multimedia en 2005. Su trabajo artístico se concentra en las relaciones entre los medios digitales y el arte musical a través de piezas de electroacústica, radio arte, video, instalaciones y performances entre otros formatos que han sido exhibidas en Norteamérica, Sudamérica y Europa. Actualmente Julián es parte del grupo Mobile que investiga sobre procesos de interacción musical, como candidato a doctor en la Universidad de Sao Paulo. Julián está radicado y trabaja en Sao Paulo.



(2011) Ensamble Electroacústico Multimedia / México - Alemania

Proyecto Multimedia creado por Jorge Esquivelzeta y Harriet Payer Anderss, consistente en video, arte sonoro, síntesis, improvisación musical, visual, y composición no-lineal.

Todo este conjunto de elementos son la base de un espacio creado alrededor de un carrusel digital, ue se usan para intervenir el espacio arquitectónico. El espectador, puede improvisar sonidos, lo que activa procesos de imágenes en tiempo real.





Jorge Esquivelzeta Harriet Payers

Jorge Esquivelzeta Aguilera,
Ciudad de México.

Piano desde los 13 años, armonía, composición y arreglo con Cesar De la Cerda 1994-2003, Audio, DAW, Sampleo, síntesis y programación, Londres y Manchester, Inglaterra, 2001-2006, Canto

Sulfiato (antiguo canto italiano) con Ricardo Sánchez, 2005-2007, Estudia hasta la

fecha música electrónica-electroacústica con técnicas principalmente de Inglaterra y Alemania. Piloto aviador profesional, Ciudad de México, trabaja desde 1998 hasta el momento en la Compañía Mexicana de Aviación, primer oficial B-727-200, Airbus A-320, A-319 y A-318. Jorge Esquivelzeta estudia la Física Mental, antiguo y casi extinto método de respiración y meditación del Tibet, desde 1996 hasta la fecha con el sistema del maestro Edwin J. Dingle. Ha expuesto su trabajo junto a Payer Andersss en diversos países del mundo como México, Alemania, Inglaterra, Brasil y Venezuela.

Harriet Payer Anderss, Karlsruhe, Alemania. Autodidacta, proviene de una familia orientada hacia el arte principalmente del amigo de sus padres, Hansjorg Wagner. Artista visual, estudios en foto y video, Ciudad de México desde el año 2005, Corel-Draw, Photoshop, After effects, Motion Dive y Modul8. Harriet Payer estudia la Física Mental, antiguo y casi extinto método de respiración y meditación del Tibet, desde 1996 hasta la fecha con el sistema del maestro Edwin J. Dingle. Ha expuesto su trabajo junto a Jorge Esquivelzeta en diversos países del mundo como México, Alemania, Inglaterra, Brasil y Venezuela.

Harriet Payer Anderss, Karlsruhe, Alemania. Autodidacta, proviene de una familia orientada hacia el arte principalmente del amigo de sus padres, Hansjorg Wagner. Artista visual, estudios en foto y video, Ciudad de México desde el año 2005, Corel-Draw, Photoshop, After effects, Motion Dive y Modul8. Harriet Payer estudia la Física Mental, antiguo y casi extinto método de respiración y meditación del Tibet, desde 1996 hasta la fecha con el sistema del maestro Edwin J. Dingle. Ha expuesto su trabajo junto a Payer Andersss en diversos países del mundo como México, Alemania, Inglaterra, Brasil y Venezuela.

Harriet Payer Anderss, Karlsruhe, Alemania. Autodidacta, proviene de una familia orientada hacia el arte principalmente del amigo de sus padres, Hansjorg Wagner. Artista visual, estudios en foto y video, Ciudad de México desde el año 2005, Corel-Draw, Photoshop, After effects, Motion Dive y Modul8. Harriet Payer estudia la Física Mental, antiguo y casi extinto método de respiración y meditación del Tibet, desde 1996 hasta la fecha con el sistema del maestro Edwin J. Dingle. Ha expuesto su trabajo junto a Payer Andersss en diversos países del mundo como México, Alemania, Inglaterra, Brasil y Venezuela.

Harriet Payer Anderss, Karlsruhe, Alemania. Autodidacta, proviene de una familia orientada hacia el arte principalmente del amigo de sus padres, Hansjorg Wagner. Artista visual, estudios en foto y video, Ciudad de México desde el año 2005, Corel-Draw, Photoshop, After effects, Motion Dive y Modul8. Harriet Payer estudia la Física Mental, antiguo y casi extinto método de respiración y meditación del Tibet, desde 1996 hasta la fecha con el sistema del maestro Edwin J. Dingle. Ha expuesto su trabajo junto a Payer Andersss en diversos países del mundo como México, Alemania, Inglaterra, Brasil y Venezuela.

Harriet Payer Anderss, Karlsruhe, Alemania. Autodidacta, proviene de una familia orientada hacia el arte principalmente del amigo de sus padres, Hansjorg Wagner. Artista visual, estudios en foto y video, Ciudad de México desde el año 2005, Corel-Draw, Photoshop, After effects, Motion Dive y Modul8. Harriet Payer estudia la Física Mental, antiguo y casi extinto método de respiración y meditación del Tibet, desde 1996 hasta la fecha con el sistema del maestro Edwin J. Dingle. Ha expuesto su trabajo junto a Payer Andersss en diversos países del mundo como México, Alemania, Inglaterra, Brasil y Venezuela.

Harriet Payer Anderss, Karlsruhe, Alemania. Autodidacta, proviene de una familia orientada hacia el arte principalmente del amigo de sus padres, Hansjorg Wagner. Artista visual, estudios en foto y video, Ciudad de México desde el año 2005, Corel-Draw, Photoshop, After effects, Motion Dive y Modul8. Harriet Payer estudia la Física Mental, antiguo y casi extinto método de respiración y meditación del Tibet, desde 1996 hasta la fecha con el sistema del maestro Edwin J. Dingle. Ha expuesto su trabajo junto a Payer Andersss en diversos países del mundo como México, Alemania, Inglaterra, Brasil y Venezuela.

Harriet Payer Anderss, Karlsruhe, Alemania. Autodidacta, proviene de una familia orientada hacia el arte principalmente del amigo de sus padres, Hansjorg Wagner. Artista visual, estudios en foto y video, Ciudad de México desde el año 2005, Corel-Draw, Photoshop, After effects, Motion Dive y Modul8. Harriet Payer estudia la Física Mental, antiguo y casi extinto método de respiración y meditación del Tibet, desde 1996 hasta la fecha con el sistema del maestro Edwin J. Dingle. Ha expuesto su trabajo junto a Payer Andersss en diversos países del mundo como México, Alemania, Inglaterra, Brasil y Venezuela.

Harriet Payer Anderss, Karlsruhe, Alemania. Autodidacta, proviene de una familia orientada hacia el arte principalmente del amigo de sus padres, Hansjorg Wagner. Artista visual, estudios en foto y video, Ciudad de México desde el año 2005, Corel-Draw, Photoshop, After effects, Motion Dive y Modul8. Harriet Payer estudia la Física Mental, antiguo y casi extinto método de respiración y meditación del Tibet, desde 1996 hasta la fecha con el sistema del maestro Edwin J. Dingle. Ha expuesto su trabajo junto a Payer Andersss en diversos países del mundo como México, Alemania, Inglaterra, Brasil y Venezuela.

Harriet Payer Anderss, Karlsruhe, Alemania. Autodidacta, proviene de una familia orientada hacia el arte principalmente del amigo de sus padres, Hansjorg Wagner. Artista visual, estudios en foto y video, Ciudad de México desde el año 2005, Corel-Draw, Photoshop, After effects, Motion Dive y Modul8. Harriet Payer estudia la Física Mental, antiguo y casi extinto método de respiración y meditación del Tibet, desde 1996 hasta la fecha con el sistema del maestro Edwin J. Dingle. Ha expuesto su trabajo junto a Payer Andersss en diversos países del mundo como México, Alemania, Inglaterra, Brasil y Venezuela.

(2010) Instalación Interactiva / Brasil

Authority es una video instalación interactiva en la que el visitante se enfrenta a un policía en su misma proporción. Usted está en el mismo nivel de poder.

El policía comienza a gritarle y hacer un montón de preguntas a través de su "pseudo" poder. Si usted no le dice nada al policía se hace más grande y más grande.

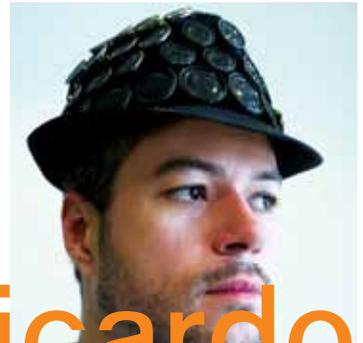
Esto continúa hasta que empiece a gritar de nuevo. Según el volumen de su voz, el tamaño del policía comienza a disminuir. De esta manera, la relación de poder es igualada por el volumen de sus gritos.

Con el fin de dar la sensación de no entender lo que la policía dice, decidimos hacer el policía sin nacionalidad. Esto significa que cualquiera puede sentir esta sensación extraña independiente de lo que su lengua materna.

Entonces, me decidí a usar algún tipo de lenguaje dadaísta, con ejemplos que encontramos en las obras de Schwitters Kurt y Ernst Jandl.

wish you to do. no.
what here? you wish it.
can you? no, do, what
what wish you do here? can
wish you can it
no, you here? wish to do.

deseo que hagas. no.
que aquí? ya quisieras.
puedes? no, haz, que
aquí que hacer quieres? puedes
quiero que puedas
no, tu acá? querer hacer.



Ricardo O'Nascimento

Ricardo O'Nascimento es un artista e investigador en el campo de los nuevos medios y el arte interactivo. Él investiga sobre el cuerpo en el medio ambiente y sus relaciones, enfocándose en el desarrollo de interfaces para dispositivos gastados (usados), instalaciones interactivas y entornos híbridos. Él ha participado en muchos festivales y exhibiciones en Asia, Europa y América.



(2010) Instalación Web Interactiva/ Brasil

Storyteller es una narrativa digital cuya propuesta es contar historias contextualizadas en un tiempo y espacio, describiendo situaciones reales, complejas y multidimensionales que caracterizan las experiencias de las personas.

Estas historias son contadas a través de escenas rescatadas de videos de otros contextos, y son editadas de acuerdo a la interacción que establece el visitante. Storyteller escoge, se apropia y edita historias dando nuevos sentidos y visualidades a dichas narrativas.



Eliane Weizmann Fernando Marinho Leocádio Neto

Eliane Weizmann Maestro en Artes Visuales por la UNESP, 2006. Se graduó en Artes en Educación de la Fundação Armando Alvares Penteado, 1990.

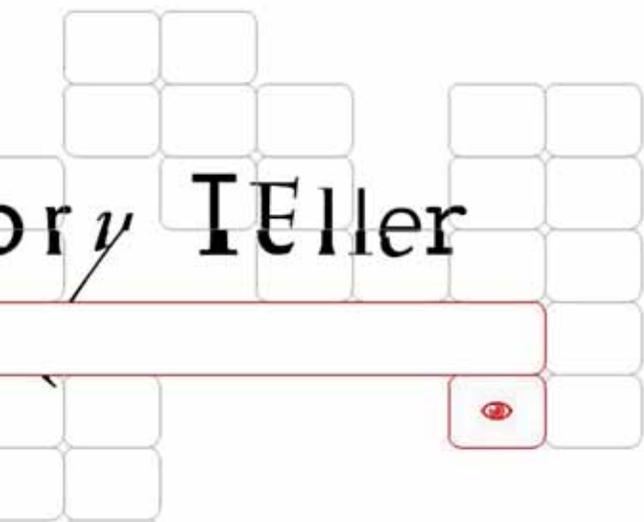
Hoy es el coordinador de educación ARCHIVO- ElectronicFestival Internacional de Lengua y coordinador adjunto del curso de Producción Multimedia IED Istituto Europeo di Design.



Fernando Marino Especialista en Hipermedia Diseño de la Universidad AnhembiMorumbi. Licenciado en Comunicación Visual, Universidad Federal de Pernambuco. Profesor de los cursos de Diseño de la Tiradentes y la Universidad Federal de Sergipe.



Leocádio Neto Postgrado en Diseño Hipermedia de la Universidad AnhembiMorumbi. Diseñador y graduado de la Universidad Federal de Pernambuco. En la actualidad es diseñador en Comunicación Personal Gimnasio Geraldo Magalhães, una agencia de la ciudad de Recife.



(2010) Instalación Interactiva / España

PWRT (The Psychoeconomy War Room Table) es una mesa interactiva que permite visualizar la relación entre dos o más países del mundo en función de variables económico-sociales determinadas. PWRT parte de la metáfora de las mesas de las War Rooms, las salas donde se despliega la información y se discuten los posibles movimientos tácticos en una operación civil o militar. Los datos a utilizar son los que provee públicamente el Banco Mundial a través de su sitio en Internet.

Los usuarios pueden colocar en el escenario de la economía mundial diferentes banderas y así visualizar las relaciones que hay entre esos países.

Un filtro de variables permite comparar los datos seleccionados (población, superficie, PIB per cápita, deuda externa y reservas en el Banco Central), mientras que un filtro temporal permite variar la escena con los datos de los últimos diez años.



Gustavo Romano



Gustavo Romano se desenvuelve en diversos medios y prácticas como la instalación, el arte de acción, el net art, el video y la fotografía.

Romano se sirve sobre todo de las herramientas de nuestro presente mediático y tecnológico, aunque los desvía de su uso normal, los adultera, los desordena, los utiliza una y otra vez de manera diversa.

Ha realizado exposiciones individuales en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, la Galería Ruth Benzacar, el MEIAC de Badajoz, España, entre otras. Participó en la VII Bienal de la Habana, la I Bienal de Singapur, la II Bienal de Porto Alegre, la Videonale 11, Bonn, la I Bienal del Fin del Mundo, el Festival Transitorio MX, Transmediale, Ars Electronica. En 2006 recibe la beca Guggenheim.



Exhibiciones

B / Muestra
Inte

S ras Invitadas ernacionales

Exhibiciones

B / Muestra

Las muestras invitadas internacionales simbolizan el constante lazo y colaboración que la Bienal de Video y Artes Mediales a tenido con los institutos bi-nacionales, cabe destacar aquí el apoyo permanente que se ha tenido con el Goethe Institut y el Instituto Chileno-Francés de Cultura, ambas instituciones han sido puntales culturales de nuestro país en las épocas más difíciles para el arte en Chile. Para su décima edición estuvimos ante la presencia de dos muestras muy importantes y de alto valor artístico, la retrospectiva de trabajos del artista alemán Wolf Vostell, bajo la curatoria de Ronald Kay y el apoyo del N.B.K., y también la muestra de los artista francés Jean-Michel Albert y Ashley Fure que contó con el apoyo de Le Fresnoy.

Muestras Invitadas Internacionales

Wolf Vostell

Selección de videos organizada
por el teórico y curador
Ronald Kay



Ronald Kay es bautizado por Neptuno al cruzar a los 6 años el ecuador atlántico en 1947 / Traduce El origen de la obra de arte (1968) / Beuys le lava los pies en Basilea (1972) / Es catalogado por Piero Monteburlo como el eslabón perdido de la poesía chilena / Raúl Bruna es su amigo desde 1947 cuando el azar quiso que se encontraran en la calle / En La Carpa de La Reina (1968) baila cueca con Clarisa Sandoval. / Es Sho-Dan en el Hombu-Doyo de Tokyo y Tudi en la familia Wu de Shanghai. / Body & Soul es una de sus obsesiones. / 1992 Devuelve la cadena que acreditaba a Hubert Fichte ante la Corte de Dahomey a la Casa das Minas de São Luiz de Maranhão. / Según el calendario maya es mono azul magnético. / Su próximo libro: Un matiz más blanco de lo pálido.



Esta edición de la Bienal tuvo el honor de contar con la exhibición de video arte del artista alemán Wolf Vostell, uno de los representantes más importantes del movimiento Fluxus y del video arte, organizada por el curador y teórico Ronald Kay, gracias al apoyo del Goethe Institut y el N.B.K. De Berlín, Kay preparó una edición especial de un libro que circuló durante la Bienal, dedicado a la relación de Vostell con Chile. Los trabajos que se exhibieron como parte de la muestra fueron:

1 Desastres

1972

44:37 min, PAL, color, sonido

2 dé-coll/age

Films 1963-71

46:35 min

Sun in your head
(Television Dé/Collage) / 1963
7:08 min, PAL, blanco/negro, muda

Starfighter / 1967
4:14 min, PAL, blanco/negro, sonido

20. Juli 1964 Aachen / 1964
6:25 min, PAL, blanco/negro, sonido

Notstandsbordstein / 1969
7:06 min, PAL, blanco/negro, sonido

Brotvermessung / 1969
7:12 min, PAL, blanco/negro, sonido

Ruhender Verkehr / 1969
7:10 min, PAL, blanco/negro, sonido

Vietnam / 1968-71
7:20, PAL, blanco/negro, sonido



3 Berlin-Fieber (Happening)

Auto-Fieber (Environment)

Filamda y editada por

Ulrike Ottinger

1973

10:40, PAL, blanco /negro, sound

Tripwire

Jean-Michel Albert

Jean-Michel ALBERT nació en 1983 en Francia cerca de París. Licenciado en Artes Visuales (Universidad de París I), obtiene diploma con honores en la Escuela National Superior de la Fotografía de ARLES (France) y también un diploma emitido por LE FRESNOY-studio national des arts contemporains (France).

El principal objetivo de su trabajo se basa en las condiciones del tiempo real a través de la interfaz computacional. Sus intervenciones adquieren los formatos de instalación de fotografías y de videos. En 2010, crea una película titulada Mémoire Vive. En 2011 junto a Ashley Fure (IRCAM) crean Tripwire.

Jean-Michel Albert, Ashley Fure (Le Fresnoy / IRCAM) con la obra obra Tripwire, gracias al apoyo del Instituto Chileno-Francés.

El título, Tripwire o detonador en francés, está ahí para recordarnos que este sistema de comunicaciones instantáneas, se caracteriza por la velocidad de transmisión de la información. Cuando la velocidad reduce el tiempo de decisión y análisis, produce la disminución de la línea entre la ficción y la realidad. La aprehensión del tiempo que resulta por tanto, hace caso omiso de la posibilidad de la historia. Tripwire ofrece al observador la posibilidad de explorar las experiencias de la actualidad, a cuestionar y reflexionar sobre nuestro presente.





Exhibiciones
C/ Espacio
Tr

es cios ntermediales

Exhibiciones

C/ Espacio

La BVAM se compuso de diversas secciones, los ejes principales siempre han estado en los conceptos de: exhibición, formación, reflexión y extensión. Así junto a la muestra principal y las invitadas, los talleres, el coloquio, los conciertos audiovisuales y la Feria Libre de Experiencias Creativas, formaron el núcleo central de la Bienal.

También se crearon instancias intermedias, las cuales fueron apropiando e interviniendo espacios, como el colectivo MISH con su trabajo de reflexión urbano y del espacio público "Show" y "Acrobatas" de DeLight Lab, un mapping en el interior del Museo de Arte Contemporáneo para la inauguración de la Bienal. De otra forma las intervenciones en cada uno de los espacios de exhibición y actividades de la BVAM por parte de Prem Sarjo, con reflexiones acerca del arte, la tecnología y la sociedad, fueron una interesante manera de pensar y discutir sobre los temas de la curatoria, pero ahora en espacios diversos y por medio de textos escritos entregados al público en formato análogo. Las performances de Cristián Oyarzún y de Felipe Cussen y Ricardo Luna, se presentaron en Factoría Italia, mezclando y experimentando con sonido, texto y poesía.

Dentro de estos espacios intermediales el micro documental "Naves en desuso, Rescate arquitectónico de Factoría

Espacios Intermediales

Italia” de RedCyan Films, exhibido en el hall del MAC y en Factoría Italia, nos entregó una visión sobre el patrimonio industrial de nuestro país, bajo la óptica 3D imágenes los espacios de la ex Fábrica de Sombreros Girardi fueron retratados por este trabajo.

También la iniciativa de micro residencia de Ernesto Klar en el observatorio astronómico ALMA del norte de nuestro país, ha sido otra extensión de las actividades de la Bienal, que entrelaza a las ciencias del espacio, el arte y la cultura, en un trabajo en proceso que está desarrollando el artista venezolano residente en Nueva York.

De esta forma la BVAM abrió espacios para otro tipo de muestras y trabajos en proceso, los cuales significaron una extensión de sus propias actividades.

DelightLab Acróbatas

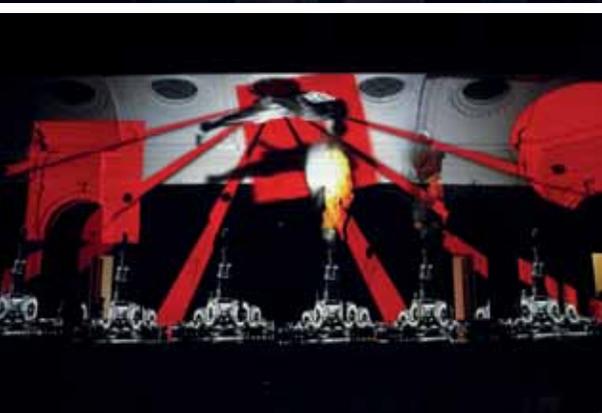
Acróbatas, una obra realizada por Delight Lab que trata sobre la resistencia de un grupo de acróbatas contra el crecimiento industrial, se proyectó al interior del MAC utilizando la técnica de mapping audiovisual, con una estética que se aproxima al Constructivismo Ruso.

La figura del Acróbata como la resistencia, que con sus piruetas, fuerza y destreza logra mantenerse al margen de una civilización que sólo piensa en crecer y crecer, sin medir ninguna consecuencia. La civilización al ver cómo los acróbatas se resisten buscan sus maneras para que renieguen su actuar.

Idea original y dirección: Germán Gana

Música en vivo: Enki

Acróbatas: Ilan Oxman y Catalina Castellanos



Delight Lab
Germán Gana
(Director de Proyectos)
Andrea Gana
(Directora Creativa & Arte)
José Miguel Ramos
(Director de mapping & Arte)
y Tomás Albagly
(Director Comercial)

Establecidos desde el 2010, Delight Lab es una oficina que combina el arte, el diseño y lo audiovisual con la última tecnología, enfocándose en el desarrollo de nuevos medios. Con sede física en Santiago de Chile, Delight Lab trabaja la video proyección no convencional como herramienta principal en sus producciones. Articula un discurso estético y técnico en la interacción de lenguajes actuales de todo ámbito utilizando técnicas como el mapping, el beamvertising, motion graphics, 3D, cine digital, realidad aumentada, interactividad, entre otros. Un lenguaje manifestado en intervenciones espaciales y experiencias a partir de la luz.





Mish Show

Show es una obra que reflexionó sobre el espacio público y sus manifestaciones culturales espontáneas.

Éste fue un carro móvil que circuló por la ciudad de Santiago de Chile, mostrando registros audiovisuales de artistas callejeros y manifestaciones públicas.

Show se construyó a partir de la utilización de un carro de feria, más la aglomeración de objetos encontrados en la calle. Su armazón soportó un televisor, un proyector, un DVD y parlantes. Show, en tanto soporte de exhibición móvil, propuso nuevas coordenadas de revisualización pública de situaciones públicas, e hizo del registro económico y poco aparatoso la justicia de lo efímero.

Show tomó el nombre del carro móvil de René Álvarez, más conocido como el Mago Palito: el artista callejero más antiguo del centro de Santiago.

Es un colectivo multidisciplinario dedicado a generar proyectos reflexivos, espacios de arte y creaciones artísticas. Concebido por los artistas chilenos Christian Álvarez, Simón Catalán, Felipe Contreras, Alexis Llerena, Pilar Quinteros, Sebastián Rifo y Héctor Vergara. Nace el 30 julio del 2010 en la comuna de Ñuñoa, Santiago de Chile. Se funda en las dependencias de un precario taller ubicado en la avenida Irarrázaval 688-a. Allí compartieron vecindario con muchas automotoras, bencineras, bares, cabarets, ferreterías, restaurantes, peluquerías y vulcanizaciones. Bajo ese contexto pensaron sus manifestaciones artísticas, todas ellas empapadas por el flujo constante del diario vivir. Su ubicación actual es el Barrio de Providencia, específicamente Carlos Larrain Claro 1981, Departamento 1.



RedCyan Films

Naves en Desuso



“Naves en desuso” es el retrato en 3 dimensiones de la ex fábrica de sombreros Girardi, que luego de 100 años será reinaugurada como el centro cultural Factoría Italia. En 6 diferentes pantallas se revelan los relieves del uso y el abandono que las diferentes naves de Factoría Italia han sufrido. “Naves en Desuso” registra la edificación antes de volver a nacer como un nuevo espacio cultural en Santiago de Chile.



RedCyan Films
Espacios
Intermediales



RedCyan es una productora audiovisual de 3D estereoscópico creada por Sebastián Gutiérrez y Sebastián González, ambos egresados de Cine y TV de la Universidad de Chile. Nace con la intención de generar no solo productos, sino obras que aporten al desarrollo del formato 3D en la escena local. Prontos a estrenar "Moisés", cortometraje 3D, La productora busca validar de la factura 3D con contenido propios de nuestro país, que hagan del formato una herramienta para construir identidad.



Felipe Cussen y Ricardo Luna



Performance / Texto + Sonido

Felipe Cussen y Ricardo Luna han trabajado en conjunto desde el año 2006 en proyectos que superponen la voz, instrumentos acústicos, electrónica, imágenes y performance, manipulando citas, ruidos y samples. Su modo de trabajo corresponde a la fusión de procedimientos propios de la poesía experimental, la música contemporánea y la cultura popular. Estos procedimientos provienen de varios años de investigación crítica y práctica en dichos campos, con la intención de desarrollar un lenguaje humorístico, ambiguo, disuelto, que anule las expectativas tradicionales de los auditores.

En esta ocasión presentarán una parte importante de los trabajos que han realizado en los últimos años: "Esto es sólo una oración" (obra de carácter religioso compuesta a partir de una encuesta callejera), "Se cayó el sistema" (reflexión postmoderna sobre los riesgos de la tecnología), "Chile se pone de pie" (canto épico a la reconstrucción posterior al terremoto de 2010) y "Lo peor está por venir" (un sentido homenaje a Marcelo Bielsa).



Felipe Cussen (Santiago, 1974) es Doctor en Humanidades de la Universitat Pompeu Fabra e investigador del Instituto de Estudios Avanzados de la Universidad de Santiago de Chile.

Ricardo Luna (Valparaíso, 1980) se tituló de la carrera de Composición y Arreglos en la Escuela Moderna de Música y es Licenciado en Artes Musicales de la Universidad Andrés Bello.



Prem Sarjo Espacios Intermediales Subversivos Mauricio



Performance Subversivo

5 ACCIONES DE DISTRIBUCIÓN DE TEXTOS
Museo de Arte Contemporáneo Parque Forestal, Museo de
Bellas Artes, Centro Cultural de España, frontis Bi-
blioteca Nacional y frontis Palacio de la Moneda.
Santiago de Chile, Enero de 2011.

Registro fotográfico: Rocio Casas Bulnes

El arte como un código de comunicación. La intención del artista y la intención del espectador se encuentran en un punto de equilibrio, pero no en un punto de coincidencia. El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión comunicativa, humana, social y ética.

En una sociedad altamente compleja, cada individuo necesita un código de comunicación para la adaptación y el desarrollo. Este código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia. El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia.

El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia. El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia.



El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia. El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia.

El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia. El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia.

El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia. El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia.

El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia. El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia.

El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia. El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia.

El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia. El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia.

El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia. El arte como un código de comunicación se refiere a la dimensión de vida y al sentido de la existencia.



Prem Sarjo
Viña del Mar 1965
Para mayor información sobre
el artista: www.sarjo.cl



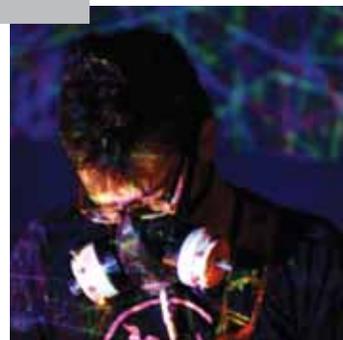
Performance

PostFolkCyberPunkDemo, una performance en solitario consistente en la ejecución de diversos dispositivos integrados en la forma de una banda DIY. Esta banda, llamada <voodoochild/> tiene como núcleo de una cadena de protocolos electrónicos y digitales que reproducen diferentes texturas, ritmos y patrones algorítmicos generativos. Tanto la imagen como el sonido son generados en tiempo real, voces sintetizadas cantan letras aleatorias, mientras gemidos de voz humana modificada electrónicamente se retroalimentan el fondo, definiendo una oscura y densa atmósfera inversiva en una experiencia psicodélica íntima.

PostFolkCyberPunkDemo



Christian Oyarzún es artista medial, profesor e investigador y desarrollador independiente. Vive y trabaja en Santiago de Chile y desde 1998 ha desarrollado un trabajo teórico y práctico alrededor de los medios digitales, participando en diversas exposiciones, simposios y mesas redondas. Su trabajo, situado en el campo del arte, la ciencia y la tecnología, ha derivado en variadas líneas de investigación que van desde sistemas gráficos interactivos, música generativa, video juegos y medios de masa, hasta tópicos como la visualización de datos, cartografía, geopolítica y geomática. Actualmente se desempeña como académico del Departamento de Diseño de FAU y del Magister en Artes Mediales de la Universidad de Chile.



Performance

"Soy una mentira que dice
siempre la verdad"

Jean Cocteau

LIVE CINEMA - INSTALACION -
MAPPING - PERFORMANCE

IMPERFECTO, es proyecto de de live cinema de la agrupación de arte transmedial MINIMALE, que se presentó en el Museo Nacional de Bellas Artes, como overtura de la 10ª BVAM.

Este proyecto es la 11ª puesta en escena de Minimale, agrupación que desde el año 2000 ha indagado consciente y metódicamente desde la escena teatral, en la transmedialidad, los cruces de lenguajes artísticos y la cultura digital. Con IMPERFECTO, Minimale inicia una nueva etapa, donde se desliga de las convenciones teatrales, adentrándose en el Live-Cinema y la interactividad digital.

Dirección General y Concepto: Raúl Miranda
Realizador Cinematográfico: Ricardo Varas
Proyección Mapping: Trimex

ACTORES

Narrador: Alejandro Sieveking
El Caballo: Iñigo Urrutia
El Boxeador: Juan Pablo Auger
El Poeta: Diego Noguera
La Sombra: Eduardo Paxeco
Texto: Claudia Hernández
Música: Sebastián Jatz
Maquillaje: Marianela López
Producción: Minimale

Trimex
Minimale

Imperfecto
Live Cinema

96

Minimale/Trimex
Espacios
Intermediales





Minimale: es una agrupación (transitoria) de teoría y praxis escénica creada por Raúl Miranda, que establece un diálogo entre el teatro, la plástica y lo audiovisual, acercando los lenguajes teatrales a los conceptuales de las artes visuales, en montajes de carácter transmedial y de cine vivo.



Trimex: es un colectivo compuesto por vj's, arquitectos, artistas visuales y digitales que genera experiencias interactivas a través del diseño de entornos plásticos-arquitectónicos, adaptamos superficies y volúmenes mediante proyecciones digitales en función de prácticas educativas o de esparcimiento humano.



Ernesto Klar Disparidades Invisibles

“Disparidades invisibles” es un proyecto psico-arqueológico que explora la poética del polvo en el mundo material y la relación que esta sustancia tiene con el tiempo. El proyecto adopta metodologías de investigación, recolección y análisis de varias disciplinas como la arqueología, ciencia forense y la psicoterapia, entre otras. Desde el 2011 Ernesto Klar ha estado trabajando en el proceso forense de recolección de polvo, concentrando su interés en el polvo generado por infraestructuras creadas por el hombre en diferentes momentos históricos. Esta obra multifacética se presentará al público en formato de instalación artística, exhibiendo una serie de videos, textos, dibujos, fotografías, además de una escultura cinética que mezclará todo el polvo recolectado alrededor del mundo.





(Estados Unidos / Venezuela)
artista, trabaja en nuevos medios, reside en Nueva York desde 2002. Klar, trabaja la interactividad, participación, y las capacidades generativas de las tecnologías digitales, en sus trabajos exploran el potencial poético de revelar y transformar el umbral entre lo perceptible y lo imperceptible. A través de una sutil y en ocasiones radical manipulación de la luz, el sonido y el espacio. Su trabajo ha sido exhibido en festivales, galerías y museos de EE.UU., Brasil, Francia, México, Italia, España y Holanda. Sus premios incluyen el primer premio del File Prix Lux en la categoría de Artes Interactivas (2010), el Premio SHARE (2010), la Beca Artística en Artes Informática de la New York Foundation for the Arts (2007), una Beca Artística del New York State Council on the Arts (2009), y también becas y ayudas de la Greenwall Foundation (2009) y del Experimental Television Center (2010), entre otros. Klar es MFA de Parsons The New School for Design, y del BMD Berklee College of Music. Desde 2005, es miembro del cuerpo docente en Parsons The New School for Design y del The New School for Film and Media Studies en la ciudad de Nueva York.



Exhibiciones

D

/

Retros

es
spectiva

Exhibiciones

D / Retros

RETROSPECTIVA + SELECCIÓN

Bienal de Video y Artes Mediales /
Festival Franco-chileno de Video Arte

Concebida en el marco de la 10ª Bienal de Video y Artes Mediales (BVAM), Retrospectiva + Selección es una muestra audiovisual y documental, cuyo argumento reside en la elaboración de un cruce entre dos archivos: el Archivo Audiovisual MNBA Angélica Pérez Germain y el archivo de la Corporación Chilena del Video, poniendo en diálogo obras exhibidas en los Festivales Franco-chilenos de Video Arte -donadas al Museo en 1992- y obras exhibidas en las nueve versiones realizadas hasta ahora de la Bienal de Video.

El Festival Franco Chileno de Video Arte, principal convocatoria de arte audiovisual y promotor de la videocreación en los años 80', se hace presente en esta exhibición como parte valiosa de la colección del Archivo Audiovisual MNBA, y testigo

spectiva

crucial de la historia del video arte en Chile. Se enfrenta en esta oportunidad a los archivos de la Bienal de Video y Artes Mediales, manifestación que ha dado cuenta de los avances de la videocreación tanto en el plano artístico como tecnológico a partir de 1993, siguiendo la línea de trabajo abierta por el Festival, cuya última versión tuvo lugar en 1992.

De esta manera, entendemos al Festival Franco-chileno de Video Arte como antecedente de la Bienal; siguiendo esta idea, con obras pertenecientes a las nueve versiones previas de la BVAM y material de su propio Archivo Audiovisual, el propósito del MNBA a través de esta muestra consiste en establecer un contrapunto entre los inicios del video arte chileno en los años 80 -relacionado con la contingencia

política abordada por gran parte de los realizadores del periodo- y las dimensiones técnicas y creativas alcanzadas por las artes mediales de la actualidad, buscando visualizar la proyección de la creación audiovisual desde los años 80' hasta hoy.

Retrospectiva + Selección se sitúa dentro de la continua misión del Museo Nacional de Bellas Artes de enfrentar su colección a manifestaciones de diversas proveniencias y naturalezas, de manera que no sólo se ponga en valor como el patrimonio de todos, sino que genere nuevas lecturas para el público.

Museo Nacional de Bellas Artes

Exhibiciones

D/Retro

Retrospectiva

Corporación chilena de video

Artistas nacionales destacados.
La presente lista corresponde a una selección de artistas que han tenido trayectoria dentro de la Bienal de Video y Artes Mediales, que han obtenido un reconocimiento y han demostrado ser un aporte al desarrollo de las prácticas del video en Chile.

11 DE SEPTIEMBRE M. OF SHADOWS AND STONES

Autor: Claudia Aravena
Duración: 6'11''
Año: 2001
Bienal: 5
País: Chile

RETAIL LUZ

Autor: Antonio Becerro
Duración: 25'
Año: 2005
Bienal: 7
País: Chile

ELLA Y LAS LECHUGAS

Autor: Sybil Brintrup
Duración: 8'
Año: 2000
Bienal: 5
País: Chile

NUNCA SERÁN PERFECTOS LOS AULLIDOS

Autor: Juan Castillo
Duración: 3' 47''
Año:
Bienal: 2
País:

INDOCUMENTADOS

Autor: Edgar Endress
Duración: 10'
Año: 2005
Bienal: 7
País: Chile

LAS CARTAS DEL ASTRONAUTA

Autor: Francisco Fábrega
Duración: 7'
Año: 1996
Bienal: 3
País: Chile

LA CAPTURA DE BRESON

Autor: Andrea Goic
Duración: 2'38''
Año: 2005
Bienal: 7
País: Chile

BUSH

Autor: Claudia González
Duración: 1'56''
Año: 2005
Bienal: 7
País: Chile

EL JARDIN DEL MUDO

Autor: Francisco Huichaqueo
Duración: 9' 50''
Año: 2005
Bienal: 7
País: Chile

ospectiva

LINKS

Autor: Klaudia Kemper
Duración: 10'
Año: 1999
Bienal: 4
País: Chile

LES FILLES DU MARA

Autor: Felix Lazo
Duración: 22'11''
Año: 2003
Bienal: 6
País: Francia/Bélgica

ELSEWHERE

Autor: Michelle Letelier
Duración: 3'25''
Año: 2006
Bienal: 8
País: Chile

<voodoochild/>: anemic-Cover

Computer generated video
Autor: Christian Oyarzún
Duración: 06':33''
Año: 2005
Bienal: VII
País: Chile

LA PIEDAD PIDE PIEDAD

Autor: Gonzalo Rabanal
Duración: 3'25''
Año: 1999
Bienal: 4
País: Chile

MEMORIAS A-LUGAR

Autor: Enrique Ramírez
Duración: 13'
Año: 2003
Bienal: 6
País: Chile

SCRIPT

Autor: Carolina Saquel
Duración: 15'
Año: 2001
Bienal: 5
País: Chile

MÍRAME

Autor: Valentina Serrati
Duración: 6'30''
Año: 2005
Bienal: 7
País: Chile

EL CUERPO DEL LUGAR

Autor: Mariana Silva-Raggio.
Duración: 10'50''
Año: 1997
Bienal: 3
País: Chile

LOVERDOSIS

Autor: Andrés Tapia-Urzúa
Duración: 15'
Año: 2000
Bienal: 5
País: Chile

CUCHI-CUCHI

Autor: Manuela Viera-Gallo
Duración: 3'
Año: 2001
Bienal: V
País: Chile

LAMPA PANTA REI

Autor: Mateo Zlatar
Duración: 1'25''
Año: 1999
Bienal: 4
País: Chile

QUIEN VIENE CON NELSON TORRES

Autor: Lotty Rosenfeld
Duración: 14'
Año: 2001
Bienal:
País: Chile

Exhibiciones

D/Retro

Selección

Bellas Artes

ARTE EN CHILE

Contexto e intervenciones.

Realizador: Juan E. Forch y Nelly Richards.

Año: Sin información.

Duración: 20'

Video participante en la Tercera Manifestación de video en Montbéliard, año 1985.

PAPÁ TE HABLA DESDE LEJOS

Realizador: Juan E. Forch

Año: 1983

Duración: 18'40''

Video participante en el Tercer Encuentro Franco-Chileno de 1983

TODO ES COLOR

Realizador: Juan E. Forch

Año: 1984

Duración: 6'

Video participante en el Cuarto Encuentro Franco-Chileno de 1984.

A QUIÉN NO LE GUSTA PARRA?

Realizador: Juan E. Forch

Año: 1985

Duración: 3'

Video participante en el Quinto Encuentro Franco-Chileno de 1985.

TORRE EIFFEL

Realizador: Juan E. Forch

Año: 1986

Duración: 12'

Video participante en el Sexto Encuentro Franco-Chileno de 1986.

ZURITA

Realizador: Juan E. Forch

Año: 1986

Duración: 5'

Video participante en el Sexto Encuentro Franco-Chileno de 1986.

