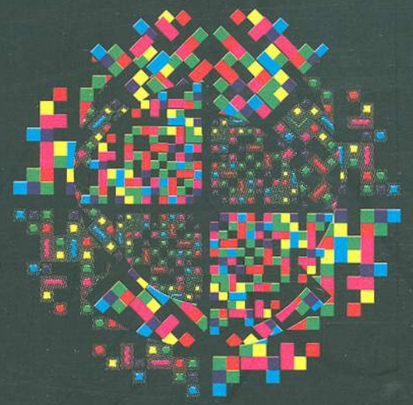


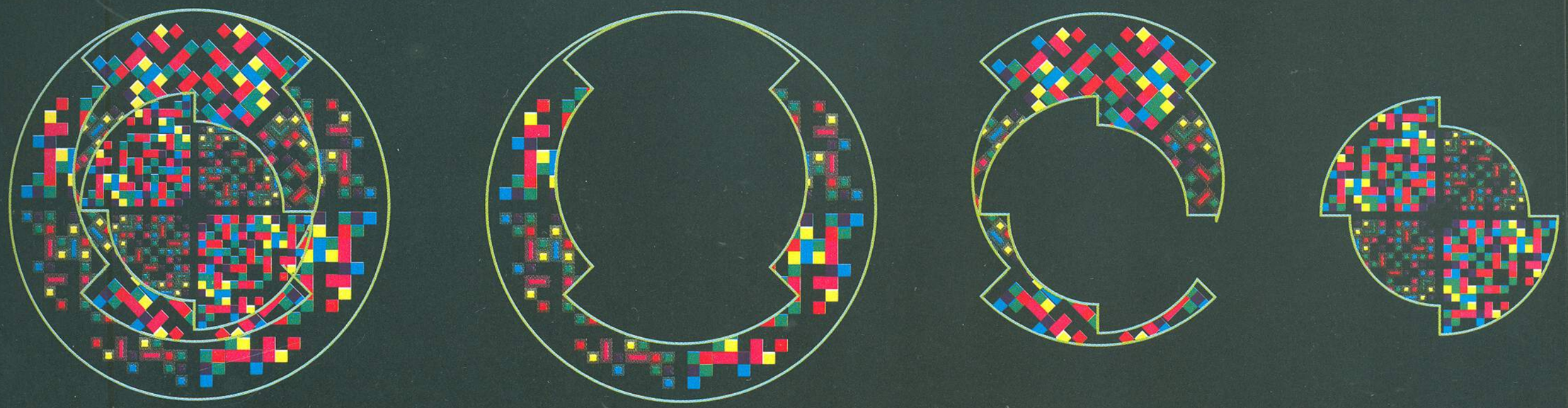
7a BIENAL DE VIDEO Y NUEVOS MEDIOS DE SANTIAGO

MAC
709.83
B588
2005
c.2

18 al 27 de Noviembre del 2005

http://www.bienaldevideo.cl · info@bienaldevideo.cl

Museo de Arte Contemporáneo



CENTRO CULTURAL
PALACIO
LA MONEDA

**CENTRO DE
DOCUMENTACIÓN
ARTES VISUALES**

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción parcial y/o total. Conforme a la Ley Nº17.336 sobre Propiedad Intelectual en Chile.

organizadores:

Corporación Chileno de Video

MAC
Museo de Arte Contemporáneo

auspiciador oficial:

SONY

auspiciadores:

CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LAS ARTES
FONDART

Embajada de la República Federal de Alemania
Santiago de Chile

METRO DE SANTIAGO

Delegación Valonia-Bruselas
Embajada de Bélgica

Instituto chileno-francés

auspiciadores de medios:

Bicentenario UC
soñemos juntos el 2010

concierto 88.5

colaboradores:

GOETHE-INSTITUT

METRO cultura
CORPORACION CULTURAL METROARTE

AKBANK SANAT

EMBAJADA DE ESPAÑA
Consejería Cultural y de Cooperación

Centre Culturel
Oficina Técnica de Cooperación

Facultad de Artes
Universidad de Chile

ESCUELA DE CINE DE CHILE

Vector A Quark

A-AA

ITC
Instituto Tecnológico de Chile

CASAMUSA
ELECTROTECNIA DE AVANZADA

EPSON
EXCEED YOUR VISION

neurotyka
www.neurotyka.org-www.neurotyka.cl

CECH

or+am

mundano
ESTUDIO DE DISEÑO

ATLAS DEEP BLUE

DEMILANO
DISEÑOS

RON Flor de Caña
EL MEJOR RON DEL MUNDO

CRISTAL

SOL DE CHILE

OWOK
CAFETERIA
INTIMISMO DECORATIVO

indice

INVITADOS ESPECIALES 009
RETROSPECTIVA 018
ARTISTAS INVITADOS 022
PROGRAMA ESPECIAL 037
COLECTIVOS 040
CURADORES 057
INSTITUCIONES INVITADAS 072
PERFORMANCE 081
VIDEO DANZA 086
CONCURSO JUAN DOWNEY 096

staff

DIRECTOR Y CURADOR GENERAL:	**Nestor Olhagaray**
DIRECTOR MAC:	**Francisco Brugnoli**
COORDINACIÓN:	**Valentina Montero**
PRODUCCIÓN:	**Enrique Rivera y Catalina Ossa**
DIRECCIÓN DE ARTE Y MULTIMEDIA:	**Christian Oyarzún**
DISEÑO Y PRODUCCIÓN GRÁFICA:	**Paula Alvarez**
PRODUCCIÓN TÉCNICA:	**Olaf Palmer**
PROTOCOLO:	**Nena Ducci**
COORDINACIÓN Y PRODUCCIÓN MAC:	**María Elena del Valle y Josefina de la Maza**
PRENSA:	**Caroll Yasky**
ADMINISTRACIÓN MAC:	**Juan Carlos Morales**
DISEÑO MEDIA LOUNGE:	**Mundano**

Agradecimientos:

Juan Eduardo Ossa
Carlos Ossa
Emilio Lamarca
Alain Bourdon
Geneviève François
Reinhard Maiworm
Claudia Gödde
Ricardo Löebel
Ximena Chávez
Javier Pinto
Rodrigo Bravo
Peter Neven
Loreto Araya
Pablo Oyarzún
Mónica Rodriguez
Cornelia Somemberg
Eduardo Tironi
Felipe Mella

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 discurso, 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 trial 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 significante", 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 in-diferenciación 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.

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.

CENTRO CULTURAL
PALACIO
LA MONEDA

CENTRO DE
DOCUMENTACIÓN
DE LAS ARTES

"*El arte procura lejanía del yo*" Paul Celán El objeto de arte sí 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 si, y que al darse por sí, se nos aparece en un corpus. Operación que si bien la lleva a cabo el lector por si solo, consigo mismo, al mismo tiempo, le significará instalarse fuera de sí, en él "*se*". Esta dialéctica, este *desdoublement* 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.

Llevado al campo específico del cine, me recuerda la hipótesis de J.L. Baudry ("Cinema: effets ideologiques produits par l'appareil de base" in Théories du film, Albatros, Paris), para quién el aparato de base del cine produce en el espectador, por un lado, una *identificación primaria* a la cámara, a aquel "ojo trascendental" (teológico), organizador de la representación, y una *identificación secundaria* al actor o/y a los contenidos simbólicos. En este transitar de una identificación a otra, el espectador/lector debe reproducir el proceso de construcción de la imagen, y para ello debe asumir la posición del *alocutor*. Esta transpolación de roles, esta movilidad de identificaciones es posible gracias y desde el momento en que la *identificación primaria* se instala. En este proceso, de *doble identificación,* se re-activa para Baudry, lo que Lacan describió como el *estadio del espejo,* fundador del desplazamiento del *yo,* autorizando el desdoblamiento. El estadio o etapa del espejo, marca el primer intento de construcción del *yo*, fuera de mi corporeidad, cuando el niño es puesto delante de un espejo por un adulto. La *identificación primaria*, sería una forma primitiva de constitución del sujeto, sobre el modelo de lo otro, el "se", y en que el *objeto* es en un comienzo posicionado como independiente. La *identificación secundaria*, que es un proceso psicológico por el cual el sujeto asimila un aspecto, una propiedad, un atributo del otro, o lo otro, y logra transformarse sobre el modelo de este.

Esta dimensión de la *extrañeza* es con el lenguaje mismo, "*El lenguaje que se habla*". *Extrañeza* sería una manera de apelar aquel desplazamiento, de tanta riqueza operacional, que se instala en el placer del vértigo. Cito a Pablo Oyarzun "La condición de mi ingreso al lenguaje... es la "*ley del se*"

y exige como condición suya el "olvido *de sí*", es porque implanta el sistema... del "*hablar-más-allá-de-si-mismo*"."

¿Cómo se plantea él "se" en las artes digitales?
Aparentemente el "se" es mucho más invasor que en cualquier otra manifestación ya conocida por nosotros. En todo caso la relación queda más al desnudo, más violenta, imposible de esconder. La relación lectura/producción está mediada por las interfaces. En las artes digitales, el instrumento de tránsito, del "yo" al "se", es significantemente omnipresente al punto de imponernos obligatoriamente, una revisión y redefinición del estatuto del "espectador" o lector y el de autor. Pero este replantearse esta relación, como veremos, esta atrapada en la condición misma a este tipo de dispositivo: la hibridación.
¿Cuán distribuido subjetivamente, me impone el "interfaceo" con el computador? En el fondo la pregunta es grave, pues se trata nada menos de nuestro aparecer a los otros y cuanto sacrificamos de lo particular. En las artes mediáticas la inscripción del sujeto en la obra es paradójica, "el rol del artista consiste no a expresarse, no a exponerse o desplegar su yo, sino a simbolizar de manera impersonal la idea de la dimensión humana que se manifiesta a través de la tecnología". El "*autor sublime*" (de Mario Costa, in Le sublime technologique", Lausanne, IDERIVE, 1994) sería aquel que aceptaría eclipsarse detrás de su obra, a modo de un sub-autor.
Pero esto no significa que aquel texto esté exento de subjetividad, debido a la declinación de la individualidad, es impersonal pero conlleva una subjetividad genérica. El campo del "se" se enancha, y doblemente, pues el operador, al entrar en una relación interfacial, lo primero que resiente, es que se multiplican, potencialmente sus posibles.

Cuando estamos implicados con un dispositivo interactivo en tiempo real, en que podemos ir cambiando las coordenadas, esta acción que está acompañada de una potencia subjetiva, mientras procesamos y experimentamos el trayecto digital y se concretiza en un objeto virtual. Es decir mientras el sujeto-yo va creando un sujeto-se, tampoco significa que va desapareciendo, pues se va potenciando e identificando en la virtualización. Aquí podemos hablar entonces de una operatoria y un constructo de simulación. Objeto, sujeto e imagen se desafilian, se desjerarquizan. Entre ellos se ha interpuesto el lenguaje de la programación y de las interfaces, que desplazan y sustituyen la posible conmutación entre el mundo real y el virtual. Por lo tanto objeto, sujeto e imagen sé interpenetran, sin fronteras ni jerarquías relacionales nítidas, nace la hibridación. La lógica de la simulación se impone en donde imágenes y modelos se intercambian de roles hasta la indistinción de unos y otros.
Así el "se" y el "yo" abandonan una posición epistémica.
"*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 del de la representación, sino que se sumerge; Sé desfocaliza, sé 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)
En el sistema de la representación nos encontramos con que el artista autor y el espectador se encuentran a través de la imagen, y de esa forma se crea una resonancia subjetiva entre ambos. Con las tecnologías digitales se trata más bien de una simulación de resonancia, la *Inter-subjetividad* se comulga vía la virtualidad. Un sujeto que concibe un proyecto, va a conservar el estatuto de autor originario,

cualquiera sea su responsabilidad técnica, trabajando con su memoria, su historial, con su imaginación y sensibilidad, concebir las interfaces que unirán el computador al mundo real y al espectador. Pero la máquina liberará a este autor de un sinnúmero de operaciones, automatizándolas, y de esa forma lo liberan gran parte de su responsabilidad de autor, responsabilidad que es transferida a la obra misma. Es en esta máquina que ha asumido, parcialmente, "la responsabilidad" autoral de la obra, es que el espectador encontrará la facultad, a su turno, la posibilidad de intervenir o actuar en ella.

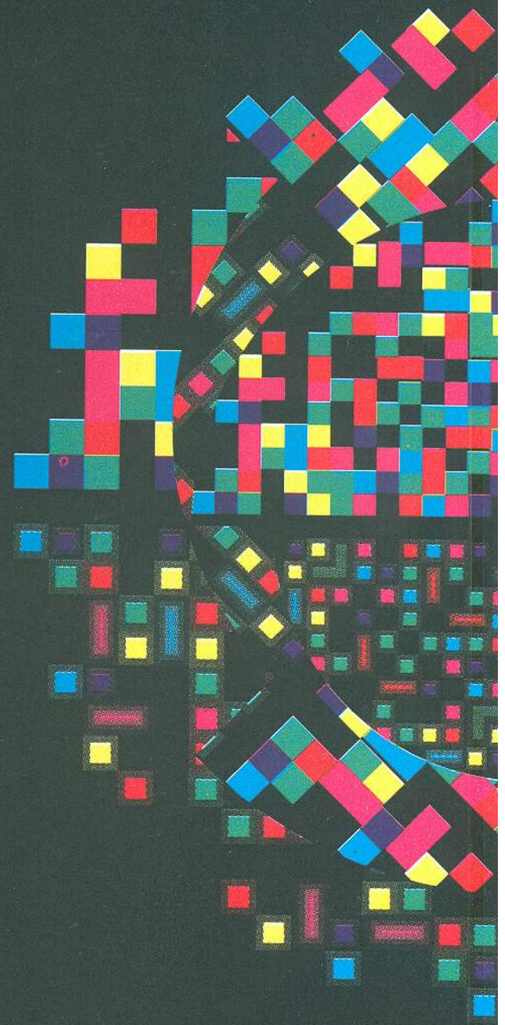
"*Desde el mismo momento que nos acoplamos a un dispositivo o red digital, el sujeto adquiere una especie de ubiquidad dialogica... Podríamos ver inclusive una nueva percepción "sináptica" o "rhizomática", nacida del acoplamiento hombre/computador/hombre, que nos abrirá un espacio virtual reticular y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

Paradojalmente, pues no se trata de una obra digital, he traído a la memoria otro derrotero, otra interfase, el libro de Sybil Brintrup, *Los Romances, ella y las lechugas*, auque completamente ligada a una producción video y transitada por varias versiones de esta bienal, en que el punto de partida es el *lavado de lechugas*, es una experiencia táctil, *la touche*, la fisicidad de la materia vegetal, que determina un punto de partida y su traslación textual a través de la materia tipográfica del libro y la de la imagen video. La obra en el quiasma, que nos obliga a un constante desplazamiento significante, a observar con una nueva óptica.

Entonces la obra virtual, sólo logrará su cometido, cuando este otro autor-lector active su presencia, su mirada y su acción. Por lo tanto, una obra de esta naturaleza, se medirá no en su complejidad técnica, sino en su capacidad de provocar una implicancia individual, personal y subjetiva. La obra en este caso se construye a dos, en la frontera de hibridación del "*yo*" en el "*se*". Así la estética adquiere una dimensión ética.

Néstor Olhagaray
2005

INVITADOS ESPECIALES



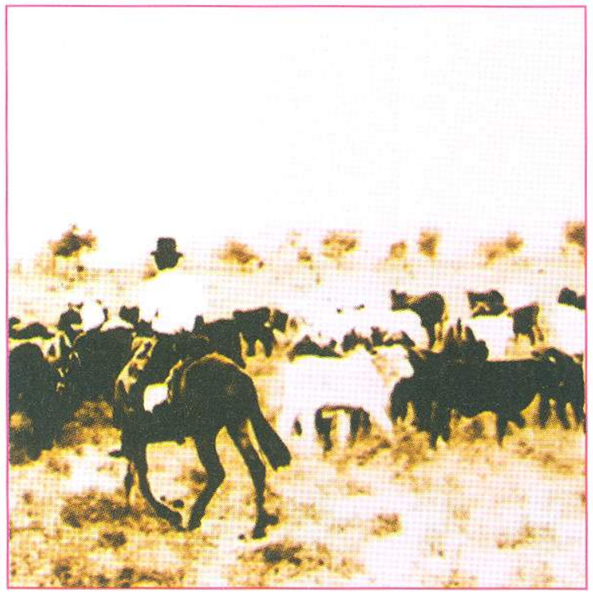
INVITADOS ESPECIALES

Selección especial de Alain Fleischer, director y curador de Le Fresnoy. Estará presente durante l a7ª Bienal con una selección de su obra; además se realizará una presentación de obras de artistas destacados.



ROLAND EDZARD
LE TROISIÈME VISAGE
Film de ficción, video, 15 min, color.

Un criadero de aves industrial. Un árbol. Una casa. Dos mujeres se rozan, se espían, se escrutan. Lentamente se confunden. Los dos rostros parecen movientes. Los rasgos de una aparecen sobre la otra. Físicamente se opera una transferencia por transformaciones morfológicas del rostro de una en la otra. A partir de esta pérdida de identidad comienza una sospecha, un secreto, violencia, perrería, amenaza de muerte.



LAURA ERBER
LES CARNETS DU SERTAO
Película en 35 mm, b/n , colores, 14 min, 2003.

Sitio a la vez real e imaginario, el Sertão brasileño es hoy día un espacio de promesas y de ausencias. Los paisanos están olvidándose, y sin embargo los niños nos miran y nos cuentan historias del tiempo de antes. Los caminos por recorrer son sinuosos y atraviesan las fisuras de ese espacio misterioso. El Sertão es una zona de colisión en la cual los estados moribundos y los estados nacientes de la imaginación forman un mismo nudo.



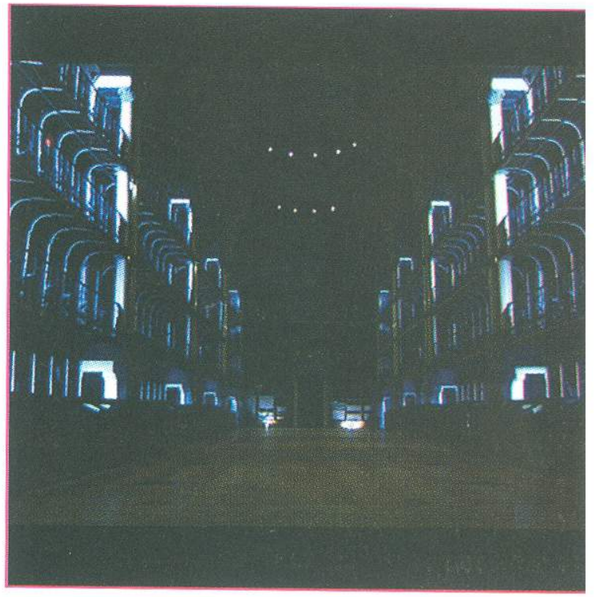
TSAÏ MING-LIANG
LE PONT N'EST PLUS LÀ
35mm, 20 mn, color, 2002

Shiang Chyl erra delante la estación central de Tapei. De repente, una mujer que arrastra una gran maleta atraviesa la gran avenida a pesar de su gran circulación. Shiang Chyl la sigue de cerca. Un policía detiene a las dos mujeres y les pide sus documentos. Shiang Chyl obedece. Pero la mujer se niega argumentando que tiene el hábito de atravesar por la pasarela y que por lo tanto no es su culpa si esta ya no está ahí.



VALÉRIE MREJEN
CHAMONIX
Película de 35 mm, 13 min, color, 2002

"La idea de "Chamonix" nació de la serie de 2002 "portraits filmés" (retratos filmados), en la cual le había pedido a amigos y conocidos que me contaran un recuerdo: delante de la cámara, cada uno propone un relato tenue y condensado, reducido a lo esencial. El lenguaje adoptado es casi descriptivo: todas las historias se cuentan con el mismo tono, ya sean trágicas, cómicas, anodinas o extraordinarias. Cada plano está puesto en escena. "Chamonix" es más o menos una versión ficción de los "Portraits filmés" en vídeo."
Extrait du film
Mi tía padeció una escoliosis cuando era niña y pasó mucho tiempo en el hospital. Nunca se iba de vacaciones con sus hermanos y hermanas. Finalmente, con 17 años, se fue a pasar un verano a España, donde conoció al hombre de su vida. Volvió embarazada, mientras que él se quedó allí para trabajar y ahorrar dinero. Ella empezó a criar a su hijo en Francia, en casa de sus padres. Le hablaba en español para que conociera la lengua cuando se encontrara con su padre. Tres años más adelante, el hombre le dijo ya está, me compré un restaurante, empieza la buena vida, pero mándame primero a Carlito y pregúntale a tu padre si me puede prestar dinero para terminar las obras. Ella ahorró 50.000 F para completar lo que faltaba. Un día, vino con una camioneta para cargar los muebles y los objetos que ella quería llevarse y se llevó a mi primo. Aún me acuerdo, tenía 4 años. Yo estaba ahí. Y el tenía 3 años. Nunca más tuvo noticias de él. Hoy es panadera en Chamonix.



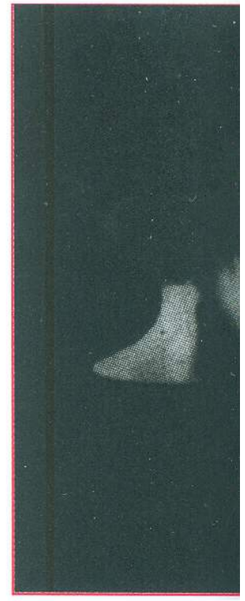
JULIEN TARRIDE
CAMERATA
Video Betadigital, 25 mn, 2005-09-28

<<Camerata>> hace parte de un proyecto constituido de una serie de piezas realizadas con la finalidad de escribir una opera completa intitulada "Yo canto el Cuerpo eléctrico".
El proyecto consiste en fabricar piezas autónomas con una escritura abierta permitiendo en una cierta medida relacionarlas unas con otras para construir la opera final. No se trata de una opera en el sentido clásico sino más bien de una forma de obra que permita la asociación del arte en vivo

JEAN-MARIE STRAUB ET DANIÈLE HUILLET
UNE VISITE AU LOUVRE
95 min, 2004



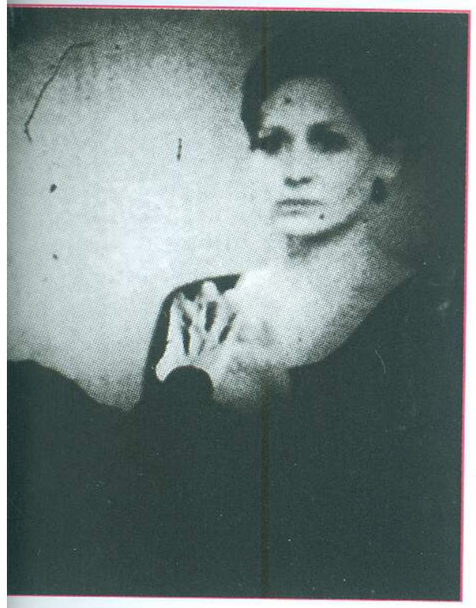
Una visita al Louvre comienza con un largo paneo a lo largo del Sena ; una vez dentro se examinan trabajos de Ingres, Veronesse, Giorgione, David, Delacroix, Tintoretto y Courbet. En la banda sonora, hay un texto del poeta Joachim Gasquet que evoca un comentario tributo a Cezanne. Sus palabras son habladas de manera deliberadamente artifical por Julio Kolta. Una visita al Louvre se emparenta con los films de Straub-Huillet sobre Brecht, Kafka y Holderlin en su exploración del arte usando significados cinemáticos. Cada film es una combinación de cuadros y palabras.



núsica,danza,performance) y las nuevas cnologías, en este caso el video y las imágenes síntesis.

:amerata" es el segundo fragmento de la opera ompleta "Yo canto el Cuerpo eléctrico". :amerata" es un video compuesto a la manera un arreglo musical, autorefente y específico a escritura sobre soporte fijo: música ectroacústica y cinematográfica. El guión es nsiderado como una partitura y constituida en arte por fragmentos ya realizados.: piezas usicales, instalaciones video...el edificio de La pera, (la construcción, los pasillos, el personal) utilizado como un generador de ficción: Dos ersonajes errando, recorren el laberinto de La pera a la búsqueda de un libreto a través el cual areciera que el mundo estuviera escrito. Ellos escubren en los archivos o en el escenario, a ctraños intérpretes.

obre la base de una composición abierta a la terpretación los actores fabrican la historia de :amerata" y por extensión, una primera versión el libreto de la opera completa sobre una duración oroximada de 25 minutos.