UN (SE) JOUR À MONTBÉLIARD

Realizador: Juan E. Forch

Año: 1986

Duración: 40'

Video participante en el Sexto Encuentro Franco-Chileno de 1986.

EL VIDEO ES REDONDO

Realizador: Juan E. Forch

Año: Sin información.

Duración: 4'

LA COMIDA

Realizador: Sybil Bintrup

Año: 1983.

Duración: 16'

ospectiva

LA GALLINITA CIEGA

Realizador: Tatiana Gaviola

Año: 1987.

Duración: 5'

Video participante en el Séptimo Encuentro Franco-Chileno de 1987.

EL ESTADO SOY YO

Realizador: Carlos Flores del Pino

Año: 1981

Duración: 15'

Video participante en el Primer Encuentro Franco-Chileno de 1984.

DESFACES

Realizador: Néstor Olhagaray

Año: 1985

Duración: 9'

Video participante en el Quinto Encuentro Franco-Chileno de 1985.

INTERVIEW STORY

Realizador: Néstor Olhagaray

Año: 1985

Duración: 15'

Video participante en el Octavo Encuentro Franco-Chileno de 1988.

LA CITA

Realizador: Néstor Olhagaray y Marcela Poch

Año: 1988

Duración: 10'

Video participante en el Octavo Encuentro Franco-Chileno de 1988.

OYE MAMÁ HAY UNA TORRE EIFFEL EN EL OJO

Realizador: Néstor Olhagaray

Año: 1989.

Duración: 4'

Video extraído de "Festival 4+1" de La conexión

LAVADO DE LECHUGA

Realizador: Sybil Bintrup

Año: 1997.

Duración: 13'

DIAMELA ELTIT

Realizador: Gloria Camiruaga

Año: 1986.

Duración: 13'

Video participante en el Sexto Encuentro Franco-Chileno de 1986.

EL PAN NUESTRO DE CADA DÍA

Realizador: Gloria Camiruaga

Año: 1987.

Duración: 7'

Video participante en el Séptimo Encuentro Franco-Chileno de 1987.

YO NO LE TENGO MIEDO A NADA

Realizador: Tatiana Gaviola

Año: 1984.

Duración: 7'

Video participante en el Cuarto Encuentro Franco-Chileno de 1984.

MUERTE EN STA. MARÍA DE IQUIQUE

Realizador: Tatiana Gaviola

Año: 1986.

Duración: 22'

Video participante en el Sexto Encuentro Franco-Chileno de 1986.

Exhibiciones

D/Retro

Ganadores Concurso Juan Downey 1994-2009

Esta selección corresponde a todos los artistas con sus respectivos videos que obtuvieron el primer lugar en el concurso Juan Downey, considerándose desde la primera versión de este encuentro, hasta la 9°.

EL DÍA DEL ROTO CHILENO

Autor: Claudio Rojas
Duración: 14'04''
Año: 1994
Bienal: 2
País: Chile

COMUNIÓN

Autor: Guillermo Cifuentes.
Duración: 14'
Año: 1997
Bienal: 3
País: Chile

ADENTRO Y AFUERA, AL MISMO TIEMPO

Autor: María Soledad Ramírez
Duración: 8'15''
Año: 1999
Bienal: 4
País: Chile

MALA SANGRE

Autor: Silvia Cacciatori
Duración: 4'12''
Año: 2001
Bienal: 5
País: Uruguay

MALDITO AMOR 2.0

Autor: Fernando Acaredondo y Luis Horta.
Duración 15'
Año: 2003
Bienal: 6
País: Chile

EL CUERPO

Autor: Nicolás Grum.
Duración: 4:39
Año: 2005
Bienal: 7
País: Chile

ospectiva

DEAR NONNA: A FILM LETTER

Autor: Tiziana Panizza

Duración: 15'

Año: 2003

Bienal: 7

País: Chile

UYUNI

Autor: Andrés Denegri

Duración: 8'

Año: 2005

Bienal: 8

País: Argentina

LA Balsa de Noé, (LIVING OFF) THE FAT OF THE LAND (A PARTIR DE "UN LUGAR ENCONTRARÉ")

Autor: Nicolás Sánchez

Duración: 12'50''

Año: 2010

Bienal: 9

País: Chile

Exhibicione E/Concurs

S
so Juan
Downey

Exhibiciones

E / Concursos

Como es tradición, la Décima Bienal de Video y Artes Mediales abrió el **10º Concurso Iberoamericano a la Creación y Autoría Audiovisual Juan Downey**, una de las actividades emblemáticas desde los comienzos de esta bienal en homenaje permanente al artista chileno Juan Downey, considerado uno de los pioneros del video arte en el mundo y de la experimentación del cruce entre arte y tecnología. Al concurso fueron convocados artistas iberoamericanos creadores de video arte, animación digital y micro documental de autor. La presente edición mostró los trabajos seleccionados en el premio a la mejor obra con una residencia artística en el extranjero. Downey, en el Centro Cultural de España (CCE) se planteó como un espacio expositivo que incluyó la selección del concurso y la proyección del documental Juan Downey: Más allá de estos muros (2009), de Juan Ignacio Sabatini; dos audiovisuales de Juan Downey -Chiloé y Motherland: La Madre Patria-, cortesía del Museo Chileno de Arte Precolombino, más material bibliográfico gentileza de la Biblioteca Nacional y la Universidad Finis Terrae, muestra organizada por el CCE.

So Juan Downey

IMPORTANCIA

Este concurso se ha convertido, a lo largo de sus veinte años (10 ediciones) en un referente de la producción audiovisual chilena contemporánea. Los artistas premiados en las nueve ediciones anteriores cuentan con una amplia exposición internacional. Ellos son Marcelo Ferrari (I BVAM); Claudio Rojas (II BVAM); Guillermo Cifuentes (III BVAM); Soledad Ramírez (IV BVAM); Silvia Cacciatori (V BVAM); Fernando Arredondo y Luis Horta (VI BVAM); Tiziana Panniza (VII BVAM); Nicolás Grum (VIII BVAM); Nicolás Sánchez (IX BVAM); Gabriel Del Favero Bannen (X BVAM).

SOBRE EL CONCURSO

El concurso es una de las actividades emblemáticas desde los comienzos de la BVAM y se ha convertido en un homenaje permanente al artista chileno Juan Downey, considerado uno de los pioneros del video arte en el mundo y de la experimentación del cruce entre arte y tecnología.

En el concurso participaron alrededor de cien artistas iberoamericanos creadores de video arte, animación digital y micro documental de autor que posean como marco referencial la cultura y la estética videográfica, el arte mediático y el trabajo de creación con tecnologías contemporáneas. Las obras presentadas debían testimoniar una escritura autoral y una intención de indagación creativa tanto en la forma de los tratamientos como en los motivos abordados. Los trabajos debían haber sido realizadas con posterioridad a octubre de 2009 y abordar el tema de la bienal, Deus ex Media.

1

Título: Cuando los bosques brillan
 Formato: Video Arte / Micro Documental de autor
 Duración: 4 min 24 seg
 Fecha de realización: 2011
 Autores: Alejandro Leonhart, Matías Rojas
 País: Chile

Cuando los bosques brillan narra desde primera persona los recuerdos de una anciana de Ralún (X Región, Chile) y un presunto encuentro extraterrestre. En efecto, es un documento que instala un supuesto propio de la ciencia ficción, jugando con la verosimilitud gracias al contexto.

2

Título: Difficulty of Crossing a Plane
 Formato: Micro Documental de autor
 Duración: 29 min 5 seg
 Fecha de realización: 2011
 Realizador: Carolina Saquel
 País: Chile/Francia

Dificultad de cruzar un plano se inspira en la película la Rivière du Hibou (An Occurrence at Owl Creek Bridge), realizada por Robert Enrico en 1962, la cual a su vez se inspira en la novela del escritor americano Ambrose Bierce. El film también fue difundido en la serie americana de género fantástico La dimensión desconocida.

3

Título: Relaciones de Poder
 Formato: Video Animación Stop Motion
 Duración: 1 min 20 seg
 Fecha De Realización: 2011
 Realizador: Francisco Navarrete Sitja
 País: Chile

Las máquinas viven en casa. Mantenemos una relación constante con ellas: nos hierven el agua, nos tuestan el pan, nos lavan la ropa, nos calientan la cama. Y nuestra función quedaría remitida a ese intervalo de articulación en que las hacemos operar, que es el momento en que nos sentimos sujetos y dueños de nuestras vidas, donde la autoconciencia moderna adviene. Nuestro actuar es demiúrgico, porque en ese intervalo todo acontece. La propuesta de Navarrete hace comparecer ese intervalo como un momento dicotómico: inaugura la relación funcional con esos dispositivos y a la vez los presenta como entes ajenos, presentando cierta atmósfera de cotidiana rareza. Este extrañamiento permite que lo cotidiano y hogareño comparezca en una suerte de cuidada escenografía conformada por prótesis luminicas que invaden lo doméstico y acentúan lo maquinal del habitar. En esta propuesta, emergemos como gráciles marionetas manejadas por dispositivos que contienen un sistema de vigilancia que nos hace permanecer en constante alerta, controlando nuestra interacción con ellos. Esta interacción aparece articulada desde la soledad y melancolía que experimentamos con lo artificialmente doméstico, lo que facilita en la propuesta registrar, desde la insistencia y lo sistematizado, un testimonio visible y expresivo de un imaginario de lo doméstico leído desde el control, la ausencia, la extrañeza y lo escenográfico. En este sentido, y como en el pensamiento precolombino, los objetos, eventualmente, pueden llegar a rebelarse.

Entre pasado y presente del film, entre deseo de film y recuerdo del film, las secuencias de imagen y sonido se organizan en idas y vueltas a paisajes evocados, sonidos del film, sonidos recreados, el paisaje actual de las locaciones de rodaje en Cévennes (Francia) y la conversación con uno de los figurantes. Una obra sobre imágenes en el largo sentido de la palabra, sobre puntos de partida del imaginario, sobre mitos y ficciones.

1º lugar

4

Título: Cóndor Station
 Formato: NTSC
 Duración: 15 min.
 Fecha de realización: 2010
 Autor: Gabriel Del Favero Bannen

Cóndor Station propone una reflexión que se inicia con el romanticismo alemán y la visión específica del paisaje de la obra Wanderer über dem Nebelmeer (El viajero contemplando un mar de nubes), 1818, de Caspar Friedrich. La pintura al óleo nos muestra a un hombre en el centro exacto del cuadro, dándonos la espalda, sumido en la contemplación del paisaje desde las alturas, es decir, mira por sobre el paisaje. El personaje central no sólo es un vigilante del paisaje, sino además, su anhelo es el de "gobernar". Desde ahí se plantea la idea de "la estación" que, en pocas palabras, es la arquitectura reduccionista en la que el hombre se exime de habitar como fin en sí mismo, sino examinar lo que pronto le será concedido como dominio.

Título: Paisaje Cinético
Formato: DV-NTSC
Duración: 10 min 8 seg
Fecha de realización: 2011
Autor: Gabriel Tagle
País: México

Paisaje Cinético explora problemáticas del paisaje, intencionando el ejercicio del cinetismo desde la captura de un recorrido de tren (Estación Central de Santiago-Paine). La idea es proponer un sentido del paisaje de-construido, estableciendo nuevas propuestas desde el movimiento capturado de la cámara hacia la arquitectura, las aberraciones de perspectiva que se producen por medio del movimiento lineal-horizantal, interviniendo el tiempo en siete líneas, las cuales van a distintas velocidades. Esto es propuesto desde la post-producción del recorrido, finalizando con el encuentro del tiempo suspendido en la parte final.

Título: Luz Potente
Formato: DVD
Duración: 6 min 55 sec
Fecha de realización: 2011
Autor: Gonzalo Cueto
País: Chile

Este video se basa en una entrevista con Alejandro Benavente, 90 años, residente del pueblo de Putre, en el extremo norte de Chile. La entrevista deviene de un encuentro fortuito. Desde ahí deriva entonces la historia del entrevistado, una historia que interfiere y se superpone como mezcla de la realidad del discurso y la construcción de la propia realidad del entrevistado. Se transforma en un estallido de la subjetividad, densa y lúdica desde otras antiguas genealogías que desde subjetividades rurales contemporáneas se superponen a un imaginario que desmonta el discurso histórico hegemónico.

Título: Superliminal
Formato: HD (.mov file, color, stereo)
Duración: 10 min 45 seg
Fecha de realización: 2011
Autor: Sebastián Melo
Diseño de Sonido: Andrés Silva
País: Chile

Entramos en un recorrido subterráneo en que el tiempo se expande y fragmenta en un mismo movimiento. Cada cuadro es creado a partir de fotografías de larga exposición que acumulan gestos, movimientos e identidades del cual sólo rastros permanecen fijos.

Título: Digitaline Nativelle
Formato: AVI y VOB
Duración: 4 min
Fecha de realización: 2011
Autor: Alberto Lastreto Prieto
País: Uruguay

Una pequeña botella de Digitaline Nativelle -un medicamento de principios de siglo XX- encontrada en la feria de pulgas de Montevideo, Uruguay, fue el disparador de este video. La palabra "digitaline" trae a la memoria "lo digital". Imaginamos entonces que la poción contiene los "pixeles" que conforman el mundo digital. En el primer intento de obtener un "pixel", un pájaro se escapa de la botella: metáfora de la poesía, aquello que es la esencia de la obra de arte.

En el segundo intento, un "pixel" aparece, se desarrolla y la obra de Magritte aparece, trayendo sus referencias sobre el lenguaje y la representación. Pero al intentar acercarnos a la imagen, sólo obtenemos mas pixeles. Aquí sólo funciona la máquina, metáfora de la Media y no la poesía. El video intenta preguntar sobre la dupla Deus ex Media y reflexiona sobre ambas, pero al alejarnos de la misma, si bien la Machina se hace evidente, es desde la poesía que el video cuestiona el par Deus ex Media.

Título: La boule de neige. Historia de un fracaso
Formato: Master Full HD/Blue-ray
Duración: 11 min 50 seg.
Fecha de realización: 2011
Autor: Juan Carlos Bracho
País: España

La boule de neige. Historia de un fracaso es una video-animación de poco más de diez minutos en la que varios personajes realizan una acción aparentemente banal y dilatada en el tiempo: una gran bola de nieve. A partir de un sueño frustrado, el propio artista nos relata en primera persona una historia sobre las posibilidades transformadoras que las ideas pueden tener al ser llevadas a la práctica. Un profundo ejercicio de reflexión y análisis de los procesos de creación y de la metamorfosis implícita en todo pensamiento crítico. En perfecta sintonía con un extracto de las bases del certamen en el que se incita al arte a "instalarse en el campo de lo poético y lo simbólico", La boule de neige... se plantea como una narración abierta en la que se mezclan por igual realidad, ficción y trabajo colectivo.





6



7



4

1º LUGAR
"CÓNDOR STATION"
GABRIEL DEL FAVERO
BANNEN



4



9





Exhibiciones

F/

Programa
nacional

S
na Cineteca

Exhibiciones

F/

Programa Nacional

Muestra de Cine,
Documentales
y Video Arte BVAM

Consistió en una serie de documentales, películas y video-arte, presentado en la Cineteca Nacional de Centro Cultural Palacio la Moneda, con colaboración de Goethe Institut, la Embajada de Dinamarca y el Centro de Documentación Artes Visuales del CC-PLM y el Festival Internacional de Video Danza U.Arcis, Libelula, Fundación Millas.

na Cineteca

“Joseph Beuys:
Todo hombre es
un artista”

1979, Werner Krüger (57 min)

“Nerven”

1919, Robert Reiner (110 min)

“Plug and pray”

2010, Jens Schanze, Judith
Malek-Mahdavi (95 min)

“Olafur Eliasson
Space Is process”

2010, Jacob Jørgensen, Henrik
Lundø (90 min aprox)

“Retrospectiva”

2011 Archivo Audiovisual de
la CCHV (I 90 min aprox, II
90 min III, 90 min), CCHV

“Muestra
V Festival
Internacional
de Video Danza
U.Arcis”

2011, U.Arcis (40 min aprox)

“Jusque là”

2011, Enrique Ramirez,
Chile / Francia (50 min)

“MENCER Ñi
Pewma”

2011, Francisco Huichaqueo,
Chile (32 min)

Muestra Le
Fresnoy – Studio
National des Arts
Contemporains

2011, Francia (94 min)



Coloquio

G / Colo

La Bienal de Video y Artes Mediales, ha sido desde el año 1993, un espacio que se ha planteado la tarea de difundir, reflexionar y visibilizar la labor de artistas, investigadores y realizadores que exploran las relaciones entre, arte, tecnología, estética y cultura digital. Dentro de estos ejes, el Coloquio Internacional de la BVAM, ha posibilitado un lugar de diálogo, intercambio de conocimientos, reflexión y debate. La décima edición de la Bienal, se puso como objetivo identificar y profundizar sobre la condición histórica y estética de la obra medial. Pasando por temas relacionados a la trayectoria del pensamiento crítico y la producción en video y artes mediales. También se abordaron temas relacionados a la economía, cultura y creatividad, una discusión emergente en campo de las artes, que ha levantado mucha reflexión y diálogo.

De esta manera, el primer día, que tuvo como premisa "Deus ex Machina y la curatoria en artes mediales", contó con la participación de Néstor Olhagaray (Director de la BVAM) y Paula Perissinotto (Curadora de la BVAM), los que abrieron el diálogo planteando ideas sobre las Artes Mediales en la actualidad. El estatuto de la obra medial, los campos y márgenes de estas relaciones entre arte y tecnología y su inscripción dentro del arte contemporáneo. También Perissinotto contextualizó el eje curatorial de la décima BVAM "Deus ex Media", presentando algunos de los trabajos que se exhibieron en la muestra principal, y evidenciando también los desafíos a los cuales se enfrenta este arte en su relación con los espacios museales y las artes visuales.

coloquio

El segundo día, “Historias de arte medial, video y la escena local”, contó con la presencia de Paulina Varas, curadora e investigadora, directora de Crac Valparaíso; Carla Macchiavello, historiadora; y desde el público Ronald Kay, poeta y teórico, bajo la moderación y presentación de Daniel Reyes-León. Interesantes puntos de vista en relación a la obra de Juan Downey, sobre posibles trayectorias del arte chileno y lecturas sobre la constitución de un mapeo de producción local, del diálogo con el arte internacional y reflexiones críticas sobre el contexto social chileno respecto a estos temas. Se debatió mucho sobre la pertinencia e inscripción de ciertas obras y artistas respecto de la escena cultural chilena, así como también sobre los dispositivos teóricos y la crítica cultural.

El tercer día, dedicado a las “Economías Creativas”, participó Raúl Rispa y como moderador Tomás Ariztía. Para la BVAM, este ha sido un tema de trabajo y discusión constante durante los últimos años, respecto a la idea de industria y economía asociado a la tecnología y su relación con las artes mediales. Raúl Rispa abordó estas temáticas desde una visión crítica. La BVAM abrió el espacio de la Feria Libre de Experiencias Creativas, no como respuesta a “Economía Creativa” y sus ideas, sino más bien para presentar una alternativa y un ángulo distinto desde el cual mirar la relación de transferencia y economía creativa sustentable, lo que reforzó también el planteamiento de debate que se generó en el tercer día del coloquio.

Para el cuarto y último día, “Arte y arqueología de los medios”, que contó con la presencia del destacado investigador y filósofo alemán Siegfried Zielinski, quien reflexionó sobre la historia de los medios, su relación con el arte, y las posibles miradas teóricas y conceptuales sobre la relación medios, arte y tecnología, que presenta una historia y herencia en autores como, Mumford, McLuhan, Kittler, Castells, Lunenfeld, Galloway, Manovich, entre otros. Este día estuvo acompañado por el comentario a la presentación de Zielinski por parte de Ricardo Loebell.

¡Oh My God! Néstor Olhagaray

“EL HOMBRE ES UNA
MÁQUINA QUE
PRODUCE DIOSSES”
HENRI BERGSON

LA ACLARACIÓN

“L’ arte non deve perciò limitarsi ad un puro problema di forma e colore (anche se costruiti meccanicamente) ma rendere lo SPIRITO della Nostra vita. Il valore della MACCHINA assume moralmente una importanza incalcolabile, con la creazione di una NUOVA MORALE dove la macchina è azione e fine: interpretare questa spirituellizzazione mecánica è segnare l’inizio di un’ARTE SACRA moderna”, declaraba Fillia en L’idolo mecánico (Citado en Mario Verdone, Teatro del tempo futurista, Roma, Leirici, 1969, p.299).

NO! No es ésta la idea detrás “Deus ex Media”, todo lo contrario, no se trata de volver a la locura futurista de su primera generación, y si se trata de futuristas está también Munari, que más tardamente rechazara este endiosamiento de la maquina.

LA DEFINICIÓN

“DEUS ES MACHINA” (Un dios (descendido) por medio de una máquina) Expresión que designa la intervención, en una obra de teatro, de un dios, de un ser sobrenatural descendido sobre la escena por medio de una máquina, y, en término figurado, el desenlace, más feliz que verosímil, de una situación trágica” LAROUSSE CLÁSICO.

“...más feliz que verosímil”, me gusta esta definición de este viejo Larousse, que pone el acento en ciertas categorías de lectura, que debería percibir el lector o espectador. Además creo interesante esta dialéctica entre lo feliz y lo verosímil, que en este caso se oponen, este va y viene entre lo que debiera ser y al final lo que queremos que sea, es decir un desplazamiento, un parcours.

EL DESPRENDIMIENTO

W. Vostell, en los años 60, fue el autor de la estética del despegue. Operación que conllevaba dos movimientos, el primero era más propio del des-collage, al desprendimiento. Desprendimiento que en general afectaba al soporte; al muro tapizado de afiches pegados en la vía pública o el desprendimiento de imágenes televisivas de su mundo mediático normalizado. En ambos casos se trataba de un acto consistente en violentar el soporte, desgarrar estas imágenes y desprenderlas de sus “machinas” para ofrecer el otro despegue, hacia la simbología de la intervención política, el de reinscribir esa acción y reproposición de objeto en la lógica de la transmutación y desplazamiento conceptual. Se trata de un ejercicio dinámico de proceso-lectura, lo que me lleva a recordar el estatuto de Texto, como una acción que involucra al lector, el Texto se opone a una lectura pasiva, contemplativa y solo receptiva,

“La reducción de la lectura a un consumo es evidentemente responsable del <<aburrimiento>> que muchos experimentan ante el texto moderno (<<ilegible>>), el film o el cuadro de vanguardia: aburrirse quiere decir que no se puede producir el texto, jugarlo, deshacerlo, hacerlo partir.” R.Barthes (De la Obra al texto), yo diría que no despegas cuando la obra medial está paralizada y atrapada en la maquina.

El TRANSITAR

Flagrante son los equívocos en aspectos terminológicos y conceptuales que no ayudan en nada a construir esa nueva ética que necesitan las artes mediales actuales. Es el caso del concepto de lo virtual, que se presta para equívocos o simplemente se frena y reduce la riqueza que puede abrir este concepto.

Opto por la opción del filósofo Pierre Lévy, que va a buscar el sentido pleno del concepto en su raíz latina del "virtus", fuerza matriz que impone su actualización. Es decir no se entiende lo virtual sin su actualización, son como los dos lados de una misma moneda. Y no como comúnmente se piensa que lo virtual es el estado numérico y por lo tanto solo latente por ejemplo de una imagen y que se accede a su lectura gracias a un proceso de traducción por una interfaz.

Entre lo virtual y lo actual hay una dinámica dialéctica, son estados que se reclaman constantemente su derecho a existir.

Solo podemos hablar de virtualización cuando este embrión es susceptible de proceder a construir un proceso de actualización y no una simple traslación de entidad.

En este sentido se podría decir que el camino de lo virtual a lo actual es un proceso de transtextualidad, se va tejendo, confrontando y enriqueciendo citando, aludiendo, repertoriando varios textos, propone un recorrido que se puede transitar incluso en ambos sentidos. La actualización de lo virtual es un proceso de creación. Posee una dinámica transformadora. La verdad es que solo conocemos lo virtual por el camino inverso que podemos hacer desde su actualización.

En el campo del arte, una imagen visual o sonora, no tienen sentido sin un proceso de lectura creativo por parte del lector.

Y esa lectura es una construcción en base a un transitar por desplazamientos hacia otros campos simbólicos, hacia la actualización de un mundo pleno de sentidos. La capacidad y calidad de proyección de ese embrión virtual, constituye la posibilidad de crear un mundo personal, que nos dé sentido y placer, es decir la capacidad de desarrollar a su vez otros textos potenciales. Esta proyección no es lineal, ni unívoco, es hipertextual.

El soporte digital es del orden de lo posible, pero no es un embrión de problematización, en cambio un hipertexto es una matriz de textos en latencia, lo virtual se manifiesta con la intervención subjetiva del lector, gracias a la interactividad. Pierre Levy recapitula con este cuadro:

Potencial-real (material)
Virtual-actual (acción de lectura)

En el hipertexto, los textos que contiene, se transforman en problemática textual es decir en virtualización Para R. Barthes ("De la obra al Texto") el texto "es un campo metodológico", se interpreta, se trabaja, se construye, se edita. La virtualización corresponde a la naturaleza del arte, es un proceso de lectura, dinámico, una reconstrucción permanente. Una obra de arte medial, por tanto, es un sistema de lectura dinámico e interactivo, porque así lo permite el soporte digital y lo transforma en su vocación.

“Fundamentalmente el virtus actúa. Es a la vez la causa inicial en virtud de la cual el efecto existe y, por ello mismo, aquello por lo cual la causa sigue estando presente virtualmente en el efecto. Lo virtual pues, no es ni irreal ni potencial: lo virtual está a la orden de lo real” (Quéau Philippe, “Lo virtual”, Ed. Paidós, B. Aires, 1995)

LA MEDIACIÓN

Ahora bien, los estados virtuales en las artes mediales digitales poseen una doble característica; se entienden al ser experimentados, pero también es posible percibir y leer su sistema de modelación, cuando el artista lo deja al descubierto; un patch es un modelo teórico y operacional que permite su traducción en sensaciones físicas. Deja al descubierto una versión del modelo que la engendra.

Es decir lo virtual es por una parte la presencia real y a la vez discreta de la causa. La lectura se convierte en acción, acercar la lectura a la producción. Para muchos esta experimentación, esta exploración del modelo en la plataforma digital, es necesaria para hacer de la obra completamente inteligible. También creo que esta doble lectura es propia del arte medial, pero tampoco se puede convertir la modelización operacional en el objeto y fin de la obra; quedaría simplemente en poder de doctos.

Se puede experimentar la “belleza” del modelo constatando su coherencia formal, por un lado, pero sobre todo debe convertirse en un sistema de lectura para el lector. La obra medial debe ser una fuente de

textos potenciales, al instalarnos en un sistema de lectura hipertextual nos situamos en un estadio de virtualización, proponiéndonos un campo textual disponible, dinámico, operacional y que podemos asimilarlo a un mundo poético. Así la máquina, es solo lo que posibilita, en potencia, engendrar virtualización.

Es de esta forma que entiendo el Deus ex Media actual, usar la machina, los soportes tecnológicos para ir más allá de éstos.

LA EXPERIENCIA

Es la interfaz, que nos implica, la encargada de borrar la huella del “milagro divino”. Es consenso que la interfaz es el dispositivo mediador entre la obra y el visitante.

La noción que tenemos de arte hoy en día, en que nada que participe de la obra, puede separarse de ésta de manera puramente funcional. La interfaz es parte constituyente de la obra e incluso, en muchos casos, la obra misma. Podemos definir, entonces, el cometido de la interfaz como el lograr un encuentro entre lo real, lo virtual y lo simbólico. Es decir, facilitar al visitante un proceso experiencial, que va desde modificar parámetros de percepción, especialmente la apariencia espacio-temporal, hasta la conducta sensorial y simbólica.

Cuando somos solicitados por un contexto visual y sonoro envolvente, se produce una sinestesia consistente en pretender sustituir la acción

real, sobre aquel entorno real, por la imagen virtual de esa acción, que no es más que una imagen construida por nuestra percepción. Este desplazamiento entre estos planos de imágenes visuales y sonoras compromete mi cuerpo y solicita que le reasigne su protagonismo, en su calidad no sólo de contenedor y receptáculo sino de articulación y de operador principal de nuestra experiencia perceptiva. Comprometer el cuerpo en la afección, llevarlo hasta una torsión que posibilite pasar a otra dimensión, como en la cinta de Moebius, en que la torsión anula un adentro y un afuera para pasar de lo finito a lo infinito. Lo virtual, la imagen del entorno y nuestra percepción se asimilan, porque ya ha comprometido mi cuerpo en 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, la imagen que permanece fuera de nuestro cuerpo.

Es la calidad y el tipo de interactividad de la obra que debiera proponerse esta afección física/sensible, es este estadio de vivencia con la obra medial la que cada día cobra más fuerza para constituir desde la experiencia su estatuto de arte.

“El sujeto mismo duda entre el estatuto objeto y de imagen (el computador nos “percibe” como una imagen), de igual forma que la imagen duda entre el estado de imagen y de objeto. El sujeto ya no permanece más a distancia de la imagen, como en el cara a cara dramático de la representación, sino que se sumerge; Se deslocaliza, se translocaliza, se expande o se condensa, se proyecta de orbita en orbita, navega en un laberinto de bifurcaciones, de cruces, de contactos, a través la membrana osmótica de las interfaces y las mallas sin fronteras de las interredes. El sujeto interfásico es definitivamente más trayecto que sujeto.” (Edmont Couchot- “La technologie dans l’art”-Ed. Jacqueline Chambon-1998)

PD:

Entiéndase que el término Dios acepta una serie de conceptos y lo único que no podemos eliminar es precisamente su realidad de enunciado.

De Sade quiso negar a Dios, no lo logró, eligió el camino inverso; lo valida como interlocutor:

“Oh tu, digamos, que has creado todo lo que existe en el mundo, tu de quien no tengo la más mínima idea, tu que sólo conozco más que por la palabra y sobre lo que hombres, que se equivocan todos los días, pueden haberme dicho; ser bizarro y fantástico que le llaman dios, yo declaro formalmente auténticamente, públicamente, que no tengo en ti la más ligera creencia, y esto por la excelente razón que no encuentro nada que me pueda persuadir de una existencia absurda en que nadie en el mundo me testifique la solidez”. Marquis de Sade, “Discursos contra Dios”, Ed. UG d’Editions, Paris, 1980

“Deus Ex Media” Paula Perissinotto

EL MUNDO NECESITA ARTISTAS QUE SE ATREVAN A SEGUIR EL CAMINO DE CONEXIÓN E INNOVACIÓN!

Paula Perissinotto
Curadora 10° BVAM

No pretendo crear aquí nuevos conceptos ni teorías, buscaré más bien aportar ciertas percepciones sobre el tema conceptual que se ha propuesto por la organización de la décima edición de la Bienal: “Deus Ex Media”.

Deus ex Machina, concepto que sirve de base para la ideal curatorial Deus ex Media.

La expresión latina Deus ex-machina, cuya traducción significa “Dios surgido de la máquina”, se trataba de un instrumento dramático utilizado en la tragedia clásica que permite que algo superior como una divinidad o un ser sobre natural aparezca en medio de una historia, a través de la maquinaria escénica, y así dar un nuevo significado al relato presentado.

Aristóteles en su libro La Poética, crítica el uso de maquinaria escénica en las tragedias, el filósofo dice que toda tragedia debe ser creíble, sin causales ni interferencias que hagan escapar de la escena los acontecimientos reales y sus desenlaces. El filósofo cree que una buena acción humana debe ser suficiente para expresar la escena narrativa.

Llevar esta discusión a la situación actual del arte y la tecnología, puede generar controversia, ya que, proporciona argumentos a favor de una visión estética conservadora, que no acepta la inclusión de recursos técnicos en el contexto artístico y poético, así como una visión audaz que innova en los usos de los recursos técnicos para sus manifestaciones estéticas.

La Bienal de Video y Artes Mediales de Santiago, nace a partir de una actitud innovadora para la difusión en el contexto de las artes visuales tradicionales, un nuevo dispositivo técnico utilizado por los artistas de la época como lo fue el video arte. Posteriormente continúa con su afán de innovación, pasando de las artes electrónicas, a los nuevos medios y desde el 2009 trabaja con el concepto de Artes Mediales.

Por lo que el tema Deus ex Media, me parece una invitación a reflexionar sobre la estética, y el papel del artista en su relación con los dispositivos técnicos que vienen con la innovación en la sociedad del siglo XXI.

La teoría de la innovación vinculada al teórico Joseph Shumpeter, tiene como objeto de estudio el ambiente económico. Esta teoría se basa en lo que se llama en la actualidad: Economía Creativa.

La economía creativa tiene como foco la creatividad, la imaginación y la innovación, fue elaborada por el inglés John Howkins en los inicios del siglo XXI. La economía creativa de Howkins, “comprende desde la publicidad, arquitectura, arte, artesanía, diseño, moda, cine, música, artes escénicas, editoriales, software, juguetes, TV, radio e incluso video juegos”.

Sin embargo, para el economista estadounidense Richard Florida, las industrias

creativas se han convertido en un bienestar social de suma importancia, lo que sugiere que la “creatividad humana es el último recurso económico que tenemos”.

Ahora, la creatividad, la imaginación y la osadía de innovar, son características pertinentes al mundo artístico y desde la revolución industrial, los artistas modernistas de vanguardia han abierto un espacio a través de sus manifiestos y sus obras para revolucionar el mundo de la pintura, de la escultura, de la literatura, arquitectura, y también dando origen al diseño en general.

Si el arte tiene como compromiso expresar el “espíritu de su época”, y si desde mediados del siglo XX atravesamos la era de la mecánica a la era de los Circuitos y pasamos finalmente a vivir en el siglo XXI, en la era de la informática, de las energías y de la biotecnología; de esta forma parece coherente el involucramiento poético y artístico con los aparatos tecnológicos que se expresan en esta sociedad.

En una conferencia titulada “El arte como supervivencia en la era de la Electrónica”, dictada en la Universidad de Columbia en Nueva York en 1973, el filósofo canadiense McLuhan, dice que el papel del artista consiste en acortar la brecha entre el hombre, la tecnología y los objetos. Para McLuhan el artista diseña resintonizar y modificar el aparato perceptivo que nos permite sobrevivir en un ambiente que se desenvuelve muy rápidamente.

El arte propicia el entrenamiento de la percepción, la sintonización y automatización de los sentidos durante el avance de la tecnología.

La travesía de la era de la mecánica a la electrónica y luego a lo digital, generó grandes transformaciones del comportamiento en el desarrollo del mundo contemporáneo. He seguido en la última década, el compromiso de varios artistas que buscan superar este proceso en sus expresiones. La década de los noventa la gran novedad fue el acceso a internet, con las máquinas de busca en la red y la disponibilidad de los contenidos. Este nuevo entorno sirvió de apoyo. Interfaces artísticas, críticas y poéticas, surgieron para aproximar a los seres humanos hacia una reflexión que fuese más allá del apoyo tecnológico que significó la red.

Cuando un usuario común usa Internet, normalmente navega aleatoriamente por los sitios web, usa las redes sociales o actúa como un mero consumidor.

Rara vez este mismo usuario percibe o comprende el potencial real que la red puede ofrecerle.

Cabe al artista acercarse al usuario desde este contexto y agudizar la percepción de lo que normalmente está observando.

La innovación se tornó una directriz del desenvolvimiento de la sociedad contemporánea. Recientemente fue publicado en el NY Times, que en Sillycon Valley, el epicentro mundial de la innovación, las investigaciones concentran hoy mucho me-

nos tiempo entorno en un único tema, como lo fue al inicio de los 90' (con internet), actualmente la tendencia refleja una diversificación de las investigaciones tecnológicas -el mundo binario-, en cuanto a nuevas incursiones en todas las disciplinas científicas e industriales, como podemos ver en la actualidad, la tecnología está siendo aplicada bajo el concepto de tecnología limpia, la bioingeniería, los diagnósticos médicos, los tratamientos preventivos de la salud, en el transporte y la agricultura. Estas nuevas herramientas y sistemas no paran de surgir.

La dinámica voraz de la innovación en nuestro siglo ha generado en el proceso creativo un estado constante de ebullición, el artista se ve obligado a seguir el proceso de desarrollo, la frenética búsqueda de mantenerse conectado con el "Espíritu de su época", y su desafío está justamente en buscar crear nuevas interfaces estéticas que acorten la brecha instalada entre los aparatos tecnológicos y el hombre.

Los artistas de hoy no tienen como preocupación un instrumento dramático que busca efectos especiales, como le preocupaba a Eurípides en sus tragedias. El uso de la tecnología por parte de los artistas del siglo XXI, no trabajan para reforzar el contenido de una narración que no se sostiene por sí sola, sino más bien intentan construir una crítica y poética con interfaces que agudicen nuestra percepción en relación a una tecnología dinámica y deshumanizada impuesta por la sociedad actual.

Muchos de los efectos obtenidos en las obras de arte que hacen uso de las herramientas digitales sirven para estimular una visión más profunda de las causas de las muchas tecnologías utilizadas en la

cotidianidad, y que a través de interfaces icónicas están cerradas para un público más amplio.

Señalar la complejidad que ilustra la visión creada para el ambiente binario, develar al público común aquello que está oculto detrás de los códigos, mostrar cómo podemos tomar el imaginario visible en la pantalla de un computador, aproximar al espectador al concepto de interface entre mundo físico y virtual, permitir la interacción con un espacio de luz proyectado sobre una sala oscura, donde se desdoble y amplie el tejido tridimensional del espacio, estimular la percepción auditiva y la capacidad que tenemos de rescatar de nuestra memoria fuentes sonoras, son algunas de los ejemplos de las investigaciones estéticas que estuvieron presentes en esta décima edición de la Bienal de Video y Artes Mediales

Estas manifestaciones poéticas y estéticas me hacen retomar la afirmación del filósofo canadiense McLuhan, en que el arte en la era electrónica tiene como rol, propiciar y entrenar la percepción, sintonizar y actualizar los sentidos humanos durante los avances tecnológicos impuestos por la sociedad contemporánea.

Es llenar el acto de la creación con el último recurso económico como se ha mencionado por el economista Richard Florida, o la búsqueda de mantenerse en sintonía con lo que queda de lo humano en nuestra sociedad, el mundo necesita artistas que se atreven a seguir el camino de conexión e innovación.

Bibliografia

-Aristóteles; Horácio; Longuino, A Poética Clássica, 12ª edição. São Paulo, Cultrix, 2005 - Aristóteles, Arte Poética pg. 19- pg. 52

-Mc Luhan por McLuhan; Conferencias e entrevistas. Organizacao Stephanie McLuhan e David Staines. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005, pg. 113, 139, 245, 247 e 252.

-POLLINI, Braga Denise. Euripedes, A cenografia e os mecanismos cenicos do seculo V a.c- Dissertacao de mestrado- Arte cenic- ECA- USP-2004

-Innovation and Entrepreneurship: Schumpeter Revisited

<http://arno.unimaas.nl/show.cgi?fid=1542>
<http://www.youtube.com/watch?v=uhdNmHONY-E&feature=related>

-Experience and Schumpeter- The innovation theories of Schumpeter related to two organizational fields within the experience economy: Music and Sports by Per Darmer and Lars Bo Hansen - work in progress

http://theacademy.celf.dk/dk/forskning_og_udvikling/publikationer/Documents/Schumpeter.pdf

-HOWKINS, John. The Creative Economy: How People Make Money from Ideas. Penguin, 2001, revisado em 2007.