ERIC ORIOT
PLUS TARD
Película de 16 mm, blanco y negro, 10 min, 1998

Bloqueado en un proceso que no controla, un personaje no deja de avanzar rumbo a un punto que retrocede hasta el infinito, un destino que permanecerá siempre fuera de su alcance. Repeticiones, puestas en abismo, reinterrogaciones de las mismas imágenes, la película se inscribe dentro de una espiral, se construye por medio de círculos concéntricos encajados, repetidos y sin embargo sistemáticamente absorbidos por el abismo.
El conjunto es como la proyección del mito de Sísifo adaptado al proceso cinematográfico. Tristeza de los retornos... Y ese movimiento en sí se vuelve objetivo, de tal forma que el mero hecho de avanzar constituye una manera de ser en la que personaje y película se usan y se dañan. La película tose, se rebela, porque se niega a avanzar o a cerrarse, porque se hunde en los meandros de los que le cuesta salir. Una película sobre la imagen y su origen, una película en movimiento, que intenta reencontrarse a pesar del carácter inevitable de su desaparición.



JÉRÔME THOMAS
ENTROPIE
Película de 35 mm, 10 min

Una película corta rodada en carretes de 35 mm y de una duración aproximada de 10 minutos. ¿Una película sonora? Es decir una película que procede de una experiencia sonora de su heroína, y que produce una experiencia sonora en el espectador.
¿Cuál experiencia sonora? Una aberración perceptiva, que puede parecerse a un mal despertar tras una noche tumultuosa (el sueño acuático), y que "congela", uno tras otro, todos los sonidos que Kyoto, la heroína, crea al desplazarse en su apartamento (ruidos de pasos, voces, manipulación de objetos, puertas, etc.).
Esos sonidos cristalizados/petrificados en el tiempo/estirados sin perder su altura, se acumulan en estratos a medida que van apareciendo, e hinchan desde dentro una masa sonora espectral/un espectro de tonos conjugados/hasta alcanzar un paroxismo al límite del inaudible. Este crescendo incoativo alcanza su punto culminante con el repentino estrépito de un vidrio roto.
Es el momento repentino de la entropía, en el que los sonidos acumulados, como si fueran colores mezclados hasta el blanco, se aspiran mutuamente en el silencio.

Estudio Nacional de Arte Contemporáneo-Francia
URL:http://www.le-fresnoy.tm.fr/english/e_index.htm

INVITADOS ESPECIALES

AKBANK SANAT

MEMORY AND THE IMAGINARY
Memoria e Imaginario

Este es el título de una selección de videos de artistas turcos. La selección problematiza la guerra, la extrañeza de la situación de alienación de ese momento, el cual representa la propuesta del trabajo de arte de los artistas.

El video de Seza Paker (la inolvidable memoria del barbarismo de la segunda guerra mundial) nos muestra el sitio de recaudación de una máquina de guerra en un desván en Paris. La personal estética de Seza Paker no es una estetitización de la guerra como podría decirse, sino que muestra la imposiblidad de evitar esta memoria, la cual es importante para la situación actual del mundo dado el desarrollo de las políticas de los derechos humanos y del discurso racista de una epistemología eurocéntrica. Elif Çelebi (el vuelo de las abejas como metáfora de guerra), Sener Özmen and Cengiz Tekin (el tema étnico es el problema primario para los artistas quienes comienzan desde la pintura de Coubert y hacen tres hombres en la pintura ypersonajes del hombre en el film de turquía del Este) problematiza la trágica memoria de la guerra. El trabajo de Serkan Ozkaya nos muestra la posibilidad de lo imposible en una situación en la cual lo individual puede entrar en contacto con el entorno con el cual el es envuelto y tiene una sensación de extrañeza y otredad en la irónica propuesta del artista al rostro de Picasso.

Ali Akay

CURATORIA ALI AKAY

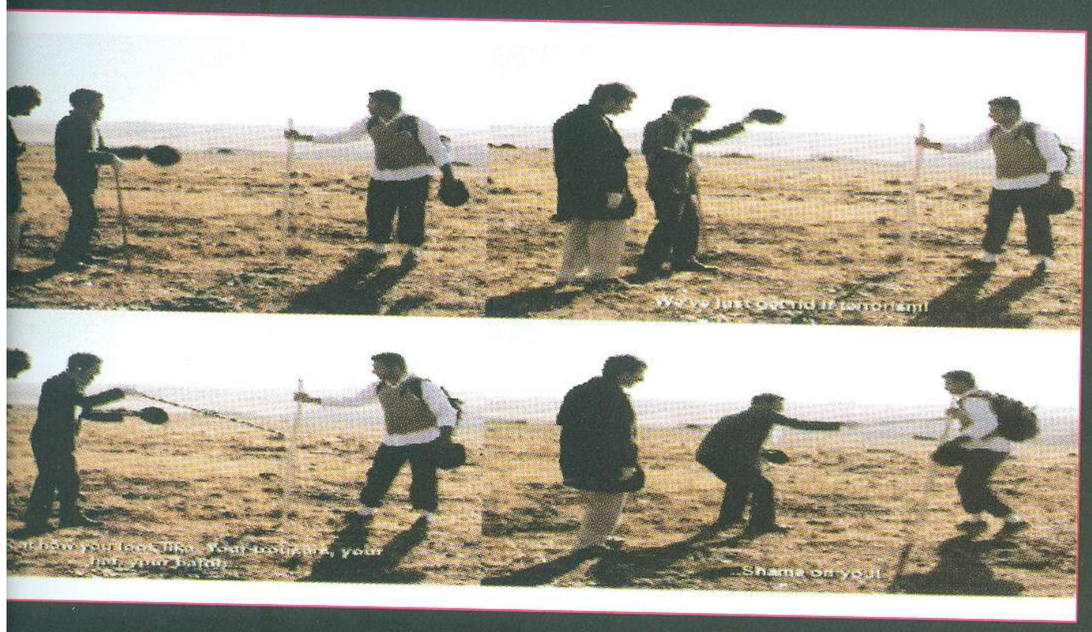
ELIF ÇELEBI
DESIRE
Duración: 5'
Año: 2000



SENER ÖZMEN AND CENGIZ TEKIN
"BONJOUR MONSIEUR COURBET"
Duración: 6'
Año: 2004

SERKAN OZKAYA
"PICASSO"
Duración: 5'
Año: 2002

SEZA PAKER
"CAMOUFLAGE"
Duración 17'
Año: 2002







CURADOR:
Claude Lorent

Delegación Valonia-Bruselas
Embajada de Bélgica

Artistas de la Comunidad francesa Valonia-Bruselas (Bélgica): Jota Castro, Edith Dekindt, Ann Veronica Janssens, Marie-France y Patricia Martin.

El desarrollo del video en la Comunidad francesa Valonia-Bruselas, a nivel de creación artística, es, al parecer, bastante equivalente al de la mayoría de los países europeos aunque no existe oficialmente ninguna estructura de producción específica. Numerosos artistas plásticos, ya sea que practiquen la pintura, la escultura, la intervención in situ, la instalación, integran en su trabajo regular la práctica del video, como obra independiente o como parte de un trabajo complejo.

Los cuatro artistas seleccionados confirman, por lo ecléctico de las obras propuestas, que aquí como en otras partes, en el arte internacional, ninguna tendencia dominante se puede reconocer en esta materia. El trabajo de video se inscribe en la línea general del proceso de cada artista que no puede ser relacionado ni a un movimiento, ni a un espíritu, ni a una forma de expresión, ni a un grupo. Ningún vocablo agrupador le conviene en propiedad y ciertamente no es aquel que consistiría en categorizar a los artistas bajo una bandera regional o nacional para intentar de circunscribir su trabajo y definir alguna sensibilidad. Este es claramente el fruto de un individuo, a lo más, en el caso de las hermanas Martin, de un dúo unido por la hermandad gemelar.

Sin embargo se ha elegido en función de un punto de vista preciso que no es en rigor agrupador pero postula una cierta visión del video arte y de un enfoque en la que participa siempre el ser humano.

Así por una parte la especificidad del video debe su aparición a su diferenciación fundamentalmente de las proyecciones de imágenes, de las fotografías y esencialmente del film. Cada uno de los artistas se posiciona en el campo artístico contemporáneo creando una ficción plástica que no se debe en nada a las formas narrativas o documentales del cine y que se traduce tanto por el uso del video que por las imágenes propuestas. El medio empleado no es solamente un medio electrónico elaborado, es ante todo el que se revela más adecuado respecto del proyecto que incluye evidentemente el movimiento y la duración. Por otra parte, cada video propuesto está estrechamente relacionado con el individuo mismo a la vez que incluye un aspecto artístico que lo coloca en la continuidad de una historia del arte en constante marcha, prospectiva y crítica. La obra de Ann Verónica Janssens juega con la percepción hasta la agresividad visual, aquella a la que se puede estar confrontado cotidianamente, a partir de propuestas de las que no son excluidos ni Malevitch ni Albers. La propuesta de Edith Dekindt, caracterizada por una economía de medios ejemplares y la simpleza, es una de las expresiones las más concisas sobre el destino de las cosas y del hombre, al mismo tiempo sobre la magia y el misterio de la creación. La relación del paisaje / medio ambiente, tema pictural si es uno, y del hombre, está presente en los videos de las hermanas Martin que evacuan todo realismo por el misterio en el que flotan las realizaciones. En cuanto a Jota Castro, al tomar la forma teatral lírica de textos ideológicos sacados de las políticas, contrae un posicionamiento crítico con una imagen casi estereotipada para desviarla y a la vez acercarse lo más posible a un contexto cultural. Este ligero hilo conductor rojo tendido entre las obras no es ni una guía de lectura única, ni un elemento agrupador, sólo el hilo por el que estas obras se inscriben hoy en la esfera artística y humana.

Claude Lorent

Nacido en Charleroi en 1943 (Bélgica). Vive y trabaja en Bruselas. Periodista y crítico de arte desde 1964. Actualmente escribe artículos para de La Libre Belgique y de revistas internacionales especializadas. Agregado cultural en el Palacio de Bellas Artes de Bruselas. Curador independiente de exposiciones. Conferencista. Autor de varios libros de arte (Venet, Kuroda, Lefkochir, Brandy, Lambotte...) y de numerosos textos en libros y catálogos.

COMUNIDAD FRANCESA VALONIA-BRUSELAS

JOTA CASTRO
Nacido en Lima en 1964 (Perú)
Franco-peruano
Vive y trabaja en Bruselas

"PRESIDENZIA ITALIANA"
Duración: 10'
Año: 03

El 2 de julio 2003. Silvio Berlusconi se presentó ante el parlamento europeo de Estrasburgo par presentar su proyecto para la presidencia italiana de la Unión Europea. Durante su discurso, una diferencia lo puso en situación de oposición ante el diputado Martin Schulz. El video de diez minutos es la representación lírica de los debates cantados por Maud Gnidzaz.

Diplomado en Derecho y Ciencias Políticas. Jota Castro primero llevó una carrera de diplomático para las Naciones Unidas y la Unión Europea. Desde el fin de los años 90. desarrolla un trabajo artístico operando en el corazón de las problemáticas más actuales de la sociedad.<<Quiero a través de mi trabajo. dar informaciones precisas sobre temas importantes al público>>. escribió.

EDITH DEKYNDT
Nacida en Ypres en 1960
Vive y trabaja en Tournai (Bélgica)

"PROVISORY OBJECT"
Año: 2004

Una película de jabón aprisionada entre los dedos permanece en movimiento de manera natural hasta su desaparición.

La artista creó su propio laboratorio titulado Universal Research of Subjectivity. Ella practica una experimentación apoyada por videos. sobre fenómenos muy efímeros a veces situados en el límite de lo imperceptible. El campo de investigación no es científico sino puramente poético a través del lenguaje plástico.

ANN VERONICA JANSSENS
Nacida en Flokstone en 1956
(Inglaterra)
Vive y trabaja en Bruselas

"SCRUB COLOR 2"
Duración: 10'

Cortesía de la artista y la Galería Micheline Szwajcer. Anveres
Formas rectangulares de diferentes colores interpuestas las unas dentro de las otras se animan en movimientos acelerados acompañados de cambios de colores.
La imagen producida asocia la experiencia de las imágenes remanentes y aquellas de la aceleración hipnótica producida por las variantes del ritmo..

El trabajo de Ann Veronica Janssens se enfoca esencialmente en nociones de percepción visual y auditiva. La luz y sus reflejos. la transparencia y la opacidad. los colores. conforman generalmente la base de las realizaciones que se convierten para el espectador en experiencias sensibles y físicas.

MARIE-FRANCE & PATRICIA MARTIN
Nacida en Sierre en 1956 (CH)
Nacionalidad: suiza
Viven y trabajan en Bruselas

"DU NOIR DANS LE VERT"
Duración: 11'3O"
Año: 2003

Interpretación de las artistas. Banda sonora original de Missfit.
Cortesía de las artistas. Danielle Arnaud. Londres; galería Porte 11. Bruselas
Una obra inspirada por la cabaña Gardening del artista belga Hans op de Beeck para la exposición Speelhoven '01.

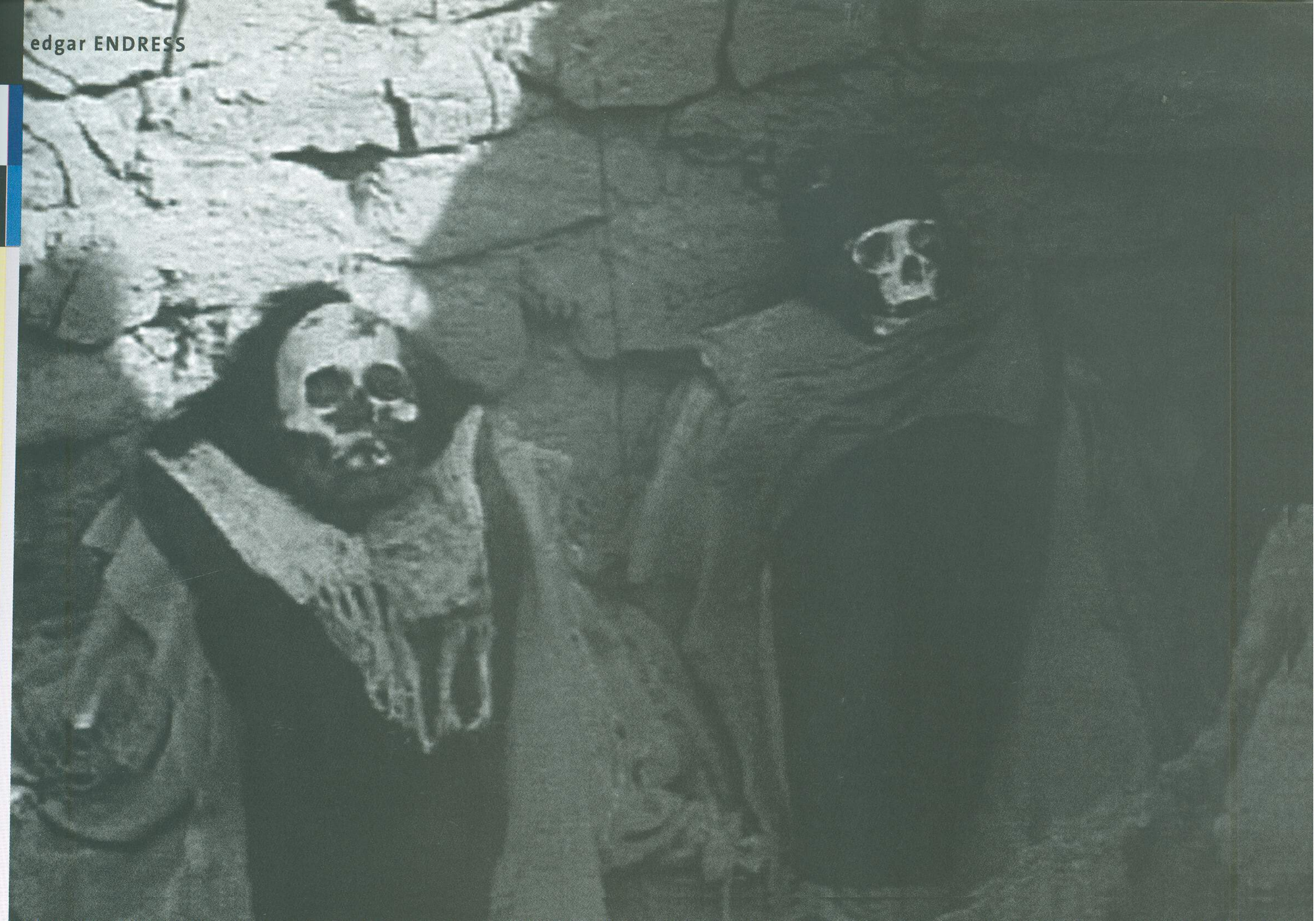
"... UNSEEN BY THE GARDENER".
Duración: 12'15"

Interpretación de las artistas. Banda sonora original de Javier Alvarez Cortesía de las artistas. Danielle Arnaud. Londres; Galería Porte 11. Bruselas.
El sitio en el que fue filmado este video suscitó una reflexión sobre las nociones de identidad y de enclaustramiento físico y mental. El cementerio. el jardín. la iglesia y su torre medieval recordaron el film Vertigo de Alfred Hitchcock.

El trabajo de Marie-France & Patricia Martin. hermanas gemelas. sondean sin piedad sentimientos y emociones. Sin descanso persiguen y disectan al género humano. levantando el velo sobre sus aspectos conscientes e inconscientes. la imagen del doble y adquiriendo toda su fuerza.

RETROSPECTIVA

edgar ENDRESS



ANONYNOUS
1999

Este video explora Las formas humanas como una arquitectura móvil dentro de paisaje urbano. En la Ciudad todas las cosas que la gente hace forman parte de perpetuo y anónimo ritual.

EXIT 6
1999

Es el desvío de la carretera 690 - oeste. ruta que conduce a la feria del estado. Este video explora la estética de los juegos mecánicos en relación a su movimiento circular. donde estas maquinas someten al penitente a acto fútil.

ELVIS HATES AMERICA
2000

Este video es un retrato de los Estados Unidos que he experimentado. Caset de audio de instrucciones. se vuelven representativos del acto de consumo. y son además el punto de partida de 5 historias. La imagen de Elvis se transforma en la carátula que da forma a este bricolaje de retratos.

COMMUNICATING COMMUNITAS
2000

Este es un retrato del cotidiano de la comunidad indígena Wayuu en la Guajira Colombiana. La radio local. el primer medio de comunicación. se convierte en el elemento que unifica mi viaje por este lugar.

THE MEMORY OF THE SNAIL
2001

Este video se compone de dos historias. "la procesión" y "Amthauer 1394" . Basado en memorias de infancia. el tema principal toma mi. experiencias dentro del marco de la primera década del régimen militar.

THE LURE OF GESTURES
2002

Reta la falsa dicotomía entre gestos y ceremonia. realidad y ideal. banalidad y poesía. Este video explora el trueque de gestos en una cotidiana y perpetua performance entre dos bares. espacios de resistencia. en Osorno. Chile.

THE KING OF PATAGONIA
2003

A mediados del siglo XIX Aurelie Antoine. se auto proclamo Rey de la Araucania y Patagonia. Este video indaga acerca del acto de imponer y el deseo de trascender.

CONCRETE WALL
2005

Un viaje alrededor del muro en el territorio ocupado de Cisjordania. es la excusa para crear un video acerca de una sociedad controlada y confinada.

INDOCUMENTADO
2005

Es la historia de Jose Segundo Rubio Paredes un ciudadano peruano que fue muerto a balas en el borde norte entre Chile y Peru. Este evento da cuenta de el estado de las relaciones entre estos dos paises.

edgar ENDRESS



ARTISTAS INVITADOS

guillermo CIFUENTES

Sin título: (BRISAS TE CRUZAN)
Año: 2005



Este trabajo es una respuesta a dos confrontaciones:

Por una parte, la publicación del Informe de la Comisión de Prisión Política y Tortura ¿Cómo se vive un país en el que el vocablo dolor ya no alcanza para designar su objeto y parece una cosa rota, un juguete ocioso?

Los límites de la visibilidad, es decir las reglas de lo obsceno en su sentido primario, han cambiado tan radicalmente que parece imposible permanecer incólume: todo lo que veo ahora, está irreversiblemente invadido por el cuerpo infinito e informe que se despliega desde esas páginas. Un cuerpo doliente que, todavía carente de imágenes, se ha erigido gracias a la palabra, en el cristal obligatorio a través del cual se mira el presente.
Por otra, está la sensación de ruina ¿Cómo imaginar el futuro? Aún en un momento en el que hay razones para ser optimista, el gusano de la ruina carcome todo cimiento (ruin gusano, alimaña de la ruindad). Hay algo fundamentalmente irreversible en ese dolor, algo incontrarrestable, y por eso imbatible.

En los últimos días, he escuchado, por motivos de trabajo, otros testimonios de los años aquellos de la noche dictatorial. Los de fotógrafos, escribanos de la imagen colectiva.

Más que los hechos relatados, ya instalados en el horizonte de la imaginación nacional, más que los horrores contados, ya parte del repertorio cultural (qué dolor eso, también), es en la sequedad de sus silencios que asoma la verdadera naturaleza de nuestra ruina: el dolor que no cesa, finalmente, en su trabajo obstinado e inclemente. Que no cesa jamás, abriendo uno tras otro sus pliegues infinitos, desafiando el asombro y la sorpresa y las generaciones. Desafiando la imaginación, es decir, la posibilidad de imagen.

Atraviesa miradas y toses y carraspeos y dudas. Cruza todas las palabras y cada emblema. Atraviesa cada gesto. Nos recorre enteros, como la brisa sobre un campo de trigo. Nos convierte para siempre en la ruina de toda idea de bien común.

Arruinados.

Esas brisas no cesan de soplar sobre los edificios esperanzados del presente, ni sobre la tersa superficie del futuro esplendor.

Brisas esas, que te cruzan también.

Consiste en el desarrollo del concepto de "paisaje visual y sonoro espacializado" por medio de técnicas de representación estereoscópica y sonido multicanal, en la reconstrucción perceptual del espacio en la imagen y el sonido.
Presentación de un conjunto secuencial de fotografías estereoscópicas visualizadas por medio de proyección polarizada sobre una superficie metálica de 3.00 x 6.00 Mts.
Conjuntamente y de acuerdo a cada secuencia se emitirá el sonido ambiente capturado y tratado digitalmente para generar sonido envolvente por medio técnica surround 5.1.
El uso del sub woofer está dirigido hacia el telón metálico para generar vibraciones acústicas que integren materialmente la visibilidad de la imagen y la invisibilidad del sonido a través de lo que le es común "el espacio".
Las imágenes y sonidos corresponden a situaciones urbanas cotidianas, sublimadas por medio del tratamiento perceptual representativo.

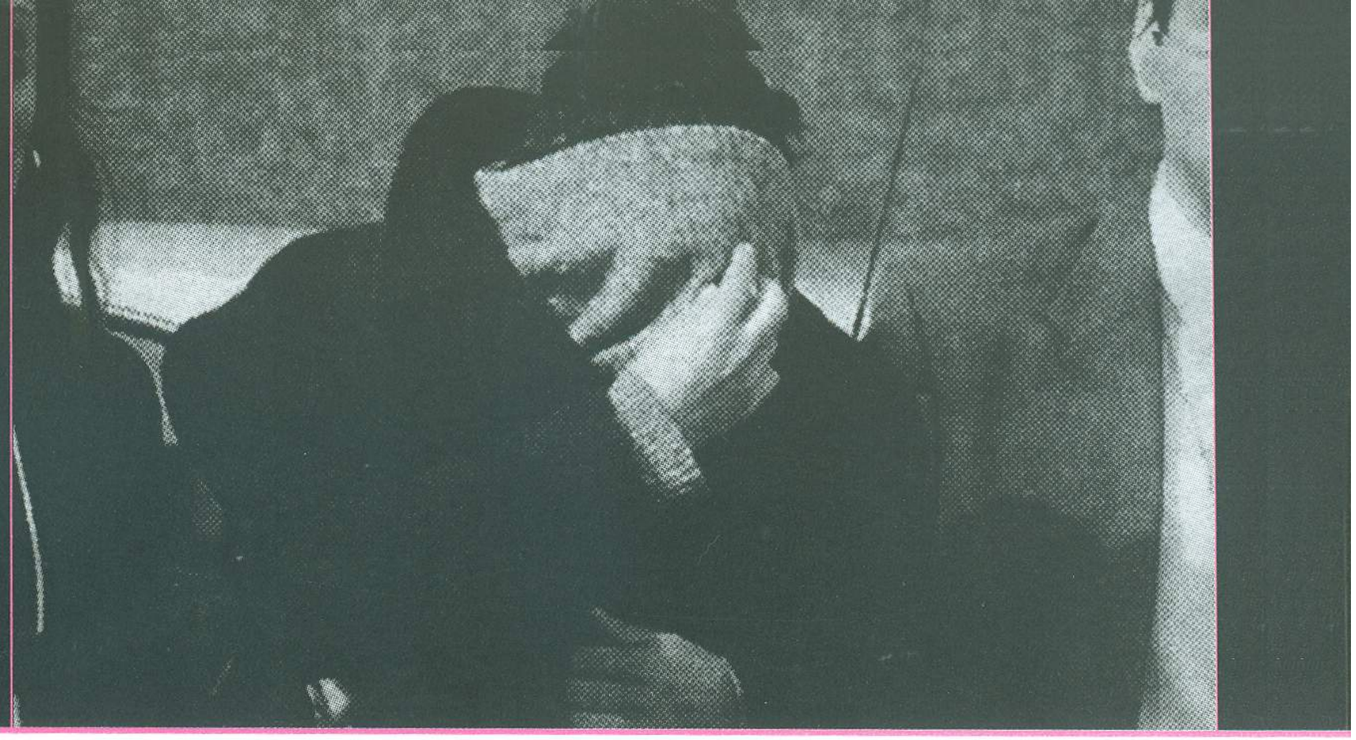


PAISAJES ESPACIALIZADOS

Técnica:
Fotografía -Video 3D (secuencial y multishot) + audio surround. (DVD, Dolby Digital 5,1)

andrea **GOIC**

LA CAPTURA DE BRESSON



Detrás de binoculares abordan algunos la carrera en el hipódromo. Un hombre hurta con la mirada meticulosa proximidad. Su mano erotiza con un leve roce la cartera de la dama. Ahí en el triptico con pasto y prismáticos, como cariátides impasibles, dos hombres aguardan la escena desde sus extremos. Con fílmica paciencia contemplan el hecho, mientras el pasto cubre lentamente la cita capturada de Bresson. (Ricardo Loebell)

alexis OYOLA

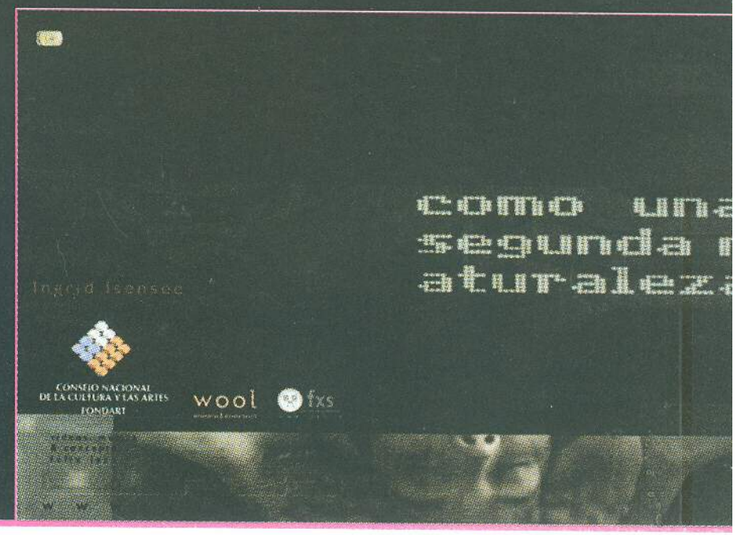
El año 1973, los periodistas Jan Guillou y Peter Bratt hacen público, en el diario Pueblo e Imagen/Frente de Cultura, Nr. 9, en el reportaje "Espionaje Sueco", la existencia a esa fecha desconocido, del Servicio de Inteligencia y Espionaje, conocida como la "Oficina de Información - OI" y de sus actividades "supersecretas". Los funcionarios de la OI los nombra el gobierno y sus funciones son de espionaje en otros países, como por ejemplo: La Unión Soviética, Israel, Alemania Occidental, entre otros, y trabaja en conjunto con los servicios de inteligencia de otros países, tales como: CIA de los Estados Unidos, M16 de Gran Bretaña, BND de Alemania Occidental, Shin Beth de Israel, S.D.E.C.E de Francia. Todo esto en contra de la "Neutralidad a la Sueca".
Documentos secretos muestran que, en una eventual invasión proveniente del oriente (entiéndase Unión Soviética), al territorio Sueco, Estados Unidos tendría permiso para operar libre y militarmente en terreno Sueco – "Neutralidad a la Sueca".
La función principal de la OI era la de evitar la propagación del comunismo mundial, infiltrar los sindicatos y organizaciones de izquierda, registrar la opinión individual de los ciudadanos Suecos por motivos políticos (se llegó a registrar a un total aproximado de 200.000 personas!!), interferir teléfonos de ciudadanos Suecos, todo esto prohibido por la ley Sueca.
También quedó al descubierto que personal de OI ingresó en forma completamente ilegal a diferentes Embajadas y que la Agencia/Institución de Radio de la Defensa Sueca descifró los códigos secretos de tráfico de telecomunicaciones de varias Embajadas instaladas en Estocolmo.
Este descubrimiento condujo a que los periodistas fuesen acusados y condenados a un año de cárcel por espionaje. Los periodistas fueron encarcelados por haber mostrado como una organización secreta del estado condujo su propia política de relaciones exteriores y que se contradecía con la política de neutralidad impuesta por su parlamento.

Mi madre llegó a Suecia como asilada política desde Chile el año 1974. Ella nació en Moscú en la antigua Unión Soviética. Mi padre llegó desde Chile como asilado político a Suecia el año 1974. El estudió 6 años en Moscú y se casó allí con mi madre el año 1968. Ese mismo año nació mi hermano mayor. Durante la guerra fría la Unión Soviética y el comunismo eran los enemigos número 1 de Suecia. Mis padres eran un riesgo para la seguridad de la nación y fueron en forma sistemática controlados por la Policía de Seguridad. Hoy el enemigo de Suecia es el terrorismo, sinónimo con esto es el Islam y de ahí los musulmanes. Hoy se controla a miles de personas en Suecia debido a sus creencias religiosas. El enemigo a cambiado de forma de acuerdo a las reglas dictadas por los Estados Unidos. Nosotros obedecemos – un Sueco calla.



MAKING THE ENEMY
Duración:7min
Formato: DVD
Año: 2003

COMO UNA SEGUNDA NATURALEZA
Año: 2004-2005



"como una segunda naturaleza"

"como una segunda naturaleza", consiste en una obra que combina música experimental a cuatro canales (5.1) y un video (dvd) que se duplica y proyecta sobre dos superficies texturadas de 200 x 300 cms.

Las superficies cambian su grosor en una degradación desde 7 centímetros de espesor en su parte más baja, presentando una superficie rugosa, en donde el video pierde definición y gana en presencia como forma abstracta, y esa textura va disminuyendo quedando la imagen nítida y licuada en la parte superior de la proyección llegando a un centímetro de espesor en su parte más alta. Esto se invierte en la otra cara, cambiando su grosor en una degradación desde 7 centímetros en su parte mas alta llegando a un centímetro en su parte mas baja.

Una mujer joven en un estado de intimidad desnuda toma té, simultáneamente van sucediendo diferentes cosas que se relacionan con sus pensamientos o con sucesos que ocurren simultáneamente y recurrentemente se vuelve a el estado de tomar té, dándole así una pauta de reiteración y funcionando como un puente entre las diferentes escenas.

En la parte musical se estudiaron posibilidades algorítmicas en la síntesis de sonidos, así como procesos digitales en la manipulación de sonidos grabados y las posibilidades de especialización dada por la utilización de cuatro canales. Los procesos de espacialización fueron creados junto con la música, pensando en las posibilidades del formato dvd de cinco canales mas un subwoofer (5.1), se elimino o se introdujo una señal silenciosa en el canal central para evitar las distorsiones de fase y mantener el espacio frontal, en el subwoofer se utilizo un filtro a los 80 Hz.
Gran parte del material utilizado en la música fue extraído de las tomas de video y manipulado con procesos y herramientas digitales diseñadas para ese propósito en Supercollider.

En la parte visual (videos), se combinan diferentes segmentaciones de la pantalla privilegiando las relaciones temporales de las imágenes con el audio y modificaciones de las tomas de video con diversos algoritmos.

LENGUAJE Y SUBVERSIÓN.

"In péctore, in puribus, in perpetuum,
adriática, hija del nilo,
rebelde, ab inicio portilla,
herida en la cabeza y cosida con hilo de oro.

Trabaja candorosa en zona de riesgo
y es dadá, dedé, didí, fluxus y vallejo,
postal y beuys y da vinci, en el 2005.

Video y libro de lechugas eureka
Video en miniaturas abraxas."
Escrito para La "ordeña" de VACA MIA, 2005

Por EG FAHSOLD



enrique **RAMIREZ**

UN LUGAR...



¿En qué piensas cuando imaginas un lugar?

Mientras me siento a pensar en escribir algo, escucho en la tele. ¨No confíes en tu memoria, confía en Sony¨. Me dejó pensando en que estamos rodeados de imágenes en las que podemos desconfiar, imágenes que estamos obligados a ver. Y no es cosa de apagar la tele, es cosa de salir a la calle y el bombardeo de imágenes comienza. Las ciudades están llenas de imágenes. Las ciudades tienen personalidades, son como los seres humanos: algunas nos pueden llevar a caminar y a contemplarlas, otras nos ponen tristes, otras nos dan alegría. Así como no existe comunidad sin memoria, tampoco hay ciudades sin memoria y sin historia. Por más que se les maquille... los lugares no dejan de portar la memoria de una ciudad.

Siento curiosidad por los lugares que no conozco y aun más por aquellos que si conozco, pues cada vez que vuelvo veo algo distinto. Siento curiosidad por la gente que vive en las ciudades y que pertenece a un lugar, lugares en los cuales la vorágine del tiempo, las luces, los ruidos, el tránsito, las texturas, avanzan y se mezclan sin parar día y noche,

Me pregunto si somos de algún lugar, si realmente pertenecemos a alguno, si nuestra memoria no olvida. Me pregunto si podría pertenecer a otra ciudad. Me pregunto por qué podría dejar de pertenecer a este lugar y me pregunto también por qué no pertenecer a todos. Me pregunto en qué lugar piensas...

Este trabajo esta hecho solo de preguntas, para las cuales busco más preguntas.

Un lugar... es un registro realizado simultáneamente durante un día en diferentes ciudades. Busco encontrar a través de la mirada de sus habitantes, esos lugares comunes, esa identificación del paisaje con su propia experiencia, a veces intentado encontrar sitios todavía vírgenes en los que no estén los mismos hitos ciudadanos que definen la cultura de hoy: el negocio de comida rápida, el museo, el semáforo... Lugares diferentes y tal vez transitorios. Y entre las ciudades, esos lugares románticos unas veces y fríos otras. Territorios de la narración, intermedios y sin identidad, cuyo único fin es situarnos en un tiempo sin límites reales. Las ciudades tienen historia y se cuentan a si mismas a través de sus lugares de memoria.

-La inercia poética de instituir el cyberespacio como espacio privilegiado de las prácticas digitales, si bien es congruente con su propia plataforma tecnológica, a la vez de ineludible, ha demostrado ser insuficiente como plataforma de sentido, exigiendo nuevos cruces o desarrollos transversales de soporte.
-En este intento de transversalidad, el dibujo, como disciplina periférica y común a un conjunto de prácticas diversas, podría permitir investigar con mayor profundidad (y libertad operacional) una serie de factores y fenómenos asociados a la producción de arte y las llamadas nuevas tecnologías, fuera de los paradigmas ya habituales que lo digital ha impuesto discursivamente como sistema cerrado (net-art, artes electrónicas, etc.)
-En cuanto a su distribución, si bien el trabajo en red permite una ampliación territorial de consumo de la obra digital, la ausencia de correlatos y documentación física asociada deja vacíos importantes en la relación de la obra con su medio. Es así como a nivel local, el arte y las tecnologías digitales se ha desenvuelto en un panorama fragmentario y aislado del resto de las prácticas culturales.
-En un contexto de casi total carencia de instituciones dedicadas a la investigación, difusión y crítica, se hace necesaria la propuesta de políticas editoriales autorales que permitan fijar hitos y referencias estables en el desarrollo de obra y textos en el área del arte y la tecnología.

Descripción:

Metodológicamente, <VOODOOCHILD> ha sido desarrollado como un proyecto de dibujo, entendiendo éste como una disciplina limítrofe, de borde, deviniendo en una serie de series de obra, enunciadas dentro de una problemática común que se desenvuelve a través de dos ejes principales, de producción y distribución.

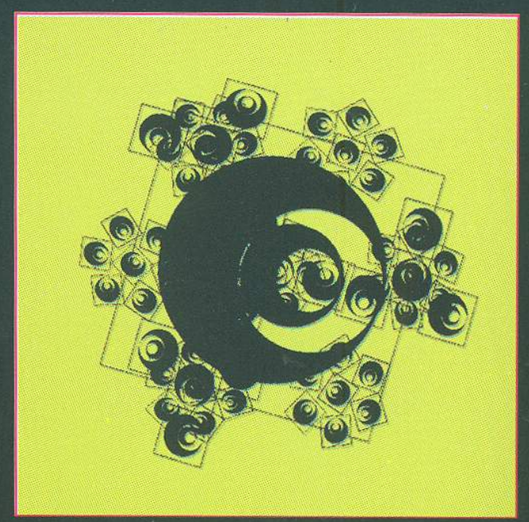
El primer eje ha consistido en la confección de piezas de software, programas de dibujo, de despliegue sonoro y componentes interactivos. La problemática principal involucrada aquí es cómo el diseño de interfases y su uso (por una parte la programación/desarrollo y por otra la ejecución/interpretación de éstas) permitiría el desarrollo de virtuosismos limítrofes, de destrezas desplazadas de apropiación y modulación de registros. En otras palabras, planteando una doble operación de dibujo, una previa -conceptual-, de diseño de instrumental y otra, potencial -experiencial- dada en su uso, ya sea mediante su ejecución o su consumo.

A su vez, la difusión ha consistido tanto en la publicación del proyecto en internet y su actualización permanente durante el proceso, como en la producción de obra en soportes mixtos: ejecución en tiempo real de las aplicaciones (presentaciones en vivo a través de interfases midi y proyección), impresión en soportes bidimensionales, construcción de objetos, videos y piezas sonoras. La propuesta presentada a la 7➔ Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago consiste en el traslado del espacio de trabajo del autor al museo. Durante la muestra se realizarán tres charlas que cubren la presentación conceptual, técnica y teórica del proyecto, más una presentación audiovisual en vivo, la cual será desarrollada colectivamente durante el tiempo de la exhibición, junto al artista invitado Arturo Tapia (www.estudiopopular.cl) y con la colaboración del colectivo BITLS (www.bitls.cl).

La instalación opera así como un dispositivo de autoría, exhibición e interacción, que presenta en su conjunto todo el material desarrolado y en desarrollo, convirtiéndose no sólo en una ampliación/amplificación del proyecto, sino en una instancia de apertura, documentación y divulgación. <VOODOOCHILD> obedece a un intento metodológico de entender la hipermedia como un campo operacional transdisciplinario (que es como, fuera del arte, lo digital acontece en la experiencia), siendo así un modelo propuesto de distribución de obra autónomo.

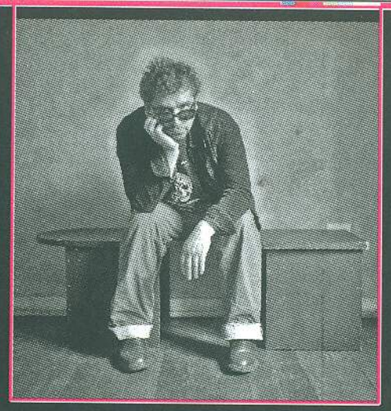






coyarzun:<VOODOOCHILD>
http://www.error404.cl/voodoochild

antonio BECERRO





RETAIL LUZ

Duración: 25 minutos
Formato: Dvd

Fotografía: andrés gachón
Musicalización: andres gachón
Montaje: andres gachón
Gráfica: andres gachón

Cámara: antonio becerro
Performance: antonio becerro
Dirección de arte: antonio becerro
Dirección general: antonio becerro
Producción: antonio becerro

Reparto:
participación especial de floripondio, perrita mestiza doga, y capitan perro mestizo pastor alemán siberiano.

Retail Luz es una perfomance realizada hace un par de años en el segundo nivel de La Perrera para un público ávido y selecto de la periferia vanguardista.
Para la transmutación de la perfomance al video, que en el 2004 se mostró solo por única vez, en la XXIV Feria Internacional del Libro y ahora se presenta aquí en la 7ª Bienal de Video y Nuevos Medios, Becerro recurrió a su astucia creativa y fue removido por los siguientes sucesos paralelos:
a) La idea de voltear el tiempo. Es decir, alterar la cronología lineal, ordinaria, reconstruyendo irreversiblemente de atrás para adelante tanto la perfomance como su registro.
b) Durante la reconversión, el artista solicitó auspicios en diversas empresas, se cayó en la tina y se golpeó la cabeza, sufriendo un desequilibrio temporal.
c) Por esos días, Becerro fue visitado en su taller por unos críticos neoyorquinos y un par de agrupaciones okupas de Santiago; de vez en cuando, cogió como perro caliente; tomó taxis, micros y vodka, y fue víctima de un ladrón de bicicletas.
d) Cuando el artista se dio cuenta del citado robo, partió a quemar carteles de propaganda política, tarea en la que conoció al colectivo "Las arts", grupo de reivindicación violenta de la estética urbana.
e) Becerro demostró durante todo este tiempo una obsesión casi enfermiza por las memorias de corto y largo plazo, y aprendió a manipular la escritura de las mismas, para ver si encontraba el sentido de pertenencia a sí mismo.
f) En su acto de contemplación, descubrió que la memoria no es fiable, sino traicionera, ya que puede cambiar los colores, olores y cantos. Aunque el hombre sólo vive de recuerdos, éstos se distorsionan y son apenas una interpretación irrelevante de lo acontecido. "Nada como los hechos: ellos son notas y evidencias claras. En el futuro, sólo actuaré por instinto", reflexionó.
h) Al invertir la cinta y mantener en línea el sonido de un tren, Becerro detectó tres cosas: primero, sólo existe el detalle, el intercambio operativo de consumo (retail); segundo, todo es efecto de la luz y el capital, y, tercero, hay dos formas de conservar la especie: una a través de la repetición de la cosa como recurso de retención y la otra por medio de la taxidermia radical del hipocampo herido.

De; NINA PASTORA DE LA CRUZ
Consejera espiritual e intelectual
Para las regiones del tercer mundo.

El video posee una gran particularidad, intervenir y alterar todo tipo de imagen. Esta característica hace que el video se transforme en el mejor medio para trabajar aspectos de la visualidad y la imaginería. Para analizar, radiografiar, escanear, operar con imágenes, pero también para que se transforme en el gran corredor por donde transitan todas las culturas visuales y audiovisuales, y así desde el video, visitar al cine, la foto, la gráfica, la plástica, etc. Este aspecto, sumado a que el video, puede producir electrónicamente su propia imagen sin necesidad de ir a buscarla en el registro de la realidad, favorecen la vocación del video para trabajar con la lógica del banco de imágenes, citadas, aludidas. Así se instala en la lógica del simulacro en que copia y original se reenvían mutuamente (Y no solo determinado por el uso de la tecnología digital) su filiación. Tráfico de artificios, en que la única verdad es la de la farsa. El cine será por siempre un campo de imaginaria inagotable como modelo y cultura audiovisual dominante. Desde Meliés a la ciencia ficción de los años cincuenta, con sus encantadoras torpezas tecnológicas, lo ingenuo de sus artificios y la estética kitsh de las series B, son los motivos de revisión y recuperación de un imaginario que ha acompañado nuestras memorias desde la infancia.

"Atomic Age of the Self-Tanner" nos propone el desafió de citar un hipotexto ya híbrido con un remake paródico, profundizando en la candidez y delación de su escritura significante. ¿Cuánto queda del punto de partida, como se llega al actual punto de llegada, que ha pasado en este desplazamiento? Pretexto para un rito lúdico. Las piezas se conocen, sus posibles desplazamientos también, lo único que queda por verificar son las variaciones del mismo tema. Solo una pieza de seducción.

Nestor Olhagaray

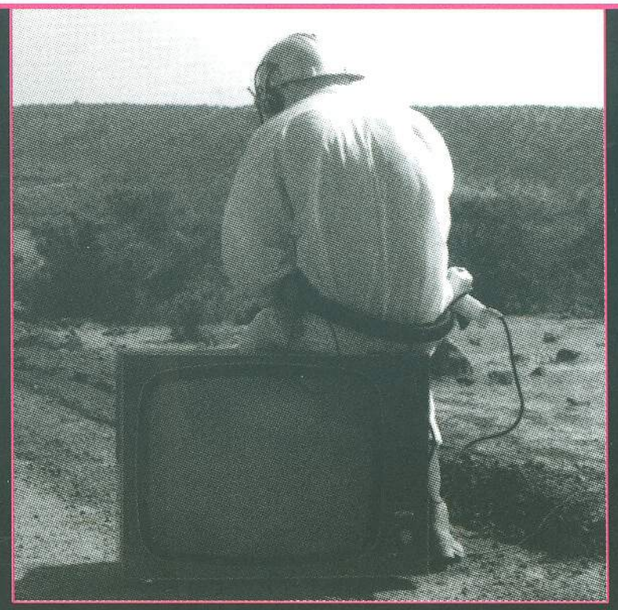
paul FERMER

Descripción: M1y M2 son dos exploradores de la Asociación Galáctica de Reciclaje Espacial, enviados por el imperio de Medulonia a una misión de reconocimiento.
El descubrimiento de un autobronceante en órbita conlleva a un cambio radical en la evolución marciana.
Posteriormente la amenaza de la aniquilación de toda la raza obliga a los exploradores a volver en el tiempo. Con la ayuda de "PREPUCIO 4.0 THE ROBOT" llegarán hasta los más recónditos confines de la Galaxia para erradicar la existencia del producto creado por la pérfida Gloria Mc Guill.

ATOMIC AGE OF THE SELF-TANNER
Duración: 45 minutos aprox
Formato: Digital 8, mini DV, DVD.
Año: 2003-2005
paul.felmer@uniacc.cl

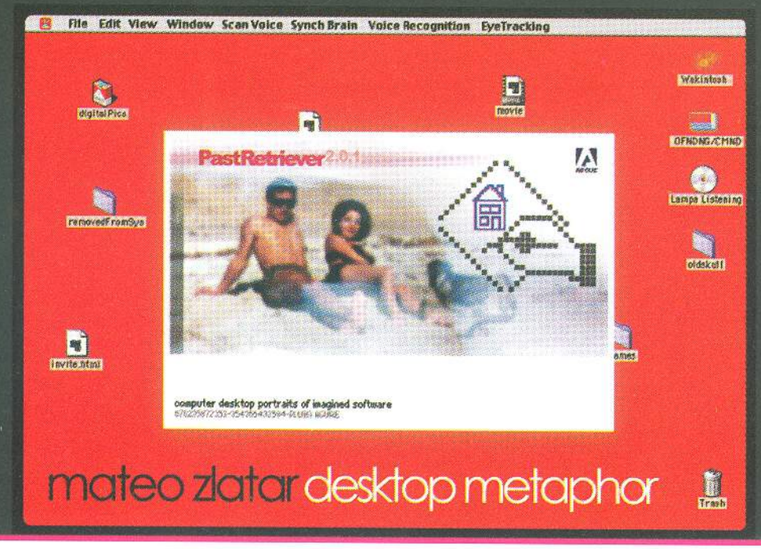
Autores: Paul Felmer: Dirección, Edición, Producción.
Bárbara Leighton: Dirección de arte, Producción, Vestuario.
Cristóbal Alarcón: Producción, Post Producción de sonido, musicalización.

Guión Original: Cristóbal Alarcón, Paul Felmer, Bárbara Leighton.
Elenco: Fernando Alarcón, Gloria Valdivielso, Fernando Casar, Roy Mac Donald, Paulo Muñoz, Paul Felmer, Cristóbal Alarcón, Luis Eduardo Dujovne, Kobal, Ismael Ruiz, Bárbara Leighton.











DESKTOP METAPHOR
LA METÁFORA DEL ESCRITORIO

Duración: loop completo, 2 ó 3 minutos
Año: Agosto de 2004

El "escritorio" de nuestros computadores personales está basado en una analogía con la vida real; el escritorio de madera, con carpetas, documentos y papelera. Esta metáfora ha permanecido vigente luego de mas de 25 años de existencia y a pesar de los innumerables intentos fallidos de introducir nuevas metáforas a través de nuevas interfaces de interacción con el computador. La metáfora del escritorio es universalmente reconocida y entendida y esta tán internalizada en nuestras vidas que no nisiquiera la cuestionamos.

En la obra que aquí presento, me apropio de esta interface como medio para elaborar y presentar una serie de historias visuales que toman la forma de pantallas de inicio de software, los que usamos comunmente en nuestras oficinas y casas. Estas aplicaciónes ficticias, se lanzan y cierran constantemente, como si estuvieramos presenciando a un usuario omniciente trabajando en su "escritorio". Estas aplicaciónes, a través de su "imaginería" compuesta de logos, animaciones y textos, prometen realizar tareas extraordinarias, metafísicas, mágicas, algunas veces poéticas, otras irónicas.