<http://www.economicriativa.com/ec/pt/ec/ec.asp>

<http://joeg.oxfordjournals.org/content/8/5/615.short>

<http://bigthink.com/ideas/18240>

“De la utopía cibernética a la neg-entropía global” obras de Juan Downey

Carla

Cada vez más se habla de la obra de Juan Downey (Santiago, 1940- Nueva York, 1993) como de la de un adelantado, un pionero de los medios mal comprendido en su tierra de origen quien habría transformado de manera sutil y profunda la forma en que entendemos distintos géneros asociados al video y la relación del arte con la tecnología. Sin embargo, tanto la imagen del pionero como la noción de “obra” tienden a descontextualizar el trabajo de Downey y crear una unidad lógica cerrada, dejando de lado tanto su pertenencia a un sistema de relaciones con otros artistas y discursos de los años 60’s y 70’s en torno a la tecnología a nivel internacional como su propia experimentación cíclica, llena de pruebas y experimentos inconclusos. En esta ocasión propongo mirar el trabajo de Downey no como algo que se adelanta a su propio tiempo, sino como un proceso que se instala en un presente móvil marcado por el signo de la tecnología, el cual fue interpretado por Downey a través de la cibernética como potencialidad de cambio y posibilidad de entropía negativa capaz de diseminar y extender la información de forma global.

Quisiera comenzar no por el viaje mítico del artista latinoamericano a Europa en

1963 o su asentamiento en Estados Unidos en 1966, sino por el viaje que hizo una exposición desde Europa a Washington D.C., ciudad que no ha brillado particularmente en el mapa artístico por su carácter vanguardista. La exposición *Cybernetic Serendipity*, que tuvo lugar en el Corcoran Gallery de Washington D.C. en junio de 1969, era la segunda versión de una muestra que había sido originalmente organizada y mostrada en el Institute of Contemporary Art de Londres un año antes. La exposición original de 1968 fue curada por Jasja Reichardt, quien en el título hacía uso de dos términos en boga a finales de los sesenta, aunque ambos tuvieran una larga vida. Por una parte, se utilizaba el término cibernética, del griego “kybernetes” que significa gobernador, palabra que fue readaptada en 1948 por el matemático Norbert Wiener en su obra del mismo nombre *Cybernetics: Control and Communication in the Animal and the Machine* y en 1950 en *The Human Use of Human Beings*.

Cybernetics and Society. Wiener utilizó la palabra cibernética para referirse a una incipiente ciencia de la comunicación, una teoría de la información o de los mensajes¹ basada en la predicción del comportamiento futuro dentro de un sistema y la

1- Norbert Wiener. *The Human Use of Human Beings. Cybernetics and Society*, segunda edición (Nueva York: Doubleday Anchor Books, 1954), p. 15. Para Wiener, para vivir de manera eficiente en el mundo moderno era necesario vivir con información adecuada, adaptándose a la información intercambiada con el ambiente externo y haciendo sentir concretamente esa adaptación (alterando el ambiente). Esa adaptación no podía permanecer inmutable en el tiempo, por lo que el autor volvía central el concepto de feedback o la “propiedad de ser capaz de ajustar el comportamiento dependiendo de la performance pasada”. Wiener, *The Human Use of Human Beings*, p. 33 [traducción de la autora].
2- Norbert Wiener. *Cybernetics. Control and Communication in the Animal and the Machine* (New York: John Wiley and Sons, 1948).

Macchiavello

posible regulación de ese comportamiento por medio del ingreso de nueva información². El segundo término, “serendipity”, fue acuñado por el historiador del arte, escritor y político inglés Horace Walpole en una novela de 1754 para referirse a la capacidad de tener encuentros o descubrimientos fortuitos valiosos³.

En la exposición Reichardt combinaba estas palabras para otorgarle un matiz positivo al encuentro de los espectadores con la tecnología en un contexto artístico, enfatizando su aspecto lúdico y la similitud existente entre el comportamiento de ciertas máquinas con el cuerpo humano. En su texto curatorial, la autora comparaba a la cibernética con el sistema nervioso humano en cuanto a su funcionamiento, describiendo a ambos a través del concepto de feedback. Según Reichardt, el feedback se caracterizaba por ser la respuesta de un sistema a estímulos externos que altera el ambiente mismo y su comportamiento⁴. Esta reacción y las modificaciones generadas a partir de ella ocurrirían de manera similar a cómo el sistema nervioso envía códigos de información al cerebro que éste procesa para luego actuar de cierta manera, aunque el ejemplo que daba Reichardt en su comunicado de prensa era el de un

termostato que responde al frío en una habitación encendiendo la calefacción y así cambiando la temperatura. La definición del feedback que hacía Reichardt implicaba no solo una acción y reacción a un estímulo, o una suerte de karma sistémico, sino una participación de elementos distantes y distintos entre sí en la creación de algo nuevo, lo cual permitiría incorporar en el contexto de la exposición a la acción del espectador en la obra. Esto se manifestaba en la muestra por medio de máquinas, artefactos, computadoras y robots que al recibir estímulos cambiaban el ambiente produciendo respuestas inesperadas y encuentros azarosos con los espectadores-participantes.

Dados los múltiples problemas técnicos y presupuestarios que tuvo la exposición al viajar de Londres a Estados Unidos, como el deterioro y rompimiento de varias obras y sus componentes eléctricos⁵, se solicitó la participación en Washington de artistas locales para suplir varios espacios vacíos. Downey participó en ese evento con la obra *With Energy beyond these Walls* (Con energía más allá de estos muros) de 1969, una continuación de la serie de esculturas electrónicas y cinéticas que requerían de la interacción de los espec-

3- Jasia Reichardt, “Cybernetic Serendipity” comunicado de prensa, disponible en Media Art Net, en <http://www.medienkunstnetz.de/exhibitions/serendipity/images/5/>. Última visita diciembre 17, 2011.

4- Reichardt, citado en María Fernández, “Detached from History: Jasia Reichardt and Cybernetic Serendipity”, *Art Journal*, Vol. 67, No. 3 (Fall 2008): 8.

5- Reichardt además conocía el trabajo de varios artistas e investigadores locales, ya que en 1968 había recibido una beca de investigación del gobierno de Estados Unidos de Norte América para realizar la primera exposición, recibiendo luego apoyo del Smithsonian Institution en Washington D.C. para mostrarla en la ciudad. En María Fernández, “Detached from History: Jasia Reichardt and Cybernetic Serendipity”, *Art Journal*, Vol. 67, No. 3 (Fall 2008): 12-13. El ensayo de Fernández investiga detalladamente los orígenes de las tres versiones de la exposición (incluyendo una tercera muestra en San Francisco), así como las obras mostradas originalmente, la propuesta teórica de Reichardt y su recepción.

tadores que había comenzado a proyectar en Europa y a realizar en Estados Unidos. Con energía más allá de estos muros fue definida por Downey como un sistema “cibernético” compuesto por dos volúmenes de formas rectangulares interrelacionadas⁶. El sistema era sencillo: la primera escultura contenía una serie de sensores sensibles a seis distintos tipos de energía: la humedad del ambiente, la cantidad de luz, las ondas de radio, las ondas de radar, y el calor emitido por la propia caja, energías de las que no siempre estamos conscientes. Al percibir una de estas energías en el entorno, la primera caja activaba una de seis notas en un órgano electrónico que había dentro de ella. Sin embargo, el sonido no se oía en esa caja, sino que era transmitido a la segunda escultura que lo amplificaba, produciendo notas individuales o acordes dependiendo del número de energías percibidas y de sus variaciones. El sistema también contemplaba una situación de inacción, la ausencia de energías como otra fuente de información, ya que la segunda máquina al no recibir estímulos se quejaba electrónicamente, mandando de todos modos una señal que hacía sonar una séptima nota en el órgano. Así como para John Cage el silencio no era una situación estática carente de sonidos, para Downey el lugar nunca está quieto, sino que se compone de una serie de relaciones y energías en estado de transformación e interacción.

El concepto de sistema que esbozaba Downey en sus obras era uno que entendía al arte mismo como una forma de comunicación que podría ampliar la percepción del entorno a partir de ese encuentro fortuito e imprevisible del cual hablaba Reichardt. En esta instalación de Downey, el arte se traducía en una serie de señales emitidas por cada elemento natural o artificial, manifestándose como energía cinética presente y ausente, visible e invisible, la cual era transmitida a través de múltiples cuerpos, alterando el sistema. Este último iba más allá de la relación formal y visible entre las cajas, sino que expandía su campo de acción hacia el entorno completo al incorporar otros elementos productores de energía, incluyendo a los espectadores, para que a través de su comunicación tomaran conciencia de cómo iban modificando el ambiente.

Pese al carácter utópico que se puede entrever en este discurso, autores como Rainer Usselman han señalado que la cibernética de Wiener se desarrolló en un contexto militar de pos-guerra agresivo, donde la información del feedback tenía por finalidad ser utilizada para poder dirigir mejor misiles de guerra⁷ y prever el comportamiento del enemigo en un ambiente bélico. En este sentido, la cibernética apuntaba a la capacidad de control que se podía ejercer sobre un sistema y

6-La palabra “cibernético” aparece en las notas al proyecto citadas en el catálogo *With Energy Beyond These Walls* (Con energía más allá de estos muros) (Valencia: IVAM, 1998), p. 37.

7- Rainer Usselman, “The Dilemma of Media Art: Cybernetic Serendipity at ICA London”, *Leonardo*, Vol. 36, No. 5, (2003): 392. Wiener utilizaba el ejemplo de los misiles y los problemas que podría acarrear que el performance de un misil se viera alterado producto de información nueva a la cual el sistema no se adaptaba, por ejemplo, si la grasa en el cañón de un disparador se calentaba o enfriaba dependiendo del clima o si le entraba arena y se seguían dando exactamente las mismas instrucciones para el disparo. Wiener, *The Human Use of Human Beings*, p. 25.

sus posibles cambios, y no a la ampliación de efectos lúdicos imprevistos. La máquina también podía tener efectos negativos y Downey no estaba exento de la atracción que ejercería la programación y el control de la información, lo cual puede verse en las dos versiones del proyecto Selectramate de 1969 que nunca fueron realizadas.

En Selectramate 1 (un dibujo y collage sobre papel de 1969), el sistema se creaba a partir de la proyección de la voz de una persona frente a un computador. Este último grabaría la información de acuerdo al timbre, ritmo, velocidad, entonación, construcción de las frases e incluso el olor de la persona parada frente al ordenador. El lenguaje se descomponía y aquello que forma parte de lo que decimos, la modulación, la forma y el cuerpo del lenguaje, se desdoblaba y transformaba en código, en otro tipo de mensaje. Cada uno de estos elementos sería guardado en la máquina, y si bien no es claro en el proyecto qué se haría con toda esa información del individuo, hay una idea de almacenarla para volver a ponerla en circulación, imaginando la potencialidad de un sistema que transforma y guarda energías. Uno de los aspectos interesantes del dibujo está en las intersecciones que propone entre sistemas diversos: el lenguaje académico de la representación anatómica (en el caso del cuerpo humano, su voz, cuerdas vocales

y arterias) con el lenguaje de la computación, la conexión entre el cuerpo, la mano del artista, su vida y calor/color y ese aspecto geométrico, cuadrulado, ordenado asociado a la máquina. Si bien en el dibujo es el cuerpo el que da vida y pone a actuar al aparato, la máquina también vuelve a retroalimentar a ese sujeto como lo sugiere el cruce de las líneas de colores que unen la materialidad del lenguaje vivo y del ordenador.

En Selectramate 1, Downey no sólo proyectaba una interacción directa entre dos corporalidades y sistemas de información como lo son el cuerpo humano y la máquina, sino que establecía una relación de analogía entre ellas. Para Downey, la percepción era una continua interacción entre el ser humano y sus creaciones, una "actividad recíproca entre humanidad y cultura, al igual que el ojo es antes un descendiente de la mente que un detector independiente enviando señales a un programa principal: el cerebro"⁸. En sus palabras resuena el discurso de la cibernética, particularmente la analogía que empezó a establecerse a finales de los 50's entre el funcionamiento del cerebro humano y uno artificial⁹ basados en los conceptos de Wiener sobre la capacidad compartida por máquinas y organismos vivos de alterar su comportamiento en base a experiencias pasadas. Downey incluso comentaría en un

8- Downey, "Arquitectura, Video, Telepatía", en catálogo With Energy Beyond These Walls, p. 200.

artículo publicado en *Radical Software* de 1973, que la tecnología cibernética operando en conjunto con el sistema nervioso permitiría una vida alternativa a la desorientación humana actual¹⁰. Downey consideraba que la tecnología había sido utilizada hasta entonces como un medio para homogenizar la producción y desconectar a los seres humanos, pero si ésta era aplicada desde la cibernética y en consonancia con el propio cuerpo humano podría abrir un camino a la humanidad expidiendo la percepción del entorno y reconectándonos con patrones de energía ya presentes.

Si bien Wiener creía que la cibernética como teoría de la información podía convertirse en una nueva teoría del método científico¹¹ y aplicarse potencialmente al estudio de distintos tipos de sistemas (por ejemplo, los biológicos), difícilmente calculaba los alcances que lograría en pocos años¹². Tras la publicación de su libro en 1948 y del libro *The human use of human beings. Cybernetics and Society* de 1950 en el cual establecía una serie de analo-

gías entre las máquinas y los organismos vivos (como la idea que las sinapsis del organismo eran como los interruptores en la máquina¹³), el discurso de los sistemas se popularizó y expandió rápidamente en las ciencias, las humanidades y la cultura popular, al punto en que se comenzaron a encontrar semejanzas en cualquier sistema de comunicación, convirtiéndose la cibernética en una “lingua franca”¹⁴ aplicable a cualquier área del conocimiento humano. En un escrito de 1977 titulado “Arquitectura, Video, Telepatía”, Downey extendía el discurso cibernético hasta el video que estaba utilizando entonces, estableciendo comparaciones entre el cuerpo humano, el cuerpo social y la inteligencia artificial. Según Downey, tanto el pensamiento como el video, así como los computadores y el espacio se componen de energía electromagnética, de estímulos y señales cargadas de energía que se transmiten a través de cuerpos. Para Downey no existía tanta distancia entre los procesos eléctricos que permitían ver una imagen en una pantalla de televisión, compuestos de atracciones y

9- Pamela M. Lee, *Chronophobia. On Time in the Art of the 1960s* (Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2006), p. 237. La aplicación de metáforas mecánicas para explicar el funcionamiento de la mente también aparecen en el libro Steve J. Heims, *Constructing a social science for Postwar America: The Cybernetic Group, 1946-1953* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1991), especialmente en el capítulo 2. El libro se centra en una serie de conferencias auspiciadas por la fundación Macy que sostuvieron importantes científicos, ingenieros, antropólogos, lingüistas y psicoanalistas entre 1946 y 1953 en torno a discursos científicos de posguerra que pudiesen tener aplicaciones interdisciplinarias, entre ellos la cibernética. En las posiciones discutidas en las conferencias destaca la recurrencia del término *feedback* para explicar fenómenos tan diversos como el funcionamiento de la mente así como del comportamiento social e individual, señalando la influencia de los discursos de las ciencias naturales en las ciencias sociales de la época.

10- Juan Downey, “Technology and Beyond”, *Radical Software*, Vol. 2, No. 5 (Winter, 1973): 2-3.

11- Wiener, *The Human Use of Human Beings*, p. 15.

12- Sin embargo, ya en 1954 Wiener preveía varios aportes del método cibernético a otras disciplinas, como sociología y la antropología, por ejemplo cuando se refería al “feedback social” y los principios de control que se podían ejercer sobre seres humanos (en la guerra, entre otros). Wiener, *The Human Use of Human Beings*, pp. 49-50.

13- Wiener, *The Human Use of Human Beings*, p. 34.

14- Usselman, 392. Usselman también referencia el libro de Heims en su artículo al hablar de la popularidad adquirida por la cibernética.

repulsiones que transformaban la “energía radiante en una corriente de electrones, y de nuevo en ondas electromagnéticas visibles”¹⁵, y el proceso de pensar del cerebro, por lo que imaginaba un futuro desmaterializado en el cual la información se dispersaría de una manera más fluida y liviana (llegando inclusive a la telepatía). Anticipando nuestro presente de esferas y estados líquidos¹⁶, Downey concebía posibilidades de comunicación más horizontales y “multi-direccionales” capaces de transformar a la humanidad y su orden social.

Downey llevaría más lejos esta capacidad de transformación por medio de la tecnología en la segunda versión de *Selectramate 2*, un collage con dibujo de 1969. En esta instancia, ya no se trataba de un individuo aislado hablando frente a una máquina sino de un grupo, una masa. Millones de personas, representadas por una fotografía de una aglomeración, como células, comunicándose ahora con un computador. La información de las personas va quedando registrada en células de datos y, en

un giro futurista, su semen y sus ovarios se almacenan también en bolsas plásticas redondas conectadas a través de energía electromagnética a la información guardada. Si bien parece una situación imposible, el proyecto de Downey no estaba tan lejano de los bancos de semen y métodos de fecundación in vitro, o por qué no inclusive del mundo virtual propuesto por la película *The Matrix*. Cada año, el computador buscaría en sus registros un acoplamiento perfecto entre la información de semen y ovarios, proyectando la pareja ideal, y al encontrarla enviaría señales a la bola de semen y a los ovarios, llevándose ambas a un ordenador vacío donde se unirían para gestar un niño. Así como Wiener se cuestionaría los usos potenciales de la cibernética en el ámbito de la guerra, el proyecto de Downey sugiere un futuro parecido a la visión de George Orwell en su novela 1984 de una humanidad futura programada y homogenizada. Si bien Downey no proyectaba cuáles serían los parámetros de “perfección” utilizados para la selección del material genético, en esta visión

15- “Arquitectura, Video, Telepatía”, en catálogo *With Energy Beyond These Walls*, p. 200.

16- Me refiero a la trilogía *Esferas* del filósofo alemán Peter Sloterdijk (publicadas entre 1998 y el 2004).

de supuesta mejoría humana prevalece el control sobre los organismos. La pregunta implícita es a dónde nos lleva ese sistema de almacenamiento de información genética y su control por parte de unos pocos, un problema en torno al poder que preocuparía a Downey hasta su muerte.

El interés de Downey por unir lo dispar, por comunicar y por generar una ampliación de la percepción lo llevaría a elaborar proyectos a escala continental. Ya no se trataría solamente de volver visible una energía presente en un espacio cerrado, sino de transmitir a larga distancia otros tipos de lenguajes que forman parte de la cotidianeidad de un lugar. Es el caso de *Invisible Energy in Chile Plays a Concert in New York*, un proyecto pensado para el Avant-garde festival de 1969 organizado por Charlotte Moorman que hoy sólo existe como un collage con acrílico y lápiz sobre tabla. El proyecto consistía en realizar un concierto a distancia, compuesto por sonidos electrónicos generados por órganos eléctricos conectados a detectores de energías ambientales que serían enviados por señales vía satélite desde Santiago de Chile a Nueva York. Una nota del órgano era asignada a cada tipo de energía detectada, desde el paso de un automóvil, una sirena o bocina, hasta un temblor en la tierra. La energía de un lugar sería compartida en otro espacio, uniendo de esta forma sitios distantes y repensando la separación física e ideosincrática entre

ellos. La obra expandiría la manera en que conocemos un lugar al transformar un signo como el temblor chileno recurrente en un elemento energético tangible, el cual a su vez era traducido en código para así ser reformulado como otro tipo de energía en un lugar ajeno al primero. Por otra parte, el mapa de las Américas quedaba conectado a través de esta serie de flujos energéticos, cuyas frecuencias dependerían de cambios imprevisibles en el ambiente. Pese a haber conseguido los permisos gubernamentales para realizar la obra utilizando satélites, el proyecto no se concretó, ya que en Chile las instituciones involucradas le pidieron a Downey que les entregara una partitura con las notas de la obra, petición imposible de cumplir en el caso de una obra basada en la manifestación impredecible y errática de energías¹⁷. La idea de generar comunicación artística a la distancia no era del todo nueva: en 1966 Marta Minujín había colaborado con Allan Kaprow y Wolf Vostell¹⁸ para la proyección de un happening tripartito titulado *Simultaneidad en Simultaneidad*¹⁹, el cual consistiría en tres acciones simultáneas que ocurrirían en la ciudad donde se encontraba cada participante. Cada artista haría un happening que los otros deberían mostrar en el mismo día y a la misma hora en sus respectivas ciudades: en el caso de Kaprow se cubriría un automóvil con crema para ser lamida por un grupo de personas²⁰, mientras que Vostell organizaría a un grupo de personas para clavarle alfileres a

17- Entrevista de la autora con Marilyns Downey, enero 9, 2012.

una res de vaca a la vez que otros colocaban cien botellas de leche en calles de la ciudad²¹. Minujín fue la única que logró concretar su obra in situ, aún cuando ésta se realizó en dos etapas como una serie de acontecimientos en torno a los medios, la reproducción y la fama que fueron filmados en el Instituto di Tella²².

Los registros de cada acción fueron transmitidos el día acordado en distintos canales de la televisión argentina, mientras que las voces pregrabadas de los tres autores aparecieron difundidas por la radio²³.

Menciona a Marta Minujín por otro motivo: en 1972 Downey colabora con la artista argentina en el happening *Interpenning*, que tuvo lugar los días 11 y 12 de agosto, a las 9pm en el jardín de esculturas del MoMA en Nueva York. Para esta obra dentro de la obra de Minujín, Downey creó un corredor de sonido de ondas de alta frecuencia sobre un pequeño puente a través del cual deben atravesar los visitantes para llegar al patio donde se realizaría la acción de Minujín. En este lugar se encontraba un segundo espacio demarcado por ondas ultrasónicas que al ser cruzadas por un cuerpo enviaban señales a un sistema

18- Vostell se ha convertido en el gran mito de origen en las narrativas de la historia del arte chilena de los últimos treinta años centradas en torno a la "escena de avanzada". Inclusive en la 10ma Bienal de Video y Artes Mediales celebrada en Santiago en enero del 2012 se confirma esta historia, quedando manifiesta en la presencia de obras en video de Vostell curadas por Ronald Kay y la presentación de un libro sobre el artista alemán de este mismo autor (quien se reconfirma como "introducido" en los setentas de su obra en Chile). Antes de trabajar con Minujín, Vostell y Kaprow ya se conocían, y varias obras de Kaprow aparecen en la publicación alemana *Happenings*, Fluxus, Pop Art, Nouveau Réalisme. Eine Dokumentation (Rowohlt Verlag: Hamburg, 1965).

19- Catálogo Marta Minujín. Obras 1959-1989 (Buenos Aires: Malba, 2010), pp. 74-75.

20- El referente para este happening dentro de la propia obra de Kaprow es *Household* de 1964 mostrado en un festival organizado por la universidad de Cornell. En la primera parte del happening, una serie de mujeres lamieron la superficie exterior de un automóvil que había sido cubierto con mermelada de frutilla por unos hombres anteriormente como parte de una batalla de los sexos. Para una descripción completa del happening ver Jeff Kelley, *Childsplay: The Art of Allan Kaprow* (Berkeley y Los Angeles, CA: University of California Press, 2004), pp. 100-105.

21- En el catálogo de Minujín citado se menciona que fue el grupo de rock *The Con's Combo* el que lamió el automóvil, apareciendo luego con un remedo de traje espacial de aluminio. Sin embargo, no se menciona que éste era un grupo de músicos suecos que se estaba basado en Buenos Aires en esos momentos ni se referencia el lugar de la acción. Tampoco hay mayor información respecto a la acción de Vostell, lo cual ha generado un tanto de desinformación respecto a las acciones y su simultaneidad "real" a través del espacio. Existen dos referentes del proyecto con más o menos cercanía a éste: un artículo publicado en el periódico *New York Times* que hace referencia a un proyecto en tres partes entre Kaprow, Minujín y Vostell, y un artículo corto de Michael Kirby sobre el *Happening* de Minujín. Ver, Grace Glueck, "Art Notes: Tri-Hop", *New York Times*, 8 de mayo, 1966, y Michael Kirby, "Marta Minujín's Simultaneity in Simultaneity", *The Drama Review*, vol. 12 (Spring, 1968). El único autor que se ha referido a la participación vía carta de instrucciones de Kaprow y Vostell, es Rodrigo Alonso, quien menciona que los dos artistas se disculparon por carta y mandaron un proyecto escrito de lo que les gustaría realizar. Ver, Rodrigo Alonso, "Elogio de la Low Tech", roalonso.net, http://roalonso.net/es/arte_y_tec/low_tech.php, última visita enero 3, 2012.

22- El happening de Minujín fue el más complejo en términos de organización y temporalidad, y está descrito con detalle en el catálogo de Minujín, en la página 74.

23- Sin embargo, no deja de ser curioso que el evento conocido como fundador de arte de la telecomunicación en Occidente se produjese recién en 1977 para la *Documenta* de Kassel, consistiendo en un programa interactivo entre Douglas Davis, Nam June Paik y Joseph Beuys.

que emitía distintos tipos de sonidos. Se trataba de una arquitectura invisible dentro de la cual ocurriría el happening, una arquitectura que iba revelando sus formas dependiendo del movimiento, la observación y la interacción de los colaboradores de Minujín y los propios espectadores. Una vez atravesado el deslinde impalpable, los participantes eran invitados a sentarse en triángulos numerados dibujados en el piso del patio, sus movimientos dirigidos por 15 guías o “interpenactors” que los invitaban a recitar frases junto a ellos. Usando lupas, espejos, linternas y empleando movimientos cortos y tiesos, los “interpenactors” caminaban en diagonal entre los espectadores, tomaban sus manos y los ubicaban en distintos lugares, utilizando movimientos maquínicos y rituales.

Un elemento que unía a Downey y Minujín era el interés por romper las formas convencionales de percibir y de comportarse en ciertos espacios²⁴. En el caso de Minujín, este interés pasaba por un intento de transgredir las expectativas sociales en torno al comportamiento habitual tanto en la vida cotidiana como en el museo, o si pensamos en la cibernética se trataba de alterar el sistema museal al introducir una serie de elementos que permitiesen

otras formas de comunicación y participación dentro de éste²⁵. Si en el caso de Minujín se producía una interrupción de la actuación regulada cotidiana (caracterizada en el museo por la distancia, el paso lento y el silencio, la salida al patio para descansar, entre otros), en Downey un espacio aparentemente homogéneo era revelado como compuesto de ruidos, intervalos y energías invisibles por descubrir.

Al mismo tiempo, Downey comenzó a explorar otras formas de comunicación a través del espacio y el tiempo, indagando en las distintas maneras en que se transforma la identidad del mensaje emitido y la del receptor. Para Downey la tecnología no re-producía simplemente unos códigos sino que al entrar en un sistema de relaciones, lo alteraba, incluyendo a los sujetos que observan y participan en él. Three Way Communication by Light fue un proyecto que Downey comienza a trabajar en 1968 a partir de diagramas dibujados donde exploraba la comunicación y transformación a distancia entre tres participantes y que fue realizado en varias ocasiones, incluyendo el Festival de Performance organizado por Charlotte Moorman²⁶. En las esquinas de un gran triángulo, o la base de una pirámide, se encontraban sentados tres intérpretes vestidos de blanco con la cara pintada del

24- “The idea of this unique ritual is to break the patterns and rules of an existing social situation and to create new patterns of interaction in which people participate more actively and more consciously”, en “Art Event Staged by Marta Minujin in Museum Garden”, The Museum of Modern Art, agosto de 1972 (gacetilla de prensa), citada en Marta Minujín. Obras 1959-1989 (Buenos Aires: Malba, 2010), p. 147. Se reproduce el original del museo en la página 87.

25- El afiche de Interpenning realizado en Washington D.C. señala que la acción de arte fue creada para romper con las reglas de la “intermisión” entre dos actos (en el teatro) y volver al espectador un participante por medio del sonido y la exuberancia mística. La obra se presentó en esa ocasión como el intermedio de una presentación dirigida por Richard Squires titulada Minusquire. El afiche está reproducido en el catálogo Marta Minujín. Obras 1959-1989 p. 147.

mismo color (en la performance éstos serían Bill Gerstein, Laura Paklan y Marilyns Belt de Downey) cada uno sosteniendo un espejo. Cámaras de super-8 grababan sus rostros y al mismo tiempo iban transmitiendo las imágenes a través de haces de luz proyectándolas sobre el rostro pintado de blanco de otro intérprete, para ser reemplazadas más tarde por monitores que mostraban lo que fue grabado. Las caras originales y las proyectadas no permanecían quietas: cada intérprete sostenía un transmisor láser de voz, los cuales les permitían comunicarse entre sí y darse instrucciones sin que fuesen oídos por los espectadores. Los performers iban cambiando sus expresiones mientras éstas se proyectaban en sus caras y eran reflejadas en los espejos y monitores, su fisiognomía convirtiéndose en una pantalla y en un mensaje a la vez, estando estáticos y móviles al mismo tiempo.

La obra encarnaba su propio carácter de proceso, en cuanto las facciones y expresiones de cada cuerpo aparecían y desaparecían como ruinas de sí mismos. La identidad de cada individuo va quedaba atravesada por una serie de capas de otras personas, las cuales a su vez eran remodeladas a partir de las nuevas expresiones

sobre la base en blanco bajo ellas. Al mirarse, los intérpretes no sólo no se reconocían sino que al empezar a manipular la imagen proyectada, ésta cambiaba producto de los movimientos pactados o inesperados de los demás. La identidad que parece fija en la cara se convertía en un mensaje impuro, ilegible e inestable habitando un presente que también era visualizado como fluido y fluctuante. Los espectadores experimentaban a su vez ese desdoblamiento y cambio continuo, en cuanto debían efectuar un mirar descentrado con puntos de referencia cambiantes.

La percepción tanto del yo como del otro se veía así multiplicada y transformada. Esta interacción entre sujetos y tecnología se desmarca de la definición del video dada por Rosalind Krauss unos años más tarde que serían resumidas en el concepto del narcisismo²⁷. En esta obra de Downey hay una negación de la noción del espejo que implica el narcisismo, ya que los retratos o auto-retratos actuados frente al espectador parecen deshacer a los sujetos y confundirlos más que replicarlos, volviéndolos similares a lo que podría ser una experiencia en tiempo real de una pintura de Francis Bacon. Si el narcisismo apela a una introspección y el video es

26- En la página de Electronic Art Intermix se han subido documentos sobre distintas actividades artísticas experimentales en sitios como The Kitchen en los años setentas, entre los cuales se encuentran los proyectos patrocinados entre 1970 y 1974, donde aparece Three Way Communication by Light de Downey. En el documento titulado "An Interpretation of Matter" presentado por Downey, hay un comentario escrito a mano que da cuenta del entusiasmo de Moorman por la participación del artista en el 9th Annual Avant-Garde Festival de 1972. Ver, The EAI Archives Online. A Kinetic History, "Juan Downey. Three Way Communication by Light", http://eai.org/user_files/supporting_documents/juan_dowey.pdf, última visita, enero 4, 2012. El documento da cuenta de los cambios por los que pasó el proyecto, ya que Downey en un comienzo pensaba usar diapositivas para ir alterando el aspecto de los rostros de los tres participantes.

27- Rosalind Krauss, "Video: The Aesthetics of Narcissism", October, Vol. 1 (Spring, 1976): 50-74.

esa superficie casi líquida, electrónica y móvil que refleja el mundo exterior, en muchas obras de Downey el espejo parece enfrentarse a otros que reflejan no lo mismo sino a otro cambiante. En su artículo "Autoretratos" de 1988, Raymond Bellour interpretaba los videos de Downey donde recurre el espejo como una serie de autorretratos que se iban retroalimentando, "errando" o vagando sin encontrar destino ni término, generando una sensación de vértigo²⁸. Es interesante esta imagen del vértigo, ya que alude un desplazamiento continuo y a la pérdida del sentido de la orientación, así como a un cierto desorden o una tendencia hacia la entropía y la ausencia de límites fijos, la cual sería explorada por Downey en sus videos e instalaciones de los años 70's y 80's de distintas formas.

Parte de esta exploración perceptiva la va a desarrollar Downey en el grupo Perception a partir de 1973. Perception fue un colectivo de artistas que trabajaban en video formado en 1971 por Steina y Woody Vasulka, Eric Siegel²⁹ y Vince Novak, al cual se unirían Downey, Frank Gillette, Beryl Korot, Andy Mann e Ira Schneider³⁰.

El nombre del grupo apuntaba al deseo de estos artistas de explorar fenómenos perceptivos a través del video, intentando ampliar las capacidades sensoria-

les e imaginativas de los espectadores y las posibilidades del video como materia artística. En el caso de los Vasulka, esta búsqueda pasaba por las ondas y campos de energías electromagnéticas del video y las frecuencias invisibles del sonido que se convertían por medio del uso de sintetizadores en imágenes abstractas cambiantes, maleables y expandibles en el tiempo. Downey también haría uso en sus videos de distintos elementos formales y aparatos electrónicos como sintetizadores para explorar distintos fenómenos perceptivos. Sin embargo, a diferencia de los Vasulka, desde un comienzo su exploración tuvo lugar a través de la participación del observador y la interacción entre cuerpos, materialidades, tiempos y espacios dispares reunidos en el video, el cual era interpretado por Downey como un sistema abierto capaz de convertirse en una herramienta de transformación social.

Este aspecto social se puede ver en el cambio que se produce en los videos de Downey en el proyecto más largo y conocido que tiene: Video Trans Americas. Esta sería una travesía por el continente americano comenzada en 1973 en la que se grabarían imágenes de distintas comunidades que Downey y sus compañeros de viaje irían encontrando a su paso para luego ir mostrando simultáneamente esas grabaciones

28- Raymond Bellour, "Autoretratos", Entre imágenes. Foto. Cine. Video (Buenos Aires: Ediciones Colihue Imagen, 2002), p. 317.

29- Los Vasulkas conocen a Siegel en 1970, y empiezan a colaborar e intercambiar equipo con él. Ver los archivos del vasulka.org, "Drift!", <http://vasulka.org/archive/Publications/FormattedPublications/DRIFT.pdf>, última visita enero 3, 2012.

30- "Drift!".

en los lugares que se visitaran. La idea era generar una interacción entre pueblos incomunicados que iría aumentando en información y mutando mientras se viajaba, para generar un diálogo visual entre espacios y culturas distintas trazando otro mapa de las Américas. En este proyecto Downey ampliaba el concepto de cibernética entendido como un sistema interactivo que por medio del feedback y las respuestas a nuevos estímulos que van generando cambios en los comportamientos para abarcar todo un continente gracias al video. No me adentraré en esta ocasión en este vasto proyecto, sino que me centraré en un ejemplo de los sistemas informativos, sociales e históricos que Downey exploró a partir de una extensión de lo sensorial basada en la percepción bipolar.

Downey comienza el proyecto Video Trans Americas con una serie de videos mono-canales que documentan sus trayectorias a manera de un diario de viaje, intercalando la observación personal con las reflexiones de otros miembros del grupo. No obstante, ya en sus primeros viajes por México, Downey empieza a pensar en la producción de videos bicanales a partir de sistemas de relaciones polares y binarias en un intento por generar una visualización e interacción con la imagen diferente que pudiese ir más allá de las polaridades³¹. Tras sus viajes entre 1973

y 1974 por Perú y Bolivia, Downey comienza a editar el material grabado en videos bicanales, traduciendo a lo formal y perceptivo una historial continental y local compuesta de tiempos diversos y múltiples lugares en un mismo sitio, así como de recurrencias históricas y transformaciones sociales.

Esto ocurre en videos como Lima/Macchu-Picchu, editado en 1975, obra bicanal que muestra en la pantalla izquierda imágenes de la ciudad de Lima, comenzando con la estación de tren y luego siguiendo a Downey mientras recorre los mercados y calles de la ciudad. Dispuestas en ritmos contrastantes, las imágenes revelan la trajinada vida urbana de Lima y sus diferencias culturales: la modernidad, representada por la estación del tren y su pesada maquinaria de hierro, es confrontada con el movimiento lento de los campesinos que llegan al mercado a vender sus productos y miran los trenes pasar desde el borde de una baranda, mientras que una manifestación política en la plaza central es cortada por una serie de planos de un improvisado partido de fútbol. Mientras tanto, en el canal derecho, la única imagen que puede ser vista es una silenciosa y quieta vista de Macchu Picchu, las piedras incas tan fijas e inmutables como su imagen video sin cambios aparentes.

31- "Since early, VTA has examined the manifold implications of binary systems, in the belief that understanding bipolar schemes would transcend them. A clear example is the use of two video channels as a means of developing further our twofold manner of perceiving and crystallizing them into a single notion in the mind". Juan Downey, Travelogues, Matehuala, México, Julio 23, 1973, catálogo With Energy Beyond These Walls, p. 330.

Tres temporalidades son contrapuestas en el video, sus diferencias y puntos de contacto tensados por los contrastes constantes en cada uno de los canales y entre ellos. La primera se proyecta en los rieles y trenes entendidos como residuos vivos de la modernidad y símbolos de su proyecto civilizatorio instalado en América Latina en el siglo XIX para paliar la barbarie del nuevo mundo³². No obstante, el video indica cómo el proyecto de la modernidad también se asociaría a movimientos revolucionarios en América Latina que se identificarían con la clase trabajadora y las minorías étnicas, uniendo en ocasiones el trabajador con el otro. Así, el proyecto moderno se encontraría compuesto por diversas capas y cruzado por sus propias contradicciones. La segunda temporalidad podría decirse que está conformada por los descendientes vivos del imperio inca, marcados por su lento ritmo agrícola. El tercer tiempo correspondería a la solidez y permanencia de las construcciones en piedra inca, los vestigios perdurables de una de las civilizaciones precolombinas más fuertes de América. Como tres modos de ser que coexisten en América Latina, cada uno representa una cultura hecha de remanentes del pasado que retornan alterados: los materiales desechados por la voluntad

férrea de la modernización, las contrapartes humanas que resisten el flujo de ese supuesto progreso y las ruinas de un pasado autóctono ambicioso.

El video encarna y visualiza un tiempo intermitente, una historia no lineal o progresiva: una historia que ocurre a saltos, tropiezos y retornos aparentemente arbitrarios. Así mismo, el lugar presentado es múltiples lugares a la vez, idéntico y a la vez diferente de sí mismo, o en palabras de Downey “un lugar es un ciclo de lugares”³³, en cuanto está formado por circunstancias particulares pero a la vez se encuentra entrelazado a otros tiempos e historias. En la instalación de video, las imágenes paralelas de los monitores sugieren circuitos abiertos, problemas que no se resuelven en un momento o que son retomados en otro y dados una nueva forma, una cara distinta, en relación con su propio tiempo y coyunturas. La propia percepción descentrada a la que obliga la instalación bicanal hace eco del descentramiento de los centros de poder e información que el proyecto Video Trans Americas buscaba, indicando una mirada alternativa, un mirar cruzado a los problemas recurrentes de América Latina que aún no han encontrado solución.

32- La maquinaria de hierro del ferrocarril probó ser la mejor manera de erradicar a algunos grupos de indios del sur de Chile, como fue manifestado en palabras de varios presidentes chilenos de finales de siglo. Un ejemplo fue el Presidente Federico Errázuriz Zañartu, quien en 1873 afirmaba con seguridad el progreso civilizatorio que traería el ferrocarril, el cual podría solucionar “en breve tiempo el problema de tres siglos, manifestando prácticamente a los bárbaros pobladores de aquellos ricos e inmensos territorios, el poder y las ventajas de la civilización.” Citado en Sofia Correa, Consuelo Figueroa, Alfredo Jocelyn-Holt, Claudio Rolle, Manuel Vicuña, *Historia del Siglo XX Chileno, Balance Paradojal* (Santiago de Chile: Editorial Sudamericana, 2001), p. 34.

33- Juan Downey, *Travelogues*, Yucatán, México, 7 de agosto, 1973, en catálogo *With Energy Beyond These Walls*, p. 103.