Esta narrativa visual, nos cuestiona como usuarios de máquinas, y de la pasividad con que recibimos e ignoramos mensajes que se han vuelto estándares y parte del medio en sí. Asimismo esta obra interpreta la visión de McLuhan de el computador como una extensión prostática del hombre, la cuál se ha vuelto no sólo una herramienta escencial de comunicación, sino un reflejo de nuestra mente, nuestros anhelos y frustraciónes. En este caso a través de la mirada del artista.

valentina SERRATI

CON VER GENTE

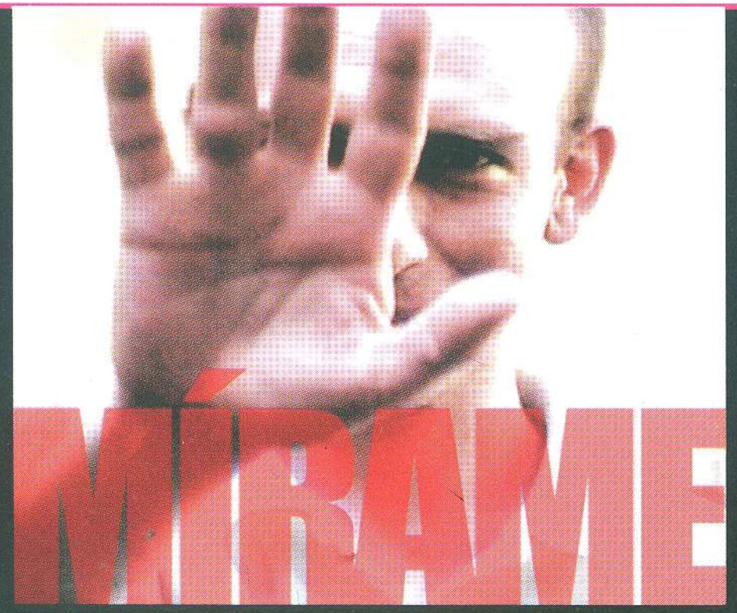
En "MissTV" se pudo apreciar una disolución del límite racional entre el espectador y su registrador espectado, transformándose en un horizonte en que la figura del voyeur se devela como autoespectador remontándose al mítico Narciso.
En "Mírame", obra de clima reflexivo, alternan imágenes de ambos géneros en un split screen, cuya transferencia alegoriza cierta impenetrabilidad y aparente incompatibilidad de la relación que requiere de una traducción arcaica.
Valentina Serrati muestra mediante una frontera visual entre ambos rostros, como cuyas miradas reflejan un sistema de comunicación, que no permite fundir ambos actores en una figura hermafrodita para contrarrestar la dicotomía entre el subjeto y su alteridad. Puede haber un leve 'roce visual' del uno con el otro, pero esto se refleja como experiencia efímera sin consecuencias ni siquiera por un espacio para un intercambio semiológico entre ambos. Todo queda en espera de una ínfima turbulencia que desate el contacto contiguo como una saeta dirigida por el satélite. Pensando en Bohm, esa mirada de Serrati tiende a averiguar aquello que retiene al hombre en su dirección actual. Aquí el espectador forma en complicidad con la artista el triángulo o el triálogo de una compilación uniendo ambas miradas lanzadas por naturaleza hacia el infinito.

Ricardo LOEBELL

La puesta en escena MíRAME utiliza los registros obtenidos de la performance MISS TV realizada en laSexta Bienal de Video y Nuevos Medios del año 2003 en el Museo de Arte Contemporáneo (MAC) Santiago-Chile.
MíRAME rearticula el ejercicio de mirada, el juego de <mirar y ser mirado> .Aprovechando nuestra cultura cinematográfica y publicitaria se colocan planos largos de miradas registradas en la performance
anterior a modo de <spled screen> o pantalla dividida. Asume la presencia del espectador como papel primordial en la unión de miradas entre ambos personajes.

El audio reafirma el estado alerta del pensamiento conciente. Las preocupaciones, expectativas, miedos, deseos, fracasos, ante la presencia del "otro". Preconceptos, prejucios relacionados principalmente con la relación afectiva, sexual. El audio como pensamiento.

Sostener la mirada, ver más allá de lo obvio. El medio de comunicación más primitivo y directo, el acto de mirar.





MIRAME

graciela TAQUINI

GRANADA
Duración: 6 '
Año : 2005

Protagonista: Andrea Fasani
Cámara y edición: Ricardo Pons
Dirección: Graciela Taquini

Granada es el crudo, el backstage, la deconstrucción de un relato, y está ligada a una estética cercana a una obra anterior de Taquini: ¨Roles¨, de 1998, la ópera prima de la artista, en donde la imagen está concentrada en un cuerpo y el off sonoro es fundamental.
Neobarroco y experimental, Granada tiene que ver con la palabra ¨testigo¨ que en griego significa ¨mártir¨, pero no se complace en la victimización sino que trata de desentrañar los meandros de la memoria.





"Las muletillas del testimonio" (Fragmento texto Gonzalo Aguilar) Sobre Granada de Graciela Taquini

Los testimonios de las víctimas del terrorismo de Estado fueron necesarios, durante el retorno a la democracia allá por los años ochenta, para fundar un orden más justo, una memoria más próxima a la verdad, una historia a la que suprimir equivalía al suicidio social. Casi todas las críticas al Estado de derecho moderno, casi todas las teorizaciones sobre lo inenarrable, casi todos los debates alrededor de la escisión entre acontecimiento y relato debieron ser suspendidos porque el espacio de la refundación política pedía el acogimiento de las víctimas y la necesidad de desanudar el trauma de un pasado siniestro, oscuro y no resuelto. Sin embargo, esa suspensión no debió eliminar jamás la duda que debe pesar sobre cada testimonio y que cada testimonio en realidad exige: ¿cómo se articulan, en cualquier relato sobre el pasado vivido, la construcción, la invención y la referencia? Basta asistir a Granada de Graciela Taquini para experimentar la densidad de unos apuntes que nos conducen a algunas respuestas posibles a este interrogante. Con la cámara de Ricardo Pons, la obra registra el testimonio de la artista plástica Andrea Fasani, quien pasó cuarenta días en cautiverio durante la dictadura militar.

Sobre "Granada" (Texto de Pablo Orlando)

"Granada" es la puesta en escena del testimonio de una sobreviviente al secuestro y tortura sufrido durante la dictadura militar argentina de los años 70. Pero es también, y principalmente, la puesta en escena de la puesta en escena en tanto encierro y sometimiento. El actor es el encarcelado y el director el carcelero, el que dicta la forma y las palabras a decir. Y es en esta repetición, en la obsesión de quien, insatisfecho, ordena una y otra vez, y de quien cada vez debe obedecer, que el video de Graciela Taquini se convierte en una reflexión sobre la libertad y la sujeción, sobre el querer alcanzar la realidad y quedarse en la mera representación. La obstinación encuentra siempre el mismo obstáculo en su camino a la perfección, obstáculo que no es sino ese otro que no hace nunca exactamente lo que quiere el YO.
En esta imposibilidad de superar la repetición, de aceptar al otro como diferencia, "Granada" es también, y al mismo tiempo, un discurso sobre la actitud intolerante y totalitaria de pretender instaurar un Orden definitivo, una tierra soñada, como dice la canción, en la que sea posible alcanzar la plenitud. Y tal vez, una invitación a reconocer el carácter precario de la realidad, y a sobrellevar la decepción con los poderes catárticos del arte.

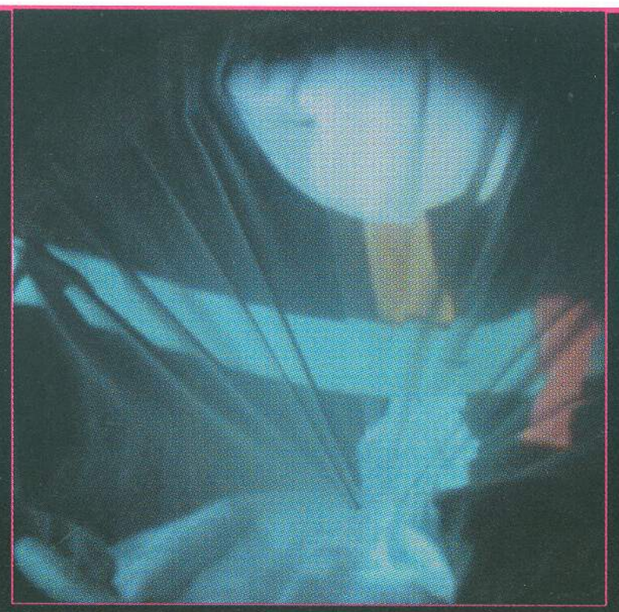
klaudia KEMPER

CAVANDO SOBRE MOJADO
Año: 2005
Duración: Loop 3 min. Audio.
Formato: Dvd

Cavando sobre mojado es una alegoría a nacer hacia atrás.
La regresión temporal en la imagen espeluznante del reloj de arena, lo borrable de la memoria en una caída finita sacralizando el término angustioso de las cosas en su devenir abyecto.
Partículas efímeras en suspensión momentánea, transitan en esta cámara de cristal, hasta vaciar la memoria sin registro de su existencia mas que su paso por el cuello endométrico a un nuevo estatuto objetual. Paradojalmente se invierte el proceso al capturar trozos nostálgicos de nuestra propia historia y reacomularlos en la fascinación de volver ha-ser, renacimiento paradigmático del giro del reloj que restablece una experiencia fundamental desde lo ya existente, - los objetos se pierden en su condición de fragilidad circulante, reinventándose cada vez bajo la vista desgastada del olvido.
Esta obra permite desplegar y dualizar la inconciencia de finitud al intentar desesperadamente, en un torbellino a la oscuridad, reubicar cada pieza de este constructo emocional, buscando detener en esta dimensión intangible la belleza de un tránsito furtivo, distendido a lo largo del guiño tentador que otorga la capacidad de detener nuestro devenir y fijar mediáticamente por actos que nos configuran, albergando sentido al paso inadvertido de las aves una mañana cualquiera.
Este viaje al inicio, en la lucidez de término y reposición, desvoca una multitud de imágenes de desván que en una espiral estrepitosa patenta el dolor de su condena, en su extrema candidez, a sucumbir frente a nosotros y privarnos de volver a sentirlas y sentir en ellas, tragados por un embudo de arena fractal solo podemos verlas pasar y desaparecer como ¨lágrimas entre gotas de lluvia¨(Blade Runner). Estamos en presencia del olvido pétreo grabado en el abismal paso de extraños objetos, hechos por alguien. Ya comienzan a desaparecer a medida que los cristales caen uno a uno.
Las imágenes están armando un nuevo cuerpo al fondo del tiempo, quíen las contendrá.

Victor Hugo bravo
Artista Visual







PROGRAMA ESPECIAL

PROGRAMA ESPECIAL

UMATIC es el nombre de un formato de video ya extinguido
UMATIC es un fósil
UMATIC es una época registrada en soporte electrónico
UMATIC es un hallazgo
UMATIC es la imagen que se hace cargo de luchar contra la dictadura
UMATIC es denuncia
UMATIC es testimonio
UMATIC es propuesta
UMATIC es la imagen de la lucha misma contra la dictadura
UMATIC es la puerta de entrada a la democracia visual
UMATIC es un diálogo electrónico entre disciplinas diversas
UMATIC es nuestro pasado que emerge en la pantalla
UMATIC es nuestro presente puesto en tensión por ese pasado
UMATIC ya no existe.

*****EL PROYECTO UMATIC ES UN PROYECTO CUYO FIN HA SIDO ELABORAR EL CATASTRO DE LAS OBRAS PRODUCIDAS EN CHILE O POR CHILENOS EN FORMATO UMATIC. ESTA SELECCIÓN, SE HA REALIZADO A PARTIR DE LOS MATERIALES QUE HA SIDO POSIBLE CATASTRAR EN EL CURSO DE NUEVE MESES DE TRABAJO. EL LISTADO COMPLETO DE OBRAS CATASTRADAS SE ENCUENTRA EN EL SITIO WEB WWW.UMATIC.CL, AL QUE DIA A DIA SE INCORPORAN NUEVOS TITULOS Y AUTORES NACIONALES*****

La muestra UMATIC surge de la revisión de más de 450 obras registradas en formato video 3/4 de pulgada (conocido como U-matic). Estas obras abarcan un período que va desde 1975 a 1999, es decir, un período de casi veinticinco años de la historia audiovisual de Chile. U-matic fue el primer formato de registro en video portátil de alta calidad que se consolidó en el mundo, y hoy se encuentra "extinguido". En Chile, U-matic fue el formato de la experimentación visual y del registro de arte, pero también el formato que permitió el desarrollo del periodismo audiovisual e incluso de la ficción, en una época en que era prácticamente imposible hacer cine. Llama la atención el carácter abiertamente político de la mayoría de las obras U-matic, pero aquello responde al papel que debieron jugar artistas y cineastas por la ampliación de los espacios de democracia y libertad durante el período de la dictadura militar. En esta selección, hemos querido mostrar tanto la diversidad de géneros como la diversidad temática que los realizadores independientes y los artistas visuales pudieron descubrir y explorar mediante el uso de este formato, en una mirada panorámica que sobrevuela el conjunto de las obras y centra su atención, casi descuidada y aleatoriamente, en algunas de ellas.
Hay, ciertamente, otros tesoros y fósiles que irán apareciendo con el tiempo, pero esta tarea casi arqueológica recién comienza...

Germán Liñero
Curador de la muestra
Director del Proyecto UMATIC

UMATIC

VIDEO DOCUMENTAL

CHILE TESTIMONIO 1
Hernán Fliman
Fecha: 1979
Duración: 50 min

LOS NIÑOS PROHIBIDOS
Augusto Góngora
Fecha: 1986
Duración: 36 min

ANDRÉS DE LA VICTORIA
Claudio di Girólamo
Fecha: 1984
Duración: 50 min

SANTIAGO BLUES
Juan Francisco Vargas
Fecha: 1984
Duración: 48 min

IMAGINARIO INCONCLUSO
Pablo Basulto
Fecha: 1990
Duración: 31 min

PARIS-STALINGRAD
Pablo Lavín
Fecha: 1988
Duración: 21 min

LA ESTRATEGIA DEL MIEDO
Pedro Chaskel
Fecha: 1982
Duración: 22 min

VIVA NEMESIO
Yessica Ulloa
Fecha: 1988
Duración: 7 min

UMATIC

LA CHIMBA
Pablo Lavín
Fecha: 1991
Duración: 14 min

LA OTRA ORILLA
Macarena Infante
Fecha: 1991
Duración: 14 min

TATE PIOLA
Ricardo Carrasco
Fecha: 1986?
Duración: 11 min

VIDEO EXPERIMENTAL Y VIDEO ARTE

DIAMELA ELTIT
Gloria Camiruaga
Fecha: 1986
Duración: 9 min 40 seg

EL ESTADO SOY YO
Carlos Flores Delpino
Fecha: 1981
Duración: 20 min

SATELLITENIS
Carlos Flores Delpino / Eugenio Dittborn / Juan Downey
Fecha: 1984
Duración: 38 min

UNA HERIDA AMERICANA
Lotty Rosenfeld
Fecha: 1982
Duración: 5 min
Resumen del trabajo:

LA COMIDA
Magali Meneses / Sybil Brintrup
Fecha: 1982
Duración: 12 min

EL PADRE MÍO
Lotty Rosenfeld / Diamela Eltit
Fecha: 1985
Duración: 9 min 37 seg

¡HAY DE LOS VENCIDOS!
Lotty Rosenfeld
Fecha: 1985
Duración: 2 min 20 seg

POPSICLES
Gloria Camiruaga
Fecha: 1984
Duración: 4 min 50 seg

J'ATTENDRAI
Juan Francisco Vargas
Fecha: 1989
Duración: 32 min 30 seg

FESTIVAL LA CONEXIÓN 4 + 1
Varios autores
Fecha: 1989
Duración: 44 min

ZURITA
Juan Forch
Fecha: 1985
Duración: 5 min

PAPÁ TE HABLA DESDE LEJOS (violación de correspondencia)
Juan Forch
Fecha: 1983
Duración: 18 min 40 seg

LA GALLINITA CIEGA
Tatiana Gaviola
Fecha: 1987
Duración: 5 min

PINTAMONOS
Juan Francisco Vargas
Fecha: 1986
Duración: 3 min

LA CITA
Marcela Poch / Néstor Olhagaray
Fecha: 1988
Duración: 6 min

INVERSIÓN INFINITA
Magali Meneses
Fecha: 1989
Duración: 4 min

LA CENA ÚLTIMA
Enrique Lihn
Fecha: 1986
Duración: 35 min

YO NO LE TENGO MIEDO A NADA
Tatiana Gaviola
Fecha: 1984
Duración: 7 min

SESIÓN DE PINTURA
Francesco de Ambrogio / Leonardo Murialdo / Brantmayer
Fecha: 1985
Duración: 5 min

3 MUJERES
Leopoldo Correa
Fecha: 1988
Duración: 5 min

INTERVIEW STORY
Néstor Olhagaray
Fecha: 1988
Duración: 5 min 45 seg

FICCIÓN

HORACIO CORAZÓN DE CHILENO
Claudio di Girólamo
Fecha: 1978
Duración: 48 min

HISTORIA DE UN ROBLE SOLO
Silvio Caiozzi
Fecha: 1982
Duración: 65 min

REGISTRO TEATRAL

MACIAS, ensayo general sobre el poder y la gloria
Carlos Flores Delpino
Fecha: 1985
Duración: 50 min

HIPÓLITO
Enzo Blondel
Fecha: 1984
Duración: 37 min

CLEOPATRA, chicas del Nilo
Enzo Blondel
Fecha: 1987
Duración: 46 min

PERIODISMO AUDIOVISUAL Y CREACIONES A PARTIR DEL REGISTRO DE LO REAL

TELEANÁLISIS # 1
Fernando Paulsen
Fecha: 1984
Duración: 38 min

OPERATIVO CÍVICO-MILITAR
Leopoldo Correa
Fecha: 1986
Duración: 22 min

SOMOS +
Pablo Salas y Pedro Chaskel
Fecha: 1984
Duración: 17 min

BEA; brigadas electronicas audiovisuales
Grupo Proceso
Fecha: 1988
Duración: 8 min

NO ME OLVIDES
Tatiana Gaviola
Fecha: 1988
Duración: 13 min

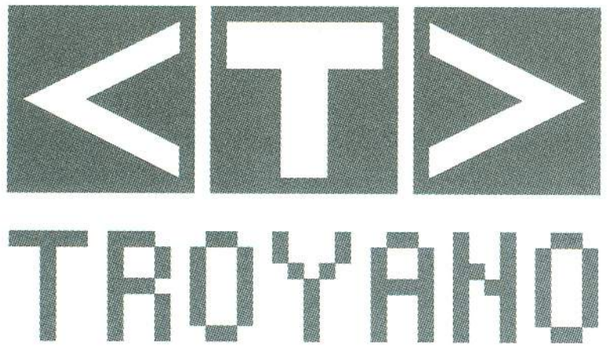
TRES MIRADAS SOBRE UN MISMO EVENTO

MUJERES EN MOVIMIENTO
Yessica Ulloa
Fecha: 1989
Duración: 10 min

SOLO PARA MUJERES
Grupo Proceso
Fecha: 1989
Duración: 17 min

NOCHE DE BRUJAS
Tatiana Gaviola
Fecha: 1989
Duración: 45 min

COLECTIVOS



TROYANO Elena

Ignacio Nieto, Italo Tello, Ricardo Vega.
www.t-r-o-y-a-n-o.cl

Introducción

Elena es el nombre de la operación curatorial del colectivo Troyano, la cual pretende contextualizar una serie de trabajos desarrollados durante estos últimos 25 años, los que en Chile no han tenido la atención que merecen, debido fundamentalmente a dos factores: la burocratización de la institución del arte de estos últimos 15 años, que ha limitado el campo de acción productivo abortando cualquier forma ajena a las hegemonías de poder, y por otro lado, el significado que se desprende del concepto de artes visuales; la valorización del resultado visual por sobre el proceso técnico de la producción, que es controlada y administrada en estos tiempos, por la computadora. Para la Bienal de Vídeo y Nuevos Medios, Troyano ha escogido el nombre "Elena", denominación obtenida de un virus (W32/HLLow.Elitiamo) que borra y re-escribe sobre la memoria de la computadora y ha compuesto una selección de trabajos (teóricos y prácticos) que documentarán de forma histórica este vacío epistemológico. Para complementar el proyecto, se ha convocado al músico Alejandro Albornoz, para realizar una selección de piezas musicales chilenas, compuestas con sonidos electrónicos o realizadas en una computadora, desde los años cincuenta hasta hoy. Se ha escogido dicha área en atención a que Chile es uno de los precursores a nivel latinoamericano en cuanto experimentación y creación sonora, característica muy poco difundida a nivel masivo en nuestro país.

Sintética: Apuntes Sobre el Cruce del Arte y la Computadora

Ignacio Nieto

A inicios de los ochenta, con la aparición en el mercado de las primeras computadoras personales, se desarrollan paralelamente dos propuestas impensables sin la existencia de una máquina: 1) El año 1983 Richard Stallman crea la General Public License (GPL), licencia que garantiza el uso del programa sin restricción alguna; podemos utilizar o modificar un programa o una parte del él sin tener que pagar por ello. 2) La propuesta del término "Virus", hecha por Fred Cohen en un seminario de seguridad, llevado a cabo en UCLA en 1983, a un programa que se podía auto producir, expandir y atacar un sistema computacional"1 .

ITC
Instituto Tecnológico de Chile

CECH
COMUNIDAD ELECTROACÚSTICA DE CHILE

neurotyka
www.neurotyka.org-www.neurotyka.cl

La importancia de estos dos teoremas se harán sentir con una serie de fenómenos sociales que se configurarán como individuos y grupos de personas que aplicarán las propuestas de Cohen y Stallman, subvirtiendo la palabra distribución por la de redistribución. El primero de éstos proviene de adolescentes que comenzaron a remover el código de protección de los juegos para computadoras, en formato cassette y luego en diskette, no para copiar y revender la copia, sino "como un desafío personal y para probar sus propias habilidades"2. No tardó mucho para que los crackers (personas que realizaban dicha intervención) se agruparan, inventaran pseudónimos y comenzaran a intercambiar juegos con otros grupos. Paralelamente, cada grupo comenzó a insertar, antes que cargaran el juego, pequeños programas con textos y sonidos, presentando así a cada grupo de crackers. Para el proyecto Elena, los colectivos RSG (Radical Software Grupo) y Beige, presentan una selección de once crack intros (denominación de estas presentaciones en el lenguaje de los hackers) creadas para la computadora Commodore 64. Esta selección, documentada en el DVD Low Level All-Stars, se caracteriza por dos funciones: presenta en tiempo real piezas audio textuales programadas, y sirve como herramienta comunicacional entre diferentes grupos de crackers.

Luego de este primer estadio, los crack intros empiezan a complejizarse. Al interior de los grupos hubo algunos a los que sólo les interesaba la animación, mientras otros se especializaron en borrar o cambiar el código de protección. De forma paralela, estudiantes de programación enfocaban su interés en crear aplicaciones que ponían a prueba al computador, la red de distribución, y al usuario, creando aplicaciones que eran ejecutadas sin que el usuario lo supiera. Algunas veces estos programas no interrumpían el uso de la computadora (como por ejemplo el programa Elk Cloner que mostraba un poema al insertar el diskette, que contenía el software por quincuagésima vez) y otras veces dañaban la máquina o perjudicaban al usuario, rescribiendo archivos o copiando registros. Nacen así los virus, programas ejecutables que se distribuyen mediante discos externos o Internet, que se instalan en el ordenador de forma oculta. Cabe destacar que este tipo de programas estarán relacionados con el área de investigación denominada Vida Artificial, que se dedica al estudio y desarrollo de procesos de autogeneración (programas replicantes), en un orden de auto-organización (rescribir en las extensiones), y auto adaptación (alojarse en el sistema operativo). Además, cada uno de ellos llevará un mensaje explícito que se relacionará directamente con la persona que ha escrito el virus (ej. El virus Airline, hace que estés trabajando en Santiago con tu computador pero toda tu data está en Singapur).

Con la aparición del nuevo grupo de programadores, empieza a circular el nombre de escenas; es decir, grupo de programadores que desarrollan un tema en especifico. A finales de los años ochenta, las más consolidadas son: La Escena Demo, que se dedicó a crear imágenes en movimiento con audio, íntegramente escritas en código (lenguajes de computadora), la Escena Wares, dedicados a desbloquear los juegos y los programas, y la Escena VX, la que programa de virus para computadoras. Para el proyecto "Elena" se ha escogido el trabajo Loveletter, del colectivo [EpidemiC], consistente en un DVD y una impresión del código donde se puede leer el virus "I Love You", programado por el filipino Onel de Guzmán, aka Spyder. Éste buscaba archivos con diferentes extensiones en los discos locales y de redes, re-escribiéndolas con el virus y renombrando sus extensiones. Al igual que los crack intros, los virus se han denominado innumerables veces graffitis digitales, ya que rayan (re-escriben) sobre lo establecido (código).

A principios de los años '90, un joven estudiante sueco, Linus Torvalds, desarrolla un sistema operativo basado en dos matrices principales: el sistema

operativo Unix, creado en 1977 por Bill Joy, y la licencia GNU, creada por Richard Stallman. La aceptación fue tal que el desarrollo del sistema vino a competir con los sistemas que estaban posicionados en el mercado: Windows y Macintosh, creándose así dos bloques: uno que apoya el software propietario o comercial, y otro que apoya el desarrollo de software con el código abierto (software libre) para un uso social. En "Elena", dos organizaciones mostrarán las virtudes de este sistema operativo: el Centro de Difusión del Software Libre, Chile, exhibirá su proyecto LTSP (Linux Terminal Server Project), servidor que funciona como disco duro de otros computadores de una capacidad inferior, y Proyecto Nómade de Argentina, quienes mostrarán una serie de aplicaciones gráficas y audiovisuales que se ejecutan bajo esta plataforma. Para revisar el impacto que el concepto de software libre ha tenido en la institución del arte, se ha invitado a Domenico Scudero, curador del Museo Laboratorio di Arte Contemporánea de la Universidad La Sapienza de Roma, quien hablará del "Fake Curating", trabajo curatorial donde los nuevos medios son usados para transformar al espectador en creador, tomando la ética hacker del compartir conocimiento para la formación e investigación experimental.