En la propia obra de Downey el material utilizado y grabado era continuamente reciclado, formando parte de un sistema en transformación. Un ejemplo es la instalación performativa *Video Trans Americas Debriefing Pyramid*, de 1974, que tuvo lugar en el *Everson Museum* en *Syracuse*. Junto a una escalera de caracol en la planta baja del museo, Downey instaló 14 monitores, 12 de ellos colgando del techo siguiendo los contornos de un cuadrado y mirando hacia el exterior de éste. Más arriba y formando la punta de una pirámide que seguía las proporciones de la pirámide de Keops, Downey colocó otro monitor con la pantalla enfrentando el piso. Éste encontraba su reflejo en un monitor ubicado de manera inversa al nivel del piso en la superficie de una plataforma. Sobre la tarima se ubicó descalza la bailarina *Carmen Beuchat*, quien durante la duración del performance realizó una serie de movimientos lentos, casi robóticos y rituales que contrastaba inesperadamente con un movimiento más fluido³⁴. Con algunos movimientos parecía como si la bailarina describiese los volúmenes de la pirámide³⁵, mientras que al caminar lentamente parecía como si caminara en alguno de los sitios de las imágenes que pasaban por las pantallas. En los monitores divididos en grupos de a

cuatro canales distintos, pasaban imágenes en blanco y negro de cuatro pirámides vistas por Downey en sus viajes por México y Guatemala: *Teotihuacán*, *Palenque*, *Tajín* y *Tikal*. A través de paneos lentos, las pirámides aparecían como ruinas eternas sujetas a un devenir pausado y a los cambios producto de la cámara que registraba sus formas.

La instalación generaba una serie de opuestos que se comunicaban: la civilización pasada en cuatro variaciones y la naturaleza circundante que la consumía, y un nuevo tipo de tecnología representado por el video y el monitor de televisión contrapuesta a su vez al cuerpo móvil debajo que era grabado a su vez en vivo. Contraponiendo la arquitectura de piedra a la estructura electrónica colgante de los monitores, lo aparentemente quieto e inmemorial entraba en contacto con la fragilidad y fluidez de la imagen electrónica así como con el cuerpo humano que en el centro actuaba de medio. El juego de proporciones y tecnologías, alturas y perspectivas se unía al descentramiento provocado por la bailarina, quien ocupaba un plano inferior y sin embargo conectaba todos los niveles a través del movimiento, la mirada y el gesto.

34- Entrevista de la autora con *Marilys Downey*, 9 de enero, 2012.

35- Catálogo *With Energy Beyond These Walls*, p. 134.

En este sentido, el cuerpo de la bailarina actuaba como un segundo canal, descentrando la mirada y contribuyendo a producir un vértigo visual e informativo. Downey escribiría en sus notas de la instalación sobre este “cuerpo humano visto en perspectiva, para generar una sensación de desgravitación similar a la pérdida de referencia espacial al escalar una pirámide”³⁶. La instalación obligaba a ejercer ese mirar desdoblado que llama a establecer conexiones entre un aquí y un allá y un más lejos de lo que alcanzo a ver desde un punto único, y simultáneamente llamaba a perder la orientación para volver a orientarse y ubicarse en un intervalo, un espacio entre otros y desde ahí mirar en múltiples direcciones a la vez.

En sus escritos de los años setentas, Downey daría un giro más político a sus investigaciones en video, repensando el potencial de transformación de la cibernética por medio del feedback. Para Downey, la retroalimentación era una herramienta revolucionaria, transmisora de la lucha de clases en el presente. Esta pugna se manifestaba en la jerarquía presente en los medios de comunicación,

principalmente en la rigidez de los sistemas informativos “unidireccionales” que contribuyen a moldear el comportamiento³⁷. Para Downey en cambio, el feedback es producto de la diferencia, del encuentro con lo distinto, la polaridad o realidades opuestas que entran en contacto y tocan sus bordes llevándolos a reorganizarse, a readaptarse al ambiente y la situación de cruce. Downey caracterizaba a la experiencia estética como ese enfrentamiento³⁸, un encuentro con la otredad similar a “la diferencia de potencial en dos emplazamientos (que) explica el movimiento de los electrones”³⁹ en el video. En ese encuentro e intercambio, Downey veía la posibilidad de generar un efecto en la cultura, la cual era a su vez concebida como un organismo sociopolítico⁴⁰, un cuerpo vivo en estado de cambio. La auto-observación provista por el feedback permitiría a la sociedad auto-examinarse, crecer y cambiar, sobre todo si se extendía a más usuarios la posibilidad de emitir su propia información dentro de un sistema descentralizado⁴¹. De esta manera, para Downey la cibernética era “una llamada al cambio social: una revolución dentro de la localización, el procesa-

36- Ibid.

37- Por ejemplo, Downey se refiere en el texto “Arquitectura, Video, Telepatía” a nuestra actual jerarquía piramidal opresiva, que informa mal a la base con el objetivo de permanecer en la cima”. Downey citado en catálogo With Energy Beyond These Walls, p. 201. Es interesante que Downey recurriese en sus obras a la imagen de la pirámide, sólo que para invertirla y multiplicar sus ejes, descentrándola.

38- Ibid, p. 203.

39- Ibid.

40- Downey, “The Smell of Turpentine”, en *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, ed. Doug Hall y Sally Jo Fifer (New York: Aperture y Bay Area Video Coalition, 1990), p. 344.

41- Downey, “Arquitectura, Video, Telepatía”, en catálogo With Energy Beyond These Walls, pp. 200-202.

miento y la dispersión de la información”⁴² llegando incluso a hacer un llamado a “una Revolución de la Información”⁴³.

Sin embargo, para 1988 y tras una serie de videos monocanales centrados en la transmisión y codificación de la información en distintas culturas, la mirada de Downey en torno a la tecnología cambiaría. En su escrito “El olor del aguarrás”, el autor reflexionaba con un dejo de melancolía en torno a esa utopía del video, desde una perspectiva personal y colectiva. Si en lo privado el video había indicado un camino posible hacia lo que Downey llamaba el “auto-desciframiento” o una suerte de arqueología del yo, la promesa de “balancear la política mundial”⁴⁴ que en él veían varios activistas y artistas (como los de Radical Software) se había visto resquebrajada. El video en los 70s había ofrecido la posibilidad de pensar en lo que el artista llamaba “neg-entropía global”⁴⁵, una negación de la tendencia entrópica de los organismos que permite encontrar orden en el desorden y modificar el ambiente para así sobrevivir, la cual traducida a los nuevos medios facilitaría que comunidades dispares compartieran información

hasta diseminarla hacia fuera para llegar a una suerte de espacio sin centro. Pero para finales de los 80s esa utopía de los nuevos medios se veía aplastada por una sobreabundancia de imágenes y mediaciones que en vez de afirmar la diferencia parecían tender a la homogenización industrializada, a generar un consenso forzado y a seguir estando en manos de unos pocos dueños. Si bien el panorama no era alentador, Downey veía la posibilidad de utilizar los medios, y especialmente el video, para volver públicas más subjetividades, hacer visibles y audibles más voces, y permitir que fluyera nueva energía a partir de esos encuentros entre diferencias, estableciendo nuevas conexiones y comunidades al crear un espacio relacional distinto. Para Downey, el video des-politizado era un video estéril, impotente, incapaz de afectar su entorno.

Es interesante que esta postura anticipara la posición de autores como José Luis Brea en torno a internet y la práctica artística en éste, sobre todo la necesidad que plantea este autor de producir las condiciones para un espacio público fortalecido donde se puedan constituir nuevas

42- “Arquitectura, Video, Telepatía”, en catálogo With Energy Beyond These Walls, p. 200.

43- Ibid.

44- “The Smell of Turpentine”, p. 345.

45- Ibid.

subjetividades y comunidades en el espacio virtual intersticial que puede generar la web⁴⁶.

Simultáneamente a la escritura de este texto, Downey estaba trabajando en su proyecto interactivo Bachdisc donde se abre una pequeña ventana de posibilidades para pensar los medios a través de otras voces. Desarrollado entre 1988 y 1989, el proyecto emerge como una continuación del video monocal J.S. Bach (de 1986), una mirada muy personal a la vida del músico barroco que se había desarrollado en parte como respuesta a la muerte de la madre de Downey y donde se exploraban los métodos de composición de Bach a través de la estructura narrativa del video y una multiplicidad de imágenes editadas. Bachdisc consistía en una instalación que utilizaba el video disco láser y comprendía una estructura de madera en la que se insertaba un computador Macintosh con el programa VideoStack Hypercard (una herramienta para realizar videos interactivos dentro del "hypercard" el cual funcionaba como tarjetas virtuales ordenadas en mazos que almacenan información, pueden alterarse y también interconectarse como lo hacen hoy los links de la red), además de dos pantallas paralelas que mostraban los contenidos de dos video discos en sonido estéreo. Ambos trataban con la fuga en sí menor de Johann Sebastian Bach para clavecín tomada del segundo libro de El clavecín bien temperado interpretada por Elaine Comparone.

La fuga está compuesta de tres voces, las cuales fueron tocadas separadamente por la pianista y grabadas desde distintos ángulos junto a doce versiones distintas de la misma composición. Cada una de las doce versiones fueron intervenidas y editadas por Downey, permitiendo enfocarse en detalles de la interpretación a través de close-ups, insertando partes de la partitura en la pantalla, e incluso ralentizando e invirtiendo la grabación, replicando así los propios contrapuntos de ésta. A través del mouse y del programa instalado en el computador, el espectador podía manipular los contenidos de los videos, optando por ver en una pantalla compuesta por múltiples imágenes cada una de las voces tocada separadamente, combinando dos voces distintas, viendo todas las voces siendo tocadas en conjunto, o las manos de la pianista invertidas tanto arriba-abajo como de izquierda a derecha⁴⁷. De esta forma, cada espectador recompondría y desdoblaba la fuga, reactivando sus componentes y reconstruyendo a su manera el orden, la secuencia y la forma de la obra.

Lo interesante del proyecto radica en la práctica multi-direccional que instala y el potencial de ver, oír y sentir diferentes voces creando posibilidades de participación más abiertas y transversales. Sin embargo, aunque el elemento utópico sigue estando presente en Bachdisc, Downey estaba consciente de la manipulación que implicaban sus propias selecciones subjetivas.

46- Ver José Luis Brea, "Online Communities: Experimental Communication in the virtual diaspora", *Over Here. International Perspectives on Art and Culture*, ed. Gerardo Mosquera y Jean Fischer (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004), p. 195.

47- Anne H. Hoy, "Juan Downey: 20 Years", en Juan Downey (Santiago: Editorial Lord Cochrane, 1989), sin número de página.

vas (tanto del contenido como de su forma) y que se encuentran presentes también en los medios. Volvemos al problema abierto por Selectramate 2: quién controla finalmente toda esa información acumulada? Cómo extender la posibilidad de crear y disseminar mensajes o cómo generar esa neg-entropía global?

La imposibilidad de escapar a la mediación de la información se manifiesta en una obra que se aleja de la idea de un arte tecnológico compuesto por máquinas sofisticadas cada vez más digitalizadas, y en cambio retorna a una de las formas más básicas (y análogas) de comunicación de la modernidad: la imprenta y su manifestación específica en la prensa⁴⁸. Corner fue una instalación que Downey presentó en 1985 en la exposición *Disinformation: The Manufacture of Consent*, en el *Alternative Museum* de Nueva York. La exposición se centraba en la manera en que los medios masivos de comunicación han sido sistemáticamente utilizados para promover ciertas formas de propaganda política y consenso público, celebrando una aparente diversidad de información y de opiniones mientras se promueve la auto-censura y el control sobre lo que publica. En una esquina del espacio de exposición, apretado entre dos muros, Downey colocó una serie de portadas y artículos de un periódico en inglés y otro en español que iban entre los años 1983 y 1985, contraponiendo las versiones de noticias dadas por el diario conserva-

dor *El Mercurio* con la opinión manifestada en la publicación marxista de *Cuba Granma Weekly Review*. Éstas presentaban a modo de evidencia distintas visiones sobre el Chile de la dictadura militar, así como sobre Pinochet y las posturas de su régimen, justificando por ejemplo el estado de sitio, acusando una supuesta distorsión de la información en el extranjero o denunciando el estado de represión en la nación y el apoyo económico recibido por ciertas naciones.

Si bien la intención de la instalación parece evidente y maniquea al oponer dos extremos que se plantean como versiones monolíticas de una verdad en las esquinas de un cuadrilátero, su articulación espacial y el sistema de información que pone en juego no lo es tanto. Ubicados como espejos invertidos que sin embargo no reflejan directamente al otro, cada reproducción de periódico aparecía en el conjunto como una reproducción de una reproducción ya mediada, un fragmento de una serie reiterativa cuya información codificada apunta a un mensaje ilegible e impuro que se descentra. Cada artículo enmarcaba y a la vez desplazaba al otro, impidiendo una lectura única respecto a un mismo objeto de análisis: es como ese mirar cruzado o desdoblado que se sitúa literalmente en el borde, en el intervalo, en un punto de colapso del sistema de información que se presenta. El mapa alargado que creaba la instalación de los periódicos (esquemáti-

48- No deja de ser interesante ese retorno al medio impreso en un contexto cada vez más desmaterializado que ya había sido anticipado y teorizado a partir de la imprenta como objeto en *La Galaxia Gutenberg* de Marshall McLuhan, publicado en 1962.

camente similar al mapa de Chile) era uno fragmentario, compuesto de retazos de información que circulan de un lugar a otro alterándose y transformando la percepción que se pueda tener de un espacio determinado. Si algo proponía Downey en términos políticos respecto a los medios no era una simple condena o fascinación ingenua por el juguete electrónico, sino estrategias para pararse en ese borde y a través de ese mirar cruzado generar otras lecturas que amplíen nuestra percepción del presente, del pasado y del futuro.

Bibliografía

- Bellour, Raymond. "Autoretratos", Entre imágenes. Foto. Cine. Video (Buenos Aires: Ediciones Colihue Imagen, 2002): 277-344.
- Brea, José Luis. "Online Communities: Experimental Communication in the virtual diaspora", Over Here. International Perspectives on Art and Culture, ed. Gerardo Mosquera y Jean Fischer (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004): 192-209.
- Correa, Sofia, Consuelo Figueroa, Alfredo Jocelyn-Holt, Claudio Rolle y Manuel Vicuña, Historia del Siglo XX Chileno, Balance Paradojal (Santiago de Chile: Editorial Sudamericana, 2001).
- Downey, Juan. "The Smell of Turpentine", en Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art, ed. Doug Hall y Sally Jo Fifer (New York: Aperture/BAVC, 1990): 343-347.
- Downey, Juan. "Technology and Beyond", Radical Software, Vol. 2, No. 5 (Winter, 1973): 2-3.
- Fernández, María. "Detached from History: Jasia Reichardt and Cybernetic Serendipity", Art Journal, Vol. 67, No. 3 (Fall 2008): 6-23.
- Heims, Steve J. Constructing a social science for Postwar America: The Cybernetic Group, 1946-1953 (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1991).
- Hoy, Anne H. "Juan Downey: 20 Years", en Juan Downey (Santiago: Editorial Lord Cochrane, 1989), sin número de página.
- Kelley, Jeff. Childsplay: The Art of Allan Kaprow (Berkeley y Los Angeles, CA: University of California Press, 2004).

Krauss, Rosalind. "Video: The Aesthetics of Narcissism", *October*, Vol. 1 (Spring, 1976): 50-74.

Lee, Pamela M. *Chronophobia. On Time in the Art of the 1960s* (Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2006).

Usselman, Rainer. "The Dilemma of Media Art: Cybernetic Serendipity at ICA London", *Leonardo*, Vol. 36, No. 5, (2003): 389-396.

Wiener, Norbert. *Cybernetics. Control and Communication in the Animal and the Machine* (New York: John Wiley and Sons, 1948).

Wiener, Norbert. *The Human Use of Human Beings. Cybernetics and Society*, segunda edición (Nueva York: Doubleday Anchor Books, 1954).

Catálogos

Marta Minujín. *Obras 1959-1989* (Buenos Aires: Malba, 2010).

With Energy Beyond These Walls (Con energía más allá de estos muros) (Valencia: IVAM, 1998).

Sitios y artículos en internet

Alonso, Rodrigo "Elogio de la Low Tech", en roalonso.net, http://roalonso.net/es/arte_y_tec/low_tech.php.

EAI Archives Online. A Kinetic History, "Juan Downey. Three Way Communication by Light", http://eai.org/user_files/supporting_documents/juan_dowey.pdf.

vasulka.org, "Drift!", <http://vasulka.org/archive/Publications/FormattedPublications/DRIFT.pdf>.

Arte Correo como Trayectoria experiencias

LOS AFECTOS Y LAS REDES DE PRODUCCIÓN DE AFECTOS COMO PRINCIPAL OBJETO DE ANÁLISIS NOS REVELA ESTOS PROCESOS COMO PROCESOS DE CONSTITUCIÓN SOCIAL. LO QUE SE CREA MEDIANTE LAS REDES DE TRABAJO AFECTIVO ES UNA FORMA DE VIDA.

Michael Hardt²

Hay un punto de enlace en las trayectorias de la historia del arte que han conectado las formas de producción del video arte, con las redes de arte correo a principios de los años 70s en el contexto sudamericano que permiten repensar las formas de vida. Este punto de conexión, como toda articulación crítica, puede conflictuar las trayectorias rígidas de la historia y sus relatos que se han acomodado para explicar ciertos momentos. Repensar nuestras historias parece ser la herencia que

nos han dejado a los investigadores del futuro, aquellos que se dedicaron a guardar y archivar sus experiencias en los 60s y 70s. Ellos probablemente sabían que no iba a ser fácil revolver algunos momentos que estarían mejor inertes para algunos y que muchas veces generarían dolor y rabia para quienes los vivieron. Volver en Chile a los años antes de la dictadura militar de Pinochet no es fácil ni siquiera desde la investigación en arte, porque en las desmemorias colectivas siempre hay alguien que ha sido omitido, situaciones olvidadas que al reactivarlas, producen desconcierto. A veces nosotros hoy día dudamos en que estas coyunturas hayan sucedido realmente. Pero afortunadamente, las experiencias no se registran exclusivamente en los objetos y recuerdos, son energías vivas que se proyectan más allá de los muros de la historia y vuelven como ecos a tomar lugar y sentido para muchos.

Para pensar en el contexto de las prácticas artísticas en los 70s y 80s³ y relacionarlas con el video arte, es necesario

1- Paulina Varas. Vive y trabaja en Valparaíso, Chile. Investigadora y curadora independiente. Posee estudios en artes visuales y detectivismo, es candidata a doctora en Historia y Teoría del arte por la universidad de Barcelona. Directora de CRAC Valparaíso, plataforma independiente de investigación y residencias sobre la esfera pública. Investigadora externa del CIDACH de la Universidad de Playa Ancha Ha publicado diversos textos y ensayos en publicaciones especializadas e independientes y realizado diversas curatorias en museos y espacios públicos. Ha sido parte de equipos de investigación y constitución de los archivos de arte de: Guillermo Deisler, CADA y Luz Donoso.

2- Hardt, Michel Trabajo Afectivo en: <http://aleph-arts.org>

3- Otros textos publicados recientemente por la autora sobre las prácticas artísticas de los 70s y 80s en Chile se referencian aquí: VARAS, Paulina "Convocaciones del archivo" en: AAVV Revisión/Remisión de la historiografía de las artes visuales chilenas contemporáneas Ocho libros editores, 2011; Catalina Parra. El fantasma político del arte Ediciones Metales Pesados, 2011; Una acción hecha por otro es una obra de la Luz Donoso, Catalogo de la exposición en CEAC, Las Condes/UC, 2011; La acción del otro, la acción de nosotros revista Travesías n 2, Rennes, 2012; From the effect to the affect and these translation. Art and Marging Magazine, MIT press, 2012.

Video Arte. as y distribución de por activar Paulina Varas¹

deshacer el camino y situarse en el momento en que la práctica del video se situaba en un lugar común con otras manifestaciones de contrainformación como era la red de arte correo. Para entender el trabajo del artista de video arte Juan Downey en esta coyuntura, hay que revisar antes el proyecto artístico del artista Guillermo Deisler⁴ con la red de arte correo y a partir de su condición de editor de "ediciones mimbres", realizadas a mano desde 1963 como un primer momento de las artes visuales en Chile para pensar en artistas autoeditándose.

Video Arte y Arte Correo, son formas de producir que se enlazan en su origen como estrategias de cuestionamiento sobre los canales de información oficiales, además proponen una mirada política sobre los mismos modos de producción al interior de redes de trabajo colaborativas. Se trata también de formas de arte conectadas con las formas de vida.

TRAYECTORIA UNO

En el año 1971 tuvo lugar en el Centro de Arte y Comunicación (CAyC) de Buenos Aires la "Exposición internacional de proposiciones a realizar (investigaciones poéticas)" bajo la coordinación del artista Argentino Edgardo Vigo con la colaboración de Ellena Pelli y Clemente Padín. A dicha exposición fue invitado como representante chileno, el artista y editor Guillermo Deisler, quien en ese momento vivía en la ciudad de Antofagasta al norte de Chile. Esta invitación fue la consecuencia de una serie de otras colaboraciones anteriores que Deisler había mantenido con muchas personas de la red de arte correo internacional donde Vigo y Padín estaban inmersos. Esta invitación también es un importante momento de articulación afectiva del proyecto emancipador del arte correo en el contexto sudamericano. Padín, Vigo y Deisler conformarán un bloque de conexiones que desarrollará una serie de acciones de arte, exposiciones, travesías objetuales y acciones de apoyo, donde el arte y la

4- Guillermo Deisler (1940-1995) artista, grabador, editor, escenógrafo, poeta y arte correista, nació en Santiago de Chile y murió en Halle, Alemania lugar donde residió luego del exilio político.

política se fundirán en un objetivo común: la creación de circuitos alternativos para la comunicación como nuevas formas de vida.

TRAYECTORIA DOS

En 1972 en el contexto de la Bienal Coltejer en Medellín, Jorge Glusberg en ese entonces director del CayC de Buenos Aires, organizó una exposición junto al grupo de artistas argentinos llamado grupo de los trece⁵ que denominó "Hacia un perfil del arte latinoamericano". Fueron invitados más de 40 artistas de distintas nacionalidades. Dos chilenos fueron convocados, Juan Downey y Guillermo Deisler. La convocatoria proponía que cada artista realizara una obra ajustada a "las dimensiones normalizadas por IRAM (Instituto Argentino de Racionalización de Materiales)...este sistema económico y fácilmente reproducible no es producto del azar, sino propio de nuestras imposibilidades económicas que aún no disponemos"⁶. Esta hoja permitía luego realizar una serie de copias con la técnica heliográfica, cuestión que permitió que se tuvieran múltiples y que la exposición fuera realizada en muchas ciudades de Europa, Estados Unidos y Latinoamérica a veces simultáneamente. Esta propuesta de generar un sistema de trabajo, cuyo modelo de producción altera el formato tradicional expositivo, vincula justamente los orígenes y proyectos de

artistas que desarrollaban sus obras en el contexto del video, la poesía experimental y el arte correo.

TRAYECTORIA DEL ARTE CORREO

El arte postal, sobre todo se originó como una red descentrada, más allá de un grupo específico, se trataba de redes colaborativas que alteraban el orden clásico de distribución. Se trataba de un circuito de información que se generó inicialmente utilizando el correo postal oficial a partir de la presencia diferida del remitente, más adelante este sistema se fue complementando con otras formas de intercambio solidario como por ejemplo utilizando el viaje de sujetos para trasladar remesas o en casos especiales la presencia real del remitente con el envío en su mano. Hay que considerar que las personas que integraban la red de arte postal, muchas veces no se conocieron personalmente, pero establecieron una intensa relación afectiva a partir de la presencia o ausencia de sus cuerpos, haciendo emerger otra manera de entender las relaciones entre una subjetividad política y su representación corporal. "la simultaneidad de este fenómeno de búsqueda de una comunicación de experimentadores en el campo de la actividad poética y artística, en otros continentes y rincones del planeta es un hecho ya sin discusión. Pero, como segunda aclaración básica debo agregar que es aquí

5- El grupo de los trece estaba conformado por los siguientes artistas: Jacques Bedel, Luis Benedit, Gregorio Dujovny, Carlos Ginzburg, Victor Grippo, Jorge Gonzalez Mir, Jorge Glusberg, Vicente Marotta, Luis Pazos, Alberto Pellegrino, Alfredo Portillos, Juan Carlos Romero y Julio Teich.

6- Glusberg, Jorge Hacia un perfil del arte latinoamericano, folleto del Museo A. Caraffa, Córdoba, 1972

donde confluye en esta constelación un fenómeno nuevo sumamente interesante.

Y es, que con la internacionalización del fenómeno de búsqueda de contactos, de público, de lectores y espectadores para estas obras postales viene a influir indirectamente a los creadores quienes comienzan a experimentar en mensajes posibles de leer sin las barreras idiomáticas y así se comienza, o mejor dicho, se recurre a aquellos sistemas de signos que permiten una lectura directa. En este sentido lo visual comienza a ser lo que preocupa en adelante...⁷. En el caso particular del artista Guillermo Deisler, sus operaciones epistolares y de lenguaje visual amplían la visión hermenéutica de ida y vuelta del sistema postal cotidiano. Esta acción de recibir mantiene implícita el acto de enviar y, sin duda, también considera fundamental la traducción de aquel objeto o carta recibida. La acción de traducir espacios y ficciones plurales de lenguaje y sentido, porque la traducción en clave poético-visual, inscribe la idea de transfiguración en la medida de multiplicar el significado diferido que no se refiere solo a la traducción de idiomas ya que esta especie de "ausencia de lenguajes" se conforma un cuerpo como dispositivo catalizador y "una estructura organizativa en estado de devenir"⁸. Esta idea de traducción es vital para activar su sentido en

el nuevo escenario donde se despliega el contenido de la carta. Aquí me gustaría proponer que el sistema del arte postal se activa como un cuerpo de trayectorias atemporales y deslocalizadas físicamente, y a la vez entramadas, reverberantes, contaminadas y afectivas.

El arte postal produce una relación a través de trayectorias que generan sistemas comunes de afecciones; el desplazamiento de las obras así como la reproductibilidad y pérdida del origen están estratégicamente visibilizadas en este contexto postal, a través de una especie de "coleccionismo del lugar" y un extrañamiento de lo que circula. Guillermo Deisler, Clemente Padín, Edgardo Vigo, Wladimir Dias-Pino, Álvaro y Neidé de Sá utilizaban regularmente el correo postal estatal para el envío de sus materiales visuales, pero también había una intensa red de relaciones construida por y con las personas en sus derivas particulares, desde quienes viajaban y portaban en su propio equipaje las cartas y materiales para entregárselas a otros en su punto de destino, hasta la presencia directa del remitente en la casa del destinatario con la carta en mano. La propuesta realizada en 1977 del artista Ulises Carrión del "Sistema Internacional de Arte Correo Errático (SIACE)"⁹ como una "alternativa a las Oficinas de Correo oficiales" impulsaba otras posibi-

7- Guillermo, Deisler Inédito

8- Susan, Kelly The Transversal and the Invisible: How do you really make a work of art that is not a work of art?
En: http://republicart.net/disc/mundial/kelly01_en.htm

lidades para transmitir mensajes al margen del sistema establecido, inventando nuevas formas de intercambio como señala el texto "El mensaje debe enviarse a la oficina del SIACE por cualquier medio, excepto por el Correo oficial. Puede ser entregado por el autor o por cualquier persona" y finaliza "Al usar el SIACE, usted contribuye a la única alternativa a las burocracias nacionales y fortalece a la comunidad internacional de artistas". La necesidad urgente de crear nuevas formas de intercambio no sólo se debía a una expansión del sistema artístico para una comunidad establecida, si no que también se instalaba como una interpelación de los sistemas de circulación en el marco de un contexto político. Los aparatos represivos de los regímenes dictatoriales en Latinoamérica y Europa del Este no lograban revisar la gran cantidad de remesas que pasaban por sus espacios de control. De esta manera, se conformaba un intersticio por donde se filtraban las cartas y envíos mas allá del control signico y corporal de los sujetos, que en el caso de artistas de esta red viviendo en el exilio político como el caso de Guillermo Deisler, adquiría un valor de sobrevivencia epistolar "Para los latinoamericanos, y ya somos unos cuantos los creadores, que voluntariamente o impulsados por circunstancias políticas se ven obligados al exilio, los que trabajamos en "arte por correo" se transforma en el paliativo que neutraliza esta situación

de "ciudadanos fallecidos", como ha dado por llamar el escritor paraguayo Augusto Roa Bastos a esta masiva emigración de trabajadores de la cultura del continente sudamericano"¹⁰.

A través de estas redes de colaboración se demuestra una alta efectividad a la hora de pensar en modos de producción que activaron lugares no transitados por las artes visuales de "salón". El sistema propone la manufactura relacionada con una clara conciencia de la distribución de aquellos objetos, poemas, cartas o dibujos, que tienen la capacidad de transformar y a su vez, funcionan como cruces de la crítica a modo de acción transversal entre arte y cotidianidad, cuestión que hoy permite repensar no sólo lo que se distribuye como arte y técnicas asociadas si no que expone e inscribe una exploración de escenarios y un reconocimiento tanto de capas de lectura de semióticas visuales como de nuevos abordajes de técnicas para producir un nuevo objeto de intercambio, más cercano a su potencial traducción como sistema de registro o cartografía de simultaneidades y deslizamientos culturales.

9- Ulises Carrión "Sistema Internacional de Arte Correo Errático. Una alternativa a las Oficinas de Correo oficiales", documento escrito en Amsterdam en 1977. Reproducido en: Mauricio Macin (editor) Arte Correo Museo de la Ciudad de México, 2011 pag 246

10- Guillermo Deisler, texto inédito.

Estar desconectado

ex

Siegfried

Prefacio

Si hoy en día uno casualmente dice la palabra de la cual su abreviatura es "PC", suena muy anticuada. Aunque los Computadores Personales se masificaron solo hace veinte años, el concepto del PC está pasado de moda. Ya no hay nada personal acerca de los computadores.

Por un lado, los dispositivos informáticos se han acercado cada vez más al cuerpo de sus usuarios, sin duda comparable con las funciones descritas por Oswald Wiener en el "Bio adaptador"¹. Uno acaricia sus pantallas, se acomodan en la mano, nos despiertan en la mañana, y para muchas personas son las últimas cosas que tocan antes de ir a dormir por la noche. Gran parte de los datos que habita en los dispositivos está personalmente codificados, y sólo pueden ser decodificados por completo por el propietario del dispositivo. Estas aplicaciones organizan la vida privada de las personas, así como también el trabajo, el estudio y la escuela.

La oficina está en cualquier lugar. La vida es manejada administrativamente.

Los artefactos telemáticos se han convertido en apéndices íntimos de las formas de vida biológica: les ayudan a hacer frente a la realidad tecnológica, y facilitan su orientación en él -la última interfaz antes de que desaparezca como un adaptador irreconocible al interior del cuerpo. Estos artefactos son una parte integral del paraíso de agregados que se requieren para vivir en armonía con el mundo, y que dicho mundo pueda tolerarnos hasta cierto punto.

Por otro lado, las computadoras han dejado de ser autónomas estaciones de trabajo y diversión como el Atari ST (Sixteen / Treinta y dos) o la C (Comodoro) 64, la base estructural y de experiencia para los equipos que vinieron después. No importa dónde los usuarios de los actuales Computadores Portátiles y estaciones de trabajo digitales se encuentren, están conectados con los servidores telemáticos (hub's) para mandar, ordenar, distribuir, informar, y para la propaganda. Como regla. Las máquinas individuales ya no son terminales; funcionan como componentes interconectados de un sistema de telecomunicaciones e informática, de los cuales muchos otros están conectados al mismo tiempo, y que dialogan entre sí o contra ellos.

Son veloces flujos conductores de información y comunicación. Aquí el artefacto individual ya no es particular, es decir, individual y distinto, de hecho, en sentido estricto ya no es un sólo elemento porque se limita a ser un repositorio para una serie de otros artefactos (apps, entre otros) que, a su vez, sólo están en funcionamiento de vez en cuando -cuando son necesarios. La particularidad o especificidad de estos artefactos consiste en la forma en como se actualizan. Cada compu-

1- Oswald Wiener, escritor y teórico, en un ensayo visionario titulado 'Der Bio-Adapter' (1965-66), plantea temas esenciales relacionados con la expansión de las capacidades humanas mediante el uso de interfaces internas y la consiguiente facultad de control del entorno. [nota del traductor, fuente: <http://www.c7projects.com/loop/?p=55>]

lo & istir conectado Zielinski

tadora portátil o PowerBook o iPhone, que ya ni siquiera tienen drivers propios, son una conexión individual con otros dispositivos llamados "redes sociales". El vástago de "soci-" proviene del latín "socius", un compañero, en la forma adjetival "social" es un concentrado de su significado original; es decir, ser un participante, que se asocia con otros, esta en una relación de intercambio recíproco -ni más, ni menos.

Los usuarios operan máquinas actualizables. Los dispositivos individuales funcionan como receptáculos temporales, que sirven para una infinidad de otros artefactos programados de forma similar, como son las aplicaciones. Las apps sólo se utilizan cuando es necesario. Su particularidad consiste en la realización instantánea. Al igual que para los primeros cien años del cine, la variante especial que se estableció implicó el pago de una suma determinada de dinero para alquilar tiempo para diseñar, los usuarios actuales de las redes telemáticas pagan por las actualizaciones de las aplicaciones de los programas y servicios. Las apps han dejado de lado los diversos dispositivos de hardware y son temporalmente re-importados cuando son necesitados. Los programas proveen ahora un servicio en arriendo, se les trata como trabajadores invitados o trabajadores digitales alquilados.

Un fenómeno es particularmente extraño cuando se modifica el nombre de un aparato de 1967 fabricado por Ampex llamado "Instant Replay", se puede continuar la idea de Vilém Flusser, en donde la tecnología

de grabación electrónica, se podría definir como arqueología instantánea². Este ejemplo es particularmente interesante en la fotografía digital.

Debido a que el tiempo entre la grabación y reproducción de imágenes es tan corto, cualquier persona o puede verse tan sólo una fracción de segundo atrás, y con este conocimiento pueden mejorar su apariencia para las siguientes fotos. Los jóvenes practican esta técnica cultural de arqueología a tiempo real de una manera extrema. Plataformas como YouTube o MySpace son las zonas de juegos para los excesos de esta técnica cultural.

¿Es esto realmente una forma de recordar o simplemente un estiramiento del presente hacia el pasado? ¿No es esto una especie de prospectiva arqueológica o incluso una forma de "de-recordar" (de-remembering)?³ La arqueología instantánea no se ocupa de mirar hacia atrás, sino que mirar a través de lo que acaba de transpirar mientras se enfoca en el futuro. Sin embargo, al ser ya objeto de un tema pasado en el instante, algo sucede que asciende a la abolición del presente. El presente se convierte meramente en un efecto para el futuro; una mínima, no cuantificable cantidad de tiempo; simplemente un momento de actualización. La reducción extrema de los tiempos de almacenamiento, junto con la expansión simultánea de la capacidad casi

2- Annika Kuhlmann actualmente escribe su tesis en la Universidad de Arte de Berlín, llamada Nostalgias instantaneas. Me gustaria agradecerle por nuestras conversaciones en torno a estos temas.

3- Sobre este neologismo ver Bartels, Erinnern, Vergessen, Entinnern: Das Gedächtnis des Internet (Cologne 2000), pp. 7-16.

infinita de almacenamiento, no han conducido al pasado hacia el olvido, sino que es la imposibilidad de disfrutar un presente víctima de este paradigma. Ya no hay tiempo para eso. Futuro y pasado tienen que ser unidos directamente y con eficacia.

Esencialmente, esto significa la aplicación de las ideas cibernéticas en un contexto psico-social. La creciente capacidad para llevar a cabo el "cálculo instantáneo de las interacciones de gran complejidad", ya identificadas por Zbigniew Brzezinski en 1970 como una característica principal de una "sociedad tecnocrática". Ahora la voluntad y la necesidad de participar en la interacción social, se ha convertido en un estándar en las descripciones de sus currículos para optar por un trabajo, la inmediatez como habilidad es el próximo "bien mayor" en el manejo indirecto de la comunicación técnica.

No obstante: El YouTube luego existe de la moderna era contemporánea, que muchos teóricos continúan llamando "post-moderna" a falta de un mejor término, es un avance en comparación a la vanidad del cogito ergo sum (pienso, luego existo) de la era moderna clásica. Las reservas de Lacan acerca de la consistencia lógica de la relación entre el pensar y el "yo", esta muy bien confirmada por los rituales basados en la tecnología cotidiana de fines del siglo XX.

La noción de un bloque cerrado de la hegemonía siempre fue una quimera, al igual que la idea de sujeto fuerte e incólume como el centro del universo. La noción de un sujeto delicado, sin embargo, podría

ser útil para la formulación del concepto de una vida oscilante/vibratoria, según lo propuesto por Gianni Vattimo. Por esto Vattimo entiende un sujeto débil; en mi opinión, un sujeto sólo puede derivar su fuerza en su relación vital con el Otro, y de esta manera puede convertirse en un sujeto fuerte a través del otro. Muchas buenas ideas son paradójicas.

Los avances del "tú" para convertirse en el centro de la atención, sólo existen como un "tú" electrificado. Vilém Flusser, intelectualmente formado en la filosofía del diálogo de Martin Buber, en los últimos años de su vida definía esto como una posibilidad para el individuo de acercarse nuevamente a Dios, después de que Dios ocultara muy bien su rostro en Auschwitz. En esta variante de la filosofía religiosa judía el encuentro con el "tú" (o "ustedes") es la única posibilidad de contemplar el rostro de Dios. En términos de una red telemática esto significaría para Flusser, de monitor a monitor, de una terminal a otra, si es que llegaran a tener afecto el uno por el otro.

"Es porque a través de la imagen computarizada, puedo hablar con otra persona: me envía su imagen, puedo trabajarla y se la envío de vuelta -por lo que esta es la imagen judía. Esto no es un ídolo. Este no es paganismo. Es una manera de amar a mi vecino, y por amar a mi vecino, amar a Dios. Por lo tanto -no soy un buen talmudista- yo diría que desde el punto de vista del Talmud, la imagen sintética computarizada es perfectamente judía"⁴

Así fue como Flusser percibió las cosas ante la dura llegada de la forma de realidad dialógica desarrollada en Internet. El cineasta británico Chris Petit, quien se hizo internacionalmente famoso por su road movie *Radio On* (1979), pone magistralmente en escena el nuevo estado de ánimo en otro road movie, treinta años después: *Content* (2009). Esta película está motivada por la

4- Vilém Flusser entrevistado por László Beke y Miklós Peternák (1990); la entrevista está en el DVD *We Shall Survive in the Memory of Others* (Budapest/Berlin 2010), publicada por C3 Budapest y el Vilém-Flusser-Archiv Berlin.

idea de que la cámara y el automóvil son dos dispositivos que se originan por el mismo contexto de dispositivos. Los jóvenes de Petit se mueven delante de la cámara, que en Content es una cámara web simulada, al igual que en una extraña sala de espejos donde en los que constantemente se enfrentan diferentes personas que quieren arrebatarse mutuamente su imagen. Se estilizan para una visibilidad total, mientras que al mismo tiempo, tratan de ocultar su interior, bajo las alas de los sombreros, detrás de las cascadas de cabello cayendo sobre sus ojos, detrás de las gafas de sol descomunales, girando la cabeza para presentar sus caras en el semi-perfil. DOPPELT S. UNTEN.

“Sólo una vez, por un día en mi vida, me gusta sentir que yo y todos los que me hablan, hablarán con sentido.”

“Me gustaría enamorarme antes de que sea demasiado tarde, no me importa con quién.”

“Me gustaría tener un sentimiento de asignación a la vida, no sentarme aquí calculando cuanto sexo he dejado pasar. Difícilmente el equilibrio sigue ahí.”

El equilibrio -en una perspectiva temporal es el presente, de lo que hemos estado hablando. Los jóvenes protagonistas de Petit, que lanzan tales sentencias, se sitúan delante de la cámara como si estuvieran en una extraña sala de espejos donde continuamente conocen a alguien que quiere robar su imagen. Ellos se estilizan, mientras que al mismo tiempo tratan de ocultarse: en las alas de los sombreros, los flecos que caen detrás de sus ojos, gafas de sol enormes, sudaderas con capucha, o girando la cabeza fuera de la cámara a una posición de semi perfil. Esos juegos de esconderse y buscar son familiares para nosotros -en circunstancias históricas completamente distintas, desde las figuras de sombra existencialistas en las primeras películas de John Cassavetes *Shadows* (1958) y *Faces* (1968). “Tecnologías del yo”⁵ es lo que Michel Foucault llamó a los ejercicios de búsqueda de identidad, en la década de sesenta. La Factory de Andy Warhol en Nueva York era el laboratorio ideal para el desarrollo de actitudes y posturas de este tipo.

I'll be your mirror, es la banda sonora de esta búsqueda de otra identidad, compuesta por Lou Reed en 1966 para Velvet Underground y cantada inspiradamente por Nico, la icono de la Factory de Andy Warhol:

“I'll be your mirror / Reflect what you are, in case you don't know / I'll be the wind, the rain and the sunset / The light on your door to show that you're home [...] Let me stand to show that you are blind / Please put down your hands / 'cos I see you”.

“Yo seré tu espejo / reflejar lo que eres en caso de que no lo sepas / yo seré el viento, la lluvia y la puesta de sol / La luz en tu puerta para demostrar que estás en casa [...] Deja pararme para demostrarte que estas ciego / Por favor, baja tus manos / 'porque yo te veo “. El imaginario de la superación de las separaciones paranoides, la causa de tanto dolor, a través de la reunión de la mirada romántica de lo uno y lo otro / el otro y el uno, al menos en los momentos de la éxtasis de la poesía rockera.

Las personas integradas en las redes tecno-sociales están posiblemente en la búsqueda de las reflexiones de los innumerables fragmentos de sus propios egos. Por otro lado, el centro de atracción de sus acciones es el anhelo de una contrapartida de su propia existencia y acciones, por el “tú”, al ser reconocido por su mirada, aunque si la formulación actual de tal aparente afirmación es sólo apariencia imaginada. Estos solitarios e interconectados individuos, no son simplemente singulares arbitrarios, como el grupo de Teoría Francesa asociado con la revista *Tiqqun*, que celebra con entusiasmo su extensión radical de las ideas situacionistas (bastante dispuestos a arriesgar daños

5- Discutido en el contexto de Campanelli, *Web Aesthetics* (Rotterdam 2010), p. 173

perjudiciales a las personas). Son individuos que están buscando posibles vocaciones, el reconocimiento significativo, —un particular— y respetuoso apego que van más allá de lo que experimentan cada día con sus cientos o incluso miles de asociados, que por el sistema llaman “amigos”.

Para el manifiesto que voy a presentar en un momento, es indispensable hacer una diferenciación que es familiar a todos, es la diferenciación entre existir y ser [existing and being]. No sólo desempeña un papel importante en la filosofía de Heidegger en cuanto a la diferencia entre existencia y esencia, es decir, entre lo existente y lo sin condiciones. La asociación que se extiende a las diferentes nociones de lo que es esencial corre a través de la historia del pensamiento occidental.

Sólo en pocas palabras:

En la Filosofía del derecho de Hegel, la diferencia se refiere a la cuestión de sí y cómo el particular / el individuo está

conectado con el todo, se percibe como una necesidad, o si su particularidad es suficiente, es así, simplemente existe: “La actualidad es siempre la unidad de la universalidad y la particularidad, la resolución de la universalidad en la particularidad, posteriormente parece ser auto-suficiente, sostenida y apoyada por el todo, si esta unidad no está presente, nada puede ser actual, aunque se puede suponer que tienen una existencia [existenz]⁶”.

En cuanto a las llamadas “redes sociales” de Internet, que juegan un papel similar para los jóvenes de hoy, como el estado hizo por Hegel, distingo por un lado entre vivir una vida que acumula pequeños procesos de comunicación basados en la tecnología, y que al mismo tiempo mediante estos actos tiene por objeto constituirse en referencia a la oscura “comunidad en red”. Por otro lado, está el sujeto consciente del entrelazamiento de las actividades de comunicación, y en un sentido amplio puede darse cuenta de sí mismo con relativa independencia de uno ellos —sin adherirse a ninguna desastrosa idea de unidad. En resumen, puedo distinguir entre un sujeto que, en general, sólo hace las funciones y funciona (y por consiguiente está subjetivado), y al individuo que tiene el coraje de ser dueño de sí mismo en ocasiones y en otras escapa de sí mismo, que desde el punto de vista de la filosofía dialógica presupone comunicación intencional con el Otro, incluyendo experimentos (técnicos). Desde este punto, se ha convertido en una imposibilidad concebir la sociabilidad como una experiencia positiva, como una sensación.

Si uno entiende los dos modos como las graduaciones de una escala, la existencia se relaciona más a lo universal que a lo particular, mientras que para ser es una prioridad es una necesidad percibir lo particular en lo universal. Dios puede

6- Hegel, Grundlinien der Philosophie des Rechts, Dritter Teil: Die Sittlichkeit, Dritter Abschnitt: Der Staat. Zusatz zu § 270, in: G.W. Hegel (Frankfurt 1986), vol. 7, p. 428f; English edition: Georg Wilhelm Friedrich Hegel, Elements of the Philosophy of Right, ed. Allen W. Wood, trans. H.B. Nisbet, Cambridge University Press, 1991, § 270, p. 302.

existir, pero no ser. Los seres humanos son, pero no pueden solo existir.

En mi manifiesto discuto algunos pre requisitos fundamentales para esta diferenciación y mantener su eficacia, o para volverse efectiva. En el lanzamiento del calendario del nuevo milenio The Cluetrain Manifesto (2000) proclamó que bajo las condiciones de las redes digitales todos los mercados globales son conversaciones. Por el contrario, sostengo que no todas las conversaciones deben ser necesariamente los mercados.

El título de mi manifiesto es un hommage (homenaje) a dos obras de la época dorada de la industrialización: Psychopathia Sexualis del Barón Richard von Krafft Ebing [Psicopatía Sexual] (1886) y Psychopatia Criminalis de Oskar Panizza [Psicopatía Criminal] (1898). En su estudio meticulosamente detallado de la desviación sexual, el científico psiquiatra y forense Krafft-Ebing logra admirablemente mantener un equilibrio entre los múltiples fenómenos de desviación y la inclinación del científico por la integración.

(Latin!) el folleto de Panizza, modelado en el libro de Krafft-Ebing, en la superficie pretende ser una guía para la identificación de las energías y las manifestaciones de la criminalidad, pero emerge realmente como un descarado manual contra la melancolía, la angustia, el llanto, y la paranoia como la inevitable consecuencia de estar subordinado a la autoridad. "Sólo cuando se tiene comunicación con la persona infectada, gente sin esperanzas, [...], con los liberales de izquierda, con el cultivo precedente del manicomio para lunáticos, la semilla comienza a crecer en los corazones de estos jóvenes, algunos de los cuales probablemente perteneció a los hombres de la Asociación Cristiana de Jóvenes (YMCA), donde se bebía el té de la inocencia [...] y surge el estremecimiento de la pasión por el mal ", así escribe Panizza en el primer párrafo sobre parálisis cerebri, el ablandamiento del cerebro.

Contra la psychopathia medialis – para una esquizofrenia normal Un manifiesto mínimo

1. El arte y las teorías que poseen afinidades al pensamiento y tecnologías avanzadas, demandan de las máximas capacidades de movimiento (moveability)⁷. Estas capacidades de movimiento no son lo mismo que la movilidad que se nos demanda día a día, y que se nos presenta como una necesidad inherente. La capacidad de movimiento no nos ofrece por sí misma una forma de explotación, por lo que, no se entiende como explotación. Nuestra capacidad de movimiento se las arregla por medio de mínimas aunque cuidadosamente seleccionadas posesiones. Cultiva una vida ambulante y trata de orientarse en el mundo sin las disciplinas establecidas. Es en el mejor sentido, indisciplinada. No puede ser disciplinada. Se trata de una apelación por la teoría y la práctica situada en un in-between (entre) disciplinar, entre un replanteamiento de territorios, entre los dispositivos (dispositivos) del poder, que Michel Foucault identificó, sobre todo en la sexualidad, la verdad y el conocimiento. A esto le podemos añadir las redes.

2. Globalización es un concepto que está profundamente entrelazado con la economía, la cultura y el poder político. La palabra se origina a partir de un vocabulario que no tiene nada que ver con el

7- Nota del traductor: Se realiza la diferencia entre moveability, entendida como capacidad de movimiento y mobility como movilidad

arte. Nuestra preocupación se justifica en la posibilidad de dar a conocer nuestro trabajo en todo el mundo, sin caer en la trampa de (pre) determinaciones, por lo que, necesitamos otros conceptos y otras orientaciones. Poetas y filósofos como Édouard Glissant de Martinica, son capaces de entregarlas. Glissant opera con el concepto de mondialité. Jacques Derrida tiene una alta valoración de este concepto. Con mondialité ambos pensadores describen la cualidad de las relaciones mundiales, las cuales no son definidas en términos de su racionalidad propositiva, sino como “poesía de las relaciones”. Arte y teoría fueron creadas con la ayuda de ideas y medios avanzados, en este sentido teoría y práctica se devienen “mondiale”.

3. En el caso de la duda y con la opción de poder elegir alternativas, el riesgo de decidir a favor de la posibilidad es más apropiado que la decisión pragmática a favor de la realidad. La ciencia, tecnología y arte modernos, han extendido sus energías por más de cuatrocientos años, haciendo invisible visible y lo imperceptible perceptible. Traduciendo la naturaleza a datos binarios y renderizando (rendering) las relaciones sociales, incluyendo sus estructuras finas y sistemáticas, estos procesos están hoy en día muy avanzados. Mientras más el mundo de la tecnología está programada para hacer lo imposible posible –lo que significa, realizar su función– vale la pena llevar a cabo el intento de comprometerse a confrontar lo posible con sus propias imposibilidades. Esto podría ser un programa alternativo para establecer la cibernética como una cultura y tecnología social.

4. En las sociedades más avanzadas, –avanzadas, significa sociedades tecnológicas basadas en la industria y los servicios– vivimos en situación permanente de prueba. Nuestro medioambiente está diseñado como un departamento de prueba, que es a su vez el nombre de un gran grupo de los años ochenta (Test.Dept.) originarios de la ciudad de Glasgow en Escocia. Ideas y conceptos que tibiamente vieron la luz del día y han estado sumidos a pruebas de viabilidad en el mercado. Por contraste, en la elaboración de procesos artísticos la experimentación es precedente a la prue-

ba. Visto como una materia de principios, los experimentos son libres, y el fracaso siempre es posible. Las pruebas, por otra parte, están ligadas a los propósitos claramente definidos y pre-ordenados objetivos que tienen que cumplir. Las pruebas sirven para crear productos. En una prueba, input y los esperados output están conectados de manera muy cercana.

5. En la modernidad temprana, la atracción de los laboratorios de alquimistas, no tenían como función primaria convertir metales en oro brillante. Por el contrario, la fascinación estaba en que eran lugares donde era posible adquirir una experiencia profunda de los procesos de cambiar algo menos perfecto en algo más perfecto. Este proceso consistía principalmente en investigar. Y la transformación de los transformadores era tan importante como la transformación de la materia

6. La teoría y práctica de las artes era realizada a través de los medios, entre otras cosas, no debía desperdiciar energía en renovar y restaurar el mundo, sino la interminable experimentación, la cual nunca es en vano, en la medida en que crea un mundo diferente al que existe. Porque el arte que utiliza medios, está basado en el tiempo –es decir, el arte se realiza en un espacio-tiempo continuo– una cosa es de vital importancia: para devolver a los que suponen ver y disfrutar de las obras que en algún momento han robado tiempo a su vida (Godard)

7. No vale la pena la enorme cantidad de tiempo y esfuerzo, que se requiere para ocupar el centro del poder cultural y tecnológico. Los movimientos de la periferia tienen gran libertad, gozan y mantienen la aún más la sorpresa. Estos movimientos no se oponen a excursiones ocasionales al centro, para de esta forma buscar otros lugares en la periferia. De manera contra-

ria: vivir permanentemente en la periferia sólo es recomendable si uno conoce las cualidades especiales del centro, y si uno tiene idea de cómo funciona. Sólo entonces se puede disfrutar de los movimiento en la periferia.

8. En más formas que una identidad dual, requisitos básicos para los activistas en el terreno de las artes, los aparatos, y teorías asociadas a ellos. En términos económicos, esto significa, dominar las tácticas de la guerrilla, y comprender como los hombres de negocios piensan y actúan (Pesoa). Para aquellos que tienen que lidiar con un equipamiento complejo, no es suficiente ser un poeta o un pensador. En el largo plazo no podrán salir adelante sin tener la experiencia de adaptarse y dirigir.

9. La imaginación y las matemáticas nunca han sido opuestos irreconciliables, y no lo serán tampoco en el futuro. Uno las puede usar como dos cosas distintas, posibilidades complementarias de entendimiento, análisis o de construcción de mundo. Los altos niveles de las matemáticas puras, sólo pueden ser alcanzados a través de la imaginación. Viceversa, la imaginación no puede descartar a la computación y su necesidad de cálculo. No hay lugar para opciones suaves en la teoría y la práctica de las artes que son realizadas con los medios.

10. Para producir cosas excitantes e inspiradoras, y procesarlas usando dispositivos que no necesariamente tienen son programados o de la ingeniería. No obstante, es una gran ventaja saber como programadores e ingenieros piensan su trabajo. Sin respeto por las metodologías y trabajo de otros, los proyectos complejos no son posibles.

11. Para los artistas que han tomado la decisión de comprometerse rigurosamente con los avances de la tecnología, no es suficiente ser un mero operador o mago. Para el mundo, un enfoque experimental exige actos de intervención, así como también actores que estén preparados para seguir una mirada práctica. Lo mejor es:

un mago operador o un mago operativo. Ya es hora de dejar de considerar como antagónico lo que Walter Benjamin formuló hace más de setenta años en "La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica", que los procesos del arte en la era simultaneidad limitada.

12. El macrocosmos político y social, así como el microcosmos de un cerebro individual, es determinado por una gran tensión, que una y otra vez amenazan con desgarrarse mutuamente. Uno no puede ser un psiquiatra o psicoanalista para participar de la teoría y la práctica del arte generada por los avances de las ideas tecnológicas. Sin embargo, es bueno saber de qué formas actúan en el campo de tensión delimitada por los sistemas de censura y de las zonas abiertas dedicadas a la imaginación. Esta se una de las razones porque el psiquiatra y filósofo Hinderk Emrich se ha convertido en uno de mis maestros más importantes.

13. Los sueños son la máquina mental más poderosa, no la podemos regular, pero podemos disfrutar enormemente de ella. Cultivar uno de nuestros propios sueños es tan importante como la práctica constante de la vida diaria. Cuidar de los sueños de otros, debemos dejárselo a otros. Esa es la razón por la cual desconfiamos de las personas que quieren saber que que hemos soñado y poder interpretarlo.

14. El arte producido por las ideas y tecnologías avanzadas, no tiene que incrementar necesariamente los misterios del mundo. Pero incrementar la cantidad de obviedades o costumbres. Ya tenemos suficiente de esto sin la contribución de artistas y teóricos.

15. El difícil balance de las artes visuales es ser capaces de expresar lo invisible, usando los recursos de lo visible. Esto aplica de igual forma al mundo acústico y al de la poesía: para hacer lo que no es imaginable tonalmente accesible para la audiencia y formular lo que no se puede expresar en el lenguaje un acuerdo formal que posea el mayor grado de libertad.

La tarea más importante es sensibilizar, utilizando los significados e instrumentos de la estética, o mantener a la gente sensible, en relación al otro, que no es idéntico a nosotros, que es un principio y en este sentido, un extraño. Esta tarea del arte no cambiará independiente de qué medios usemos para expresarnos.

16. Cuando los distintos niveles de la realidad artificial (instrumentos análogos, dispositivos de grabación, computadores, programas, herramientas digitales) son mezclados de manera conjunta en una producción estética, se hacen indistinguibles, la necesidad de señalar la estructura técnica de estos distintos niveles –como la vanguardia clásica hizo– reside en sus antecedentes. Al fin, todos los parámetros de diseño pueden ser reunidos en una relación que es libre.

17. Bailando eternamente sobre mesetas que están encima de volcanes que engañan a la gente en diletantismos profesionales, y que actualmente, veneran a los aficionados como modelos de la acción estética. El coraje para subir alturas verticales, ayuda a estas personas a evitar resbalar en las suaves y seductoras mesetas. Sin embargo, necesitamos de ambos movimientos, de los horizontales y verticales –tan elegante como un final al saltar de la cruz formada por dos líneas. (En memoria de Dietmar Kamper, quien murió diez años atrás.)

18. Para estar permanentemente conectado y perpetuamente enchufado, cansa rápidamente a la mente y el cuerpo (Mis pies están tan cansados, mi cerebro está tan conectado, canta Bob Dylan en “Love Sick”). Este estado es comparable a un prolongado paraíso artificial, el estiramiento del tiempo, que sólo las drogas puede inducir, pero que las máquinas pueden simular. The Long Now es un proyecto obscuro que fue desarrollado por ingenieros y programadores que quieren jugar a ser Dios.

19. Para evitar una existencia que se encuentra atrapada dentro del tiempo, y por tanto paranoica, y para evitar ser demasiado poco el tiempo, y por lo tanto, pensar que uno está en casa en los anillos de Saturno sumido en la melancolía y la amargura, es útil como principio cultivar la división consciente. Trabajamos, organizamos, publicamos y nos maravillamos a nosotros mismos en las redes. Estamos en rapsodia, meditamos, disfrutamos, creemos y confiamos en situaciones de manera autónoma, cada uno de manera separada y a veces con otros individuos. A esto se suma un acto de equilibrio: en una sola vida tenemos que aprender a existir on line y estar offline. Si no tenemos éxito en esto, nos convertiremos en meros apéndices del mundo que hemos creado, en meras funciones técnicas. No debemos permitir que la cibernética, la ciencia del control óptimo y la predictibilidad, triunfe.

20. Como el joven Wittgenstein escribió en el *Tractatus logico philosophicus* “El sujeto no pertenece al mundo, pero es un límite del mundo” (Proposición 5.632). Esto no ha cambiado. Ni siquiera luego de que la soberanía individual del sujeto de la modernidad europea fuera declarada muerta varias veces. Por el contrario. Sólo la fronteras han cambiado. El hecho de que dichos límites existan no nos ha afectado.

21. Tal como el cielo y el infierno, Internet no tiene un lugar. Sin embargo, cuerpo y mente pueden ser en un lugar al mismo tiempo. Para militar contra la sacralización de la red es útil desarrollar una relación profana hacia ellos.

22. Internet es uno de los no-lugares donde el ser físico y metal se disipa. Los sujetos, sin embargo, sean fuertes o débiles, no deben renunciar a su disposición a derrochar gratuitamente. No obstante, es tiempo de pensar en quién se beneficia de este derroche.

23. La mayor imposibilidad en que se puede trabajar en este momento es las relaciones de los individuos entre sí y, como consecuencia, las relaciones entre los muchos. Michel de Montaigne define la amistad (siguiendo a Aristóteles) como una constelación donde un alma vive en dos cuerpos diferentes de modo tal que dar o tomar es un tema. "Para tener compañía en la mesa, prefiero invitar a alguien ingenioso que pensativo; para la cama prefiero alguien bonito que bonachón; para ocasiones sociales prefiero los agudos[...]"⁸ Las relaciones entre amigos se caracterizan por la ausencia de dicha determinación de los objetivos y las intenciones. Esta ausencia no es una falta sino un reflejo de la mayor riqueza de la experiencia posible.

Berlín, junio 2012

8- De Montaigne, Von der Freundschaft (Munich 2005 edition), p. 16.

Buscar en el re

Siegfried Zielinski, reconocido teórico de los medios a nivel internacional, es actualmente profesor de la Universidad de las Artes de Berlín en el Departamento de Arqueología y Variantología de los Medios y director del archivo internacional Vilém Flusser. Sus publicaciones más conocidas incluyen "Audiovisiones: cine y televisión como entr'actes" (1989, Rohwohlt), "Arqueología de los Medios: sobre el tiempo profundo de la escucha y la mirada por medios técnicos" (2002, Rowohlt) y más recientemente sus 4 volúmenes de "Variantology" (el último publicado en 2010 y el quinto a publicar en el 2013, Koenig). En 2007 Andrés Burbano en Colombia publicó algunos de sus trabajos traducidos al español (Ediciones Uniandes) y desde entonces su trabajo ha despertado gran interés a este lado del océano. En Enero del 2012, Zielinski visitó por primera vez Chile para realizar una serie de actividades académicas, entre las que destacan su participación en el coloquio internacional de la 10ma Bienal de Video y Artes Mediales, y una conferencia magistral acerca del mundo de los aparatos de Athanasius Kircher, a propósito de una exposición sobre el mismo en la Biblioteca Nacional. Su trabajo está marcado por una reflexión en sumo creativa, que asocia lo que a primera vista parece no corresponderse; visionarios renacentistas y medios digitales, la luz que derrochan las luciérnagas y el CD-ROM. Siegfried Zielinski muy amablemente nos concedió una entrevista durante su visita en Santiago, en la que hablamos sobre su carrera, sus metodologías de investigación y el cine.

Usted cursó sus estudios en la Universidad Técnica de Berlín...¿qué hacía un filósofo en una universidad técnica?

Durante mi juventud deseaba estudiar escenografía, pero mi padre, que era músico, no lo podía financiar. Por eso comencé a estudiar teoría teatral. Ésto me permitió mantener al teatro como objeto de estudio, pero desde una perspectiva más bien científica, lo que finalmente me pareció terriblemente aburrido. Pero tuve la oportunidad de unirme a una tropa teatral estudiantil, y pude dedicarme a experimentar con la escenografía. A la vez, mi interés por las Humanidades crecía. Sobre todo me interesaba la cuestión de cómo la tecnología se podía tornar cultura. En la Universidad Técnica de Berlín había un Instituto para Lenguaje en la Era Tecnológica, que más tarde se convirtió, con mi ayuda, en el Departamento de Ciencias Mediáticas de la misma universidad. Hay que imaginarse que éramos unos pocos filósofos y artistas rodeados de veinte facultades de ingeniería, matemáticas, química, física, etc. Organizábamos seminarios con físicos, por ejemplo. Nos preguntábamos: ¿Cómo comunican los físicos? y ese tipo de cosas. Aprendí muchísimo durante esos años.

tiempo y recuperar el tiempo

Siegfried Zielinski

Entrevista por Natalia Möller González

Y luego ayudó a constituir en 1993 la Escuela Superior de Artes y Medios en Colonia, y fue su rector fundador durante 7 años ...

Así es. Ése parece ser mi destino: el de armar institutos o facultades. En ese tiempo la Escuela Superior de Artes y Medios de Colonia estaba a punto de cerrar por falta de un concepto global. Cuando me pidieron hacerme cargo de ella, dije (y lo recuerdo como si hubiese sido ayer): "Soy un anarquista. Si usted cree que puede confiar en un anarquista y darle total libertad, acepto su oferta". Seguramente accedieron por encontrarse en estado de emergencia (risas), y ya en el año 2000 pude dejar el cargo con la consciencia tranquila, sabiendo que aquella era ya una escuela bien estructurada. En verdad fue un gran privilegio para mí el poder armar una escuela a mi gusto.

Cuánto de anarquía hay en la an-arqueología? ¿Nos puede explicar de qué se trata? La an-arqueología es un método con el que llevo a cabo mis análisis. Inicia con un escepticismo radical frente a la muy difundida idea de que el ser humano representa la cumbre de la creación. Pongo en duda - de manera tajante - las nociones del progreso, los modelos de historia lineales. La idea de que todo comienza con una forma sencilla que se va haciendo cada vez más compleja. No. Yo creo - y muchos biólogos y paleontólogos comparten esta idea conmigo - que han existido

constelaciones en el pasado que fueron mucho más interesantes, más copiosas en lo que respecta a formas de vida vegetales y animales, pero también a culturas y civilizaciones. Ésto si consideramos a la diversidad de relaciones como criterio de calidad, y no, como es usual hoy en día, a la eficacia de la producción, que de ninguna manera asegura una riqueza de variantes. Basándome entonces en Nietzsche y Foucault, favorezco a la genealogía como método de investigación histórica. Me baso en las arqueologías de Foucault para mis trabajos, pero con el prefijo "an-" pretendo contrarrestar la linealidad implícita en ellas. Se trata de una actitud investigativa que se mueve con libertad a través de "encuentros fortuitos", en vez de un intento forzado por encontrar la linealidad de las cosas. Por medio de estos movimientos libres por el tiempo profundo de la historia podemos encontrar constelaciones más ricas que las que nos ofrece el presente y nos permite también abrirnos a las posibilidades de lo que llamamos "futuro".

Cómo se aplica la an-arqueología al estudio de los medios de comunicación?

La an-arqueología es la metodología con la cual trabajo. Bajo el concepto más amplio de variantología entiendo la suma imaginaria de todas las posibles genealogías de fenómenos mediales. Tiene que ver también con una nueva concepción de los medios que puede ser resumida como relaciones entre

Siegfried Zielinski, reconocido teórico de los medios a nivel internacional, es actualmente profesor de la Universidad de las Artes de Berlín en el Departamento de Arqueología y Variantología de los Medios y director del archivo internacional Vilém Flusser. Sus publicaciones más conocidas incluyen "Audiovisiones: cine y televisión como entr'actes" (1989, Rohwohlt), "Arqueología de los Medios: sobre el tiempo profundo de la escucha y la mirada por medios técnicos" (2002, Rowohlt) y más recientemente sus 4 volúmenes de "Variantology" (el último publicado en 2010 y el quinto a publicar en el 2013, Koenig). En 2007 Andrés Burbano en Colombia publicó algunos de sus trabajos traducidos al español (Ediciones Uniandes) y desde entonces su trabajo ha despertado gran interés a este lado del océano. En Enero del 2012, Zielinski visitó por primera vez Chile para realizar una serie de actividades académicas, entre las que destacan su participación en el coloquio internacional de la 10ª Bienal de Video y Artes Mediales, y una conferencia magistral acerca del mundo de los aparatos de Athanasius Kircher, a propósito de una exposición sobre el mismo en la Biblioteca Nacional. Su trabajo está marcado por una reflexión en sumo creativa, que asocia lo que a primera vista parece no corresponderse; visionarios renacentistas y medios digitales, la luz que derrochan las luciérnagas y el CD-ROM. Siegfried Zielinski muy amablemente nos concedió una entrevista durante su visita en Santiago, en la que hablamos sobre su carrera, sus metodologías de investigación y el cine.

Usted cursó sus estudios en la Universidad Técnica de Berlín... ¿qué hacía un filósofo en una universidad técnica?

Durante mi juventud deseaba estudiar escenografía, pero mi padre, que era músico, no lo podía financiar. Por eso comencé a estudiar teoría teatral. Ésto me permitió mantener al teatro como objeto de estudio, pero desde una perspectiva más bien científica, lo que finalmente me pareció terriblemente aburrido. Pero tuve la oportunidad de unirme a una tropa teatral estudiantil, y pude dedicarme a experimentar con la escenografía. A la vez, mi interés por las Humanidades crecía. Sobre todo me inte-

resaba la cuestión de cómo la tecnología se podía tornar cultura. En la Universidad Técnica de Berlín había un Instituto para Lenguaje en la Era Tecnológica, que más tarde se convirtió, con mi ayuda, en el Departamento de Ciencias Mediáticas de la misma universidad. Hay que imaginarse que éramos unos pocos filósofos y artistas rodeados de veinte facultades de ingeniería, matemáticas, química, física, etc. Organizábamos seminarios con físicos, por ejemplo. Nos preguntábamos: ¿Cómo comunican los físicos? y ese tipo de cosas. Aprendí muchísimo durante esos años.

Y luego ayudó a constituir en 1993 la Escuela Superior de Artes y Medios en Colonia, y fue su rector fundador durante 7 años...

Así es. Ése parece ser mi destino: el de armar institutos o facultades. En ese tiempo la Escuela Superior de Artes y Medios de Colonia estaba a punto de cerrar por falta de un concepto global. Cuando me pidieron hacerme cargo de ella, dije (y lo recuerdo como si hubiese sido ayer): "Soy un anarquista. Si usted cree que puede confiar en un anarquista y darle total libertad, acepto su oferta". Seguramente accedieron por encontrarse en estado de emergencia (risas), y ya en el año 2000 pude dejar el cargo con la consciencia tranquila, sabiendo que aquella era ya una escuela bien estructurada. En verdad fue un gran privilegio para mí el poder armar una escuela a mi gusto.

Cuánto de anarquía hay en la an-arqueología? ¿Nos puede explicar de qué se trata?

La an-arqueología es un método con el que llevo a cabo mis análisis. Inicia con un escepticismo radical frente a la muy difundida idea de que el ser humano representa la cumbre de la creación. Pongo en duda -de manera tajante- las nociones del progreso, los modelos de historia lineales. La idea de que todo comienza con una forma sencilla que se va haciendo cada vez más compleja. No. Yo creo -y muchos biólogos y paleontólogos comparten esta idea conmigo- que han existido constelaciones en el pasado que fueron mucho más interesantes, más copiosas en lo que respecta a formas de vida vegetales y animales, pero también a culturas y civilizaciones. Ésto si consideramos a la diversidad de relaciones como criterio de calidad, y no,

como es usual hoy en día, a la eficacia de la producción, que de ninguna manera asegura una riqueza de variantes. Basándome entonces en Nietzsche y Foucault, favorezco a la genealogía como método de investigación histórica. Me baso en las arqueologías de Foucault para mis trabajos, pero con el prefijo “an-” pretendo contrarrestar la linealidad implícita en ellas. Se trata de una actitud investigativa que se mueve con libertad a través de “encuentros fortuitos”, en vez de un intento forzado por encontrar la linealidad de las cosas. Por medio de estos movimientos libres por el tiempo profundo de la historia podemos encontrar constelaciones más ricas que las que nos ofrece el presente y nos permite también abrirnos a las posibilidades de lo que llamamos “futuro”.

¿Cómo se aplica la an-arqueología al estudio de los medios de comunicación?

La an-arqueología es la metodología con la cual trabajo. Bajo el concepto más amplio de variantología entiendo la suma imaginaria de todas las posibles genealogías de fenómenos mediales. Tiene que ver también con una nueva concepción de los medios que puede ser resumida como relaciones entre arte, ciencia y tecnología. Los medios no son producto de una tendencia de lo primitivo a lo complejo relacionado a la historia, sino intentos contruados de conectar lo que está separado. El problema con el término “medios de comunicación” hoy en día es que se ha vuelto inflacionario. Los medios ya no son una sensación ni el centro de nuestra curiosidad. Con ellos ya no se puede hacer revoluciones. Pero mediante esta nueva concepción de medios puedo, como investigador, incluir en el juego las particularidades de cada uno de los medios, y estar más al tanto de sus variantes.

Llevo ya más o menos 30 años trabajando con este gran proyecto de variantología. Hemos trabajado en muchos lugares, y ya llevamos 5 volúmenes publicados -2.500 páginas. Como fueron publicados en inglés están distribuidos por todo el mun-

do, y los efectos que esto ha tenido me han llenado de satisfacción. Por ejemplo, existe ahora una cooperación entre jóvenes investigadores de Colombia, Ecuador y Perú que fundaron una “Variantología Latina”. Y para el año 2013 tenemos planeada ya una “Variantología Brasileña”.

Cada uno de los volúmenes de “Variantología” se concentra en un lugar específico del mundo; en China, en el mundo árabe, en Nápoles. ¿Qué importancia tiene este elemento cartográfico para la variantología? Es de suma importancia. Los centros metropolitanos son lugares en los que las innovaciones mediáticas son convertidas en productos, en algo que se puede vender, en algo que se puede establecer. Pero si se rastrea la historia de estas innovaciones, uno se encuentra con bastante frecuencia con que vienen de la periferia, muchas veces de lugares más bien pequeños, en donde el poder central no se encuentra tan en casa.

Nápoles, por ejemplo. Se dice que en Nápoles todo es mafia. Que no hay nada allí. Pero Nápoles fue uno de los lugares más importantes para la creación de lo que más tarde sería el cine. En Nápoles fue que un filósofo de la naturaleza, un mago loco y también vinicultor -Giovanni Battista della Porta- fundó una academia secreta en el siglo 16. En ella se dedicó a experimentos ópticos, y describió de manera bastante precisa una cámara oscura. En realidad, ésta ya era conocida por el mundo árabe, pero Battista della Porta describió además -y esto es lo verdaderamente revolucionario- lo que se podía hacer con esta cámara oscura. Describe por ejemplo cómo se pueden poner en escena batallas. Hasta describe de cierta manera lo que más tarde sería el cine sonoro; que las espadas debían de sonar, etc. Describe también cómo alcanzar la nitidez de las imágenes, los mejores colores, y mucho más. Y esto en el siglo 16! Apenas a finales del siglo

19 se contestan estas preguntas de manera concreta y a través de medios tecnológicos en Europa y Estados Unidos. Pero los cuestionamientos ya estaban sobre la mesa en Nápoles del siglo 16.

Esto es altamente interesante, y estoy seguro de que si se emprendiera una búsqueda con esa actitud investigativa en América Latina, se encontrarían curiosidades parecidas, que solamente han sido olvidadas porque no son consideradas relevantes.

Me gustaría que nos quedemos en el tema del cine. ¿Qué quiere decir cuando se refiere al cine y a la televisión como entr'actes?

A finales de los años 80' designé al cine y a la televisión como entr'actes - interludios. En ese tiempo, el internet no se había establecido de manera tan fuerte, pero hoy lo incluiría. Es, por supuesto, en homenaje a la película de René Clair, que servía como interludio a un ballet dadaísta. Cuando terminaba la película, el director desgarraba el lienzo de la proyección y aparecía en el espacio real, creando una especie de lo que hoy llamaríamos intermedialidad. Con este concepto de entr'act quise animar a pensar en las relaciones mediales como algo que siempre está cambiando, a dejar de pensarlas como algo eterno. Cuando algunos medios están a la cabeza es gracias a condiciones sociales, políticas y culturales específicas, pero tarde o temprano son reemplazados. Alguna vez todos los medios nuevos serán viejos. Se trata de un cambio constante en la historia. Son entr'actes en un sentido amplio, y yo hago un llamado a tener el valor de pensar allende de ellos. Pensar, por ejemplo: ¿qué viene después del internet? o bien ¿cómo sería una situación después de los medios?

¿Qué importancia tiene en este contexto la teoría del cine?

Hubo un tiempo en que la teoría del cine dejó de interesarme porque se volvió muy formalista. Era el tiempo en el que el estructuralismo prevalecía por sobre otros enfoques. El problema para mi era, para decirlo de manera un tanto brutal, que las películas eran analizadas a muerte. Muchas veces hasta se me quitaban las ganas de mirar películas. Ésto cambia cuando el psicoanálisis irrumpe en la teoría del cine a mediados de los 70's con Christian Metz. Ahí la teoría del cine se vuelve emocionante nuevamente. Pero le perdí el rastro a la teoría del cine porque necesitaba buscar otros pilares teóricos para mi trabajo. Ahora me vuelve a interesar el estructuralismo porque nos provee de una especie de técnica cultural para el trato con imágenes, y me doy cuenta, sobre todo en mis estudiantes, que con la inflación de imágenes también se va reduciendo la capacidad de leerlas. Me parece interesante volver a activar la teoría del cine, pero bajo las condiciones de una diversidad medial, de la cual el cine solamente es una parte. Pero sigo escéptico frente a cualquier orden exhaustivo que destruya la anarquía medial. Así no debe de ser la teoría, sino flexible y variable. El cine es el verdadero objeto de nuestro deseo y hay que tener muchísimo cuidado de no matarlo.

El cine tiene además una importancia enorme porque es el medio basado en el tiempo por excelencia, para parafrasear a Gilles Deleuze. El cine solamente es pensable en el tiempo. Es un medio que siempre se encuentra en la forma de un proceso, sus imágenes siempre están temporalizadas. Es un elemento importantísimo de la arqueología de los medios del último siglo. Y creo que su aspecto de medio basado en el tiempo es algo que todavía no ha sido investigado suficientemente. Los maravillosos libros de Deleuze sobre el movimiento y el tiempo fueron un comienzo filosófico, pero todavía falta muchísimo por estudiar y reflexionar. Al cine le espera un grandioso futuro, pues la temporalidad de las imágenes es algo que nos acompañará por lo menos durante los próximos 100 años. Me parece importante crear algo con el cine que nos ayude a recuperar nuestro tiempo, a hacerlo nuestro. Éste será uno de los desafíos que nos acompañará en los próximos 100 años, de eso estoy seguro.

Es más, pienso que la pregunta más relevante hoy en día es ¿a quién pertenece el tiempo? Esta pregunta la planteé a principio de los 90's, cuando el internet hace su aparición en el mercado de masas. Con ella quise establecer una analogía a la pregunta de Bertold Brecht de los años 20: "¿a quién pertenece el mundo?". Yo observaba que un cambio dramático sucedía en la vida de los individuos. El tiempo ya no se organizaba de manera soberana. Y ese tiempo es tiempo de vida. No es reemplazable. Por eso la pregunta: ¿Ese tiempo que pasas ocupando medios de comunicación es tuyo o es de otro? Hay que tener mucho cuidado con eso, como advierte también Nam June Paik cuando dice: "No rewind button on the betamax of your life."

H//Tallere

AS

H // Talleres

Las Artes Mediales, tanto en Chile como en todo el mundo, presentan lógicas de transferencia de conocimientos y de aprendizaje que han desbordado ciertamente los espacios académicos institucionales. La Bienal, se ha caracterizado por abordar este tema, abriendo espacios pedagógicos con artistas y expertos en diversos ámbitos del arte, la tecnología y el amplio espectro de lo audiovisual.

La décima edición de la Bienal extendió nuevamente un área de formación, con talleres de diversa índole, desde conocimientos de electrónica, pasando por apreciación en arte y tecnología, reflexiones sobre cine y sonoridades contemporáneas, software, cultura y redes libres, y música.

De esta forma, se conformaron los talleres de la BVAM, siendo un espacio gratuito y abierto a todo público, donde hubo lugar para la reflexión, la aplicación de conocimientos y la transferencia de experiencias.



programa:

1. Espacio / Tiempo / Amplificación

Por Ernesto Klar

Lugar: Universidad Católica de Valparaíso

Descripción: En esta charla Ernesto Klar presentó su trabajo obra e investigación artística. La búsqueda de Klar radica en explorar el potencial poético de revelar y transformar lo imperceptible y en enmarcar las experiencias en las que los participantes se involucran en la inmediatez perceptiva a través de actividad corporal.



2. Grupo de crítica para artistas y diseñadores

Por Ernesto Klar

Lugar: Universidad Católica de Valparaíso

Descripción: Ernesto Klar dictó una charla sobre crítica de las artes, dirigida a un grupo de estudiantes artistas/diseñadores, la idea fue dirigir una conversación respecto de sus trabajos tanto ya realizados como también en desarrollo. Los participantes deben presentar en 20 minutos sus trabajos, los cuales fueron revisados y comentados grupalmente y de forma personalizada por el artista.

H/Talleres

3.

Electrónica mutante

por SUDAMÉRICA EXPERIMENTAL
(Crowe, González, Mestizo, Piña)

Lugar: Factoría Italia

Descripción: El taller se orientó a la experimentación electrónica audiovisual con elementos reciclados y de bajo costo, incorporando materialidades orgánicas y diversos materiales conductivos. Dando énfasis a la interacción física con los dispositivos, provocando la aparición del “accidente” y el azar, incorporando al error como un aliado del proceso creativo.

Con las técnicas de circuit bending, el hackeo de hardware y la ingeniería reversa, podemos producir nuestros propios sonidos e imágenes sintetizadas, usando juguetes, componentes electrónicos básicos, osciladores de sonido y partes electrónicas recicladas para configurar nuestros propios dispositivos audiovisuales.

El Workshop fue dirigido en conjunto por Jorge Crowe (Laboratorio de Juguete), Claudia González perfecto (Chimbalab), Constanza Piña (Chimbalab) y Hamilton Mestizo (Librepensante), una triangulación de Sudamérica Experimental entre Chile, Argentina y Colombia.