Paralelamente al desarrollo de este conflicto entre diagramas, Tim Berners-Lee crea la WWW (World Wide Web) y le adhiere una lista de correos www-talk: se crea el lenguaje HTML (Hyper Text Mark Up Language), que permitió "diseñar un mecanismo de comunicación estandarizada y homogeneizada"4, potenciando los protocolos existentes TCP/IP (Transmisión Control Protocol / Internet Protocol), facilitando así su uso comercial. Por esos años, artistas y diseñadores provenientes del movimiento Okupa holandés crean Digital City,la primera conexión pública de internet gratis el año 1993. Esto sentó las bases para la creación del medialab que a mediados de los noventa se concretó y que hoy se conoce como Waag Society. A Elena se ha invitado a dos personas directamente ligadas con el desarrollo de dichas actividades; Sam Nemeth y Ine Poppe, quienes presentarán la película Hippies From Hell, vídeo que documenta las actividades del grupo de hackers del mismo nombre.

Todos los protocolos nombrados anteriormente (WWW, HTML, TCP/IP), permitieron implementar un sistema de comunicaciones donde la información no era almacenada ni transmitida desde un sólo punto, sino que podían existir varios puntos donde cada uno de ellos podía ser un receptor, transmisor y almacenador a la vez. En Elena dos colectivos, un artista y una curadora juegan con la descentralización de la información y la construcción de situaciones colectivas que decantan en críticas políticas. Por un lado, el canal de televisión popular Señal 3, transmitirá el día inaugura durante tres horas, de forma continua, a diez kilómetros a la redonda. Dicho programa se retransmitirá al interior del museo los días que dure la exposición; el colectivo italiano Netzfunk presentará telepresencialmente en el Centro Cultural de España, el registro del proyecto Memoria Histórica de la Alameda, trabajo realizado en el taller Estética y Tecnología Suave, realizado con alumnos del Doctorado de Filosofía con Mención en Estética y Teoría del Arte de la Universidad de Chile durante el año 2005. La obra en si, consiste en la exhibición y la audición de diferentes archivos digitales (audio, imagen y vídeo), en un GPS (Global Position System) conectado a un computador que posee unos audífonos. Dichos archivos, previamente seleccionados por los alumnos del taller, documentaban diversos puntos de la Alameda; cada vez que una persona se posicionaba en uno de los lugares escogidos (ej. plaza de la constitución) con ambos dispositivos, un archivo era descargado (ej. vídeo del bombardeo de la moneda) y podía ser previsualizado en el GPS y o escuchado con los audífonos. Para finalizar, Eduardo Navas presentará una charla sobre la historia de los blogs, y cómo estos se relacionan con algunas prácticas hackers, además de presentar dos blogs dirigidos por él y enfocados al estudio de

los nuevos medios: Net Art Review y New Media Fix. Junto a Navas estará Lucrezia Cippitelli, quien hablará de la cultura hacker y enlazara dicha ética con los movimientos utópicos de las vanguardias, recalcando la importancia que recae en el artista que acciona situaciones políticas. Para ello, Cippitelli mostrará una serie de trabajos realizados recientemente por artistas y colectivos cubanos.

En 1995, el artista esloveno Vuk Cosic recibe un correo electrónico anónimo, donde la única palabra legible por la incompatibilidad del programa, era "net.art." Bajo ese concepto, y tomando el protocolo HTML, se han escogido tres piezas hechas entre 1995 y 1996, época denominada por Olia Lialina como el Período Heróico del net.art, ya que en ese tiempo dichas piezas no habían sido procesadas por la institución del arte. La primera corresponde al trabajo de Vuk Cosic denominado Documenta Done, el cual consistió en la clonación de la página internet de la Documenta X, demostrando así, una de las características de las tecnología digital: control copiar / control pegar. La segunda obra presentada, es realizada por Alexei Shulguin, conocida como Form Art, trabajo consistente en una serie de formularios que no cumplen ninguna función práctica, desorientando al usuario. Finalmente, hemos escogido a My Boy Friend Cames Back From the War producida por Olia Lialina, obra que ha sido reconstruida para la bienal y denominada Mi Pololo Volvió de Antuco, que desvela la construcción narrativa del lenguaje HTML.

A finales del milenio surge un tipo programador(a) que se desmarcará de sus antecesores y del conflicto existente entre los que apoyan el software propietario y el los que quieren que el código sea abierto. Estos entenderán el programa no como un instrumento social ni comercial sino que optarán por dos vías: una de ellas defenderá el código como forma pura de representación y la otra lo presentará de una marea crítica, dejando en descubierto la maquinaria que hay detrás de ella; el primero denominado arte generativo concentrará softwares que poseen una apariencia visual en constante movimiento, y que será estructurado por un "código eficiente"6 con la finalidad de auto ejecutarse infinitamente sin la intervención de personas u otros programas, dejando fuera toda intencionalidad crítica. Algunos de estos programadores estarán "íntimamente relacionados con la música electrónica, composiciones algorítmicas, gráfica computacional, animación, escena demo, la cultura del VJ, el diseño industrial y la arquitectura"7. Son producciones que se destacan por el refinamiento en la construcción de algoritmos (representación de un proceso), los cuales permitirán el desarrollo de sistemas de visualización de información no solo en el campo formal del arte, sino en áreas como la ingeniería genética, la arquitectura o en el diseño semántico. En esta área, se han seleccionado 7 trabajos: Bacterias Argentinas, realizada por Santiago Ortiz, consistente en una red trófica (red ecológica en donde unos organismos se alimentan de otros) de bacterias que comparten y recombinan información audio-textuales; Newsmap de Marcos Weskamp, aplicación que refleja visualmente el cambio constante en el flujo de información del servicio Google News, disponiendo visualmente la información en bandas segregadas por color y tamaño, mostrando de manera simple los patrones y relaciones no visibles en los medios noticiosos. El tercer proyecto expuesto en esta categoría es: isaliving.org (desarrollado por un colectivo de investigadores y artistas Israelitas), trabajo instalado paralelamente en espacios físicos y virtuales que busca examinar la relación entre los usuarios de internet y la data que ésta contiene mediante una interfaz interactiva; los usuarios en este modelo son organismos vivos que se desplazan al interior de un plano, buscando información. El cuarto artista escogido de arte generativo es Marius Watz, que presenta una serie de piezas que muestran elaborados patrones gráficos auto ejecutados a partir de varias descripciones procésales dadas. La quinta propuesta, "Sin-Six", pertenece a Ricardo Vega y Alejandro Albornoz y considera la

representación de sintagmas y signos sonoros y visuales, los cuales generarán composiciones variables en relación con tamaños y posiciones aleatorios. La sexta propuesta pertenece a Italo Tello quien desplaza el proceso computacional a un segundo plano, generando movimiento continuo a partir de dos dispositivos que se contraponen físicamente y con los cual expone técnicas de animación disímiles; uno genera movimiento a partir de un dispositivo electromecánico y en el otro utiliza artefactos contemporáneos de consumo popular y masivo; monitor y reproductor de DVD. Para terminar esta área temática, contaremos con los VJ´s argentinos FlashAttack, quienes ofrecerán una muestra en vivo del uso de la tecnología y creación visual en la cultura tecno y el cruce entre el pulso musical y el pulso visual.

El otro grupo de programadores que se desvinculan del conflicto (software propietario v/s software de código abierto) re-contextualizarán el software en su nivel estructural, ironizando, cuestionando, criticando y subvirtiendo su funcionalidad. Como antecedentes de este tipo de gesto, podemos mencionar los primeros poemas escritos a partir de un lenguaje artificial, como lo concursos de Perl Poetry organizados por el creador del lenguaje "Perl", Larry Wall, o el software "Dada Engine", que funciona con la pieza denominada Post Modernist Generator, el que consiste en un generador de textos postmodernos que trabaja con una base datos, realizado por Andrew Bulhack en 1997. Para "Elena" hemos escogido tres piezas. La primera obra Suicide Letter, es un trabajo desarrollado por Olga Gourinova, consistente en un software que funciona como una carta-tipo de un suicida; cuando el usuario completa el documento con sus datos personales, el programa Microsoft Word (programa símbolo de producción y administración), se ejecuta y todas las opciones escogidas y escritas por el usuario aparecen en pantalla sobre un nuevo documento de Word (para la exposición se ha contemplado una impresora para la impresión de dicho documento). El segundo trabajo es Waco Resurrection y fue realizado por el colectivo C-Level. Este proyecto es un programa que funciona como un vídeo juego donde el usuario es David Koresh (pastor davidiano muerto junto a sus seguidores por agentes del FBI en Waco, Texas) quien recorre el complejo denominado Mount Carmel (lugar donde fue eliminado Koresh junto a sus discípulos) para matar agentes del FBI, subvirtiendo así la imagen cliché del súper héroe americano. El tercer trabajo escogido en esta área es Meat Helmet, realizado por el colectivo SWAMP, es microcontrolador programado que ejecuta una pieza de ingeniería pensada específicamente para las cadenas de comida rápida Mc Donald´s y Burger King. Este mecanismo fuerza a quien tiene puesto el dispositivo a digerir la comida de acuerdo a la capacidad del cuerpo en asimilar calorías, ralentizando la ingesta de una hambuguesa de aproximadamente 10 minutos, a 8 horas.

Para terminar y como epílogo al proyecto Elena, Troyano ha escogido la obra de Stephanie Wasserman llamada La Ruta Crítica de una Diseñadora Conectada, diagrama impreso que especula sobre el futuro de una diseñadora en el siglo XXI y que pone en suspenso el devenir de posibles aristas que podrán surgir a partir de las tecnologías de la información.

1. VX Scene Máximo Ferronato [epidemiC] crew. Catálogo de la Exposición I Love You. Computer Viren Hacken Culture. MAK Frankfurt. Alemania http://www.digitalcraft.org/index.php?artikel_id=285
2. Lassi Tasajärvi, A Brief Histroy of Demo Scene. Página 12. Catálogo de la Exposición Demo Sence. The Art of Real Time. Museum of Contemporany Art Helsinski 2004
3. Pekka Himanen. La Etica del Hacker y el Espiritu en la Era de la Información. Pag 195 Ediciones Destino 2002
3. Alexander Galloway, Protocol. How Control Exists before the Descentralization. pag 138. The MIT Press 2004
4. Alexander Galloway, Protocol. How Control Existís before the Descentralization. pag 141

5. Herramienta donde el usuario se inscribe mediante una casilla electrónica y un nombre, para recibir y enviar mensajes que serán leídos por todos los suscriptores, estableciéndose instancias donde se desarrollaran proyectos artísticos, discusiones críticas y la difunsión de proyectos relacionados con estas nuevas tecnologías, distanciándose así del concepto de Guerrilla Marketing (Spam) como estrategia del marketing directo o propaganda estatal

6.Inke Arns Ensayo: "Read_me, Run_me, Execute_me: Software and Its Discontents, or It´s the Performativity of the Code, Stupid!." Pag 183. Catálogo impreso de Read_Me 2004, Softwares and Cultures. Digital Research Center, University of Aarhaus

7. Galanter, Phillip What is Genertive Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory. Pag 4 Generative Art Proceedings. Milano 2003

Tecnología y Creación Musical / Sonora: Un Espacio para la Expresión Humana.

Alejandro Albornoz

"Sin duda uno de los inventos más radicales en la transformación de la apreciación de la música, fue el de los sistemas de grabación, ya que a partir de la primera grabación de una pieza musical, la Música como un ser, fue despojado de su temporalidad sujeta a la interpretación, volviéndose así, en un producto artístico delimitado por la grabación, susceptible de ser revisado y mucho más concreto, tanto es así que pudo ser intervenido si así se deseaba; es decir, ahora cada interpretación de una obra se fijaba y era desde ese momento casi como una pintura, mucho más aprehensible que la música que hasta entonces desaparecía con el fin de la interpretación. El sonido se había vuelto un objeto, perceptual y cultural, susceptible de ser material para una composición. Todo esto junto con la invención de aparatos o instrumentos que producían sonidos a partir dispositivos electrónicos, configuraron las herramientas para que naciera un nuevo tipo de música, nueva por los medios con que se crearía y nueva por como estos medios influirían directamente en su producto: la composición, pues estos elementos de trabajo no sólo se usarían para interpretar música de una manera tradicionalmente occidental, si no que, también para aprovechar las características propias de estos medios en la definición de una o varias formas nuevas de crear música"2. Nacerían así las llamadas Música Concreta, Música Electrónica y Música Electroacústica.

La Música Concreta (más tarde llamada Experimental y luego Acusmática) buscaba, desde una escucha denominada "Reducida", concentrarse en los aspectos

puramente morfológicos del sonido, haciendo un nuevo catastro de lo sonoro para ir en busca de una nueva música y concepción de la composición. Por su lado, la Música Electrónica vio la posibilidad de concretar plenamente, gracias a los nuevos aparatos de síntesis y grabación, el ideal del Serialismo: controlar a cabalidad todos los aspectos del sonido, dominando con exactitud matemática las alturas, los timbres, las duraciones y las intensidades, todo sin depender de la intervención humana.

Un enorme desarrollo estético y técnico en torno a la creación sonoro-musical ha crecido y se ha expandido desde comienzos del siglo XX, traspasando fronteras, épocas y contextos humanos. Concreta y Electrónica, nacidas en Francia y Alemania respectivamente, son englobadas a posterior en el concepto de Música Electroacústica, donde se suma el de Computer Music, una idea plenamente estadounidense. Electroacústica, un arte que se enmarca en la tradición de la música de concierto occidental, pronto influiría a la música popular y otras expresiones: rock, cine, artes visuales y experimentales. Chile no queda ajeno a ello y de hecho es pionero en América Latina gracias a los trabajos electroacústicos de León Schidlowsky, Juan Amenábar y José Vicente Asuar. El rock y el pop, donde se cruzan miles de formas musicales, incluyendo folklore, tomarían pronto y simultáneamente, elementos estéticos o técnicos (instrumentos) de la Electroacústica. Latinoamérica, en diversos niveles, debe ingeniárselas siempre para crear con la tecnología que es precaria, limitada y no siempre actualizada. Ingenio y tenacidad deviene en creatividad y discurso propio

"Con la masificación desde los 80's de instrumentos electrónicos, junto a la tecnología MIDI y el surgimiento del ordenador como una herramienta musical asequible desde los 90's,"2 permiten poner al alcance de más personas las herramientas que antes eran ajenas para todos ellos. En Chile, hoy en día, se genera una gran cantidad de música y sonido que decanta, según procesos culturales de diversa índole, arte musical variadamente rico. Es en este contexto que esta muestra, muy somera en cantidad, pretende dar cuenta de algunas líneas de creación musical importantes, estética y socio-culturalmente.

Claros en que es limitada, esta selección pretende exhibir una muestra que active curiosidad por descubrir más. La música y el arte sonoro hechos con medios tecnológicos en Chile esperan, con toda su riqueza y diversidad, a ser encontrados. La selección realizada para esta ocasión consta de cuatro áreas: 1) Electroacústica: José Vicente Asuar Gustavo Becerra - Schmidt, Gabriel Brncic, Federico Schumacher y José Miguel Fernández 2) Electrónica Experimental: Taller Electro, Proxeneta, Bagual, Cecilia García-Gracia y Sergio Miranda 3) Paisaje Sonoro: Jaime Hernández 4) Electrónica Popular: Ud.No!, Lesbos in Love, Lluvia Ácida y Muza. Paralelamente a esta selección, el escenógrafo argentino Gabriel Rud realizará la intervención: Suspensión y Precipitación, del dúo Parsons / de la Vega. consistente en una serie de dispositivos sonoros dispuestos en diversos puntos del Museo de Arte Contemporáneo.

1 Artículo sobre Juan Amenábar por Alejandro Albornoz, publicado en el e-zine www.suburbia.cl

2 Artículo "Electrónica y Artes Escénicas, una relación fértil" por Alejandro. Albornoz, publicado en la guía de cultura y entretención "Santiago Cultura" de Dadá Comunicación Ltda., año 2, número 10, Enero 2004.

Realización: Colectivo Conmoción
Formato Original: Video Digital, DVD
Formatos de Producción: Mini DV, montaje, animación.
Año de realización: 2005
Duración: 45 minutos

Autores:
JORGE CARRILLO
GONZALO FLORES
DANIELA GALLARDO
ANDRÉS GRILLO
SALVADOR TRONCOSO
ALEJANDRO PIZARRO
RODRIGO UBILLA
MIGUEL ZAMORA

Lugar de exhibición:
Metro Estación Quinta Normal, Sala Pablo Neruda.
Museo de Arte Contemporáneo dentro de la muestra de colectivos chilenos.

Días: 18 al 28 de noviembre 2005

Contacto Colectivo Conmoción
Correo Electrónico: conmocion@gmail.com / info@conmocion.cl
Sitio Web: http://www.conmocion.cl
Dirección: Taller 3, Centro de Extensión Cultural Balmaceda 1215, Interior Parque Quinta Normal, Santiago Centro
Fono: 682 36 14

Organización: Amigos de la Galería de Arte Enrico Bucci, organización cultural juvenil, comuna de Santiago.
Correo electrónico: curivil@gmail.com

Descripción:

Consiste en la puesta en escena de una serie de videos tratados con técnicas mixtas. Las temáticas del programa (e.me) gira en torno a los medios de comunicación masivos en la cultura chilena.

Conceptos de expresión gráfica:
Medios masivos y persuación simbólica del mass-media referentes a expresión cultural, comunicación y consumo mediático generacional.

Fundamentación:

En aproximadamente veinticinco años, la penetración de los medios de comunicación ha sido tan eficaz que ha posibilitado importantísimos cambios conductuales al interior y a través de la cultura chilena reciente. Los medios son hoy por hoy referentes de legitimidad y objetividad de la opinión bienpensante, teniendo la televisión absoluta preponderancia - prácticamente los demás medios se nutren de ella. Este fenómeno arraiga en Chile desde sus álgidos años políticos. Los años de la Unidad Popular dieron inicio al empleo de los medios desde una perspectiva dirigida, claramente definida, de manera de articular un discurso coherente afín al nuevo gobierno: la propaganda llegó por fin a reclamar su lugar, dando comienzo a la era de los medios audiovisuales masivos como herramientas propias del proceso formador de la totalidad estética y política a punto de acontecer. La puesta en práctica de la televisión como ingente aparato difusivo concitó la novedad y la experimentación, a la vez que una politización intermitente, más no impuesta, acordando en sus ángulos la relevancia de la transmisión audiovisual.
De la novedad al apagón
La progresiva experimentación de la televisión y sus posibilidades, que en los años UP alcanzaba su potencial, sin duda no fue desatendida por los militares en el poder a partir de 1973. Rápidamente el canal nacional se transformó en la transmisión de los comunicados nacionales, la voz e imagen de la represión, la ficción del orden y la patria. Una condición fundamental del régimen pinochetista fue aplacar a la ciudadanía, considerada potencialmente subversiva, de ahí la radical importancia de la utilización de medios disuasivos. Los pequeños avances tecnológicos de la televisión chilena de entonces, fueron rápidamente capitalizados por el aparataje represivo de la dictadura.
De esta forma, la televisión pasó a convertirse en medio privilegiado por el cual el gobierno militar se relacionaba y reinventaba ante la sociedad nacional; el gobierno de facto pasó luego a ocuparse directamente de la programación televisiva, a la vez que le utilizaba como medio de difusión masiva de una artificiosa imagen de paz ciudadana y orden restablecido sinonimado como devenir de una patria heroica; la censura en ella tenía rostro de sonrisa musical y se dibujaba en colores del emblema patrio. Asimismo el gobierno de Pinochet estimuló una gran importación de aparatos de recepción, para así llevar a cabo de manera efectiva su labor invasiva: la televisión se transformó en la represión visible y el terror invisible.
Acondicionar a la población como espectadores, no sólo requería de la barbarie propia del terrorismo estatal sino también la señalética de la oferta única, del ocaso de la vida nocturna, del toque de queda. El nuevo escenario entonces, antepuso la condición salvadora del orden desde la televisión y su fuente primaria, la energía eléctrica, y la zona oscura del caos y el desastre en todo aquello no reconocido - ni remotamente aceptado - por la Dictadura: el apagón como metáfora del horror. La civilización, por tanto, sobrevive amén la TV, antídoto contra el marxismo.
Trivia y Civilización
Toda una generación embebida del fenómeno televisivo de los años pinochet, aprehendió en la pobreza cultural uniforme y chauvinista a

reconocer en la televisión una condición indispensable en el relacionarse social, es decir: televisión = civilización. Los usos y costumbres tradicionales abandonados por unos nuevos, creados a partir de la televisión pautan desde la pantalla valores con escalas variables en permanente movimiento.
Paradójicamente, la televisión es la que progresivamente aniquila la imagen de la dictadura, que así vuelve contra ella misma su arma predilecta de control político-cultural. La dinámica mediática que se impone en los ochenta es bifronte: su otra cara es comercial. Ella acarrea el cambio cultural, la invasión de valores nuevos asociados a nuevos productos, los que se importan masivamente hacia comienzos y fines de la década, tanto más en todos estos recientes, interminables años de transición. La primera expresión de esta traición es la derrota del SÍ, a través de una franja propagandística indigna de quienes pretendían dominar EL medio. Los militares hacen así honor a su condición instrumental: ellos también simples medios acaso, atravesados por flujos más grandes, poderosos, arrasadores; perfectamente ubicuos hasta hacerse invisibles incluso para quienes les abrieron las compuertas. Contradicción esencial, la de un régimen dictatorial que se disuelve a sí mismo al imponer el proyecto neoliberal. Donde se evidencia la problemática añadida por este nuevo estado de cosas es en la adopción de la historia nacida desde los medios, media, como valor cultural necesario, altamente prestigioso - a partir del mismo poder e ingencia alcanzado hoy -, relegando a los demás campos sociales a soportar el fatuo capital de la cultura televisiva y su subproducto: la trivia. Nuevamente asoma el bifrontismo, ya no de la TV como medio, sino de la TV como mediación: comercial y política a la vez.
Comercio actual: intercambio de bienes y servicio que deben publicitarse masivamente para asegurar su adquisición y la consiguiente rentabilidad de un negocio. Pensemos en la exitosa y orgullosa industria publicitaria de este país, que no casualmente se hace merecedora de múltiples premios internacionales desde los ochenta. Irrumpen asociada a ella los neo-creativos en contexto urbano; urbe-burgo-burguesía: neo-burguesía / neo-liberal. Son los encargados de producir y sobre-producir los signos de marca de nuestra neo-contemporaneidad.
La distinción clara entre alta cultura y cultura popular se hace cada vez imbricada; la trivia, el bubblegum, el desecho han adquirido notables, respetables visos de desarrollo cultural, por tanto se han constituido en elementos característicos y - hasta - necesarios de lo que puede denominarse como civilización post-productiva. La permeabilidad de campos configura una producción indistinta, situación que abre la posibilidad a la reutilización de significantes en múltiples nuevos contextos. Es por esta razón que el empleo de los medios propios de la televisión suelen presentarse tantas veces buenas como malas. La trivia, en tanto sub-producto, principalmente televisivo.
Un nuevo elemento: lo digital
Con pleno dominio de la trivia en la iconicidad característica de la contemporaneidad, la irrupción de los medios digitales supone una reubicación del poder actuado desde la T.V.. También, la era digital, por el contrario, ha posicionado un espacio que en su novedad experimenta posibilidades de autentificación y expresiones particulares que no presentan demás medios, ya obsoletos, en etapa de pura trivialización. Los medios digitales, en la propiedad de su soporte interrogan todavía por espacios alternativos que se empinen por sobre la caducidad que el Mercado exige, aun en connivencia con la génesis de su imperio, sino absolutamente sometidos; una cuestión a resolverse suponiendo un desarrollo tecnológico positivo.