La dinámica fue la experimentación colectiva, diseño y desarrollo de prototipos, guiada por los tutores, con “islas” enfocadas a disciplinas específicas donde las personas podrán permanecer o transitar. El último día se trabajó de manera global, interrelacionando todo lo aprendido y construido en un montaje colaborativo, mezcla de instalación, performance y prototipo.





4. Reciclajes: Música y cine.

Por Iván Pinto y Gerardo Figueroa

Lugar: Factoría Italia. Av. Italia 850

Descripción: La idea de este taller fue generar un espacio de análisis y diálogo en torno a prácticas artísticas que se alimentan de la apropiación, el reciclaje y el conceptualismo en los ámbitos de la música del siglo XX (musique concrète, tape music, plunderphonics, mash-ups) y el cine contemporáneo (cine experimental, collage, Found Footage).

El taller consistió en una charla expositiva y en revisión de ejemplos concretos

Imágenes:

Harún Farocki
Jay Rosenblatt
Mauro Andrizzi
Tribulations 99
The Atomic Café

Sonidos:

Pierre Schaeffer
John Cage
[The Beatles/Frank Zappa]
John Oswald
Bootie

Patrocina:

LAFUGA.CL
ASEMPCH

5.

Openframework

Por Roy Macdonald

Lugar: Factoría Italia, Av. Italia 850

Descripción: Este taller se enfocó en la integración de OpenFrameworks con Kinect, aprender el uso y posibilidades de esta integración y crear algunas aplicaciones interactivas básicas. Se requería para el taller que los participantes tuvieran algún grado de experiencia con la programación, idealmente con OF o Processing por su similitud, pero no fue un impedimento para asistir. Este taller justamente buscó acercar a quienes tuvieran la inquietud pero no el conocimiento específico para poder utilizar estas herramientas. Consistió en tres sesiones, más una muestra.



6. Introducción a la Cultura Libre

Por Carlos Castillo Ocaranza

Lugar: Factoría Italia, Av. Italia 850

Descripción: El taller estuvo dirigido a personas relacionadas con la creación artística y cultural que buscan en una primera aproximación, entender la conexión entre la multitud de temas que se agrupan bajo el movimiento de Cultura Libre. El objetivo fue informarse para poder ser parte de la discusión emergente y actual sobre el futuro de los bienes digitales.

Fue un seminario intensivo de 2,5 horas de duración el cual sirvió como una introducción al movimiento de Cultura Libre, comenzando con un repaso a la historia de la "piratería", pasando por los conflictos de acceso al conocimiento, innovación, patentes, etc. y de difusión de la cultura, licencias copyleft, usos justos y fomento del dominio público:

- Monopolios intelectuales
- Infraestructura y software Libre
- Cultura, creatividad y educación Libre
- Innovación abierta y conocimiento Libre
- Dominio público
- Licencias copyleft
- Usos justos.

7. Encuentro con músicos alemanes

Por Olaf Bender/Carsten Nicolai/Uwe Schmidt

Lugar: Factoría Italia, Av Italia 810.

Se realizó un encuentro abierto de conversación e intercambio con los músicos y artistas alemanes Olaf Bender, Carsten Nicolai y Uwe Schmidt invitados a los Conciertos Audiovisuales, en la oportunidad se conversó sobre sus trabajos, metodologías y procesos, fue un encuentro abierto a todo público.





8. Taller Redes Libres

Por Héctor Capossiello

Lugar: Centro Cultural España (CCE)
Taller de estrategias para la comunicación con herramientas libres. En esta actividad se habló sobre la urgencia de desarrollar redes distributivas alternativas y de bajo costo a las ya existentes, que apoyen la comunicación y el traspaso de información mediante el uso de dispositivos (softwares y hardwares) abiertos y que posean la virtud de poder ser modificados por cualquier persona interesada en beneficio de la comunidad y por sobre intereses particulares. Se realizaron tres sesiones de taller dirigidas a plantear el concepto de redes libres e implementar técnicamente una red inalámbrica de estructura distribuida mesh B.A.T.M.A.N (Better Approach The Mesh Network). El último día será dedicado a desarrollar una red de streaming.

Feria Libre

de experiencias Creativas



Lugar: Factoría Italia, Av Italia 830.

El objetivo de la Feria Libre de Experiencias Creativas fue acercar a la comunidad a las nuevas formas de crear mercado y economía responsables, de la industria del software, de las comunidades independientes, de los productores audiovisuales, de un sector creciente de agentes culturales y productivos, que buscan una alternativas a las vías más clásicas de circulación del mercado.

La idea de Feria Libre, fue tomada del comercio popular de los mercados de abasto o ferias libres que se distribuyen a lo largo de nuestro país. El intercambio libre de conocimientos, será posibilitado por medio, de un espacio para la visibilidad de nuevos proyectos, ideas, intuiciones, empresas pequeñas, colectivos, medios de comunicación comunitarios, sellos, etc.

A la Feria asistieron diversas iniciativas, que plantearon sus ideas y se produjo un debate interesante con el público asistente.

Feria Libre

de Experiencias Creativas

invitados:

Ideame

<http://idea.me/>

Anillo Sur

<http://anillosur.cc/>

Macrobio

<http://macrobio.cl/>

Chimbalab

[http:// www.chimbalab.cl/](http://www.chimbalab.cl/)

Ong de Derechos
Digitales

<http://www.derechosdigitales.org/>

Chiristián Oyarzún

<http://www.error404.cl/>

Trampa Films

<http://trampa.cl/>

Michita Rex

<http://www.michitarex.com/>

Fundación
Ciudadano
Inteligente

<http://www.ciudadanointeligente.org/>

Conciertos J/Audio

visuales

Conciertos J / Audio

La décima Bienal de Video y Artes Mediales, en colaboración con el Goethe Institut, y W Audiovisual, presentó una serie de Conciertos Audiovisuales dentro de la programación de Tocatas a Mil, del Festival Internacional de Teatro Santiago a Mil. En el intermedio se realizó una sesión de música a cargo de Dj School y con animaciones de artistas internacionales de la muestra FILE ANIMA +, del Festival Internacional de Lenguajes Electrónicos FILE, muestra curada por Raquel Fukuda, actividad realizada en el espacio Puma Lab del GAM.

La muestra fue curada por el músico Alemán radicado en Chile Uwe Schmidt, y en ella participaron Frank Benkho (Mika Martini) y Vj Fracaso (Chile), Recent Arts (Valentina Berthelon, Chile / Tobias Freund, Alemania), Atom™ (Alemania), Carsten Nicolai (Alva Noto) (Alemania) y Olaf Bender (Byetone) (Alemania).

visuales



Uwe Schmidt (Atom™)

Curador y Músico de los
Conciertos Audiovisuales BVAM

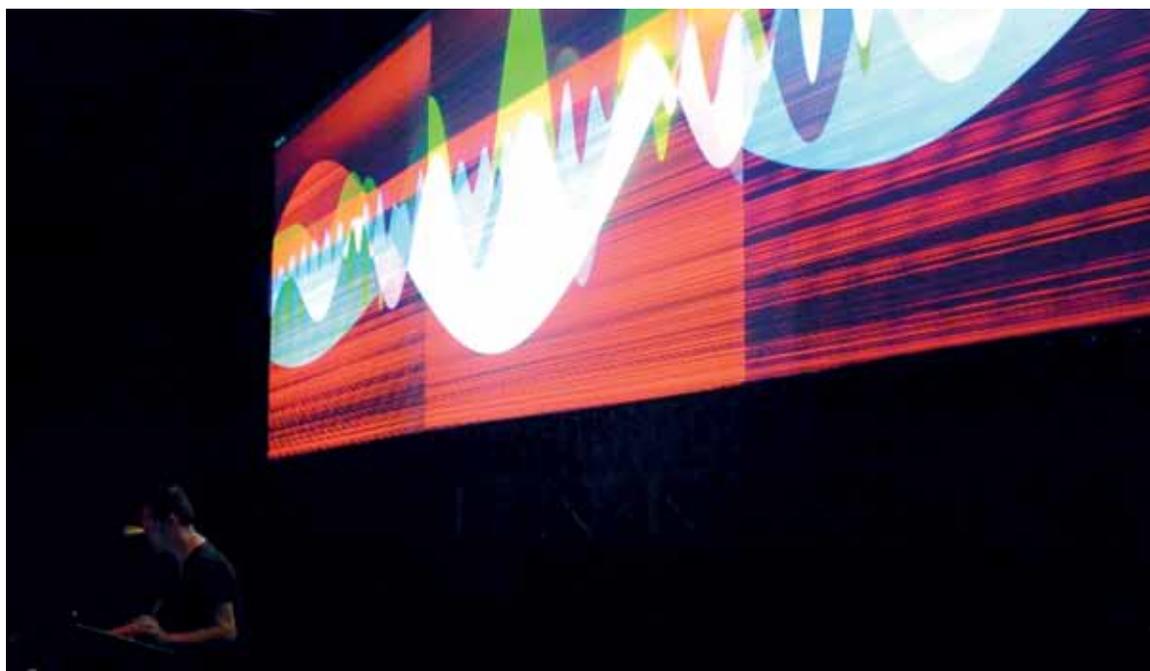
Desde sus inicios musicales en 1985, Uwe Schmidt (Atom™) ha ganado notoriedad mundial por su vasta variedad de proyectos, número de discos, colaboraciones y estilos de música. Su catálogo incluye obras con y para artistas como Depeche Mode, Air, Bill Laswell, Yellow Magic Orchestra y Towa Tei, sólo para nombrar unos pocos. Originalmente procedente de Frankfurt, Alemania, Uwe Schmidt se trasladó a Santiago de Chile en 1997. Después de mudarse, lanzó el aclamado álbum, El Baile Alemán con el proyecto de Señor Coconut. Después de su lanzamiento, El Baile Alemán fue editado a nivel internacional en muchos países (Alemania, Reino Unido, Francia, España, Grecia, Turquía, Hong Kong, Brasil, EEUU, México, Japón y Australia). Sumado a su copada agenda de actuaciones en vivo,



Atom™ ha lanzado recientemente un nuevo disco bajo el título Alien Symphony, en colaboración con el artista japonés Masaki Sakamoto, trabajo desarrollado por el sello también japonés Music Mine. Actualmente Atom™ está dedicado a remasterizar su catálogo completo, el que cuenta con más de 1.500 canciones originales. Hasta la fecha, ha lanzado más de 182 discos con diversos sellos y con una multiplicidad de nombres de los proyectos. Recientemente, Atom™ se ha cambiado a un nuevo estudio y continúa produciendo música para una amplia gama proyectos.



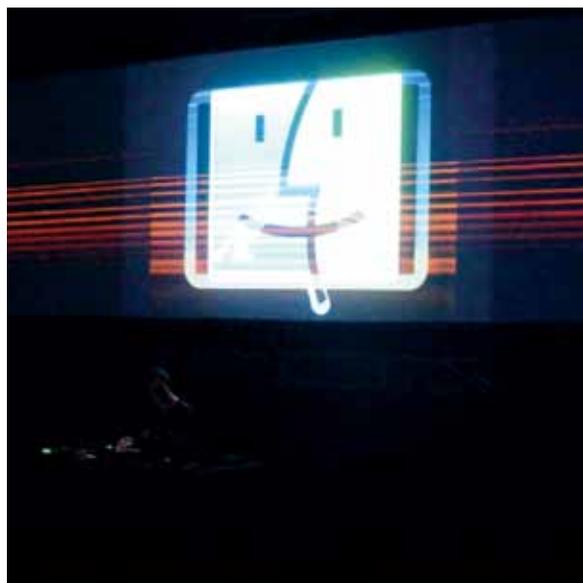




Carsten Nicolai (Alva Noto)

Vive y trabaja en Berlín y Chemnitz, Alemania

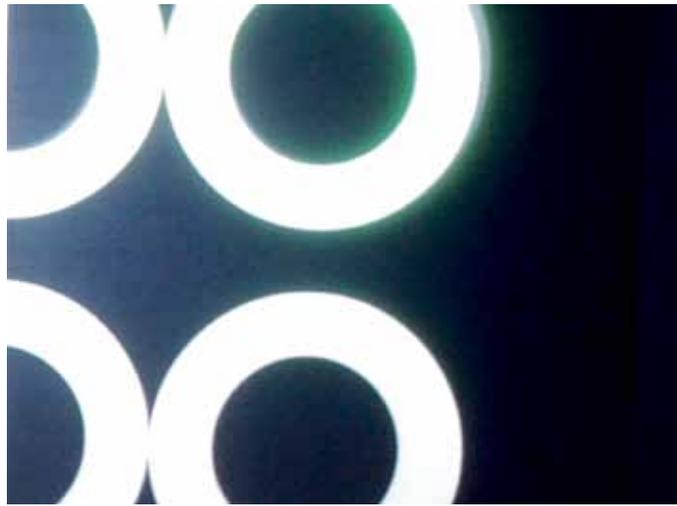
Carsten Nicolai, músico, artista visual y electrónico radicado en Berlín, realiza conciertos y graba discos bajo los seudónimos de Noto y Alva Noto. Descrito como “una máquina metálica de hacer música de la más bella”, la poderosa experiencia multisensorial que provoca en sus espectáculos en vivo combina el sonido electrónico minimal y la visualización de imágenes en tiempo real. El trabajo de Nicolai cautiva por medio de una mezcla de elegancia, sofisticación, simplicidad y frescura. Alva Noto se ha presentado en múltiples y prestigiosos escenarios del mundo y ha sido premiado por numerosos y reconocidos premios en arte y música electrónica. Ha colaborado con músicos de marcada trayectoria y relevancia internacional como Ryuichi Sakamoto, Blixa Bargeld, Ryoji Ikeda, Mika Vainio, Michael Nyman y Thomas Knak. Con Olaf Bender (Byetone) y Frank Bretschneider, fundaron un proyecto pionero en la escena electrónica, llamado Signal.



Olaf Bender (Byetone)

Olaf Bender, alias Byetone, es un músico y artista alemán. Sus primeros pasos los desarrolló como cineasta experimental mientras aún estudiaba. Cuando cae el muro de Berlín en 1989, Bender trabajaba como vendedor de discos. Sus experiencias lo llevaron a la idea de comenzar su propio sello discográfico para distribuir música electrónica, sonido que apreciaba y le era cercano. En 1996, lanza Rastermusic con su amigo y colaborador Frank Bretschneider, permitiendo a artistas electrónicos poder difundir sus trabajos y obras. Bender y Bretschneider trataron de establecer una nueva estética, con trabajos que reflejaran el proceso único usado en la experimentación de la música electrónica. Uno de los primeros trabajos en ver la luz en





Rastermusic fue el Project Produkt, más tarde conocido como Signal, desarrollado por Bender, Bretschneider y Carsten Nicolai, músico y propietario del sello Noto. Signal continúa hasta la actualidad como proyecto de colaboración musical. En 1999 los dos sellos confluyen para formar Raster-Noton. En la actualidad, Olaf Bender está a cargo de Raster-Noton y también es uno de los directores de diseño gráfico y publicidad del sello. Se presenta en vivo como músico solista bajo el apodo de Byetone.





Freund, nacido en Frankfurt Alemania y actualmente radicado en Berlin, tiene más de 20 años desarrollando composición, experimentación y performance musical, además de un importante trabajo en el campo de la ingeniería musical. Este background como ingeniero es crucial en la manera en que Freund hace música, ya que se enfrenta al estudio de grabación como un instrumento en si mismo. En los 90 y 2000 adoptó varios alias, tales como Metazone, Phobia y Zoon, pero la mayoría de sus energías se fueron a sus dos proyectos más importantes: Pink Elln y Sieg Über ber die Sonne.

Como Pink Elln exploró desde el ambient hasta el electro funk, pasando por el acid y el tecno, en solitario y también acompañado por Atom Heart (Uwe Schmidt). Por

otra parte, Sieg über die Sonne fué un duo con Dandy Jack (Martín Schopf) que se movió gradualmente desde un tecno frágil a un corpóreo y poco convencional pop electrónico. Actualmente trabaja su proyecto solista, Tobias, en el cual lleva el house y el tecno a sus formas más esqueléticas y esenciales, empujando al limite el diseño del sonido electrónico. Paralelamente, trabaja junto al alemán Max Loderbauer (Sun Electric) en Non Standard Institute, un proyecto de música experimental. Freund utiliza la computadora principalmente como un dispositivo de grabación, utilizando para crear su música máquinas tales como la Roland TR-808 y 909, secuenciadores, equipos analógicos vintage, sintetizadores modulares y efectos externos.



Recent Arts Tobias Freund / Valentina Berthelon



Berthelon inicia sus estudios de arte en la Universidad de Chile. En 1998 se traslada a México a continuar su carrera en la Escuela de Artes Visuales del Centro Nacional de las Artes La Esmeralda. Es aquí cuando comienza a trabajar en el Centro Multimedia, donde se especializa en arte electrónico, realizando obras que pasan por la gráfica digital, el net art, el video y la animación. Desde 1999 comienza a participar activamente en la escena electrónica underground mexicana. Primero,

crea junto a Jerónimo Puente y Luca Ortega el ensamble Multimedia Líneas de Nazca, grupo con el cual pasa largos períodos de producción en Berlín. Paralelamente, comienza a trabajar como VJ en eventos de música electrónica y festivales de arte multimedia realizando video en vivo junto a reconocidos músicos de diferentes lugares del mundo.

Frank Benkho (Mika Martini) Vj Fracaso

Frank Benkho es el nuevo proyecto solista de Mika Martini (músico electrónico y diseñador, fundador de Pueblo Nuevo Netlabel), en el cual utiliza principalmente la voz y el ruido procesados en tiempo real con pedales de efectos, generadores de ondas y máquinas de loop para crear atmósferas y estados melódicos cercanos al noise y al gospel, en sesiones de improvisación libre, renunciando voluntariamente al uso de computadores o softwares. Mika/Frank comenzó a hacer música minimal combinando grabaciones de campo de las poblaciones étnicas de Chile con materiales sonoros abstractos, utilizando la técnica del mi-

cro-sampling. Posteriormente, como miembro adherente de la Comunidad Electroacústica de Chile (CECh) recibió diversas influencias e ideas desde la música electroacústica, enfocando su trabajo hacia caminos más experimentales. El espectáculo audiovisual de Frank Benkho, junto a Dj Fracaso en visuales, se ha presentado en el Festival Re-new (Copenhague, Dinamarca), Galería NIU (Barcelona, España), Centro Cultural La Cúpula (Córdoba, Argentina), Sesiones Piso 3 (Santiago, Chile), entre otros.





K/ Histori

a de la.
Bienal

KW Histori

BIENAL DE VIDEO Y ARTES MEDIALES BREVE HISTORIA SANTIAGO-CHILE: 1993-2009

1. Orígenes de la Bienal

Tras el cierre del Festival Franco Chileno de Video Arte -todo un hito de los años 80' para la difusión y desarrollo de la disciplina en nuestro país- se funda en 1990 la Corporación Chilena de Video. Bajo este alero, se realiza en 1993 la 1ª Bienal de Video de Santiago. Dirigida por el artista y académico Néstor Olhagaray, y desvinculada tanto del Instituto Chileno Francés como del Ministerio de Educación, el evento inaugura un nuevo momento para el video arte en nuestro país, incorporando además otras indagaciones artísticas vinculadas a las nuevas tecnologías.

La Bienal se constituye desde entonces como el único espacio sistemático que da cabida a estas nuevas expresiones del arte contemporáneo. Cerca de la décima edición y como "Bienal de Video y Artes Mediales", el encuentro es una vitrina periódica sobre la producción nacional e internacional en esta área; fomenta el encuentro entre artistas del rubro, y se preocupa por abordar los desafíos teóricos de la relación arte contemporáneo y nuevas tecnologías. El número de visitantes en la última versión (2007) alcanzó las 8 mil personas.

Según consta en algunas de sus actas, su objetivo general es "fomentar la unión entre arte, ciencia y tecnología, a través de una muestra de video y nuevos medios, basada en un intercambio cultural entre Chile y otros países". Entre sus objetivos específicos, están difundir a nivel nacional el Arte Mediático como parte del Arte Contemporáneo; favorecer el desarro-

llo de artistas jóvenes emergentes del rubro y su inscripción internacional; elevar las exigencias del nivel de la producción nacional; conformar una Muestra de Video y Artes Digitales que represente al país; y difundir las actividades de la Bienal en distintas ciudades del país, convocando a artistas locales.

Una de las actividades emblemáticas desde los comienzos del evento es el Concurso Juan Downey. Abierto actualmente al Video y las Artes Digitales de Latinoamérica, es un homenaje permanente al artista chileno considerado uno de los pioneros del video arte en el mundo.

En virtud de los vertiginosos cambios que experimenta la tecnología y, con ella, el arte, la cultura y la sociedad, la Bienal ha estado marcada por actualizaciones, reorientaciones y cambios de nombre. Es así como nace "de Video y Artes Electrónicas. Desde fines de los años 90', se llama Bienal "de Video y Nuevos Medios". Mientras que el término "Artes Mediales" de la 9ª versión (2009) se suma a una discusión internacional sobre cómo nominar cierto tipo de prácticas de vanguardia traspasadas también por su implicancia social.

2. Itinerario Conceptual

Durante la 1ª y 2ª Bienal de Video Arte (1993 y 1995, respectivamente) nos encontramos con un espacio que otorga cabida a los distintos géneros videográficos que durante los festivales franco-chilenos encontraban un espacio de exhibición. Es decir: el documental, el video clip musical e incluso el video institucional tienen un lugar importante. Esta tendencia cambiará aceleradamente en las siguientes versiones que se irán perfilando paulatinamente hacia un tipo de obra que pretende insertarse dentro del campo del arte contemporáneo.

En la 3ª Bienal de Video y Artes Electrónicas (1997) comienza a notarse una presencia creciente del documental, la animación, la video danza y la performance.

a de la. Bienal

El tema político tampoco está ausente, por lo que se otorga un espacio a Aministría Internacional, Sección Chilena para convocar al I Festival Internacional de Video en Derechos Humanos, cuyo jurado está compuesto por Herman Mondaca, Tatiana Gaviola, Silvio Caiozzi, Hernán Domingo Dinamarca y Vicente Ruiz. Asimismo, se dio cabida al Concurso Nacional de Video Etnográfico, el cual se realizó en el contexto de una exhibición de videos en el Museo Chileno de Arte Precolombino, donde se mostraron videos realizados en el Centro de Video Indígena Oaxaca de México, uno de los primeros talleres en América que trabajó enseñando video a las comunidades indígenas.

Además, se realizó una revisión del trabajo de Woody Vasulka y se contó con muestras de Canadá, a cargo del Ministerio de Relaciones Exteriores de ese país; con una exposición alemana del European Media Art Festival, con otra proveniente de Estados Unidos, a cargo de John Orentlicher, de la Universidad de Syracuse; con una exhibición nórdica, del Museum of Art Electronic Arts Intermix; con una muestra del Festival de Video del Conosur, curada por Carlos Trilnick (Argentina), Ricardo Casas (Uruguay), Juan Carlos Maneiglia (Paraguay), Brasil, y la muestra Miradas del sur de la Fundación Rockefeller Mc Arthur y Lampada.

Desde la cuarta versión de la Bienal (1999), llamada "de Video y Nuevos Medios", podemos observar como se produjo un distanciamiento de la tendencia documental o política que animó los años anteriores, para empezar ya a preguntarse por los problemas relativos al soporte y el condicionamiento tecnológico de la obra y el artista.

Inspirado en el texto de Vilem Flusser ("Hacia una filosofía de la fotografía"), en la presentación del catálogo se plantearon las siguientes preguntas: "Ante las proposiciones de una imagen por computador, ¿cómo poder saber que estamos frente a una contribución original o ante la simple demostración de las virtudes de un programa? ¿Cuáles son las relaciones posibles para el artista de hoy con la computación?"

Esta orientación se vio reflejada en algunos invitados como David Larcher. Con su trabajo "Videovoid", el artista británico pone en evidencia el protagonismo de la técnica en los problemas de representación del arte contemporáneo: "Todo fue hecho a partir de nada, todo lo que tú ves, es sólo vacío, yo no filmé nada, todo sale de la máquina". O en obras como las de Diego Lascano, caracterizadas por el uso de técnicas digitales para producción de collages electrónicos con material filmico y fotográfico; en la instalación luminica de Amparo Prieto, "Puente de luz", preocupada ya no de los problemas del video propiamente tales.

La instalación "Ballena Azul" de Mylene Cumming y la presentación de muestras internacionales, como la de la Universidad de Syracuse (Estados Unidos), la de ZKM (Alemania), Lux, Montevideo Time Based Media Arts (Uruguay) y Video Out de Canadá, dieron cuenta también de acercamientos formales y estéticos de artistas que utilizaron tecnologías y procesos digitales como una parte de su práctica, o que produjeron trabajos enteramente digitales. Las propuestas exploraron soluciones formales como la miniatura, el espacio visceral artificial y temporalidades elásticas, entre otras.

Se contó además con un programa referido a los derechos humanos en Latinoamérica, auspiciado por Amnistía Internacional, y con una muestra regional que integraba el trabajo en talleres promovidos por la División de Cultura del Ministerio de Educación, representada por Ignacio Aliaga, jefe del Área de Cine y Artes Audiovisuales.

Muchos de los nombres que participaron en la cuarta versión del concurso Juan Downey volverán a ser visitados como invitados en las posteriores bienales: Klaudia Kemper, Claudia Aravena, Mateo Zlatar, entre otros.

En esta oportunidad, también se realizó una retrospectiva sobre la obra de Guillermo Cifuentes, quien fuera ganador del concurso Juan Downey de la III Bienal.

La 5° Bienal de Video y Nuevos Medios (2001) abre sus páginas con un decálogo que sitúa la hibridaciones del lenguaje artístico ante la irrupción y velocidad de las nuevas tecnologías, englobando el entorno comunicacional, cotidiano y artístico. Inmediatamente nos encontramos con un texto filosófico de Pablo Oyarzún, que se enunciaba bajo la preocupación por hacer comprensiva la visión del video arte en el contexto artístico contemporáneo, como si se tratase de un requisito de legitimidad para seguir justificando una bienal de video.

En el contexto país, se crea en 2001 una nueva categoría para el concurso Fondart (Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes): "Arte en Internet". Este gesto fue una sintomatización por una necesidad borrosa de acceder a una tecnologización, no así la existencia de una práctica artística ligada a la tecnología que contara en ese tiempo con una base institucional sólida.

La Bienal se hace cargo de esta necesidad invirtiendo esfuerzos en traer la "novedad" de las obras en formato digital (Cd, instalaciones interactivas, net art), no sólo a través de sus artistas y ampliando las categorías del concurso Juan Downey, sino también abriendo un espacio a la

selección de trabajos del concurso Kent Explora de Web Art y Animación, realizado ese mismo año con gran convocatoria de artistas y diseñadores.

Ese año, además, algunos invitados como Lucas Bambozzi (Brasil) y Jacques Perconte (Francia) manifiestan una preocupación más protagónica por el acompañamiento sonoro, tendencia que se acentuará en la sexta versión con la representación del Festival Transmediale de Berlín (Alemania) y, en la séptima, con la presencia nacional del grupo Radio Ruido y con las instalaciones sonoras de artistas como Félix Lazo, más la incorporación de música y registros auditivos.

Durante la 6° Bienal (2003), se pudo seguir constatando la presencia de una necesidad por reforzar el papel de las tecnologías y también la necesidad de una política tecnológica que se debiera cumplir desde la institucionalidad hacia el campo del arte. Sintomático resulta entonces la instalación "Sico-Ciber-Arte", a cargo no de un artista, sino de Ernesto Larraquibel, "ingeniero eléctrico", como lo constata el catálogo. El "ingeniero" desarrolló una obra-dispositivo que exige la participación del público para su ejecución, intentando crear un puente entre el espectador de arte y el usuario de tecnología. Asimismo, el trabajo de Christian Oyarzún, "Submit", se articula desde la problematización de la relación cuerpo/información en los procesos de codificación y transmisión de datos.

Enrique Ramírez también tomó el tema de la información, pero desde una perspectiva irónica sobre el ámbito mediático. Por otro lado, Frederic Sapey Triomphe, de Francia, crea una obra especial para la Bienal, que ofrece un cuestionamiento básico sobre la técnica como dispositivo de representación en relación al trabajo de la pintura. Mediante un avioncito de juguete que contiene una cámara, proyecta un paisaje pintado en una de las

salas. ¿Cómo la cámara de video puede “ver” la pintura? ¿cómo la pintura puede dejarse ver por el video? La misma lógica cruza la performance de Valentina Serrati, que convierte su propio cuerpo en objeto de la mirada de quienes registra, disfrazada de concursante de belleza, paseándose en tacos por los pasillos del Museo.

Desde la sexta versión, la bienal además sucede en otros espacios, como el Museo Nacional de Bellas Artes, donde se sitúa la obra “Héroes” de Raúl Miranda y, nuevamente, la presencia alemana de la Transmedial marcó otro importante hito dentro de la historia de la bienal. El festival trae una cantidad importante de videos lineales, instalaciones y performances, con un fuerte énfasis en lo digital.

3. La “comezón” de la 7° Bienal

La 7° Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago (2005) marcó su sello abriéndose a una nueva generación de artistas que se articula en torno a colectivos. Entre ellos están Conmoción, Troyanos, Incas of Emergency y Radio Ruido.

En forma paralela al trabajo desplegado en el Museo de Arte Contemporáneo, se realizaron instalaciones en otros entornos: la galería Bellas Artes del Metro de Santiago, el Museo de Ciencia y Tecnología de la Quinta Normal, contándose además con la exhibición de obras monocanal en ciudades como Valparaíso, Antofagasta, Valdivia, Talca y Concepción, con el objetivo de situar la Bienal como un evento nacional.

Finalizada la séptima bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago y ad portas de la Octava versión, comenzaba a manifestarse la inquietud, entre quienes la ejecutaban, de poner en perspectiva el trabajo desplegado durante estos años. Se hacía urgente un trabajo de registro y recomposición de la memoria que permitiera, en un primer momento, juntar las partes que se encontraban dispersas para poder observar, analizar y proyectar posibles nuevos rumbos de esta iniciativa que -obstinadamente- se había logrado instalar en la agenda artística chilena.

Tal obstinación se hace explícita al constatar que cada versión de la bienal debía su existencia a la buena fe de los organizadores en el Fondart y a la lógica de “canje” con auspiciadores privados,

quienes sólo “pasaban” equipamientos y no efectivo, a cambio de ver un pendón y el dibujo de su marca en los soportes de difusión (catálogo, afiche, lienzo). Esta rutina de sobrevivencia en un sistema en el que todavía no se ha podido instalar la lógica de la inversión cultural, sino la de la donación.

4. El gran paso de la 8° Bienal

La Bienal de 2007 tuvo como eje el concepto curatorial “Ciudad, Ciudadanos, Ciudadanías”, y marcó sin duda un hito respecto a las versiones pasadas. Por primera vez se contó con el apoyo del Fondo Audiovisual dependiente del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Tal respaldo permitió desarrollar un trabajo más exhaustivo respecto a uno de los objetivos planteados desde un principio en relación a situar la reflexión, la crítica y la experimentación artística en un contexto más interdisciplinario, que lograra conectar la cultura audiovisual con el público, tanto especializado como general.

La presencia de artistas extranjeros en residencia, la extensión en un mes de la Bienal, la incorporación de cursos y talleres, más la realización -aún incipiente- de visitas guiadas a niños, fueron acciones que significaron un gran paso en la promoción, profundización y alfabetización tanto audiovisual como artística en distintos tipos de público. Por otro lado, la visita de curadores, investigadores y artistas extranjeros brindó una plataforma concreta de intercambio y promoción de los artistas nacionales, cuyos trabajos encontraron posterior acogida en distintas partes del mundo.

Destaca también la participación de instancias que contribuyeron activamente a

la realización de la Bienal, y que permitieron proyectar el trabajo de la Corporación Chilena de Video en una lógica de redes a consolidar a largo plazo. Es así como se establecieron vínculos estrechos con instituciones internacionales como ZKM, Transmediale, Festival Lux de Sydney, Le Fresnoy (Francia), Video Brasil y una muestra de Quebec; y con entidades nacionales como el Instituto de Estética y la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Católica, Galería AFA, el Centro Cultural de España, Goethe Institute, el CEDOC (Centro de Documentación de las Artes) del Centro Cultural Palacio La Moneda, entre otros.

5. Novena Bienal de Video y Artes Mediales. Resistencia Critica

La 9ª versión es testigo nuevamente del cambio de nombre de este encuentro, y deja de lado el término nuevos medios para adoptar el adjetivo "Artes Mediales". La 9ª BVAM se articuló en torno al concepto curatorial "Resistencia Critica" de manera transversal en exhibiciones, coloquio, talleres, concurso Juan Downey, conciertos audiovisuales entre otras actividades, reforzando así la necesidad de mediatizar los contenidos de la bienal, y de entregar un mensaje comprensible al gran público, refiriéndose a este gran público no sólo como aquel que asiste físicamente al encuentro, si no al que desde sus computadores accede al sitio web de este encuentro, el público virtual, cada vez más numeroso en el mundo.

Resistencia Critica invitaba a la ciudadanía a tener una visión crítica con respecto al uso de las tecnologías, acción reflejada en cada una de las actividades desarrolladas entre agosto y septiembre del 2009, en el Museo de Arte Contemporáneo de Quinta Normal. Una de las características más representativas de este encuentro fue la participación de una comunidad de personas que asistieron periódicamente a talleres técnicos, con

el objetivo de perfeccionar sus habilidades en el desarrollo de sus obras, grupo que la denominó la "bienal laboratorio", preocupación instalada en los gestores de la bienal desde hace varias versiones. La necesidad de contar con un espacio físico que albergue a una comunidad de realizadores que crece cada día, debido a que el uso de las tecnologías es su medio de representación natural, nos lleva a observar ejemplos como el Ars Electronica (au), Transitio (mx), o ZKM (de), quienes a partir del desarrollo de un festival lograron instalar espacios para la investigación y producción.

FICHAS BIENAL DE VIDEO Y NUEVOS MEDIOS

Información de catálogos: textos de presentación (extractos), muestras internacionales, artistas invitados, muestras especiales y seleccionados del Concurso Juan Downey.

1993: I BIENAL DE VIDEO SANTIAGO '93

Lugar:

Centro Cultural Cine Alameda

Presentación:

Para los que creen que el Video es sólo un soporte siempre dispuesto a dejarse llenar por los más variados usos y apetitos, como si nada tuviera que ofrecernos o que simplemente se trata de un dispositivo neutro, esta I Bienal poco sentida tendrá y se seguirán derrochando las posibilidades y el enriquecimiento que brinda el video usado cabalmente.

Tener fe en el video es creer en su cultura propia como en su estética. No se trata en absoluto de reivindicar purismos ni ge-

nerar gestos, sino, simplemente asumir que posee características expresivas, tecnológicas y mediáticas que en el contexto del desarrollo cultural y artístico de fin de siglo, en la era de los mutantes, de los re-makes, de la manipulación genética, de las dimensiones fractales, de las prácticas intertextuales; en los momentos que caen muros y se reorganizan las fronteras y los horizontes de los nuevos posibles... el video es el mejor intérprete para estos tiempos... el mejor instrumento para participar activamente de estos desafíos y, lo más importante, el mejor escriba de las inflexiones de los discursos privados y autorales.

La I Bienal de Video de Santiago nace por la voluntad de un grupo de realizadores y creadores de larga trayectoria en el audiovisualismo electrónico que se han constituido en la Corporación Chilena de Video con el apoyo de la División de Cultura del Ministerio de Educación y gracias a los aportes del Fondo de Desarrollo de la Cultura y las Artes.

El desarrollo sostenido de la actividad del video desde hace ya algunos años, la madurez profesional alcanzada, la importancia lograda por este medio en las más diversas actividades nacionales, la consolidación del video-arte y el desarrollo alcanzado por la institucionalidad política y cultural de nuestro país por otro lado, hacen ineludible la constitución de un espacio periódico y de carácter profesional que facilite la difusión del video de creación nacional e internacional, como de ofrecer la oportunidad de encuentro entre los protagonistas del área.

Jurado Concurso Juan Downey:

Tatiana Gaviola, John Orentlicher, Lotty Rosenfeld, Sergio Navarro y Marcelo Marchado.

Competencia:

Marcelo Ferrari, Rodrigo del Canto, Claudio Marchant, Rodrigo Moreno, Gerardo Cáceres, Jaime Sepúlveda, Jaime Arias, Maga Meneses, Franz Bandassini - Rony Goldschmied, Augus-

to Góngora, Canal 3, Ana María Egaña, Diana Massis, Carlos Moena, Alejandro Villarroel, Silvio Caiozzi, Jorge López.

Artistas / Video Clip:

Marcelo Ferrari, Pedro Venegas, Pablo Basulto, Carlos Moena, Claudio Marchant, Max Donoso, Enzo Blondel, Cristian Galaz, Marcela Poch, Gloria Camiruaga, Claudia Aravena, Guillermo Cifuentes, Gerardo Silva, German Bobe, Gaston Roca, Sebastian Barahona, Martín Erazo, Nilda Saldamando, Patricio Muñoz, Alex Morovic, Pablo Roseblatt, Luis Sandoval, Claudio Rojas, Jaime Sepúlveda, Paola Coll, Luis Mora, Claudio Sapiain, Pedro Venegas, Enrique Conseugra, Gonzalo Rebolledo, Vivienne Barry, Felipe Silva, Cubonegro, Andrés Benavente, Jorge Boetsch, Ián Domeyko, Boris Quercia, Klau-dia Kemper,

Muestra Internacional:

(Chile) Tatiana Gaviola, Pablo Lavín, Juan Forch, Gerardo Silva, Lotty Rosenfeld, Francisco Fábrega, Marcela Poch, German Bobe, Gloria Camiruaga, Pablo Basult. (Cono Sur) Argentina, Brasil, Uruguay, Paraguay, Australia. Festival Do Minuto 92, Sao Paulo. Video Español, Video Data Bank de Chicago, CICV - Centro Internacional de Creación Video - Montbéliard, Francia.

Muestras especiales:

Homenaje a Juan Downey. Selección Festival Videobrasil, Video NU Suecia, Rico Cine Festival.

1995: 2ª BIENAL DE VIDEO Y ARTES ELECTRÓNICAS

Lugar: Museo de Arte Contemporáneo, Parque Forestal.

La segunda bienal no cuenta con un catálogo. En su lugar se editó el ejemplar número 1 de la revista Video Autor que alcanzaría sólo tres números.

Presentación:

El video reúne hoy en día al conjunto de prácticas visuales electrónicas e informáticas. El marco tecnológico, expresivo y mediático que caracterizará al espacio de producción y la creación de comienzos del siglo XXI ya está definido en este fin de

siglo y ha correspondido a las prácticas del video la responsabilidad de ser el soporte más consecuente para interpretar los aires de los tiempos que vivimos.

La lógica fractal para enfrentar fenómenos complejos, el relativismo y el pensamiento mutante, las dinámicas metamórficas y el pluralismo, la dimensión ecológica de nuestro ego, como un sistema creativo y exigente en la búsqueda de una calidad, hacen que el espíritu creador contemporáneo encuentre en la práctica del video, la traducción óptima del sentido de su época.

El video es un medio dúctil y versátil, como instrumento de expresión plástica podemos apropiarnoslo y convertirlo en la extensión de nuestro imaginario individual. Al video lo podemos transformar en nuestro escriba personalizado, en el sensor más preciso de las inflexiones de nuestros discursos privados, en el territorio de las prácticas autorales por excelencia.

Director: Néstor Olhagaray.
Subdirector: Guillermo Cifuentes.
Comité Editorial: Claudia Aravena, Edgar Endress, Óscar Garaycochea.

Participantes: Lotty Rosenfeld, German Bobe, Pablo Basulto, Claudio Rojas, Alejandro Harriet, Francisco Fábrega, Lila Calderón, Vivian Vidal, Marcela Poch, Bernardo León, Guillermo Cifuentes, Patricio Pereira, Claudio Marchant, Pablo Boron.

1997: 3ª BIENAL DE VIDEO Y ARTES ELECTRÓNICAS

Lugar: Museo de Arte Contemporáneo, Parque Forestal.

Presentación:

Al margen de la opinión que nos merezcan los medios audiovisuales de comunicación, éstos constituyen, de manera abrumadora, los principales soportes de nuestra relación con el mundo y por lo tanto con nosotros mismos.

Ellos son los grandes responsables del diseño de nuestros imaginarios indivi-

duales y colectivos. Ellos han provisto e impuesto las imágenes con las cuales nos explicamos el mundo y su relación con él. Ellos han dictado la apariencia, conductas y valores dominantes que acompañan al hombre actual. Estos medios han producido también obras de artes indispensables para comprender la creatividad, el pensamiento y el genio humano.

El video nos propone un medio que reposa sobre una tecnología "amable". Es decir, nos lo podemos apropiar de manera fácil y con personalidad, transformándose en el intérprete más sutil de nuestros discursos privados o de comunidades minoritarias. En este sentido, el video favorece la expresión autoral.

El verdadero arte, la creatividad en general, es parte de una dinámica social y cultural que implica a una sociedad entera. El artista se convierte en la instancia más sensible a los valores y principios humanos en cada cultura. El arte, por naturaleza, abierto, independiente, diverso, comunicativo y creativo, es el mejor barómetro de los atentados a estos principios que él mismo necesita. La historia ha demostrado que el arte ha sido siempre un espacio de defensa de los derechos del hombre y de la dignidad de éste.

Jurado Concurso Juan Downey:

John Orentlicher, académico Departamento de Artes Universidad de Syracuse, Estados Unidos; Lous Bronsard, productor de cine canadiense; Carlos Aldunate, director diario La Época; Arturo Marinho, videasta argentino; Roberto Farriol, artista plástico y docente Escuela de Arte de la Universidad Católica; Carlota Álvarez Basso, del Museo de Arte Reina Sofía, Madrid, España.

Artistas / Video Arte:

Magaly Ponce, Juan Antonio Saez, Rodrigo Ogalde, Andres Pizolti, Yessica Jiménez, Isabel Klotch, Francisca Garcia, Francisco Fábrega, Alfredo Ancatrio, Francisco Coloma, Guillermo Cifuentes, Mariana Silva, Carolina Loyola, Adrian Juakajara, Enzo Blondel, Patricio Vogel, Loreto Monsaleve, Valentina Serrati, Marcelo Traverso, Marcelo Vega, Edgar Endress,

Documental:

Francisco Casas, Leopoldo Correa, Sandra Marcones, Claudio Rojas, Esteban Valenzuela, Mariana Silva, Edgar Endress, Magaly Ponche, Rodrigo Zerené.

Animaciones:

Erwin Gómez, Claudia Silva, Iván Domeyko, diseñadores UTEM, María Soledad Ramírez.

CD Multimedia:

Marcelo Prado, Carolina Ferreiro, Patricia Reyes, diseñadores UTEM, Marilen Castillo.

Clips:

Alexis Llerena, Carlos Arriagada, Carlos Moena, María Gricelda Castillo, Cubo Negro, Luciano César.

Instalaciones:

Bernardo León, "Caída al vacío"; Pamela Vásquez Rodríguez, "Delectación morosa de rosas azules"; Alejandra Morales, "El sueño de mi muerte"; Marcela Poch, "El péndulo"; Christian Oyarzún "Torsión"; Patricio Vogel "Parte en Pose".

Instalación Performance:

Nilda Saldamando Diaz; Sybil Brintrup, "Ella lava lechugas"; Roberto Mardones, "Plasma video performance Instalación".

Artistas Invitados:

Juan Castillo; Lotty Rosenfeld, "By Pass" (Chile). Arturo Marinho (Brasil), Robert Cahen (Canadá), John Orentlicher (Estados Unidos).

Histórico:

Woody Vasulka.

Muestras internacionales:

European Media Art Festival, con una muestra a cargo de John Orentlicher de la Universidad de Syracuse (Estados Unidos); una muestra nórdica, del Museum of Art Electronic Arts Intermix; muestra del Festival de Video del Conosur curada por Carlos Trilnick (Argentina), Ricardo Casas (Uruguay), Juan Carlos Maneglia (Paraguay), y la muestra "Miradas del sur" de la Fundación Rockefeller Mc Arthur y Lampada (Brasil).

1999: 4ª BIENAL DE VIDEO Y NUEVOS MEDIOS

Lugar: Museo de Arte Contemporáneo, Parque Forestal.

Presentación / Por Néstor Olhagaray:

Siempre los artistas han necesitado de algún medio, soporte e infraestructura para materializar sus obras, pero desde la edad moderna esta mediatización se ha vuelto más tecnológica, y hoy los dispositivos que ofrece la tecnología de punta (ordenadores, cámaras, sintetizadores) se presentan en general para el artista como "cajas negras" (Vilem Flusser). Es decir, les es vedado el conocimiento interno, debido a la suma complejidad y sofisticamiento de otros aparatos. En ese sentido, la imagen producida por estos dispositivos preprogramados representa algunas de las posibilidades de su programación.

Los artistas plásticos de principios de siglo que indagaron en la fotografía sabían tan bien esto, que para producir otras imágenes libres de aquella preprogramación, se liberaron del dispositivo "master", la cámara, para hacer sus experiencias. Me refiero a los rayogramas o fotogramas de Man Ray o de Moholy Nagy. El usuario que acepta y se acomoda a la imposición de la máquina, que logra producir imágenes ateniéndose al dictado de la programación del aparato es, según Edmond Couchot, un funcionario.

El funcionario trabaja con "cajas negras", las usa, en general, desconociendo su interior. Trabaja sólo con el canal productivo. Sólo domina el input y output, y no sólo no le molesta esta situación, sino que además cree que tiene libertad de decisiones, con las mínimas opciones que el propio programa de la máquina le dicta. Desde luego que someterse pasivamente a los posibles que la preprogramación del aparato nos ofrece es sinónimo de caer en el estereotipo, la uniformidad e impersonalidad, como ya nos tienen acostumbrados los softwares comerciales, destinados al gran público.

Hoy, por ejemplo, ante las proposiciones de una imagen por computador, ¿cómo saber que estamos frente a una contribución original o ante la simple demostración de las virtudes de un programa? ¿Cuáles son las relaciones posibles para el artista de hoy con la computación? Nuestro amigo y teórico brasileño Arlindo Machado propone las siguientes variantes:

1. Un primer grupo serían aquellos que, sin intervenir en las cajas negras y usando programas comerciales, logran creativamente recuperarlos parcialmente para sus propósitos. Si bien no se trata de desprogramarlos, se trata más bien de desvirtuar sus objetivos y naturaleza, que en general obedecen a aplicaciones bastante limitadas y precisas. Se trata de una habilidad del artista para lograr traer el computador a sus dominios y no lo contrario. Es usar ciertas propiedades del computador en ámbitos ajenos a los usados por el computador. Se trataría de una hibridización, de una operación de desplazamiento de un campo a otro. Hay casos de extraordinario talento y calidad en este campo, como son los trabajos de David Larcher con su "Videovoid" o "Zbigniew Rybezynsky" ("Step").

2. Otra categoría que aparentemente ocuparía de igual forma el computador que el anterior, pero sin un paradigma muy definido, sería la de la actitud experimental. Pero se trataría sólo de un laboratorio de indagaciones, que la mayoría de las veces, a la larga, sus propósitos serán traicio-

nados, pues en este campo siempre termina por una recuperación del medio institucionalizado, y el esfuerzo de esos artistas se convierte en proveedores de efectos y efectismos para aquella industria. Las primeras indagaciones de artistas videos en la TV resultaron tremendamente impactantes y creativos. Hoy, aquellos mismos procedimientos, que se leían inéditos, son el pan de cada día de la TV comercial.

3.- La reinención del medio: aquí entramos en un dominio complejo para la computación, pues se trataría de desprogramar, cuando en computación esto también significa reprogramar. Pero hay experiencias pertenecientes a un pasado fundacional. Me refiero, por ejemplo, al esfuerzo que tuvo que realizar Nam June Paik al crear sus propias máquinas, en los años 70, para producir señales electrovisuales. En la fotografía hay casos meritorios, el caso del fotógrafo francés Fontenoy, que reprograma el sistema de obturación de su cámara (no lo desarregla, sino crea otra forma de obturar). Hay que reconocer que estos gestos sólo son posibles, en el caso de la computación, gracias a la cooperación de ingenieros, como es el caso de Suya Abe, ingeniero japonés, y su colaboración con Paik.

4. Artistas programadores y/o programadores artistas. Esta es una práctica muy excepcional, pero que ha rendido frutos extraordinarios. Artistas que tuvieron que confeccionar sus propios programas. Incluso a costa de formarse en el terreno de la ingeniería por casi diez años, como fue el caso de Harold Cohen y su programa para pintar Aaron. Habría que citar también a Youichiri Kawaguchi, con su programa Morphogenesis Model, que le permite crear una visualidad mutante emparentada a lo orgánico-oceánico.

5. Por último, la única relación real posible, y que vendría a restituir el sentido originario al término arte en griego: tekno, término que no sabía diferenciar un saber hacer de un crear, gracias a la complementación de arte y técnica. Se trata de aceptar una concepción de trabajo mixto, compuesto de diálogo. Entre artista e ingenieros. ¿Pero esto significaría cam-

Petronila Pollanco, Carolina Saquel, Cristián Soto, Marcelo Gaete, Jaime Mellado, J. Sáez y Rodrigo Ogalde, Edgar Endress.

Artistas / Cd Multimediales:

Hernán Pisano, "Hombres, Sombras, Patagonia"; María Soledad Ramírez, "Adentro y afuera al mismo tiempo".

Instalaciones:

Christian Oyarzún, "Retraso II"; Juan Pablo Díaz, "Der Geschundene Mensch Stgo 1996"; Giancarlo Pazzanese, "Inventario corporal".

Retrospectiva / Guillermo Cifuentes:

"Retrato de grupo" (proyecto apoyado por Fundación Andes), "Punto de fuga" (proyecto Fondart), "Lecciones Nocturnas", "Comunión" (Premio Juan Downey 3^o Bienal de Video y Artes Electrónicas de Santiago), "Primera Lección", "Un puente que cae", "El equivoco", "Sueños de Ciego", "Naturaleza Muerta", "¿Alguna vez imaginaste que el futuro sería como este?", "Ofrenda", "Release", "Tainted Love", "Eclipse", "Beuys Vive", "Postal de Lejos".

Muestra especial:

David Larcher.

Video Danza:

Grupo Spid'eka (Catherine Langlade, Laurence Levasseur); Robert Cahen, "Solo", "Parcela de cielo", "La danza del gavilán", "Placer sintético", "Fractalis", "Ciudad invisible", "Periple".

Invitados:

Diego Lascano, "Historia del preservativo"; Jacques Perconte; Sybil Brintrup, "Ella y las lechugas"; Andrés Topia, Madero Karma, Empar Cubell.

Obras en CD Rom:

Andy Best & Merja Puustinen; Deanna Herst & Han Tirpus; Mauricio del Pino; Mylene Cumming, "Greenpeace"; Mario Soro, "Matrices astrales"; Gonzalo Rabanal, "Cria Cuervos"; Antonio Becerro, Francisco Fábrega.

Programa Derechos Humanos de Latinoamérica / Muestra regional:

Se exhiben trabajos resultantes de talleres promovidos por la División de Cultura

biar las reglas de la creación y la autoría sobre la obra de arte? Desde luego, y el arte no ha necesitado el advenimiento y desarrollo de la computación para plantearse este asunto.

A principios de 1998, recibimos la visita de Catherine David, curadora de la última Documenta, que parece haber puesto (después de algunas décadas) en su verdadero sitio las discusiones y preocupaciones sobre el arte actual.

Cuáles serían estos y de qué forma se involucran en este asunto, que es el de crear desde nuevas condiciones tecnológicas. A David no le interesaban el genio creativo del artista y los objetos-fetiches de sus obras, sino privilegió trabajos que eran el soporte y transparencia de experiencias-procesos, que daban cuenta de instancias de producción asumidas, socialmente involucradas en un trabajo colectivo, pluridisciplinario.

Le interesó más el diálogo, la cooperación, el compromiso frente a un conjunto de factores socialmente motivados, más que el individuo y el objeto terminal. Desde luego que estos criterios dan cuenta de otro artista y otro arte, pero creo que las posibilidades, como de la cooperación, que imponen los nuevos medios tecnológicos actuales, no van a hacer más que incrementar esta lógica, este nuevo arte.

Jurado Concurso Juan Downey:

Margarita Shultz, docente Departamento de Teoría, Facultad de Artes de la Universidad de Chile; Lotty Rosenfeld, artista visual; y Roberto Farriol, Docente Escuela de Arte de la Universidad Católica.

Participantes:

Camila Kirberg, Macarena Echeverría, Ricardo Correa, Andrea Yaconi - Claudio del Valle, Alfredo Ancatrio, Mateo Zlatar, Carlos Sánchez, Gonzalo Rabanal, Iván Domeyko, Klaudia Kemper, Erwin Gómez, César Godoy, Antonio Silva, Carolina Loyola, Claudia Aravena, María Soledad Ramírez,

del Ministerio de Educación en distintas ciudades del país.

Muestras internacionales invitadas:
Universidad de Syracuse (Estados Unidos),
"D'Art ": ZKM (Alemania); LUX (Inglaterra); Video Out (Canadá).

2001: 5. BIENAL DE VIDEO Y NUEVOS MEDIOS

Lugar: Museo de Arte Contemporáneo, Parque Forestal.

Presentación:

Porque el arte es diverso y plural es que se necesita optar. El arte contemporáneo, si bien nace en la segunda mitad del siglo XX, tiene que esperar hasta fines del siglo para encontrarse con los medios tecnológicos que le permitirán su desarrollo pleno y consecuente. Y esto será gracias a las nuevas tecnologías digitales y en especial a Internet. Pero estos nuevos medios inaugurarán además nuevas hermenéuticas y ensancharán el horizonte de los posibles en el arte. Las nuevas tecnologías digitales, sus instrumentos, soportes y modus operandi en sí mismas, no son garantía del estatuto de arte de los productos procesados por estos. Todo lo contrario, no son instrumentos creados para el arte, ni para los artistas. La inscripción de sus productos en la cultura del arte depende de:

1. La transmedialidad (y no sólo la simple y mecánica multi-medialidad) que deshace fronteras entre soportes, formatos y medios. Esa es garante de la poli-expresividad bajo una concepción de transdisciplinariedad.

2. Concebir el hipertexto del ciberespacio como las autopistas de las prácticas trans-textuales.

3. Por un arte de diálogo y comunión. Esto implica estrechar la distancia entre producción y lectura, a través de la interac-

tividad, de modo que el lector participe a modo de coautor de la obra, lo que conlleva revisar completamente la triangularidad artista-obra-lector.

4. La inmersión en el ciber-espacio como condición de lectura-percepción que nos implique como individuos.

5. Por un arte procesal, "la obra abierta" no encerrada en el fetichismo de la obra-objeto. Concebir el ciberespacio como campo de operaciones y no como un museo.

6. Toda obra se debe a su contexto de producción y en ello reside su inscripción sociocultural.

7. Por integrar en la obra los significantes de la matriz-tecnológica-expresiva de los modus-operandi de las interfaces, para impedir el uso puramente instrumental de los medios.

8. Explotar la versatilidad plástica de los procesadores de la expresión sonora y visual para garantizar la seducción de los imaginarios sensibles. Lo que significa la apropiación autoral de los lenguajes, para convertirlos en traductores de ideolectos particulares.

9. Por un arte experimental e indagativo como garantía para no sucumbir a ningún tipo de verosímil estético.

10. Resistir y subvertir el marco tecnocrata, ingenieril, comercial y de divertimento que pre-diseña la concepción de las herramientas digitales, para no sucumbir a la cultura del consumo, el espectáculo y la decoración.

Comité de Selección:

Sybil Brintrup, Claudia Aravena, Guillermo Cifuentes, Néstor Olhagaray.

Artistas invitados internacionales:

Spid'eka, Lucas Bambozzi, Jacques Perconte, Hart Laurent.

Instalaciones:

Martín Rivas, "El río"; Luis Mora, "Tele 1 1998"; Gonzalo Rabanal, "Historia de familia, relatos de poder"; Guillermo

Cifuentes, "Lugar Común"; Mariana Silva, "Documentos de viaje"; Christian Oyarzún, "Periferia"; Isabel García, "Eros In"; Lotty Rosenfeld, "De la Tierra"; C.F." Agua y Cenizas, reconstitución de la escena personal".

Video:

Claudia Aravena, Edgar Endress, Andrés Tápia Urzúa, Sybil Brintrup.

Web:

Arturo Cariceo, Vichy Larraín.

Video Danza:

Isabel Skibsted, Francisca Sazié.

Muestra internacional invitada:

Universidad de Syracuse, Estados Unidos, curador John Orentlicher; Uruguay: curadora Teresa Puppo; Perú: selección ATA; Brasil: Festival Videobrasil; Argentina: curadora Graciela Taquini.

Muestras nacionales invitadas:

Kent Explora, seleccionados del Concurso Web Art & Animación; Red Nacional de Video Popular y TV Comunitaria; Galería Metropolitana.

Videos sobre arte:

Carlos Leppe

Jurado Concurso Juan Downey:

Teresa Puppo (Uruguay), Graciela Taquini (Argentina), John Orentlicher (EE.UU.), Claudia Aravena (Chile).

Participantes:

Karina Aguilera, Daniel Alarcón, Alfredo Ancatrio, Victor Castillo, Shodo, Iván Domeyko, Silvia Cacciatori, Alex Dorffman, Grupo Fosa, B. Marambio, J. Matemala, Enrique Ramírez, Verónica Pichara, Carolina Saquel, M. Pía de la Serra, Christian San Martín, José Luis Torres, Rodrigo Zerené, Carlos Trilnick, Sebastián Venegas, Manuela Viera Gallo, Soledad Ramírez.

Video instalación:

Rodrigo Piracés, Valentina Serrati, Andrés Durán, Dina Roismann.

CD ROM:

Mauricio Sandoval, Mariana Muñoz, Rodrigo Novoa, Young Hae Chang, Alicia Felberbaum, Jody Zellen, Daniela Cruz, Judson Wright, Juan Moreno, Paula Concha, Alexander del Re, Mariela Yeregui, Daniel Hernández.



2003: 6¿ BIENAL DE VIDEO Y NUEVOS MEDIOS

Lugar: Museo de Arte Contemporáneo, Parque Forestal / Museo Nacional de Bellas Artes.

Presentación:

Año de fechas, 30 años se necesitaron para decantar mediáticamente una memoria, cuánto demoraremos para asumir lo que hoy nos arrolla? El advenimiento tecnológico digital ha inundado absolutamente todos los quehaceres humanos, como todas las prácticas artísticas. Lo que ha generado, en contrapartida y en general, en nuestra sociedad, una actitud de resistencia.

Esta resistencia se manifiesta de diferentes maneras. Una de ellas es que el estatus de lo digital se diluye y se confina a una exclusiva instrumentalidad operativa, donde hardwares y soft-wares, sólo vendrían a solucionar las preocupaciones de siempre que ha enfrentado la creación.

Pensar de esta forma parcial y limitada lo digital, conduce a concebir lo digital como simple apellido, y se habla de fotografía digital, cine digital, arte digital. Creo que hay que tomar conciencia, que lo digital, está trayendo consigo una serie de profundos cambios, todavía lentos, pero que los agentes culturales debemos considerarlos y prever sus futuros efectos.

Las nuevas generaciones son el laboratorio donde prende esta nueva cultura, nuevos comportamientos emergen, nuevos gestos se visualizan, otras miradas, otra forma de plantearse la sensibilidad y la actividad artística.

Una vivencia que está totalmente acorde con la multidisciplinaridad que imponen la diversidad y pluralidad del mundo actual, con lo transversal de la cultura global, con lo inestable de los paradigmas eco-

nómicos, con la densidad y cada vez mayor complejidad del tejido sensible a considerar en cada individuo, con la fugacidad de los imaginarios colectivos, con la semilla de conciencia política que está desarrollando, por simple lógica dialéctica, la violencia neoliberal, la saturación consumista, la TV circense y el arte decorativo.

Este espíritu de época, incipiente todavía, se expresa alrededor de manifestaciones gregarias, de jóvenes que tienen como piso y excusa la performance (no el simple espectáculo consumista) digital, experimental, indagativa, absolutamente soldada a una equivalencia visual, que se sostienen y concretizan por un solo soporte (pero de carácter transmedial): el computador. Manifestaciones que no son parte del museo, ni de galerías, y que más bien forman parte de la intervención urbana, por lo tanto de un afán ciudadano, en el mejor sentido de la palabra, interactivo, participativo, protagonista.

También usa otro soporte, sin fronteras, utópico y a-crónico, la net. Se trata del arte mediático, arte con y en las máquinas, que ha sabido crear una relación mucho más natural con la tecnología, que ha creado una nueva raza de operadores de artes, que, también hay que decirlo, se ha vuelto más amable, y que impone una nueva lógica instrumental, nuevos formatos, nuevas formas de lecturas, nuevos lenguajes, nuevas materias y formas de expresión.

La navegación, la actitud de la conexión. No a la comunicación (transitiva), sino la comunión, es decir el diálogo y la interacción. "Desde el mismo momento que nos acoplamos a un dispositivo o red digital, el sujeto adquiere una especie de ubicuidad dialógica... Podríamos ver inclusive una nueva percepción "sináptica" o "rizomática", nacida del acoplamiento hombre/computador/hombre, que nos abrirá un espacio virtual reticular y conectivo, dotado de características topológicas específicas y constituyendo un lugar situado a mitad de camino entre lo individual y lo colectivo, el sujeto y la sociedad" (E. Couchot, ¿Aspectos negativos?).

Perdón, no se puede volver atrás. Criterios de selección, sí, pero no son más que los criterios de la no ingenuidad, es

decir políticos, en el sentido más amplio. Porque, claro, aparece en algún minuto el cuestionamiento con la pregunta: ¿Pero en definitiva para quién trabajas? Las herramientas están ahí, al alcance de cualquiera, pues tómalas, aprópiatelas! Pero, pronto te das cuenta que están atrapadas en un sistema de poder, y este poder quiere regular nuestras vidas.

El poder de la industria multinacional, sin fronteras, globalizante, que fabrica e impone en el mercado su lógica y su ética de consumo. Si bien las nuevas tecnologías, se esfuerzan por imponernos una sola dirección de uso, hay que entender que se trata más bien de una estrategia política, y no de la naturaleza de esos instrumentos.

En el arte siempre fue así, los instrumentos tecnológicos dominantes jamás fueron pensados por ni para los artistas, pero los artistas han sabido, siempre, recuperarlos para sus intereses. Lo digital involucra tantas implicancias con la sociedad que conlleva la vocación de lo político. Urge crear una política sobre las prácticas culturales que han sobrepasado los territorios de las artes tradicionales.

Jurado Concurso Juan Downey:

Lotty Rosenfeld (Chile), John Orentlicher (EE.UU.), Ximena Narea (Chile-Suecia), Graciela Taquini (Argentina).

Participantes:

Fernando Arredondo y Luis Horta, Katja Berger, Clemente Padín, José Luis Martinat, Kika Nicolela - Sheila Hara, Gabriela Golder, Francisca Benítez, Sebastián Mantelli, David Quezada, Carolina Fuentes, Enrique Ramírez, Hugo Núñez, Paul Felmer, José Matamala, Jaime Oddo - Leonardo Pérez Brown, Kinga Araya, Claudia Gaete, Darinka Guevara, Felipe Mena, Arturo Marinho.

Artistas invitados / Instalaciones:

Claudia Aravena, "Greetings from Palestina"; Sybil Brintrup, "Los Romances"; Sylvie Blocher, "La Bandera"; Robert Cahen, "Tombe - El estrachamiento"; Juan Castillo, "El rostro del paisaje"; Guillermo Cifuentes, "Lanzados al mar"; Roberto Larraquibel, "Sico-ciber-arte"; Ingrid Lauw, "Cuerpo de Memoria"; Gonzalo Mezza, "0+1 ADN Información Liberada Cyber-Instalación"; Christian Oyarzún, "Submit"; Marian Silva-Raggio, "De la pintura de retrato al autorretrato de la historia"; Frederic Sapey-Triomphe "Paris Santiago. El Viaje".

Video:

Dulcimira Capicani, "De cuerpo presente"; Edgar Endres, "Hablándole a los muertos"; Rodrigo Flores, "Fragmentos de un discurso amoroso"; Isabel García, "Empty Frames"; Klaudia Kemper, "Noticiero"; Macarena Nieves, "Clepsidra"; Carolina Saquel, "Cucaña loop"; María Pía Serra, "Imágenes del cielo".

Web:

Soledad Ramírez, "Espamarte".

Performance:

Gonzalo Rabanal, "La Cosa de la Carne"; Valentina Serrati, "Miss TV".

Artes escénicas transmediales:

Carlos Reyes, "Fragmentos terminales"; Raúl Miranda, "Héroes".

Muestras invitadas:

Transmediale (Alemania), Videotrafic (Francia), Bad boys (España); "Heterogénesis", muestra nórdica-asiática; Videos Fresquitos (Francia); México, Uruguay; Syracuse University.

Homenaje:

Michael Snow

2005: VII BIENAL DE VIDEO Y NUEVOS MEDIOS

Lugar: Museo de Arte Contemporáneo, espacio Quinta Normal.

Presentación / INTERFACEAME BABY...

La instalación del video y los soportes digitales en el espacio del arte actual, o, si se quiere, el encuentro del arte contemporáneo con las herramientas y soportes más consecuentes con su propio dis-

curso, han abierto un amplio espectro de desafíos, y, en especial, para mi gusto, han reabierto un tema que parecía zanjado.

El estatuto de lo estético en el arte actual. Para algunos, estamos simplemente en la era pos-subliminal. Aclaro que no se tratará aquí de hacer corresponder una práctica con, y haciendo reflotar, una categoría del pasado, una especie de reivindicación justiciera nostálgica, sino más bien lo contrario, de averiguar, si las prácticas del arte-mediático, han sabido generar otro tipo de "estética", que venga a revisar e reinstalar otra categoría de lo estético.

Las artes digitales no han renunciado al andamiaje básico del arte que es la confrontación entre autor-obra y lector; es más, si hay un dominio donde estas artes han hecho aportes es precisamente en las relaciones entre esta trinidad (como ven, la metafísica no está tan lejos).

La posición del lector frente a la obra ya la determinó M. Duchamp: "El espectador hace la obra"; o R. Barthes "...el Texto exige el intento de abolir, al menos, disminuir la distancia entre escritura y la lectura, o intensificando la proyección del lector hacia el interior de la obra, sino ligando a ambos en una misma práctica significativa"; pero creo que se ha avanzado aún más.

Lo digital tiene varias caras y estatutos, pero uno de ellos, el más genérico y básico, consiste en introducir una indiferenciación entre un original y su copia, a lo sumo se puede hablar de clonación. Pero, además, este producto queda a merced de posibles alteraciones, pirateos... o interacciones. El lector puede incluso, en algunos casos, sobre todo en la net, pasar de simple espectador consumista a usuario co-autor, relegando al autor primero a un segundo plano, al rol de simple partner. Estamos entonces ante un arte dialogante, que se juega por la comunión y no la simple comunicación. Un arte convocante, que pone sus instrumentos a disposición de una operatividad colectiva.

Net Art:

Cube, Mateo Zlatar, Mecad, seleccionados Concurso Juan Downey.

Arte y máquinas jamás!! La maquina suplanta al individuo, no posee sensibilidad y anula nuestra corporeidad. Así reza el salmo anti arte&computación. No lo creo así en este arte de interfaces, que me obliga a interfacearme (interfaceame baby!) y que me impone una ergonomía interactiva.

“El arte procura lejanía del yo”: Paul Celan.

El objeto de arte si bien completa su destino en la lectura, en la reapropiación sensible y subjetiva por parte del lector, esta adhesión se lleva a cabo, no en la enajenación del lector con su objeto de lectura, sino en un distanciamiento por parte de éste, como condición del constructo que debe realizar en esta operación.

Pero esta extrañeza al objeto no significa ni una renuncia a éste, ni un salir de éste; implica solamente apoderarse de un polo de lectura que conlleva toda obra, la del lenguaje en sí, y que al darse por sí, se nos aparece en un corpus. Operación que si bien la lleva a cabo el lector por sí solo, consigo mismo, al mismo tiempo le significará instalarse fuera de sí, en el “se”. Esta dialéctica, este desdoblamiento da origen a una figura, y creo yo a una categoría estética, pues es portadora de una conmoción, de un sentimiento de “ajenidad” (Fremde), de la “Extrañeza” (Unheimlichkeit), según Paul Celan.

Artistas invitados / Instalaciones:

Andrea Goic, Félix Lazo, Enrique Ramírez, Klaudia Kemper, Guillermo Cifuentes, Christian Oyarzún, Klaudia Kemper, Valentina Serrati y Alexis Oyola (Chile/Suecia), Jacob Schaible (Alemania), Thomas Koner (Alemania).

Video:

Una retrospectiva de Edgar Endress (Chile), Paul Felmer (Chile), Graciela Taquini (Argentina).

Video-Danza:

Spid'eka (Francia), grupo de video-danza que nos ha visitado en ediciones anteriores; Francisca Tironi (Chile).

Performance:

Lilian Frei (Suiza), Marcela Rosen y Grupo Deporte Doméstico, Juan Maluenda, Malena Valdeavellano, Mariana Cáceres, Ricardo Castro y Radioaudiovisual, Yto (Isabel Aranda), Marcelo Mora (Chile-Alemania), Daniel Acosta (Argentina), Rodrigo Viera-cruz (Ecuador), Guillermo Molina, Samuel Ibarra, Gonzalo Rabanal.

Lanzamiento:

Libro “Romance, Ella lava lechugas” de la artista Sybil Brintrup.

Curadores y muestras:

Alain Fleischer (Francia), artista y director del Centro de Estudios de Arte Contemporáneo Le Fresnoy; Ali Akay (Turquía), Claude Lorent (Bl), Rodrigo Alonso y Carlos Denegri (Argentina); Andrés Tapia (Chile/EE.UU.); Or-Am, una selección de artistas chilenos denominada “Selección Natural”; Isabel García, documentando las video performances chilenas de los últimos años (Chile); Paz Aburto y Enrique Rivera, curadores de la muestra “Videocracia”, que reúne a artistas alemanes y chilenos; Germán Liñero, con su proyecto UMATIC (retrospectiva de video de los años 80); y Gonzalo Rabanal con ocho performances bajo su curatoría.

Muestras instituciones internacionales invitadas:

MECAD (España), con una historia del video-arte español; Videobrasil, con una muestra seleccionada por Solange Farkas (Brazil); Le Fresnoy (Francia), Le Cube (Francia) y Colonia Agrícola (Dr).

2007: 8. BIENAL DE VIDEO Y NUEVOS MEDIOS / “CIUDAD, CIUDADANOS & CIUDADANÍAS”

Lugar: Museo de Arte Contemporáneo, espacio Quinta Normal.

Presentación / Por Guillermo Cifuentes:

En agosto de 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 abre tres ejes complejos de interpelación de lo contemporáneo en su realidad, pero sobre todo en sus posibles. Esa reflexión, en todas sus variantes, es la invitación de la 8.ª Bienal de Video & Nuevos Medios 2007 a todos los artistas.

Curador general: Néstor Olhagaray.

Homenaje:

Guillermo Cifuentes (1968-2007).

Artistas / Muestra Central:

De Chile: Claudia Aravena, "Miedo"; Juan Castillo, "Minimal-barroco"; Raimundo Hamilton-Jorge Hernández, "Mobile-Mobile"; Nicoykatiushka, "Fuck is in the air (Fuck New York, fuck USA, fuck Saigon, fuck China, fuck Cambodia)"; Christian Oyarzún, "Guemboi"; Enrique Ramirez, "Paisaje"; Isabel Rosemblatt, "La habitación"; Daniela Salinas, "A la imagen de las consecuencias de la acción", y Carolina Saquel, "Sans titre (Blinfold)". De Francia: Nicolás Boillot, "Spoiler (Aguafiestas)" y Guillaume Meigneux, "Santo Domingo N.º 863". De Canadá, curador Claude Bélanger: Martin Bureau, "Pánico en el pueblo"; Jean-François Côté, "Ciudades"; Manon de Pauw, "Taller de escritura" y Murielle Dupuis Larose, "Marcas de uso". De Bélgica: Michel Lorand, "Retratos". De España: Francis Naranjo, "Acto frívolo". De Argentina: Ricardo Pons, "La ciudad anarquista americana".

Institución invitada:

ZKM (Alemania)

Muestras invitadas:

Selección de Transmediale; Le Fresnoy (Francia); "Travesías electrónicas - Video arte argentino reciente" de la curadora Graciela Taquini; "Osmosis (imágenes permeables)" del curador Alejandro Cruz (Uruguay); selección de Videobrasil.

Animación:

James Paterson, "Alibl" (Canadá); Han Hoogerbrugge, "Spin" (Holanda); Yugo Nakamura, "Clockblock 1.0" (Japón) y Jonathan Harris - Sepandar Kamvar, "We feel fine" (EE. UU.).

Sonido:

Hugo Espinosa y Mika Martini (net label Pueblo Nuevo).

Invitado especial:

Igor Stromajer.

Instalación destacada:

"Multinode metagame", proyecto Cybersyn de los artistas Catalina Ossa y Enrique Rivera en colaboración con ZKM, Centro de Documentación de las Artes del Centro Cultural Palacio La Moneda (Cedoc) y Santiago MediaLab.

Retrospectiva:

Steina & Woody Vasulka.

Jurado Concurso Juan Downey:

Luis Alarcón (Galería Metropolitana), Isabel García (directora Cedoc), Néstor Olhagaray (director BVNM), Francisco Brugnoli (director MAC), Tiziana Panizza (artista audiovisual chilena) y Gabriela Taquini (curadora argentina).

Participantes:

Daniel Reyes, Claudio Correa, José Miguel Matamala, Óscar Raby, Julio Espinoza & Rodrigo Gómez, Jaime Muñoz, Fernando Domínguez, José Luis Martinati, Cristián Lira, Sergio Gajardo, Nicolás Raddatz, Mónica Heller, Paulo Fernández & Sebastián Parada, Michelle Letelier, Federico Lamas, Equipo de Bestia Urbana en Función Social, Rodrigo Araya, Andrés Denegri, Carola Cintrón, Sofía Moraga, Valentina Serrati, Jocelyn Muñoz & Mauricio Román y Annabel Castro.

2009: 9.ª BIENAL DE VIDEO Y ARTES MEDIALES / RESISTENCIA CRÍTICA

Lugar: Museo de Arte Contemporáneo, espacio Quinta Normal.

Presentación / Nestor Olhagaray

La 9.ª Bienal de Video y Artes Mediales es un espacio de diálogo entre arte y tecnología en el marco del arte medial contemporáneo, por tanto privilegia el concepto de obra, problematizando los estatutos de producción, autoría, sistemas de lecturas y circulación, como también las poéticas simbólicas.

Esta 9.ª versión pone como urgencia la preocupación sobre la situación actual de la indistinción que se hace en el campo de los medios digitales convencionales con respecto a la sociedad de consumo y su tendencia tecnócrata, el uso irresponsable de los medios de comunicación y su efecto en la sociedad del conocimiento, y la debilidad relacional y estética del paradigma actual en el arte digital.

Es por eso que el eje fundamental de la siguiente bienal es la "RESISTENCIA" y, más específicamente, la "RESISTENCIA CRÍTICA", la cual funciona como un filtro y amplificador de reflexiones y obras que ponen en evidencia esta condición, contribuyendo a través de sus contenidos al proceso formador y reflexivo del espectador. La RESISTENCIA se puede desarrollar desde diversos puntos de interacción, siendo

INTERNET, un espacio que se ha consolidado globalmente para desarrollar variados métodos de resistencia, posicionando ideas, conceptos y metodologías impensadas hace una década.

Consideramos la evolución de Internet como un medio que se posiciona físicamente cada vez más en la ciudad y no tan sólo en empresas, instituciones, computadores caseros o portátiles, siendo este fenómeno parte fundamental de los cambios paradigmáticos de la sociedad actual.

Es por esto que a través de las obras buscamos identificar y crear un relato metafórico de esta relación entre virtualidad y materialidad, generando métodos de interacción en espacios públicos, posicionando la obra como un puente vinculante entre estas dos formas de percibir la realidad. Latinoamérica tiene el mérito de situarse en los márgenes, en el pliegue y la lógica del intersticio, en constante revisión de su híbrida identidad e institucionalidad. Latinoamérica es el hiato, la bisagra desde la cual podemos cuestionar cuestionándonos, de mirarnos en el espejo opaco de la complejidad, sin deslumbrarnos por el encandilamiento que nos imponen. Resistir no es atrincherarse en un ghetto conceptual, menos aún inmovilizarse bajo una rígida armadura social. Resistir es una reacción posterior a la necesidad de ser consecuente con los principios fundamentales que componen nuestra identidad, la cual es constantemente tentada al cambio que conviene a los principios de la globalización. Resistencia es sinónimo de decir aquí estamos, existimos en la diferencia, la pluralidad y diversidad, fomentando la defensa de la acción libre, promoviendo acciones participativas y en el caso de la bienal, potenciando la calidad estética de la producción de arte. La clave está en un arte inclusivo y experiencial contra un arte decorativo y epatante.

Curadora sección Internacional: Valentina Montero

Colaborador curatoría Internacional: Ricardo Vega

Curadores sección nacional: Enrique Rivera, Simón Pérez

Homenaje:

Hellmuth Stuken

Artistas / Muestra Central Curatoría Nacional:

Curatoría Nacional: "SOUVENIR, recuerdos del futuro" Andrea Wolf "THE FARM of discoursos" Mario Z "Quicksand Box UDK (Urban development kit)" Daniela Peña, Nicolas Briceño, Alberto Cofre, Gonzalo Aspée, "Habitar" Klaudia Kemper "Rx1000" Yto Aranda "LaMe.9BVAM" LaMe Nicolás Spencer, Nicolás Gravel, "Sin Título (LOS HEROES)" Viviana Bravo Botta, "wiki_del_pueblo:CachUre0? Valparaíso: Pichanga Urbana" Alejandra Pérez "Los Peces Gordos" Mónica Palma, "Fragmentos de una Historia Futura" Espacio-G: Jocelyn Muñoz (cl) + Mauricio Román "[vilgil[ante][temporal]" Roberto Larraguibel en colaboración con Nury Gaviola "20.08.09" Nathalie Perret + Nicolás Spencer, "La desaparición de la clase media en Chile (Irésistance)", Loyola Records, "Sala Thor, Patrimonio Cultura Digital en Chile" Instalación Juan Guzmán, Documental Dispositivo David Maulén y Juan Guzman, Documentación y Archivo Manuela Ossa

Artistas / Muestra Central Curatoría Internacional:

"Sensible" Emiliano Causa (ar), Matías Romero Costa (ar) y Tarcisio Pirotta (ar), "Love is patient", "im" Santiago Ortiz (co), Kelly Castro (fotógrafo) (USA) Bestiario, "34s56w / Temporal de Santa Rosa", Brian Mackern (ur), "Contacto QWERTY" Fernando Rabelo (br), "Meme", Juan de la Parra (mx) "In The Air" Nerea Calvillo (es).

Instituciones invitadas:

LE FRESNOY (FRANCIA)
ITAÚ CULTURAL (BRASIL)
IMAL (Bélgica)
INSTITUTO CHILENO-FRANCÉS DE CULTURA

Muestras invitadas:

INSTITUTO CHILENO-FRANCÉS DE CULTURA
"Nayma", "Les perdants Magnifiques", Fa-
brice Cavallé (fr),

LE FRESNOY (FRANCIA)

"Le Corso", Bertrand Dezoteux (fr), "Under construction", Liu Zhenchen, "Buffer Zone" Samuel Najari (ru), "Brisas" Enrique Ramirez, "Naufrage" Clorinde Durand (fr) "Ligne verte" Laurent Mareschal (fr) (En collaboration avec Tami Notsani) / Video, 4' / 2005, "Admosh" Eric Pellet (fr).