El alimento de la trivialización ha generado ya una casi total dependencia de su obscena capacidad alimenticia, la masa alimenta a la masa, y la saturación rebasa los espacios, bloqueando el movimiento, el ejercicio físico y crítico. El proyecto aquí presentado pretende hacerse cargo de la problemática surgida desdela instalación de la televisión como ente replicante del poder, pantalla reflectante, acorde a nuestro propio desarrollo histórico, el cómo la televisión ha nutrido una visualidad desde la imposición irrefutable.
Entonces, un acondicionamiento previo ocurrido desde los años fuertes de la Televisión dictatorial, ha servido como una suerte de engordamiento necesario para el sacrificio de visos gastronómicos de las facultades socio-críticas más elementales: la pantalla ficciona lo tóxico en altamente nutritivo, desrealiza el sabor original, lo deviene transgénico. La dependencia conseguida a partir del cultivo original es la consagración de la trivia, necesaria e inclusive vital para sostener todo el aparataje acrítico. A esto sumado las posibilidades mónada, mínima gnosis individual ensalzada como realizacón del existente humano a absoluto, vía sobreestimulación de los sentidos, principio de placer, pulsión de muerte, vale decir: Pantalla de Televisión y Control Remoto, Automóvil y Supercarreteras, Teléfono Celular y Blogger. La pintura sufre una transformación radical de su lenguaje, que más aun es convertida en un mero juego vacío y anihilizado cercano al ludicismo de los logotipos de las estaciones televisivas. Esta videización de la experiencia es sobretodo un vuelco de la corteza estimulada. No es el sabor refinado que supone el primer corte, es el gusto por las menudencias, el interior; la sintonía del canal pobre, el Teletrak, el apetito sin objeto, de ansias caprinas. Por esta razón, elementos altamente seductores serán soportados, videizados, destacando las virtudes de la imagen ocurrente del canal regional: Promotoras de Super Pollo en Telenorte.

Andrés Grillo
Teórico de Arte
Universidad de Chile

A través de la historia, desde la **pintura** al óleo hasta el **cine** las disciplinas de las artes estuvieron ligadas al quehacer de tecnologías y a aprovechar estas sobre la base del oficio de aprenderlas por un lado y a la experimentación sobre estos soportes. Debido a una extrema conceptualización las artes visuales dejaron de lado este recorrido; sin embargo con la aparición de la informática y el impulso que ésta da a la imagen tanto fija como en movimiento el artista visual ha debido nuevamente convertirse en un aliado de la tecnología a fin de experimentar con la amplia gama de soluciones que entregan los denominados software de tratamiento de imágenes y video. Siendo uno de los mas beneficiados en este sentido el video, el cual al ser digitalizado adquiere una gran capacidad de manipulación y un alto rango de experimentación posible.

En este sentido nuestro grupo de trabajo está interesado en la experimentación sobre el video a través de tecnología de punta, en retomar concepciones como oficio y experimentación a través del taller virtual que es un computador, en compartir experiencias con otros usuarios a fin de que exista una retroalimentación, en buscar nuevos lenguajes estéticos que mejoren y actualicen la relación del artista con el mundo contemporáneo, relación que se había fragmentado debido al arte del siglo pasado. Creemos que la actitud del artista debe ser la de invitar al espectador común con un lenguaje visual atrevido que despierte el interés del publico, realce el trabajo en lo tecnológico y que retome temáticas que sean de interés general.

Nuestro grupo genera trabajo en 2 vertientes claramente definidas: una es la animación digital a través de un trabajo directo en el computador en lo que podríamos llamar pintura digital y la otra vertiente es la de manipulación de video digital a través de software a fin de establecer propuestas visuales contemporáneas. Todo esto tomando la cultura urbana, las temáticas de sensaciones y problemas que la pueblan, crear un reflejo distorsionado, una realidad visual que tiene como referente la realidad pero que busca un lenguaje propio dentro del soporte de video digital del cual proviene.

KINTUN

Título original
ÁLBUM DOBLE DE VIDEO EXPERIMENTAL Y ANIMACIÓN.

Formato de producción
COLOR
MINIDV

Formato de exhibición:
(norma NTSC)
DVD
PROYECCIÓN DATA,
SONIDO STEREO O.
PANTALLA DE PLASMA,
SONIDO STEREO.

kintun@vtr.net
www.bajoperfil.cl
www.phenomena.cl/catarsis

Está constituido por 4 videos:

BAL: 2 minutos
GETSEMANÍ: 2 minutos
LA PORTEÑA: 2 minutos
CHEMARIO: 2 minutos

Realizadores:
JULIO ESPINOZA VELÁSQUEZ
RODRIGO GÓMEZ MURA

Director:
JULIO ESPINOZA VELÁSQUEZ
Productor:
RODRIGO GÓMEZ MURA
Director de fotografia:
RODRIGO GÓMEZ MURA.
Director de arte:
JULIO ESPINOZA VELÁSQUEZ.
Camarógrafo:
RODRIGO GÓMEZ MURA.
Guion:
JULIO ESPINOZA VELÁSQUEZ.
Edición:
JULIO ESPINOZA VELÁSQUEZ.
Duración: 8 minutos
Fecha de producción: 2005.





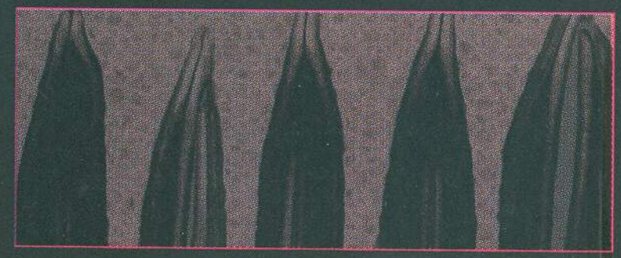


Está constituido por 3 videos:

PALMER-CORTÉS: 3.10 minutos.
SAETA 1986: 3.30 minutos.
CADENZA: 5.30 minutos.

Realizador:
FRANCISCO HUICHAQUEO PÉREZ

Director:
FRANCISCO HUICHAQUEO PÉREZ
Productor:
RODRIGO GÓMEZ MURA
Director de fotografia:
FRANCISCO HUICHAQUEO PÉREZ
Director de arte:
FRANCISCO HUICHAQUEO PÉREZ
Camarógrafo:
FRANCISCO HUICHAQUEO PÉREZ
Guion:
FRANCISCO HUICHAQUEO PÉREZ
Edición:
FRANCISCO HUICHAQUEO PÉREZ
Duración: 12.10 minutos
Fecha de producción: 2005
Duración total de la obra: 20.10 minutos.







Video Instalaciones

1.Escultura del Futuro Futuro. Segunda Versión de la Escultura del Futuro(Escultura multimedial Mi-FI)
2.Obras textuales. Compendio de literatura escrita por los integrantes de IOE.(Texto digital impreso)
3.Espacio de Diálogo. Espacio de capacitación para la comprensión de las obras de IOE.(Presentación Power-Point)

Videos

4.The Devil's Pepegrillo: Western ambientado en los años 1005-2005-3005 (4 teles) 25'
5.Video-Palomo: Empatía ornitológica estereográfica, 5'
6.Video de los Árboles: Terror lento en Santiago de Chile (2-3 teles) 13'
7.Video Secreto: Utilización de los espacios residuales del museo, 2'
8.Video - Paja: Animación en Flash sobre una situación autobiográfica, 5'

Sistema de intercambio informativo entre obras

Todos los videos tendrán cortes en su transcurso temporal en el que habrán referencias a los otros videos de la muestra. Asimismo, una animación poligonal aleatoria será el eje corporativo a través del cual se identificarán a sí mismos los videos. Esto es, similar al modo de operar de una señal de televisión que anuncia sus propios programas y los enmarca mediante la inclusión de un logotipo. Una referencia que intenta deconstruir el lenguaje fragmentado y temporalmente disperso de la televisión contemporánea.

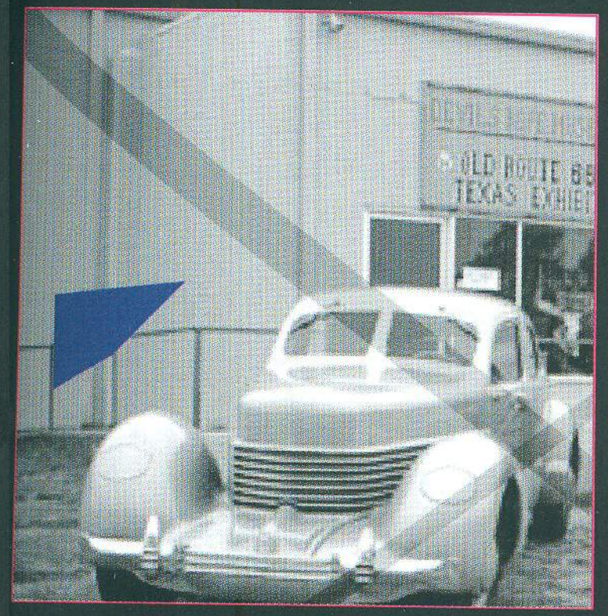
Sistema de intercambio informativo entre obras

La disposición de las pantallas será en función del espacio del MAC Quinta Normal y además tendrá en cuenta las posibilidades compositivas del televisor como unidad geométrica fundante de una escultura mayor. Una montaña de cables y aparatos electrónicos serán el soporte estructural que soporte el peso (alegórico) de las doce pantallas de televisión.

INCAS OF EMERGENCY



THE DEVIL'S PEPEGRILLO

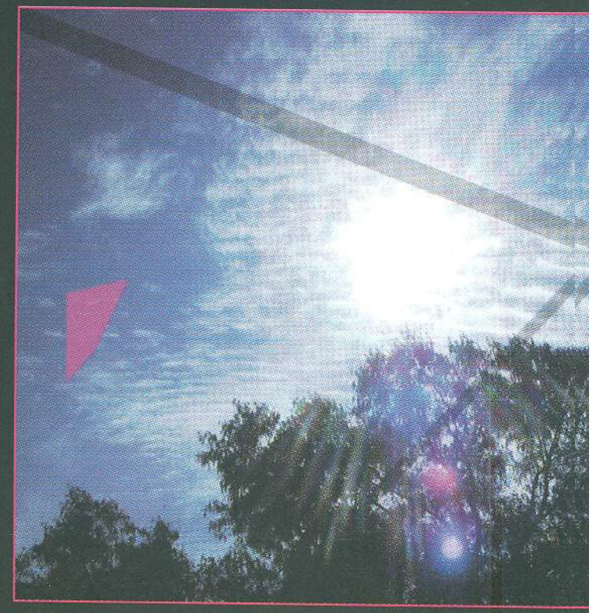




PALOMOS



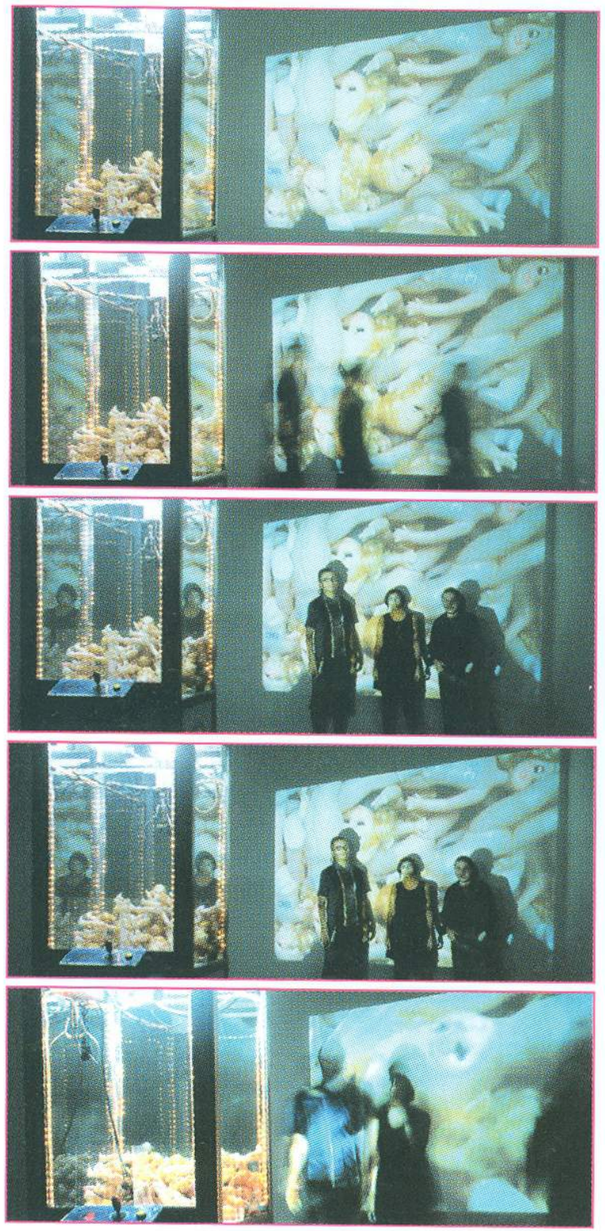
VIDEO DE LOS ARBOLES



ROCIÓ CANO, FREDDY IBARRA, VÍCTOR MANUEL LEÓN
Obra : "MAQUINA EXPENDEDORA"
Técnica : Instalación – 2004
Descripción :
La instalación incluye una proyección de video, cámaras de vigilancia y una máquina expendedora de muñecos. La cual tiene un funcionamiento normal, es decir el público podrá acceder al juego de poner una moneda para activar la maquina. Paralelamente, una proyección de video registrará la acción desde dos puntos de vista: una vista aérea de vigilancia y otra desde el interior de la máquina. El trabajo metaforiza la condición del hombre contemporáneo de prepotencia sobre la existencia con un sistema implacable y a la vez recuerda su fragilidad, al cambiar fácilmente su condición privilegiada por la de los muñecos. Para lograr esto se toman elementos que tienen un profundo arraigo en las sociedades occidentales actuales como el miedo, el castigo, el deseo, el poder, el dinero, la omnipresencia de la vigilancia y la incertidumbre del hombre frente a su propia muerte. Evidenciando la precaria situación del hombre frente a sus ilusiones de control.

PROYECTO "MÁQUINA EXPENDEDORA"
"Inconcebiblemente estamos obligados en la creencia del dios".
(la presencia o ausencia de la divinidad, no entendida como dios, sino simplemente como la mirada panóptica e institución)

La ilusión que se trueca en espectáculo patético al ser expuesta, ridícula exhibición de comportamientos compulsivos e individualidades narcisas deseantes de objetos inútiles que pretenden satisfacer el vacío, la no ubicuidad ontológica de sujeto post.
El juego del exhibicionismo de frustraciones frente a la escurridiza recompensa y de exaltación o indiferencia frente al triunfo posiciona al "proyecto maquina expendedora" como laboratorio de comportamientos, el "como" se comporta el espectador frente a la invitación de ocupar la máquina es lo que le da sentido a toda la obra en su primera materialidad.
La obra requiere para su funcionamiento ideal la presencia de un capital (100 pesos) que deben ser aportados por el espectador (la obra es en sí el desarrollo de su interacción con el público, solo existe en la medida que es expuesta y utilizada)
El espectador a su vez no aporta este capital de forma inocente, lo hace por la promesa de recibir una retribución, que en este caso es parte de un objeto "de arte", un objeto fetiche, que específicamente en la obra "Proyecto Máquina Expendedora" no es ni remotamente artístico (es sólo una muñeca plástica), a no ser por estar dentro de un contexto que, lo plantea como tal. En este sentido la obra, es más bien, una materialidad teórica, un ritual realizado por dispositivo mediáticos, donde se problematiza lo sagrado y lo profano, relaciones entre racionalidad e irracionalidad presentes en el fenómeno creativo y sus economías de significación.
El capital aportado por el espectador es, sin duda, un capital de perdida, lo que se podría llamar un derroche. -Reflexión: el arte y el derroche son desde tiempos antiguos dos factores que caracterizan a la aristocracia y son precisamente los dos factores que una burguesía emergente imita para subir su estatus-.
El derroche por su parte es parte de una economía negativa, del gasto y la perdida y es a su vez fundamental para entender la presencia de lo lúdico y por tanto la necesidad del arte que es en esencia derroche y gasto, consumo improductivo (aún no logramos entender con que fin) la obra potencia su esencial inutilidad, un espectáculo gratuito que produce y exhala materias sagradas.
A pesar de todo la obra se vende a los espectadores a pedazos, y al final de la jornada cada uno, si tiene suerte, puede tener un original "proyecto máquina expendedora" en su casa por la módica suma de 100 pesos.



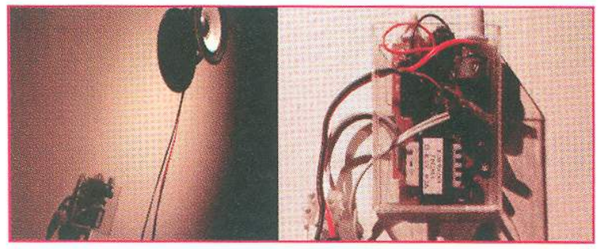


Fotografía: Jorge Aceituno

RADIO RUIDO

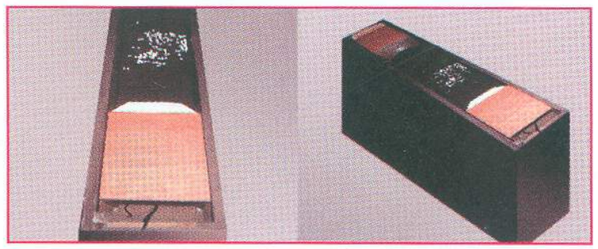
RadioRuido.
1-RR. es un work in progressssss.....
2--RR. son experiencias acústicas\\fonéticas\\electroacústicas\\visuales.
3---RR. es un proyecto en que {artistas visuales, músicos} {trabajan juntos}.
4----RR. es un proyecto que trabaja con el cruce de [+] lenguajes, [+] soportes y [+] materiales heterogénicos [= intermedio].
5-----RR. es un proyecto que se remite a las éxpériéncíás sónórás én él cámpó dé lás ártés vísúálés y én lós médíós técnólógícós.
6------RR. es un territorio de <auto-inscripción> que se valida a sí mismo desde el momento de su formación en el año 2004.
7-------RR. es un work in progressssss.....

MÓNICA BATE
Obra: 10-11-2004
Dimensiones: aprox 2,00mts x 1,70 (variables , trabajo modular)
Materialidad: parlantes, reproductores de cassettes, cassettes, cables, enchufes.
Año: 2005



CRISTIÁN SOTOMAYOR
Obra: PAOS CHAD
Dimensiones: variables
Materialidad: audífonos, reproductor de cd, cd con 1 track.
Año: 2005

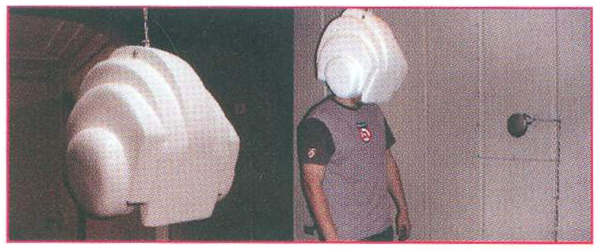
ARIEL BUSTAMANTE
Obra: SIN NOMBRE
Dimensiones: x = 113,5cms. y = 54.5cms. z = 21.2cms.
Materialidad: paralelepípedo de madera forrada, parlantes, radio, plumavit.
Año: 2005

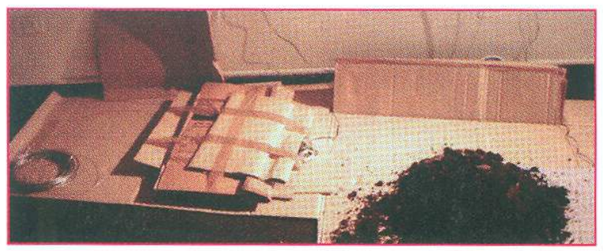




ALEJANDRO QUIROGA
Obra: FACING THE DEATH
Dimensiones: variables
Materialidad: fotografía digital, cable, radio cd player, abrigo de lana alemán, cd de audio 22 minutos, voz humana stereo
Año : 2005

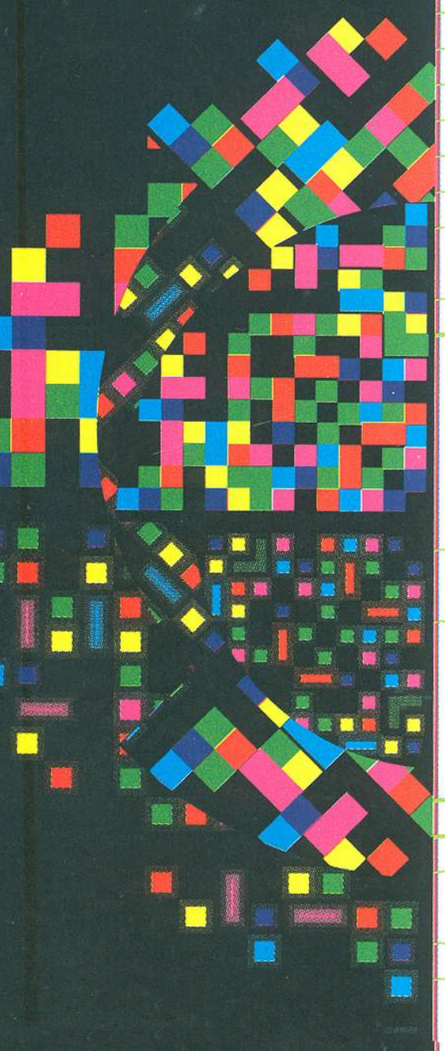
DANIEL CRUZ
Obra: CASCO SONORO, EXPERIENCIA #1
Dimensiones: 40cms. x 40cms. x 40cms.
Materialidad: plumavit alta densidad, parlantes, cables, discman + 1 cd con 3 tracks
Año: 2005

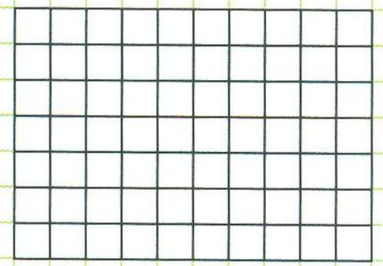


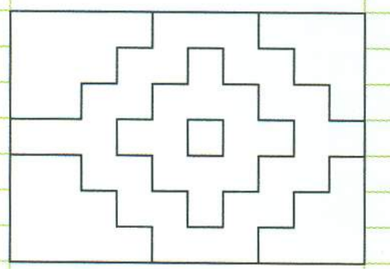


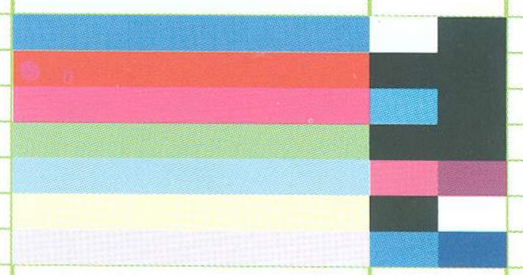
RAINER KRAUSE
Obra: PAISAJE MARGINAL CON SINFÓNICA
Dimensiones: dimensiones variables
Materialidad: instalación con sonido. materiales diversos + luz (ampolleta), sonido (2 toca-cassettes, 2 cassettes, 4 parlantes), electricidad (cables, enchufes)
Año: 1996 - 2005

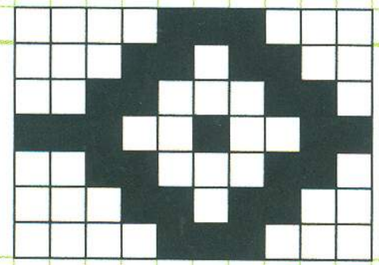
CURADORES

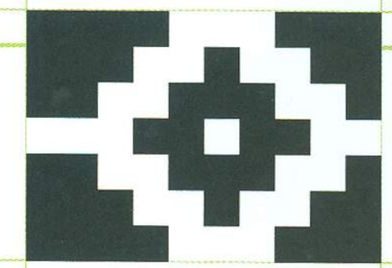


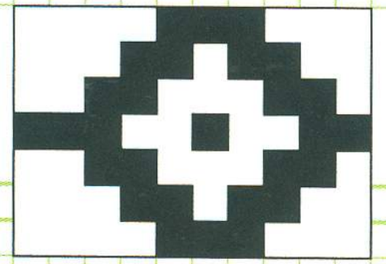


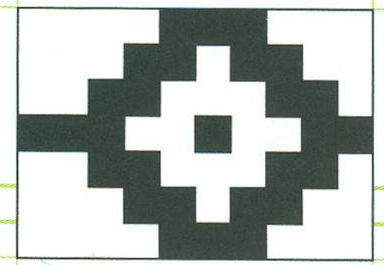


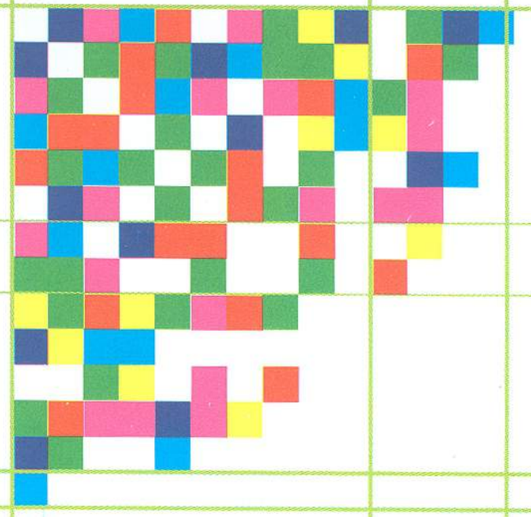












VIDEOCRACIA

Videocracia en tanto dominio del video es un concepto que permite ver a la producción de videos como una formación dentro del heterogéneo campo del arte. Un análisis del poder del video nos lleva a rastrear su fuerza desde su reproducción básica de „imágenes en movimiento" y sonido, su legitimación en la institución del arte en los 70' y sus producciones fuera de ella.