IMAL (Bélgica)

"Jump!" Yacine Sebti (be)

"Salt Lake", Tom Heene (be), Yacine Sebti (be), Charo Calvo (es)

ITAÚ CULTURAL (BRASIL)

Visionarios- Audiovisual en Latinoamérica
Programas Visionarios- Audiovisual en Latinoamérica

Relatos en la Frontera (58'43")

Relatos en la Frontera (58'43")

Máquinas e Imaginarios (60')

Paradigmas de lo Experimental (58'38")

Paradigmas de la Latinidade (66'20")

Estados Alterados (67'28")

De Dominio Público (66'25")

Trópicos audiovisuales. Brasil. Selección de Roberto Cruz (69'54")

No Zapping (60')

Otras Convergencias (55'54")

Coloquio:

"Estéticas de la Resistencia Critica"

Día 1: Resistencias Mediales en Latinoamérica.

Ponencia: Media y Arte Contemporáneo: Como politizar el debate (Arlindo Machado)

Expositores: Arlindo Machado (ponencia magistral), comentada por: Margarita Schultz, introducida por: Néstor Olhagaray

Día 2: Resistencia, Arte, Sociedad y Política

Expositores: Carlos Pérez Soto, Rodrigo Alonso.

Lanzamiento del libro "¿Una nueva ontología? Los derechos filosóficos de la cibercultura."

Día 3: Resistencia y Tecnología

Expositores: José Miguel Piquer y Claudio Gutiérrez

Día 4: Arte, Activismo y Redes

Expositores: Fran Ilich, Héctor Capossello, Alejandra Pérez.

Talleres:

- Nombre del Taller: Construir una Cámara Oscura
Profesor: Fabrice Cavallé

- Nombre del Taller: Hágalo usted mismo : Do it yourself
Profesores: Fernando Rabelo

- Nombre del Taller: TRACK _ una introducción al video interactivo con Max5
Profesor: Yacine Sebti

- Nombre del Taller: Santiago de Chile In the air
Profesores: Nerea Calvillo

- Nombre del Taller: Semicondúcete
Profesores: Nicolás Gravel

- Nombre del Taller: Descubriendo el mundo de Ableton y Native Instruments
Profesores: Andrés Salinas, Marcelo Hidalgo y Patricio Salinas

- Nombre del Taller: Seminario introducción práctica al uso de arduino
Profesores: Olímex

- Nombre del Taller: Taller de Inteligencia y Vida Artificial aplicados al Arte
Profesores: Emiliano Causa

- Nombre del Taller: Seminario TV Digital y Red + Workshop HD
Profesor: Coordinado por el Instituto Arcos y con la participación de expertos invitados.

- Nombre del Taller: Creación con Complejidad
Profesores: Santiago Ortiz

- Nombre del Taller: Introducción a circuitos electrónicos: Resistencias, LEDs y osciladores.
Profesor: Ignacio Cuevas Puyol

Conciertos Audiovisuales:

Montaña Extendida (cl), Brian Mackern (ur), Operador (cl), Inmontauk (cl), Materia Prima(cl), Trema (cl), Lars from Mars - streaming -, Ensayos Nucleares (cl), Groove Niño (cl), Yacine Sebti (be), Tec (cl), Nicolas Gravel (cl), Genéricos (cl), Namm (cl), Controla (cl), El Sueño de la Casa Propia (cl), Shaolines del amor (mx) - streaming -, Of. (cl), Equipo (es) - streaming , Graqc (cl) el pueblodechina (cl) y Leo Medel (cl), Danieto (cl), Silvio Paredes (cl).

Conversaciones con artistas Bienal de Video y artes mediales:

Brian Mackern, Fernando Rabelo, Fabrice Cavallé, Alejandra Pérez, Yto Aranda, Viviana Bravo, Espacio G, Mario Z, Roberto

Larraquibel y Nuri Gaviola, UDK (colectivo de artistas chilenos, autores de la obra "Quicksand Box UDK (Urban development kit)")

Documentales + Charlas:

Documentales

"Dispositivo", Juan Guzmán y David Maulén, "Das Netz" Lutz Dammbeck, "Distorsión Armónica. Radios comunitarias del cono Sur", Interconexiones Cono Sur, "GOOD COPY BAD COPY - a documentary about the current state of copyright and culture" Andreas Johnsen, Ralf Christensen, Henrik Moltke, "Juan Downey. Más allá de estos muros", Juan Ignacio Sabatini

Charlas

"Metodología gráfica relacional para la estructuración de obras interactivas", Eduardo Enrique Bobenrieth
"Le Fresnoy, la producción no industrial", Daniel Reyes León

Concurso Juan Downey:

Jurado Selección: Equipo Bienal de Video y Arte Mediales

Jurado premiación: Arlindo Machado (br), Rodrigo Alonso (ar), Ingrid Wildi (cl)

Premiados:

Primer Premio: Algún lugar encontraré, Nicolás Sanchez Larraín (Chile).

Mención Honrosa: Cada mudança é um esforço de permanência, Tiago Romagnani (Brasil)

Mención Honrosa: Ruido, Yoel Vásquez (Cuba / Dinamarca)

Valentina Montero
Manuela Ossa
2012

1º Bienal de Video Santiago (1993): Alejandro Villarroel, Alex Morovic, Ana M Moena, Claudia Aravena, Claudio Marchant, Claudio Rojas, Claudio Sapiain, Cr lipe Silva, Francisco Fábrega, Franz Bandassini, Gastón Roca, Gerardo Cáceres Cifuentes, Ivan Domeyko, Jaime Arias, Jaime Sepúlveda, Jorge Boetsch, Jorge l Maga Meneses, Marcela Poch, Marcelo Ferrari, Martín Erazo, Max Donoso, Nilda s Muñoz, Pedro Venegas, Rodrigo Del Canto, Rodrigo Moreno, Rony Goldschmied, S

de Video de Santiago (1995): Alejandro Harriet, Bernardo León, Claudio March Calderón, Lotty Rosenfeld, Marcela Poch, Pablo Basulto, Pablo Boron, Patricio Juakajara, Alejandra Morales Alexis Llerena, Alfredo Ancatrio, Andrés Pizolti rreiro, Carolina Loyola, Cristián Oyarzún, Claudia Silva, Claudio Rojas, Cub cisca García, Francisco Casas, Francisco Coloma, Francisco Fábrega, Guillermo Juan Castillo, Leopoldo Correa, Loreto Monsaleve, Lotty Rosenfeld, Luciano Cés María Gricelda Castillo, María Soledad Ramírez, Mariana Silva, Marilen Castil Vogel, Robert Cahen, Roberto Mardones, Rodrigo Ogalde, Rodrigo Zerené, Sandra

4º Bienal de Video y Nuevos Medios (1999): A.P. Komen, Abdrée Greenwell, Afreo Amparo Prieto, Amy Gottlieb, Andrea Yaconi, Andrés Tapia, Andrés Tello, Andres Becerro, Antonio Silva, Bart Dijkman, Camila Kirberg, Carlos Sánchez, Carolin Christopher Pacetti, Clark Nikolai, Claudia Aravena, Claudio Del Valle, Cristi Diego Lascano, Dominic Redfern, Dragana Zarevac, Dryden Goodwin, Edgar Endres , Erwin Gómez, Fatima Ahmed, François Vogel, Francisco Fábrega, Giancarlo Pazz Hernán Pisano, Ian Andrews, Ian Haig, Inger Lise Hanse, Isabelle Hayeur, Iván D Lein, Jocelyn Robert, JODI, John Orentlicher, John Wood & Paul Harrison, Juan Klaudia Kemper, Laiwan, Laurel Swenson, Luis Sandoval, Macarena Echeverría, Soledad Ramírez, Mario Soro, Mark Bain, Mark Wallinger, Martin Takken, Mateo Z Del Pino, Merylyn Fairskye, Mic Gruchy , Michael Curran, Michael Strum, Michael Peter Stel, Peter Courtemanche, Petronila Pollanco, Pieter Baan Müller, Rae S nold, Robin Dupuis, Rodrigo Ogalde, Ross Rudesh Harley, Scott Anderson, Sergio Cuthand, Tina Gonsalves, Toam Sherman, Troy Innocent, Tsuyoshi Fuyama, Vikki Schuman, Adrián de Rosa, Adrian Leal, Alcides Martínez, Alejadro Sequeira, Ale Re, Alfredo Ancatrio, Alicia Felberbaum, Alvaro Zavala, Andrés Durán, Andrés T Marambio, Brian Mackern, C.F., Carlo N. Echave, Carlos Leppe, Carlos Letts, Co San Martín, Churchil & Co., Cindy Moore, Claudia Aravena, Clemente Padín, Dani tos, Edgar Endress, Edward Zajec, Elinore Burke, Enrique Ramírez, , Erol Gunduz Duprat, Germán Liñero, Gonzalo Ravanal, Grupo Fosa, Guillermo Cifuentes, Gust Domeyko, Iván Lozano, Jacqueline Rivas, Jacques Perconte, Jeremy Drummond, Jir MacArthur, Jordi Texido, Jorge Luis Chamorro, José Luis Torres, José Matemala Uría, Judson Wright, Julia Castagno, Juliana Rosales, Karina Aguilera, Klaudi bozzi, Luis Eduardo Jorge, Luis Mora, M₂ Pía de la Serra, Mahmoud Hojeij, Manu Silva, Mariano Cohn, Mariela Yerequi, Martín Dordan, Martín Olavegoya, Martín Osvalo Cibils, Patricia Bentancur, Patrick Holbrook, Paula Concha, Renzo Signo. cés, Rodrigo Zerené, Roger Atasi, Rosangela Rennó, Sebastián Venegas, Silvia C Teresa Puppo, Tom Sherman, Valentina Serrati, Verónica Pichara, Vicente Plaza

María Egaña, Andrés Benavente, Augusto Góngora, Boris Quercia, Canal 3, Carlos Cristián Galaz, Cubo Negro, Diana Massis, Enrique Conseugra, Enzo Blondel, Fests, Gerardo Silva, Germán Bobe, Gloria Camiruaga, Gonzalo Rebolledo, Guillermo López, Juan Forch, Klaudia Kemper, Lotty Rosenfeld, Luis Mora, Luis Sandoval, Saldamando, Pablo Basulto, Pablo Lavín, Pablo Roseblatt, Paola Coll, Patricio Sebastián Barahona, Silvio Caiozzi, Tatiana Gaviola, Vivienne Barry. **2° Bienal** Ant, Claudio Rojas, Francisco Fábrega, Germán Bobe, Guillermo Cifuentes, Lila Pereira, Vivian Vidal. **3° Bienal de Video y Artes Electrónicas (1997)**: Adrián, Arturo Marinho, Bernardo León, Carlos Arriagada, Carlos Moena, Carolina Febo Negro, Edgar Endress, Enzo Blondel, Erwin Gómez, Esteban Valenzuela, Francisco Cifuentes, Isabel Klotch, Ivan Domeyko, John Orentlicher, Juan Antonio Sáez, Juan Carlos, Magaly Ponce, Marcela Poch, Marcelo Prado, Marcelo Traverso, Marcelo Vega, Marcelo, Nilda Saldamando Díaz, Pamela Vásquez Rodríguez, Patricia Reyes, Patricio Marcones, Sybil Brintrup, Valentina Serrati, Woody Vasulka, Yessica Jiménez. Do Ancatrio, Aleksei Wrobel Abib, Alex Ramírez, Alex Voorhoeve, Alicia Framis, Anders Thören, Andrew Power, Andy Best & Merja Puustinen, Anthony Atanasio, Antonio de la Loyola, Carolina Saquel, César Godoy, Christian Oyarzún, Christine Stewart, Juan Carlos Soto, Dai Otofujii, David Larcher, David Nerlich, Deanna Herst & Han Tirpus, Elizabeth, Eliana Arrigada, Elizabeth MacKenzie, Emil Novak, Emma Myers, Empar Cubellanes, Gonzalo Rabanal, Grupo Spid'eka, Guillermo Cifuentes, Hanspeter Amman, Ivan Domeyko, Jacques Perconte, Jaime Mellado, James McGrath, Janet Merewether, Juan Antonio Sáez, Juan Pablo Díaz, Justine Cooper, Katherine Cullen, Kayla Parker, Marcela Inostroza, Marcelo Gaete, Marcos Luza, María Fernanda Cardoso, María Inés, Matt Hulse, Matthew Pacetti, Maureen Bradley, Mauricio Avalos, Mauricio de la French, Mylene Cumming, Nelson Hendricks, Nomad, Peter Callas, Peter Collis, Peter, Taesson, Ricardo Correa, Riccardo Lacono, Richard Mathias Sandoval, Robert Alarcón, Sergio Mackena, Shawn Chapelle, Steve Reinke, Sybil Brintrup, Thirza Wilson, Wayne Yung, Ying Tan. **5° Bienal de Video y Nuevos Medios (2001)**: Adam Alejandro Alberti, Alejandro Cesarco, Alex Dorffman, Alex Gabassi, Alexander Delapía-Urzuá, Angela López, Angie Bonino, Arturo Cariceo, Arturo Tapia, Benjamín Carlos Trilnick, Carlos Troncoso, Carolina Saquel, Christian Oyarzún, Christian del Alarcón, Daniel Cruz, Daniel Hernández, Diego Lama, Dina Roisman, Eder Sanz, Federico Veiroj, Fermín Tanguis, Florencia Flanagan, Francisca Sazié, Gastón Bravo Tabares, Hart Laurent, Heath Hanlin, Isabel García, Isabel Skibsted, Iván Mena Lindo, Jody Zellen, John Distefano John Mathews, John Orentlicher, Johnna, Joseph Squier, Juan Fernández Trabucco, Juan Ma Calderón, Juan Moreno, Juan Carlos Kemper, Klein/Rivera, Lev Yavin, Linda Wallace, Lotty Rosenfeld, Lucas Bamblela Viera Gallo, Marco Del Fiol, María Soledad Ramírez, Mariana Muñoz, Mariana Rivas, Martín Sastre, Mauricio Sandoval, Mick Brin, Miky Aguirre, Nan Guggin, Ori, Ricardo Velarde, Rob Spingfield, Robyn Tomlin, Rodrigo Novoa, Rodrigo Piracciatori, Soledad Ramírez, Spid'eka, Stanza, Susana Carlisle, Sybil Brintrup, Vichy Larrain, Victor Castillo, Wagner Morales, Yi-Li Lin, Young-hae Chang.

6° Bienal de Video y Nuevos Medios (2003): 242.pilots , Adel Abdessmed, Adrian der Györfi, Alvaro Santos, Ana Campanella, Anders Rönnlund, Andrea Carriquiry, Urbanski, Ange Leccia, Angela Melitopoulos, Anna Heckel-Donnersmarck, Anna Str ne Schmitt, Apichatpong Weerasethakul, Artemio, Arturo Marinho, Barbara Konopk perger, Carlos Congost, Carlos Reyes, Carlos Trilnick, Jorge Haro, Carolina Co Oyarzún, Christofer Fredriksson & Tina Eriksson Fredriksson, Christoph Girard Guevara, David Politzer, David Quezada, Desperate Optimists, Dorotea Etzler, D gar Orlaineta, Elena Laplana, Enrique Ramirez, Federico Falco, Federico Merc Thalsofer, Fran Ilich, Francisca Benitez, Franck David, Frank Westermeyer, F Pedro "Zulu" González, Gabriela Golder, Gastón Duprat, Georges Tony Stoll, Gus Grupo Doma, Grupo Sinapsis, Guillermo Cifuentes, Gunilla Leander & Susana Åker lin, Hideyuki Sawayanagi, Hiraki Sawa, Holger Förterer, Hsin-Yi Ku, Hugo Nuñez Jean-Francois Guiton, Jean-Louis Crudenaire, Jean-Luc Vilmouth, Joan Leandre, Juan Castillo, Juan Francisco Romero, Juliana Rosales, Katja Berger, Clemente Boninsegni, Kinga Araya, Klaudia Kemper, Kuang-Yu Tsui, Laetitia Benat, Lefdup Strömbeck, Local Area Network TraceNoizer, Lotte Schreiber, Lukasz Lysakowski, María Pía Serra, Marian Silva-Raggio, Mariano Cohn, Mariel Fonsalía, Marina F Rüdiger Schlömer, Michaela Schwentner, Michal Levy, Miguel Carvalhais, Norbet lino Duarte, Pedro Tudela, Pepo Salazar, Philipp Geist, Pierre-Yves Cruaud, p Reynald Drouhin & Emilie Pitoiset, Ricardo Pons, Robert Cahen, Roberto Larragu Kutscher, Sebastián Mantelli, Sebastian Oschatz, Sebastián Zicarello, Sergio F Ramirez, Soraya Nakasuwan, Susan Evans, Sven Harguth Sybil Brintrup, Sylvie Bl ra Cubas, Tatiana Doroshenko, Thomas Scheffer, Tinhoko, Tove Cederberg, Valenti Schreiner, Ximena Cuevas, Yung-Hsien Chen, Zack Denfeld, Zhou Xiaohu. **7° Bien** Albert Heta, Alcalacanales, Alejandro Moreno, Alejandro Pizarro, Rodrigo Ubil negri, Andrés Grillo, Andrés Tapia-Urzúa, Ángeles Cáceres, Ann Verónica Janss Antoni Miralda, Antoni Muntadas, Antoni Padrós, Antonio Becerro, Antonio Perun ña Vicario, Benet Rosell, Buzz Miller, Cao Guimaraes, Carles Pujol, Carles Sant Carolina Loyola-García, Cenigz Tekin, Christian Oyarzún, Christian Sébille. C Claudio Correa, Claudio di Girólamo, Concha Jerez, Conrado Almada, Corina Sc Daniel García Andújar, Daniel González, Daniela Gallardo, Danièle Huillet, Kiessling, Edgar Endress, Edith Dekyndt, Elena Asins, Emilio Casanova, Enric Fa po 57, Eric Fleischauer, Eric Oriot, Ermeline Le Mézo, Esther Mera, Eugeni Bor do Arredondo, Fernando Paulsen, Floria Sigismondi, Francesc Abad, Francesc Tor Ruiz de Infante, Francisco Ruiz, Freddy Ibarra, Gabriel Corchero, Galeria Vir Rabanal, Gordon Nelson, Graciela Taquini, Grupo 3TT, Grupo Deporte Doméstico, G mo Valverde, Gustavo Caprín, Gustavo Galuppo, Gutavo Caprin, Harun Farocki, Hil Isabel Herguera, Italo Tello, Iván Zulueta, Jacob Schaible, Jacobo Sucari, Ja viera Alejandra Tapia Olivos, Jean-Luc Lamarque, Jean-Marie Straub, Jérôme Sou Leandre, John Allen Gibel, Jordi Moragues, Jordi Teixido, Jorge Carrillo, Jor José Montes Baquer, José Ramón Alcalá, José Val de Omar, José Yturralde, Jos Forch, Juan Francisco Vargas, Juan Muñoz, Juan Urrios, Julia Blanchard, Juli Plaza, Julio Ruiz, Katja Berger, KC Milliken, Klaudia Kemper, Kònic Thtr, La F lianne Milgrom, Lotty Rosenfeld, Lucas Tripodi, Luis Horta, Macarena Infante, M Manuel Barbadillo, Marcel.lí Antunez Roca, Marcela Poch, Marcela Rosen y Gru Fica, Marcelo Mora, María José Donoso, María José Rojas, María Luz Gil, María Markus Krieger, Máximo Alcalá, Michel Klôfkorn, Miguel Zamora, Milena Pafundi tor Olhagaray, Nicolás Clauss, Nicolás Grum, Pablo Basulto, Pablo Lavín, Pablo Martin. Paul Fermer, Paula Arrieta, Paula Fernández, Pedro Chaskel, Pedro Gar Rainer Krause, Ramón Parramon, Renata Alencar, Ricardo Carrasco, Ricardo Castr Rocío Cano, Rodrigo Flores, Rodrigo Gómez, Rodrigo Viera Cruz, Roland Edzard, Skoknic, Sener Özmen, Serkan Ozkaya, Seza Paker. Silvia Malagrino, Silvio Caio Teresa Foley, Teresa Picazo, Thomas Draschman, Thomas Koner, Tim Catinat, Tiz Serrati y Alexis Oyola, Valérie Mrenjen, Vector/ A Quark, Víctor Manuel León, Xavier Rovira, Yessica Ulloa, Yto-Isabel Aranda, Yuki Kawamura, Zush.

de Rosa, Adrian Ward, Maria Ines Szigety, akuvido, Alejandro Alberti, Alexan-
drea González, Andrea Juan, Andrea Walter , Andreas Schimanski, Andrzej K.
cid, Anne Frémy, Anne Niemetz, Anne-Sophie Maignant, Annja Krautgasser, Antoi-
a, Bas van Koolwijk, Bernard Joisten, Björn Melhus, Boris Achour, Brice Dells-
omas, Carolina Fuentes, Carolina Saquel, Chris Bowman, Chris Quanta, Christian
det, Chrstelle Iheureux, Claudia Aravena, Claudia Goete, Claus Blume, Darinka
Doug DuBois, Douglas Easterly, Dulcimira Capicani, Ed Zajec, Edgar Endres, Ed-
uri, Felipe Mena, Fernando Arredondo y Luis Horta, Fernando Sánchez, Florian
anziska Mergert, Frederic Sapey-Triomphe, Gabriel Acevedo y Andrea Ferreyra,
tavo Artigas, Goang-Ming Yan, Gonzalo Mezza, Gonzalo Rabanal, Gonzalo Lebrija,
lund, Gunter Krüger, Hamer Salvala, HC Gilje, HCRH, Heath Bunting, Heath Han-
Ingrid Lauw, Isabel García, Jaime Oddo y Leonardo Pérez Brown, Javier Abreau,
Joan Morey, John Orentlicher, Jon Mikel, José Luis Martinat, , José Matamala,
e Padín, Kentaro Hiroki, Khaled Ramadan, Kika Nicolela y Sheila Hara, Kim Sop
, Leif Elgger & Kent Tankred, Lia, Liisa Lounila, Lillevän, Linda Wallace, Lisa
Macarena Nieves, Maia Gusberti.notdef, Manu Arregui, Maria Alos, Maria Cañas,
aust, Mark Boswell, Mauricio Alejo, Max Gómez, Meng Jin, Michael Janoscheck y
Pfaffenbichler, Oliver Hardt, Owen Shapiro, Pascal Lievre, Paul Felmer, Pau-
Review, Ralph Ammer, Raúl Miranda, Rébecca Bournigault, Rebecca Cannon, ReMi,
ibel, Robyn Tomlin, Rodrigo Flores , Rodrigo Loyola, Rubén Gutiérrez, Sebastian
Prepo, Sigrid Coggins, Silvia Cacciatori, Silvia Rivas, Simon Schießl, Soledad
locher, Sylvie Boisseau, Synne Bull, Dragan Miletic, Tallervo Kalleinen, Tama-
na Serrati, Valerie Pavia, Veit-Lup & Lothar Voigtländer, Videokünstler, Volker
al de Video y Nuevos Medios (2005): Afasys, Agrícola de Cologne, Águeda Simó,
la, Alejandro Quiroga, Alexandre Da Cunha, Ana Busto, Andrea Goic, Andrés De-
sens, Annie Abrahams, Antero Alli, Antoine Schmitt, Antón Reixa, Antoni Abad,
nanes, Ariel Bustamante, Arnaud Laumont, Arte Proteico, Augusto Góngora, Bego-
cos, Carlos Flores Delpino, Carlos Gil-Roig, Carlos Trilnick, Carola Dreidemie,
Christina Worsing, Christopher Hills-Wright, Claudia González, Claudia Kemper,
hnitt, Cristián Sotomayor, Cube, Daniel Acosta, Daniel Canogar, Daniel Cruz.
Darja Unold, Dave Ryan, Demian Schopf, Denis Beabois, Diamela Eltit, Dieter
ontanilles, Enrique Lihn, Enrique Ramírez, Enrique Zamudio, Enzo Blondel, Equi-
net, Eugenia Balcells, Eulàlia Valldosera, Federico Oliva, Félix Lazo, Fernan-
rres, Francesco de Ambrogio, Francisca Tironi, Francisco Huichaqueo, Francisco
tual, Gloria Camiruaga, Gonzalo Felipe Geraldo Durán, Gonzalo Flores, Gonzalo
Grupo Proceso, Gustavo Caprin, Guillermo Cifuentes, Guillermo Molina, Guiller-
lda Yañez, Ignacio Nieto, Ignacio Pardo, Incas of Emergency, Iñigo Salaberría,
ime Maluenda, Jaime Vallauré, Jakob Schaible, Jaume Xifra, Javier Codesal, Ja-
dan, Jérôme Thomas, Jesse Jamaica McLean, Jesús Pastor, Joan Fontcuberta, Joan
rge Hasbún, Jorge Sepúlveda, José Antonio Sistiaga, José Buitrago, José Iges,
u Rekalde, Jota Castro, Juan Carlos Equillor, Juan Céspedes, Juan Crego, Juan
án Álvarez, Juliana Alvarenga Freitas, Julien Tarride, Julio Espinoza, Julio
Fura dels Baus, Lady Torrealba, Laura Erber, Leopoldo Correa, Lilian Frei, Li-
Magali Meneses, Maite Ninou, Malena Valdeavellano, Mateo Zlatar, Malte Martin,
po Deporte Doméstico, Marcellvs L., Marcelo Braga, Marcelo Expósito, Marcelo
Vedder, Mariana Cáceres, Marie-France, Marie-Hélène Fournier, Marisa González,
Mindbomb.tv, Mochila.org, Mónica Bate, Montserrat Soto, Nando & Silvia, Nés-
o Salas, Pacal Lievre, Paco Ranguel, Paloma Navares, Patricia Dallio, Patricia
chel, Pedro Ortuño, Pere Noguera, Peter Weibel, Philippe Lakits, Pier Marton,
o y Radioaudiovisual, Ricardo Echeverría, Ricardo Vega, Rivane Neuenschwander,
Rubén Tortosa, Salvador Troncoso, Samuel Ibarra, Sebastián Parada, Sebastian
ozzi, Soundtrack, Spid'eka, Sybil Brintrup, Sylvain Hourany, Tatiana Gaviola,
iana Panizza, Toni Serra, Tsai Ming-Liang, Ultralab, Hernán Fliman, Valentina
Voker Garling, Wall&ich, Wolfgang Vostell, Xavier Boissarie, Xavier Manubens,

8° Bienal de Video y Nuevos Medios (2007): Adams Teixeira de Carvalho, Agnes H. Juan, Andrés Denegri, Ángela López Ruiz, Anja Weise, Annabel Castro Meagher, Cintrón Moscoso, Carolina Saquel, Catalina Ossa, Christian Oyarzún, Claire Hopman, Manivel, Daniel Lisboa, Daniel Reyes León, Daniela Mutis, Daniela Salinas, Dara Eija-Liisa Ahtila, Enrique Ramírez, Enrique Rivera, Equipo de Bestia Urbana, Fernando Álvarez Cozzi, Fernando Domínguez, Fernando Gadea, Florencia Levy, F. Galindo, George Legrady, Graciela Taquini, Gregg Smith, Guillaume Meigneux, Gu. Isabel Roseblatt, Jaime Muñoz, James Paterson, Jan Howard, Javier Gil, Javier Zer, Jens Kull, Jessie Young, Jocelyn Muñoz, Johan Grimonprez, Jonathan Harris, Miguel Matamala, Juan Castillo, Julio Espinoza, Ken Feingold, Kiyoshi Furukawa, Courchesne, Luján Funes, Manon de Pauw, Marcel Odenbach, Mariana Griznic, Mar Román, Michel Lorand, Michelle Letelier, Mihai Grecu, Mika Taanila, Miroslaw R. Nicolás Raddatz, Nico y Katiushka, Norbert Meissner, Norman Klein, Octavio Iturcia Betancur, Paul Garrin, Paulo Fernández, Perry Hoberman, Peter Weibel, Pia C. Bellini, Rodrigo Araya, Rodrigo Gómez, Rodrigo Minelli Figueira, Sadie Bennino, Cacciatori, Sofía Moraga Sariego, Steina y Woody Vasulka, Sunah Choi, Susan Ulrike Rosenbach, Valentina Luque, Valentina Serrati, Valie Export, Vincent L. Ackermann, Zhenchen Liu. **9° Bienal de Video y Artes Mediales (2009):** Abner Be Alexander Apostol, Alfredo Román Bulacio, Andrea Goic, Andrea Wolf, Andrés di ro, Bruno Varela, Carlos Eduardo Monroy. Carlos Trilnick, Carolina Comas, Caro Clorinde Durand, CRAQC, Daniela Peña, Danieto, David Maulen, Diego Ríquez, Ed Brossoise, Emiliano Causa, Enrique Álvarez, Enrique Colina, Enrique Favela, En Salmerón, Espacio G, Klaudia Kemper, Nury Gaviola y Roberto Larraguibel, Natha Felipe Dulzaides, Fernando Rabelo, Francisca Benítez, Fulana, Gastón Ugalde, G. peé, Graciela Taquini, Groove Niño, Guillermo Herмосilla, Gustavo Galuppo, Hé Jo Ractliffe, Jorge Alban, Jorge Alejandro Restrepo, Jorge Sanjinés, José Ange tini, Juana Soto, Kelly Castro, LAME, Lars From Mars, Laurent Mareschal, Lázara María Cristina Carbonell, Mario Z, Marta Ares, Materia Prima, Matías Romero C. Ochoa, Nerea Calvillo, Nicolás Briceño, Nicolás Gravel, Nicolás Grum, Nicolás Reyes, Paulo Pécora, Paz Encina, Priscila Monge, Regina Aguilar, Regina José cy, Sandra Monterroso, Santiago Ortiz, Sebastián Díaz Morales, Shaolines del a Psychodelic Schafferson Jetplane, Tiago Romagnani, Tom Heene, Trema, Plusein Yto Aranda. **10° Bienal de Video y Artes Mediales (2012):** Andrea Gana, Alberto Wolf, Anna Barros, Annica Cuppetelli, Atom™, Benjamín Barrera, Benjamin Naish zález, Cristóbal Mendoza, Daniel Reyes León, Daniela Marini, Delight Lab, Elic Agosín, Felipe Cussen, Fernando Marinho, Francisco Huichaqueo, Francisco Navar la Riva, Giacomo Abruzzese, Gianfranco Foschino, Gonzalo Cueto, Gustavo Roman Albert, Jens Schanze, Jero Yun, Joaquín Cociña, Jorge Crowe, Jorge Esquivelzeto, Judith Malek-Mahdavi, Julián Jaramillo, Leocádio Neto, Lilyen Vass, Luc Moull perby, Pamela Cuadros, Paulo Fernández, Prem Sarjo, Rainer Krause, Recent Art O' Nascimento, Robert Reiner, Ronald Kay, Sebastián Melo, Valeria Valenzuela

Legedüs, Aina Smid, Alejandro Albertti, Alexandra Crouwers, Ali Cherri, Andrea Bill Seaman, Billy Roisz, Bit, Bjorn Melhus, Blas Payri.Cao Guimaraes, Carola de, Claudia Aravena, Claudio Correa, Colectivo Takataka, Cristián Lira, Damien Birbaum, Dennis Del Favero, Dennis Oppenheim, Dieter Kiessling, Dima El-Horr, Ficción Social, Eric Lanz, Bill Seaman, Estanislado Florido, Federico Lamas, Francis Naranjo, Gabriela Acevedo Velarde, Gabriela Golder, Gabriela Larrañaga, Gustavo Galuppo, Han Hoogerbrugge, Harun Faroki, Henry Jesionka, Igor Stromajer, Per Toscano, Jean Luis Boissier, Jean-François Côté, Jeffrey Shaw, Jenny Hollis, Jörg Burger, Jorge Albán Dobles, Jorge Hernández, José Luis Martinat, José Laars Gaugard, Lila Siegrist, Liu Wei, Marcellvs L., Lotte Schreiber, Lucía Rubio, Mark Boswell, Marta Ares, Martín Bureau, Masaki Fujihata, Mauricio Bogala, Mónica Heller, Murielle Dupuis Larose, Narcisa Hirsch, Nicolás Boillot, Orbe, Oliver Ressler, Olivia Brenga Marques, Olivier Piesth, Oscar Raby, Patrik Greschner, Raimundo Hamilton, Rávio Lopes, Ricardo Pons, Ricardo Vega, Roberto J. Santiago Tavella, Sebastián Parada, Sepandar Kamvar, Sergio Gajardo, Silvia Norrie, Susana Barbara, Tamás Waliczky, Teresa Puppo, Tim Shore, Tracey Emin, Toubere, Wagner Morales. William Forsythe, Wolfgang Munch, Yugo Nakamura, Yves Naim, Alberto Cofré, Alejandra Goñi Ríos, Alejandra Pérez, Alejandro Ramírez, Tella, Aruma, Bayardo Escobar, Bertrand Dezoteux, Brian Mackern, Brooke Alfallina Saquel, Carolina Andretti, Charo Calvo, Claudia Aravena, Claudio Caldini, Edgar Endress, El pueblo de China, El sueño de la casa propia, Elia Alba, Enrique Pineda Barnet, Enrique Ramírez, Ensayos Nucleares, Eric Pellet, Ernesto Alie Perret, Nicolás Spencer, Arturo Cariceo, Fabián Hofman, Fabrice Cavallé, Genéricos, Gianfranco Foschino, Gilles Charalambos, Glauber Rocha, Gonzalo Asctor Capossiello, Héctor Solari, Hugo Ochoa, Inmountauk, Javier Sámano Chong, El Toirac, Juan Carlos Alom, Juan de la Parra, Juan Guzmán, Juan Ignacio Sabaco Saavedra, Leonardo Portus, Leticia Parente, Liu Zhenchen, Marcello Mercado, Costa, Miguel Alvear, Miguel Parra Urrutia, Mónica Palma, Namm, Controla, Nela Sánchez Larrain, OF, Paco Cuesta, Patricia Bueno, Paulina Giustinianovich Galindo, Roberto López Flores, Ryan Oduber, Samuel Najari, Sandra De Berducamor, Silvia Cacciatori, Silvio Paredes, Susana Barbara, Tarcisio Pirota, Theas, Viviana Berco, Walterio Iraheta, Wilson Díaz, Yacine Sebti, Yoel Vasquez, Blumenschein, Alberto Lastreto Prieto, Alejandro Leonhart, Alva Noto, Andrea Antat, Boris Cofré, Byetone, Carolina Saquel, Cristián Oyarzún, Claudia Gowane Weizmann, Emad Alebrahim Dehkordi, Enrique Ramírez, Ernesto Klar, Esteban Crete Sitja, Frank Benkho, Gabriel Del Favero Bannen, Gabriel Tagle, Germán de no, Harriet Payers, Hayao un Kwon, Henrik Lundø, Jacob Jørgensen, Jean-Michel a, Juan Carlos Bracho, Juan Downey, Juan Ignacio Sabatini, Juan Pablo Langlois, et, Luis Barri, Martín Piñeyro, Matías Rojas, Minimale y Vertex, Nicolás Sus (Valentina Berthelon y Tobias Freund), RedCyan Films, Ricardo Luna, Ricardo , Viola Groenhart, Vj Fracaso, Werner Krüger, Wolf Vostell.

Auspiciadores



Lugares

M A C

Museo de Arte Contemporáneo

Facultad de Artes
UNIVERSIDAD DE CHILE



PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATOLICA
DE VALPARAISO



Colaboradores



UNIVERSIDAD ARCIS
UNIVERSIDAD DE ARTES Y CIENCIAS SOCIALES



INSTITUT
FRANÇAIS
CHILE



FILE



ABSOLUT
Country of Sweden
VODKA



Medios



10º BVAM

Director: Nestor Olhagaray / **Curadora:** Paula Perissinotto / **Coordinación:** Catalina Ossa / **Asistente De Coordinación:** Yovely Díaz / **Producción General:** Enrique Rivera / **Producción y edición de contenidos:** Simón Pérez / **Diseño Integral:** Luz María Sorolla (TheLight) / **Producción y coordinación de montaje:** Agustín Herrera / **Coordinador Técnico:** Mirko Petrovich / **Asistentes De Montaje:** Sebastián Santibañez, Cristobal Rawlins, Felipe Santibañez / **Asistente De Producción:** José Tomás Fontecilla / **Prensa:** Alejandra Villasmil / **Coordinadora Retrospectiva:** Manuela Ossa / **Asistente Retrospectiva:** Claudia Sanhueza / **Coordinación Registro Audiovisual:** Denise Elphick / **Asistente de Registro Audiovisual:** Elisa Alcalde, Daniela Vera, Efraín Robles, Andrés Acevedo, Susana Díaz / **Pasantes de montaje:** Chi-Hua Salinas, Eliber Muñoz, Mariana Fuentes, Marla Michell, Michale Gómez / **Pasantes de Registro, Comunicaciones y Diseño:** Tarix Sepúlveda, Florencia Deisen, Stephanie Meza.

MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO

Director: Francisco Brugnoli / **Coordinadora general Unidad de Producción:** Varinia Brodsky / **Asistentes de producción:** Valentina Berthelon, Gracia Obach / **Editorial y Comunicaciones:** Verónica Rubio / **Diseño gráfico:** Camila De Gregorio / **Coordinadora Unidad de Conservación y Documentación:** Carroll Yasky / **Coordinador Unidad de Educación:** Cristián G. Gallegos / **Coordinador Económico y Administrativo:** Juan Carlos Morales / **Coordinadora Anilla Cultural:** Alessandra Burotto / **Secretarías:** Elizabeth Romero, Cynthia Sandoval / **Personal auxiliar:** Rodrigo Ayala, Eleodoro Campos, David Cartagena, Ramón Díaz, Héctor Maulen, Eduardo Pérez, Manuel Pizarro, Claudio Ríos.

MUSEO NACIONAL DE BELLAS ARTES

Retrospectiva + Selección

Director: Roberto Farriol Gispert / **Curatoría, coordinación y producción:** Museo Nacional de Bellas Artes / **Asistentes de dirección:** Soledad Novoa Donoso, Teresita Raffray Labbé / **Comunicaciones:** Paula Fiamma Terrazas / **Montaje y audiovisual:** Museo Nacional de Bellas Artes / **Edición y postproducción videos "Selección MNBA":** Jeannette Garcés González.

CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA

Directora: Hortensia Campanella Comesaña / **Asistente de dirección:** Lily Duffau Morales / **Coordinadora Área Artes Visuales:** Natasha Pons Majmut / **Montaje:** Eduardo Puebla Farfán, Elías Castillo Muñoz, Eduardo Puebla Vargas.

CATÁLOGO

Editor: Simón Pérez Wilson

Edición de textos: Simón Pérez Wilson /
Luz María Sorolla

Diseño y Dirección de Arte: Luz María
Sorolla (TheLight)

Diseño y diagramación: Trinidad Errázuriz

Fotografías: Florencia Deisen, Chi-Hua
Salinas, Susana Díaz, archivos personales
de los artistas.

Traducción de textos: Enrique Rivera /
Simón Pérez Wilson

PRIMERA EDICIÓN Julio 2012

ISBN 978-956-351-245-8

REGISTRADO BAJO LICENCIA CREATIVE COMMONS

[HTTP://WWW.CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSE/BY-NC-SA/2.0/CL/](http://www.creativecommons.org/license/by-nc-sa/2.0/cl/)

En este catálogo se utilizaron las siguientes tipografías, todas con sus respectivas licencias:

RM Regular.

T-Star Mono Round en sus diferentes variantes.

Impreso en papel hilado de 106 grs.

Tapa en en Cartulina Sólida de 240 grs., laca
UV con reserva y solapas.

Encuadernación: Lomo cuadrado, costura al
hilo y hot melt.

Impreso por Ograma.



Los artículos y textos publicados en esta edición están bajo licencia Creative Commons; para su reproducción parcial o total sírvase escribir a INFO@BVAM.CL

ISBN: 978-956-351-245-8



9 789563 512458

ISBN: 978-956-351-245-8



9 789563 512458