Videocracia. Arquelogía presenta los inicios del video arte en Alemania y su punto de convergencia con el desarrollo del video en Chile a través de un autor: **Wolfgang Vostell**, cuya exposición en Santiago, en 1978, marcó los inicios de un trabajo objetual del video –a través del uso de monitores- y procesual: los happenings. Por otro lado, esta sección muestra una discontinuidad respecto de la percepción local acerca del dominio de Fluxus en la década de los 60', con la presentación de uno de los trabajos de la época de **Peter Weibel** . Las facilidades de reproducción del video y su legitimación en la Institución del Arte en los 70', contribuyern a la ampliación de su dominio hacia espacios fuera del taller y del Museo, activando una ambigüedad: „la (im)possible localización del arte" (Anja Osswald) trabajada por la performance y su registro en video de **Maria Vedder**, a finales de los 70'. Finalmente, el desentierro de un monitor por **Dieter Kiessling** y su paso a las imágenes digitales en los 80' da cuenta del recambio y de una nueva generación de imágenes en el video.

Videocracia. Exposición contraria a la búsqueda de arqueología, muestra una las posiciones heterogéneas sobre el campo contemporáneo del video. **Harun Farocki** analiza los distintos modos y aplicaciones de la imagen de video a través de una investigación en las empresas de guerra y vigilancia, desromantizando radicalmente la visión del video, así como también la performace de **Denis Beaubois** ante las cámaras de control y el caracter autómata de los aparatos de grabación teléfonica por **Corina Schnitt** muestran el aspecto siniestro del espacio público y privado. Las video-instalaciones de **Thomas Köner** y **Jakob Schaible** trabajan la a-tensión entre imagen y sonido. Köner interpreta contemporáneamente „la imagen en moviento" desde su contrario, la lentitud y el vacío, dejando en la música –compuesta por él- la garantía del tiempo. Los dos videos chilenos de esta sección exhiben la de-construcción del lenguaje del video, desde las técnicas del arte en el caso de **Juan Céspedes** y desde el travestimiento del teatro en video de **Alejandro Moreno**. Los registros de **Volker Gerling** y **Markus Krieger** operan desde de la función documental del video, transmitiendo las huellas de sus trabajos contemporáneos de „imágenes en movimiento", realizados en el Atelierhauses MEINBLAU, Berlin.

Videocracia. Video clips es uno de las zonas del video en la cultura de masas que, como género, surge en los 60' para promocionar una canción. El carácter estético y por tanto ambiguo de los videos clips de esta sección -de **Thomas Draschan**, **Michel Klöfkorn**, **Floria Sigismondi** y **nando&silvia** (**potipoti.com**) problematiza la división entre publicidad y arte, y, por otro lado, cuenta el extenso campo de producción del video entre la institución del arte y los mass-media.

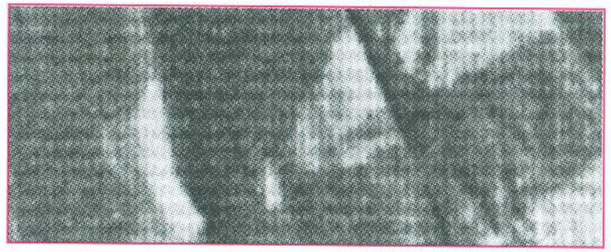
Texto de Paz Aburto

Videocracia constituye un intercambio cultural entre Chile y Alemania. El concepto y selección de videos fue realizado por Paz Aburto en Berlin y la producción por Enrique Rivera en Santiago.

VIDEOCRACIA **arqueología**

"Cortesía de Galerie Rafael Vostell"

WOLFANG VOSTELL
Obra: BERLIN-FIEBER
(FIEBRE DE BERLÍN)
Año: 1973
Formato: DVD
Duración: 10'40"



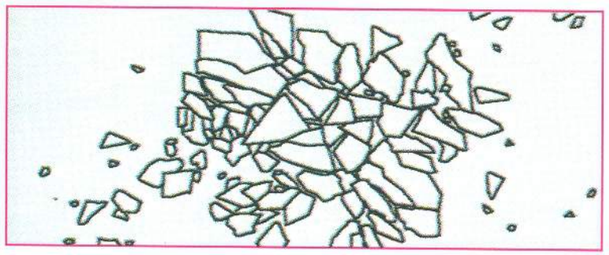
PETER WEIBEL
Obra: THE ENDLESS SÁNDWICH
(EL SÁNDWICH INFINITO)
Año: 1969-1972
Formato: DVD
Duración: 13'

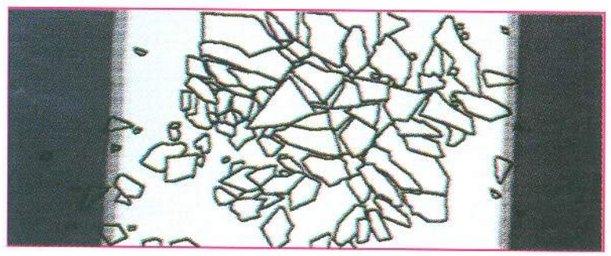


MARIA VEDDER
Obra: KUNSTLERISCHES ARBEITFELD
(EL CAMPO DE TRABAJO DEL ARTE)
Año: 1978
Formato: 16 mm pasado a dvd
Duración: 17'



DIETER KIESSLING
1 . Obra: AUSGRABUNG
Año: 1982-86
Formato: DVD
Duración: 3' 43"
2 . Obra: FALLENDE SCHEIBE
Año: 1986
Formato: DVD
Duración: 3 39"
3 . Obra: FALLENDE SCHEIBE 4
Año: 1992
Formato: DVD
Duración: 47"





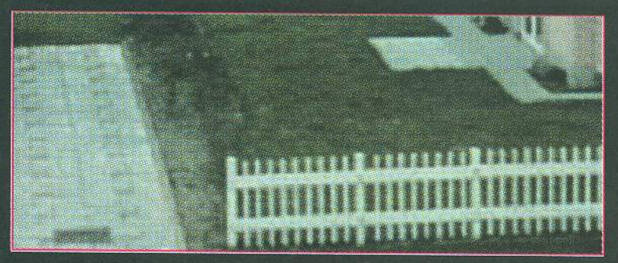
VIDEOCRACIA **exposición**



HARUN FAROCKI
BILDER DER WELT
UND INSCHRIFT
Año: 1988
Formato: 16 mm
duración: 75'



DENIS BEABOIS
IN THE EVENT OF
THE AMNESIA THE CITY WILL RECALL
Año: 1997
formato: DVD
Duración: 8'39"



CORINA SCHNITT
DAS SCHLAFENDE MÄDCHEN
(LA MUJER DURMIENTE)
Año: 2001
Formato: 16mm original
Duración: 9'



THOMAS KÖNER
SUBURBS OF THE VOID
Año: 2004
Formato: video-instalación
Duración: Loop

CURADORES

VIDEOCRACIA **exposición**

JAKOB SCHAIBLE
BLACK RAIN
Año: 2005
Formato: Video-instalación
Duración: (loop)



MARKUS KRIEGER
SYSTEM #5
Año: 2002
Formato: DVD
Duración: 3'



VOKER GARLING
DAUMENKINOGRAPHIE
Año: 2005-09-26
Formato: DVD
Duración: 15'



ALEJANDRO MORENO
LEILA,
A UN MILÍMETRO DE MÍ
Año: 2005
Formato: DV CAM, dvd
duración: 30'

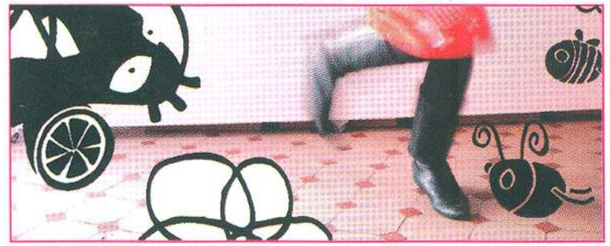


JUAN CÉSPEDES
IN SIDE
Año: 2001
Formato: dvd
duración: 6'



VIDEOCRACIA **video clips**

NANDO & SILVIA
Obra: DIBUJAR SOBRE SONIDOS
(potipoti.com)
Año: 2005
Formato: Flash Movie
Duración: 45 "



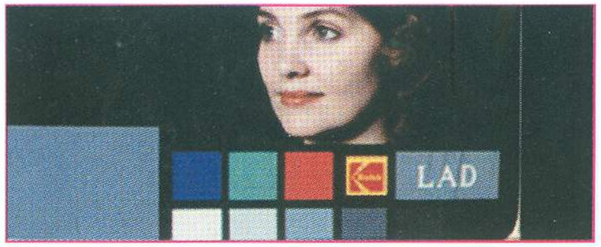
FLORIA SIGISMONDI
Obra: MEGALOMANIAC
(INCUBUS)
Año: 2003
Formato : DVD
Duración: 6 '



MICHEL KLÔFKORN
Obra: GEHT'S NOCH
(ROMAN FLÜGEL)
Año: 2005
Formato: DVD
Duración: 6'



THOMAS DRASCHAN
Obra: BLOODSANPLE
Año: 2004
Formato: DVD
Duración 4'



OBRA ABIERTA

La obra abierta, descrita por el teórico italiano Umberto Eco, se presenta ante el espectador sólo parcialmente terminada, de forma que cada individuo la complete y enriquezca con sus propios aportes. Con esto se sustituye el arte para todos, propio de las vanguardias, por el arte por todos, arte en red.

Crear redes de colaboración anti-jerárquicas, darle vida a espacios urbanos inertes, y configurar áreas de discusión en torno a el arte, la ciencia, la tecnología y la naturaleza, son algunos de los propósitos de los diferentes nodos y fractales en este proyecto.

Muchas obras y experimentos se han desarrollado desde entonces, y es por esto, que esta invitación se basa en el re-descubrimiento/análisis/metáfora, de sucesos ya ensayados, los cuales adaptan e integran métodos que se separan de los escenarios comunes de representación y exhibición, estableciendo los protocolos de una serie de experiencias a largo plazo, basadas en la transferencia de conocimiento entre expertos de diferentes áreas.

Creemos que el acto de situar instalaciones interactivas en lugares de transito, complejiza la observación urbana acostumbrada, invitándonos (o a veces forzándonos sutilmente), a actuar física y conceptualmente sobre la obra, convirtiéndonos en un motor generador primario de energía para su activación.

Este simple ejercicio, aplica dinamismo a los espacios de la ciudad, descontextualiza los típicos patrones de observación acostumbrados, sustentando y uniendo el trabajo autónomo de cada uno de los involucrados a través de esta casual plataforma colaborativa de trabajo, sin esquemas jerárquicos pre-establecidos entre curador, artista y espectador.

Ariel Bustamante, Félix Lazo, Sebastián Skoknic, Espora, Daniel Gonzáles y Jorge Sepúlveda, son los invitados a intervenir los espacios y el único pie forzado que se les propuso, fue la utilización de objetos y temas representativos de cada lugar encomendado, utilizándolo como punto de referencia para crear la obra, con el fin de realizar una especie de arqueología física y conceptual de los lugares intervenidos.

Las instalaciones se sitúan en un ensamble compuesto por el Museo Nacional de Historia Natural, el Museo de Ciencia y Tecnología, el Metro Quinta Normal y el Museo de Arte Contemporáneo. Este circuito propone visitar e investigar los espacios intervenidos, y vivenciar a través de una instalación interactiva, una experiencia sensorial. Es por esto que no puede catalogarse como una curatoria de obras fragmentadas, y hemos decidido dejar a los mismos responsables reflexionar sobre su obra.



SELECCIÓN NATURAL

CATÁLOGO DE ESPECTADORES

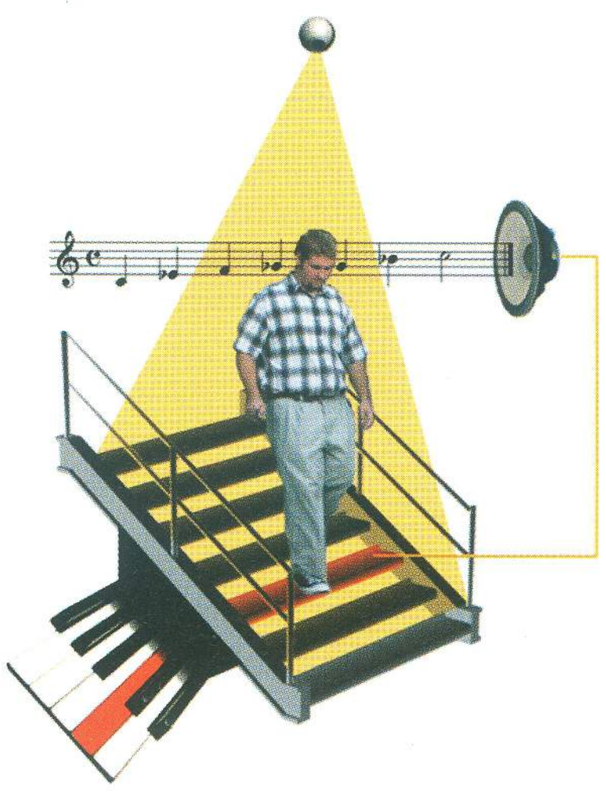
MUSEO NACIONAL DE HISTORIA NATURAL
Daniel Gonzales / Jorge Sepulveda

Catálogo de Espectadores es una Instalación Interactiva dispuesta en una sala dentro del Hall del Museo de Historia Natural. Esta sala cuenta con un pasillo por el que circulan los visitantes uno por uno, donde encuentran un salón mínimamente decorado con objetos de museo y un telón que proyecta fotografías de los dioramas que constituyen el recorrido habitual del Museo.
El funcionamiento de esta instalación es el siguiente: luego de ingreso del un espectador se muestra una imagen aleatoria de los dioramas, unos segundos después el telón se torna azul y luego retorna la imagen inicial con la figura del espectador incluida.
Las imágenes obtenidas se van acumulando en una pantalla exterior a la sala que hace las veces de catálogo, esta presentación de los registros va repartiendo el espacio entre todas las imágenes tomadas hasta ese momento, haciéndolas cada vez más pequeñas hasta que las elimina y comienza nuevamente el proceso de acumulación.

ESCALA

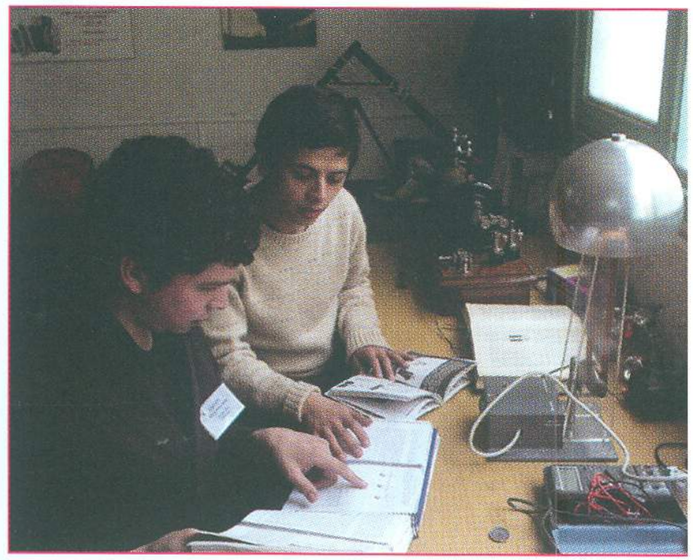
METRO QUINTA NORMAL
Sebastián Skoknic / Jorge Hasbun

El espacio público esta lleno de sonidos diferentes, infinitas capas sonoras nos acompañan dentro de una cápsula transparente que nos envuelve en nuestros viajes por la ciudad. Es la cápsula del tiempo, donde los sonidos van marcando como un metrónomo el paso de nuestra existencia física, nuestros recorridos corporales.
Espacio, tiempo y sonido están siempre allí donde nos encontramos, forman parte tanto de nuestra vida interna como social, quiones que se van escribiendo a nuestro paso: memorias invisibles del viaje.
Con la instalación sonora ESCALA intentamos enriquecer un espacio de transito, regalándole al transeúnte un elemento más a su escenografía móvil, un evento que lo sorprenda y transforme ese mecánico gesto de subir y bajar escaleras en una acción lúdica y memorable a través de la incorporación de sonidos interactivos.



ARIEL BUSTAMANTE

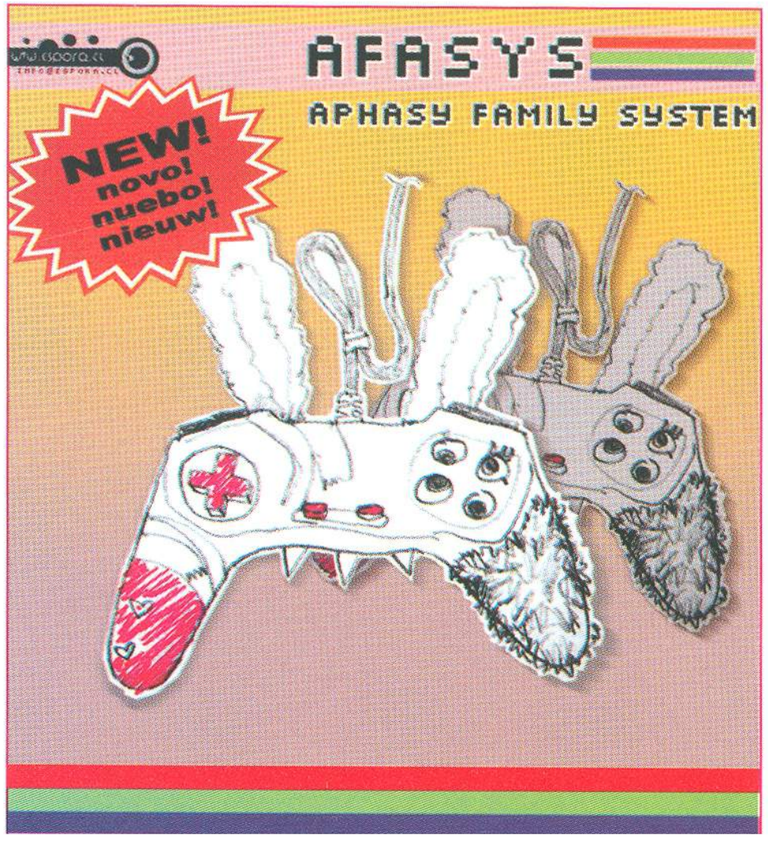
MUSEO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA



Filosóficamente la teoría cuántica adquiere un valor interesante, cuando permite la observación ilógica de fenómenos tan vitales como la materia, en su contingencia permiten: puntos de vistas, dualidad, paradojas, suposición y azar, que contradicen el empirismo dogmático de la ciencia.

La teoría Quántica no puede explicarse por que puede carecer de sentido racional

En el análisis fourier se señala que la suma de ondas (como el sonido) pueden representar cualquier onda existente, según el razonamiento schrodinger, una onda puede interpretar un átomo, y la suma de varias ondas pueden representar cualquier estructura atómica (materia), por tanto es posible representar el universo en base a frecuencias o sonido?.
Es posible materializar cosas, mediante la música?



AFASYS

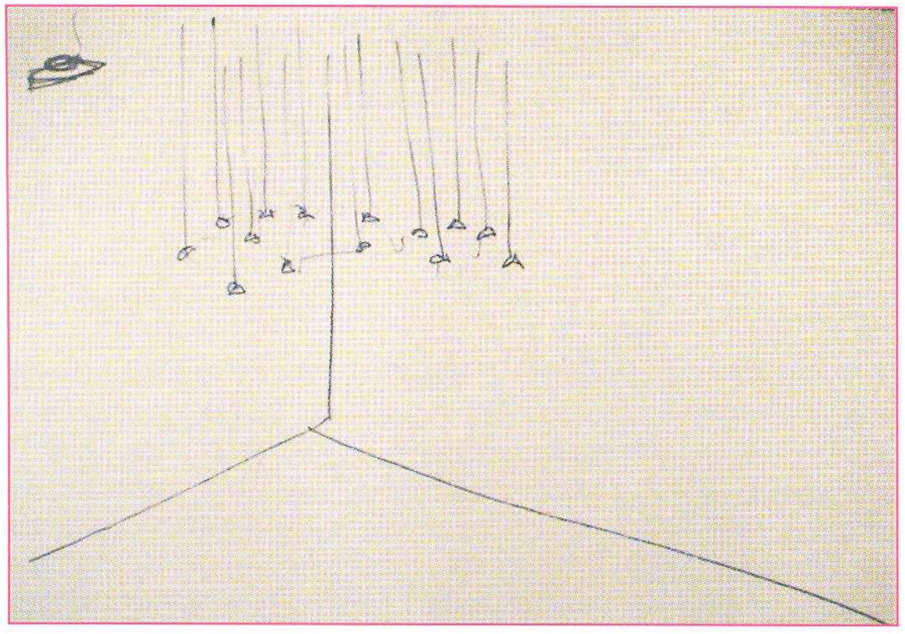
CONSOLA DE ENTRETENIMIENTO DE ESPORA

Somos parte de la generación nacida bajo el alero del estallido tecnológico, que nos seduce con su más representativo método de hipnosis: los media. Nuestra entretención, se vio directamente afectada por la tecnología y el comercio, dando paso a softwares y videojuegos netamente lógicos, lineales y con un breve coqueteo con el erotismo y la ultra violencia. Vimos los primeros códigos ocultos detrás de tan amistosos videojuegos: Catridge mal colocados, casetes mal cargados, desarrolladores piratas, dieron partida a errores de código que siguen mutando nuestra interfase interactiva con píxeles muertos, abstracciones y ruidos catódicos. En una manera de subvertir este medio, se expone el accidente como una herramienta válida de diversión; una consola - objeto desarrollado para la familia - que no oculta sus fallas y utiliza el error como un proceso dinámico. Esta interacción presentará comportamientos aleatorios, invitando al "espectador" a resolver lenguajes desestructurados, fuera de lo tradicional. Esta exploración torpe del "videojuego" busca generar un estado de disfunción comunicacional, en un efecto similar a la afasia (o trastorno del lenguaje debido a una lesión encefálica, que limita la comprensión escrita y/o expresión verbal). Es en ese instante, donde el proyecto toma forma y concreta su función, por ende, lleva por codename A.FA.SYS (aphasy family system).

FÉLIX LAZO

MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO

Esta obra consiste en una nube de parlantes pequeños ubicados a dos metros del suelo aproximadamente. El audio consiste en diferentes personas diciendo yo.
Esto se relaciona con el concepto de afirmación del yo y la definición primiginia de identidad, siendo también una afirmación existencial.



ESTADO DE CONVERGENCIA. SELECCIÓN DE VIDEO ARTE DE ARTISTAS CHILENOS CONTEMPORÁNEOS

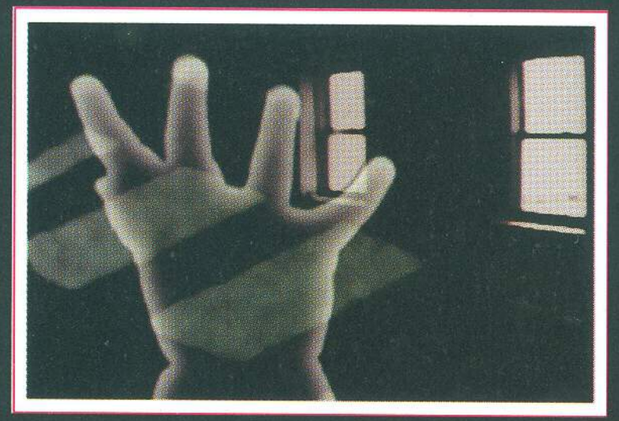
Vide-obras realizados en los últimos 10 años, componen esta selección de artistas chilenos contemporáneos, estas tienen una relación directa con la fusión entre el video arte y el cine de ficción y documental, como las obras de Francisca García, Michelle Letelier, Benjamín Marambio e Isabel García. Elaboran una tendencia muchas veces cuestionada por las diferentes esferas del arte, pero solucionada con mucha habilidad por estos artistas.
Otros videos, como los de Juan Céspedes, Verena Urrutia, Juan Pablo Fernández, Néstor Olhagaray y Ana Maria de León, cuestionan la disposición del espectador ante la obra, poniendo en juego su capacidad de enfrentarse a ésta, haciendo imposible reflexionar sobre su lectura a través de los acostumbrados rituales de observación. La evolución lógica de las técnicas audiovisuales, gracias a las nuevas herramientas de creación digital, son retratadas en esta selección a través de los trabajos de Marcela Moraga, Mario Navarro, Félix Lazo y Marcelo Aliste. Estos trabajos fueron elaborados a través del diálogo entre diferentes software de edición y creación de imágenes digitales, y los discursos internos de cada artista, utilizando un diálogo que se sitúa entre la experimentación de conceptos intangibles y el random y la subjetividad de los resultados de un proceso digital.

or_am

ATU

DAVE RYAN
Obra: "ZONES UNKNOWN" ("ZONAS DESCONOCIDAS")
Duración : 45 min.

Dave Ryan explora maneras íntimas de cómo podemos recrear -video grabar- nuestra realidad inmediata. En "Zonas Desconocidas", una diversa colección de trabajos recientes y anteriores, él se ubica con determinación en el umbral de la representación poética: seduciéndonos a mirar hacia-y-desde el interior de el "medio" para que, críticamente, apreciemos su esencia.



Haptic Nerve (Nervio Haptico) explora la confrontación entre el desarrollo y la pérdida de la capacidad háptica (sentido del tacto). Yuxtapone un estudio médico sobre la agnosia táctil (pérdida de la comprensión) que data de la Segunda Guerra Mundial con video grabaciones del desarrollo motriz de la mano de mi propia hija infante. Examina la complejidad y la fragilidad del sentido adquirido mediante el sentido del tacto.

Lapse (Lapso) comenzó como un documento fílmico sobre el arrivo de la inconciencia (el quedarse dormido) capturado al preparar la cámara para que funcionara sólo al soltar el botón controlador. La grabación resultante, una reconfiguración intermitente de la pérdida de la conciencia, fue entrecortada con manifestaciones de experiencias, personales y colectivas, que van desapareciendo en el gran olvido. Duración: 9 min.

Rarefaction es el resultado de la colisión entre dos trabajos separados: un proyecto abandonado sobre avisos de carretera que ha perdido su significado a la pura velocidad de los vehículos que pasan, y grabaciones recopiladas para un proyecto sobre la vacua orquestación del sistema de tránsito en Tokio. Estas piezas se juntaron una noche que fui despertado por la conversasión sonámbula de mi esposa en Japonés (ella es Japonesa) –el salto de un lenguaje fuera de sentido con el lugar, un repentino desajuste con el transciente acá y el intangible allá. Al juntar estas piezas quize indagar sobre la experiencia desorientadora del inmigrante y ver qué luz podía arrojar a nuestra cultura de transitoriedad.

Penumbra explora una teoría formulada por William James que dice que una sombra vigilante rodea a los pensamientos específicos mientras estos transitan a través de la mente –una sombra del pasado omnipresente.

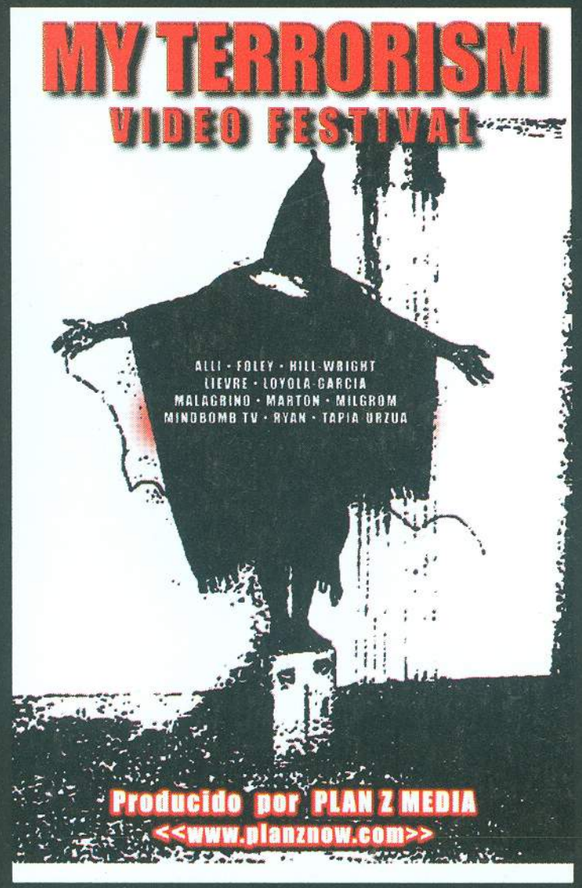
El montaje en este video yuxtapone una explosión de imágenes luminosas, sombras que trazan esas imágenes, y una figura en silueta que camina hacia la pantalla, es consumida por ésta y desaparece entre sus sombras.
Duración: 4 min.

Where The Girls Are (Donde Las Niñas Están) es un retrato de la audiencia televisiva como estrato inferior de las cadenas corporativas, empacada como producto comercializable en forma de información demográfica procesada. Es una mirada desde el "detrás" del aparato: televisión.

¿Qué puedes aprender sobre la edad de una mujer? Mas hoy de lo que uno supone. Como lo que ella compra. Qué programas de televisión ve. Y lo que un publicista astuto puede hacer al respecto. " Donde Las Niñas Estan" CBS, 1971.

CURADO POR: ANDRES TAPIA-URZUA (andres@planznow.com)
Producido por: Plan Z Media - www.planznow.com
MY TERRORISM VIDEO FESTIVAL (con subtítulos al español)
Duración: 68'

El My Terrorism Video Festival es una diversa muestra de videastas nacionales (EE.UU) e internacionales cuyos trabajos detallan los efectos sociales del terrorismo. El festival promueve una perspectiva personal y artística sobre el tema, como alternativa a la información vertical sobre el terror que hemos estado recibiendo de los medios de comunicación masiva. Otro de los objetivos del festival es exponer los varios niveles en los que el terrorismo actúa; qué es y cómo afecta nuestras vidas. Debido al 9/11 (en Nueva York) y a la guerra en Irak ha habido demasiado énfasis en el terrorismo internacional; olvidándonos de las varias otras formas de terrorismo – el terrorismo doméstico en nuestras casas, el terror criminal en nuestras comunidades, etc. Y el terrorismo internacional incluye el tremendo control que un gobierno puede tener sobre sus ciudadanos.



DAVE RYAN
SIGHT BOMB
Este video entremezcla películas satelitales de la NASA con manifestantes de una demostración en contra del bombardeo de Irak. La yuxtaposición de las imágenes "encontradas", producidas sólo por razones técnicas, con las "personales" (memoria, expectación, miedo, deseeo, etc.) propone dislocar el sentido de la mirada inscrito en ambos tipos de material fílmico.

CHRISTOPHER HILLS-WRIGHT
19
Declaración sobre el frenesí mediático, el racismo y el miedo alrededor de los eventos de 9/11/01.

ANDRES TAPIA-URZUA
TERMINAL
Reportaje experimental estilo televisivo que busca definir el terrorismo y explorar los muchos niveles en los cuales el terrorismo existe. Basado en un texto de Eqbal Ahmad titulado: "Terrorismo: El de Ellos y El Nuestro". Este video contiene emocionantes testimonios provenientes de un diverso grupo de ciudadanos, algunos quienes aseguran haber sido víctimas del terrorismo, personalmente.

ANTERO ALLI
MOUVEMENT
Visionario y visceral, el poema "Movimiento" de Rimbaud resalta fuerzas arquetípicas de la guerra y de la gracia: lleno de misterio terrible y delicioso vértigo.

PASCAL LIEVRE
L'AXE DU MAL / AXIS OF EVIL
Citando un artículo de George W. Bush "Armados y Amenazando la Paz Mundial" (Armed and Threatening World Peace) publicado el 31 de Enero del 2002 por Le Monde, las letras de "Un eje del mal" son cantadas con la melodía de una canción original de Germaine Jackson y Pia Zadora "And When the Rain Begins to Fall".

MINDBOMB.TV
YOU, ROBOT
Los Norteamericanos viven con miedo. El miedo maneja tantos mercados. Ellos también lo saben. Apresta tu portafolio de acciones de la bolsa de comercio.

ATU

LILIANNE MILGROM
A WINTER'S TALE
Este video recrea momentos personales que el autor experimentó en su estadía en Israel durante tiempos difíciles. El video muestra cómo situaciones rutinarias y banales adquieren profundas capas de significación. cuando son realizadas en el contexto de la violencia diaria y de la tragedia.

PIER MARTON
DO YOU REMEMBER WHEN WORDS HAD MEANING? #3
Un destacado. una inolvidable imágen de Marton hablando sobre el suicidio. Las pesadillas. él insiste. pueden ser sólo soñadas por una mente conciente.

SILVIA MALAGRINO
BURNT ORANGES (TRAILER)
15 minutos de muestra de un documental experimental de 90 minutos sobre los efectos y repercusiones. personales y sociales. de el terrorismo de estado en Argentina durante los años 70's. "Burnt Oranges" (Naranjas Quemadas) revela la vida actual en Buenos Aires. a través de los ojos de una expatriada. al mismo tiempo que graba y descubre compulsivos testimonios de resistencia. transformación. y esperanza.

CAROLINA LOYOLA-GARCIA
SURvivors
Una mirada poética a diversos temas relacionados a las migraciones de sur a norte. imperialismo de norte a sur y guerra de oeste a este. Mediante la utilización de la pantalla como una ventana de composición donde distintos elementos pueden interactuar. SURvivors ofrece una mirada dentro de la mente sorprendida de aquellos individuos demasiado idealistas que se niegan a mirar pasivamente el estado actual del mundo. aun creyendo que la humanidad consiste en más que el deseo de poder y dinero.

TERESA FOLEY
HAZARDOUS MATERIALS
Esta animación de muñequitos esta compuesta como show de diapositivas -una serie de imágenes de Rick Ranger ambientadas en una variedad de esenarios claves. desde la oficina de correos hasta la orilla de un lago. La autora empatiza con aquellos sujetos destinados a limpiar luego de un atentado de terrorismo biológico. y especula lo difícil que es ser un "típico" heroe de acción con tal ocupación.

SELECCIÓN REALIZADA POR BILL O'DRISCOLL Y ANDRES TAPIA-URZUA
THE FILM KITCHEN
Duración : 30'

El Film Kitchen es una serie mensual de presentaciones, producidas en Pittsburgh Pennsylvania (USA), de cineastas y videastas locales e independientes. Las series comenzaron en 1998 como una colaboración entre el diario semanal Pittsburgh City Paper, el centro de medios y artes Pittsburgh Filmmakers y otros socios. Film Kitchen realiza una muestra de dos o tres artistas mensualmente, y la mayoría de las ganancias producidas por la venta de entradas benefician directamente al artista.

FILM KITCHEN

BUZZ MILLER
"TOAST"
Dureación: 2'59"min

ERIC FLEISCHAUER AND KC MILLIKEN
"ESC"
Duración: 9'01"min

CHRISTINA WORSING
"Hot and Fresh from the Oven"
Duración: 1'4"

JOHN ALLEN GIBEL
"Primary Union"
Duración: 5'38"

JESSE JAMAICA McLEAN
"Celebration of Lights"
Duración: 4'11"

GORDON NELSON
"Thooth"
Duración: 4'24"

ERIC FLEISCHAUER
"Edgeside"
Duración: 1'43"

Revisando videos de artistas chilenos entre veinticuatro y treinta y seis años con la idea de hacer un panorámica del paisaje de la ciudad de Santiago y contener en ella, diversas miradas, lenguajes y referentes de una ciudad que ha ido cambiado vertiginosamente, en los últimos años con el avance de la economía liberal, me encontré con el fenómeno de una generalizada manera de la utilización del video como medio para el registro audiovisual de performances y acciones de arte en el espacio público.

El video como medio para la "documentación" corresponde a las primeras incursiones de su uso en el mundo. En Chile, durante los años 70` y 80`, la cámara de video fue utilizada como herramienta para conservar, por medio del registro audiovisual performances y acciones de arte que manifestaban la crítica a la dictadura militar de Pinochet .

Parte importante de la escena joven del arte chileno, correspondiente al período llamado "transición democrática" (desde los noventa a la actualidad) y sus proyectos de performances y acciones de en espacios públicos, tienen un carácter también crítico pero apuntando a figuras como las de identidad y ciudadanía, industrias culturales y globalización.

Quizás, la diferencia más grande del arte comprometido y contestatario de los 70` y 80`y el arte crítico actual, es que este último se maneja dentro de la parodia y el humor. Estas estrategias y maneras de operar en el lenguaje visual del arte contemporáneo corresponden indudablemente a influencias del arte internacional y a la necesidad de buscar nuevas formas expresivas. Algunas de estas referencias, están sujetas a tomar sus formas estéticas, utilizándolas como estructuras contenedoras para mostrar problemáticas sociales propias.

Localmente, maneras de operar en las acciones de arte como el "camuflaje" de la obra con su entorno, que en décadas anteriores se incorporó por razones de seguridad en un ambiente opresivo, hoy

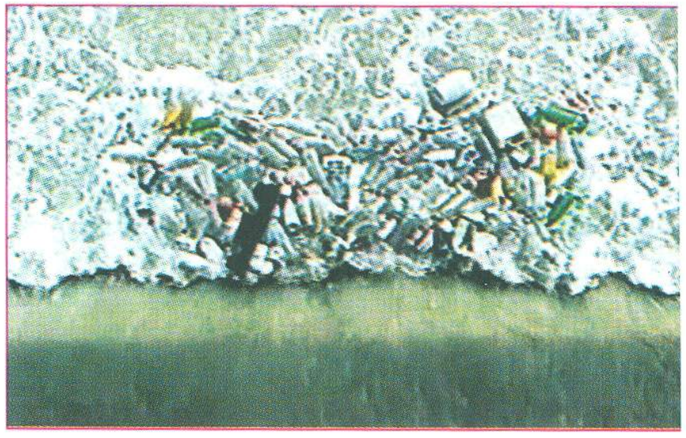
día el artista las utiliza para mimetizarse en el lugar donde acciona, con el fin de no ser observado por otros y luego, revisar lo captado por la cámara oculta a la manera de un "reality show".

Esto es lo que desarrolla el artista Rodrigo Vergara en el video "no sale" (2001), donde cierra una sucursal del restaurante americano Kentucky Fried Chicken con un candado de bicicleta puesto en la puerta de salida . Por medio de una cámara oculta registra los comportamientos en el interior del comedor.

En el video "Un nuevo himno nacional para Chile" (2001) la artista Caterina Purdy; propone una manera de reconstruir la narrativa convencional del registro en video, tomando el archivo audiovisual de una marcha por los derechos humanos en las calles de Santiago, del cual edita y fracciona el sonido e imagen creando un "re mix" del himno de estas protestas. →

La artista Claudia del Fierro en su video "Políticamente correcto" (2001), se viste con distintos delantales de trabajo, para introducirse durante las horas de descanso de una fabrica de su barrio. La artista entra y sale del lugar pasando desapercibida por sus posibles compañeras de trabajo.

En el caso del video "Relaciones sobre un horizonte de mentira" (2000), el artista Diego Fernández registra un pequeño fragmento del paisaje del río Mapocho, que cruza toda la ciudad de Santiago, en el que permanecen botellas de colores en remolinos que no avanzan. La calidad del registro le otorga un carácter ambiguo y pictórico a estas basuras que aparecen como fragmentos de cuadros del movimiento Pop Art . El título de la obra por otro lado, nos lleva a la idea de una imposibilidad de avanzar, del estancamientos de las expectativas y la movilidad. ↓





Isabel García Pérez de Arce.

PROGRAMA DE VIDEO ARTE ARGENTINO:

GRACIELA TAQUINI
GRANADA
(Argentina)
Duración: 9'40"
Año: 2005

El video está basado en el testimonio que Andrea Fasani realizó para el Witness Archive Project (1999) de Peter Gabriel, contando su cautiverio durante la dictadura militar. La autora extrae algunas frases referidas a la memoria y las reinterpreta desde diferentes perspectivas: como un nuevo interrogatorio, como un exorcismo, como una ruptura del género testimonial. La pieza cuestiona desde el lenguaje la selectividad de la memoria, y desde la cámara el poder de la verdad.

Nació en Buenos Aires. Es licenciada en artes de la Universidad de Buenos Aires. Curadora de video y arte tecnológico, realizó también documentales sobre arte y guión para cortometrajes. Dirigió una serie de programas sobre video arte para la televisión pública y actualmente es asesora artística del canal de televisión de la Ciudad de Buenos Aires. Investigadora y antologista del video arte en la Argentina, ha publicado numerosos ensayos y libros sobre el tema. Vive y trabaja en Buenos Aires.

ANDRÉS DENEGRI
UYUNI
(Argentina)
Duración: 6'
Año: 2005

Ella se quiere ir. Él ahí se siente seguro. El paisaje árido del pueblo boliviano de Uyuni se corta por una transmisión de la radio peruana. La tensa situación de América Latina se siente en la violencia del viento.

Nació en Buenos Aires en 1975. Estudió en la Universidad del Cine donde es profesor en la actualidad. Su trabajo se desarrolla en las áreas del cine experimental, el video arte y la televisión de autor; también realiza video instalaciones y producción de imágenes en vivo para conciertos (VJ). Fue artista en residencia en el Conseil des Arts et des Lettres du Quebec (Canada) y en el Wexner Center for the Arts (Ohio, USA). Vive y trabaja en Buenos Aires.

ARTE PROTEICO
2050 CARTAS DE AMOR
(Argentina)
Duración: 8'40"
Año: 2004

2050 Cartas de amor es un ensayo sobre las distintas facetas de la vida conyugal en su intersección con la cotidianeidad, realizado a partir de técnicas de desmontaje. Está basado en la reutilización de material fílmico de descarte, el recurso a textos propios y ajenos, y la construcción de una voz en off como un flujo sonoro de asociaciones libres e interminables.

Grupo artístico fundado en Córdoba en 2001. Originalmente estaba compuesto por tres estudiantes de cine y televisión de la Universidad de Córdoba: Armando Frezze Durand, Federico Aguilera Caram and Lucas Sileoni. Desde su formación han incorporado artistas invitados para la producción de sus obras, buscando colaboración en las áreas de música, fotografía, teatro y artes visuales. Su objetivo es explorar el lenguaje audiovisual desde una perspectiva netamente experimental. Trabajan en Córdoba, Argentina.

GUSTAVO GALUPPO
LA PROGRESIÓN DE LAS CATÁSTROFES (Argentina)
Duración: 8'50"
Año: 2004

Apelando a registros familiares ajenos y a imágenes del film El Hombre Quieto de John Ford (1952), la pieza reflexiona sobre la imposibilidad de representar el amor en las películas. El video está inspirado en textos de Marguerite Duras y Jean-Luc Godard.

Nació en Rosario en 1971. Estudió realización audiovisual y completó sus estudios con teoría e historia del cine. Escribió sobre cine para diarios de su ciudad y en la revista de cine y video El Eclipse, de la cual fue uno de los fundadores y primer director. Trabaja en la realización de video experimental desde 1997. Ha organizado ciclos de difusión del cine y el video experimental. Desde 2002 forma parte del grupo Vera Baxter, un trío de música electroacústica dedicado también a la realización de videoperformances, instalaciones, y videos. Vive y trabaja en Rosario.

GUSTAVO CAPRÍN
CHAMBER PIECE
(Argentina/España)
Duración: 11'20"
Año: 2005

Una investigación sobre el funcionamiento de ciertas cosas, sobre formas, objetos y comportamientos de la vida cotidiana. En aparente estado de ingenuidad, un libro de arte se convierte en el modelo de ejercicios sobre el propio cuerpo, la construcción de las imágenes y la ambigüedad de la mirada.

Nació en Buenos Aires en 1968. Estudió el profesorado de pintura en la Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón. Desde 1994 expone su obra plástica regularmente, de manera individual y colectiva. Vivió en Los Angeles, Estados Unidos, y desde 2001 reside en Barcelona, España. En 2002 comenzó a trabajar con video y en la actualidad cursa un doctorado en artes visuales con énfasis en ese medio. Su obra de video se ha exhibido profusamente y ha sido galardonada. Vive y trabaja en Barcelona.

EMERGENCIA VISUAL

Curador: Rodrigo Flores
Producción audiovisual: ZOMA
rodrigoflores@demolicion.cl

Emergencia Visual es una plataforma de difusión para artistas visuales en soportes electrónicos, que desean proyectarse en espacios culturales y medios en Chile como el extranjero.
Emergencia Visual DVD es un curatoría audiovisual dedicada a producciones de artistas independientes desarrolladas entre 2003 y 2005 trabajadas en técnicas de video digital y animación, cuya temática se centra en experiencias sobre la ciudad y calles de Santiago.

DVD duración total: 40 min.

Entre los artistas se encuentran:

CLAUDIO CORREA	(Bienal de La Habana, Cuba, 2004)
DEMIAN SCHOPF	(Bienal de Arte Joven, Museo de Bellas Artes, Beca Fundación Andes 2005)
MARCELO FICA	(Galería Animal, 2005)
RODRIGO FLORES	(Bienal de video, MAC, Fondart 2003, Galería Gabriela Mistral, 2004.)
JULIO ESPINOZA	(Fondart 2004, 2005)
RODRIGO GÓMEZ	(Fondart 2004, 2005)
LUCAS TRÍPODI	(Festival de Cine de Valdivia 2004)
FRANCISCO HUICHAQUEO	(Fondart, 2005)

INSTITUCIONES INVITADAS

LE CUBE

Centro de creación digital
Abierto desde Septiembre de 2001, Le Cube se ha impuesto como un lugar único en su género en Francia. Creado por iniciativa de la municipalidad de la ciudad de Issy-les-Moulineux. Le Cube permite a todo tipo de público, aficionados y profesionales, acceder a prácticas culturales y artísticas que ofrecen las nuevas tecnologías, a través de iniciaciones y de talleres abiertos a todos y adaptados a todos los niveles. Le Cube apoya igualmente la producción y difusión de nuevas formas de creación acogiendo a artistas en residencia y organizando regularmente exposiciones, encuentros, proyecciones, conferencias y eventos excepcionales. Le Cube organiza especialmente el Festival de Arte Digital a cielo abierto "1º CONTACT", y cuya segunda edición se desarrolló en abril del 2005 en las calles del centro de Issy-les-Moulineaux. Le Cube es miembro de la red de Espacios Cultura Multimedias y de Espacios Públicos Digitales.
Le Cube en cifras:
-700 m2 dedicados a la práctica y a la creación digital.
-Un espacio de difusión multimedias equipado con equipos audiovisuales y escénicos.
-Un espacio Wi-Fi de acceso libre.
-80 computadores conectados a internet HD.
-Herramientas para la creación: cámaras video y fotográficas digitales, paltas gráficas, estudio midi, etc
-500 licencias de softwares de creación multimedias.
-Un fondo documental de más de 2000 títulos consagrados al universo de la creación digital.
-Numerosos talleres destinados a niños y adultos todo el año.
-Exposiciones, presentaciones multimedias, encuentro con artistas y veladas-video programadas mensualmente.
-Una bienal de Arte Digital en Issy-les-moulineaux:"1ºCONTACTO".

VIDEOS

366 Days de Ultralab (Paris, 2004, 46 minutes): Ultralab's way of living", Ultralab es un colectivo de artistas creado en Paris en al 2000. Concebido para favorecer una aproximación original al trabajo en grupo, desarrollar de acuerdo a los proyectos un principio de investigación bajo una forma inédita de autonomía artística, económica y política, Ultralab es una entidad híbrida que elegido trabajar en las fronteras del arte, de la ciencia y de la comunicación. Desde hace cuatro años, el grupo desarrolla dispositivos de prospección ligados a las nuevas tecnologías, a través de ficciones visuales que exploran las potencialidades de un lenguaje plástico multiforme.

Sekainohate de Yuki Kawamura
2005, 52 min
Casting : Keiko Yato, Sacho Hamma, Yayoi Baggeri
Música: Yoshihiro Hanno, Aoki Takamasa, Masafumi Komatu
Haruto conduce al azar en la ruta desértica de Hokkaido y lleva en stop a un hombre-conejo que le regala una máscara. Tetsu busca una parte de si mismo que ha perdido en su infancia. Sona abandona a Tetsu. Miwa juega a los detectives y no se decide a seguir al hombre-conejo a un mundo que le es desconocido...

NET ART

Pianografico de Jean-Luc Lamarque. Artista videasta Jean-Luc Lamarque realizó corto-metrajes antes de descubrir en 1992 la interactividad, creará un nuevo instrumento multimedia el Piano gráfico, obra que le permite mezclar sonidos e imágenes o textos desde el teclado del computador.
http://www.pianographique.com

Being human/siendo humano de Annie Abrahams.
Bióloga y artista multimedia, Annie Abrahams trabaja desde 1996 en la web. Being human/siendo humano trata sobre problemas de comunicación en general y desarrolla un trabajo alrededor de las posibilidades y limites de intercambios por computador. Esta herramienta permite dirigirse directamente a personas en su propia intimidad, no mediatizadas por el contexto del arte. En este trabajo Annie Abrahams, el spect-actor se manifiesta por sus acciones y su participaciones a si mismo y así contribuye al esbozo del estado humano actual. El 2002 le FRAC Languedoc-Roussillon dirigió « je (ne) suis (pas) une oeuvre d'art / I am (not) an artwork ».
http://www.bram.org

DVDROM

Metatextes de Tim Catinat
www.metatextes.com
http://www.metatexts; net (version anglaise)
Franco-canadiense, conceptor et creador de sitios web desde 1997, Tim Catinat comienza desde el surgimiento del DHTML (1998) a poner en escena de manera experimental algunos de sus textos. Apasionado por las palabras, la imagen y la música, se interesa a la especificidad del multimedia en la interpretación del texto y sus posibilidades creativas. Métatextes es una obra en perpetua evolución, subordinada a ediciones aleatorias y que aumenta su tiraje a la par con su proceso de producción.

Sonoise de Sylvain Hourany
www.permeable.org/ - www.sonoises.org
Sylvain Hourany, alias « Permeable », es ingeniero en Industrias Culturales en la Université de Technologie de Compiègne y titular de un postítulo en Multimédia Hypermédia de l'Ecole des Beaux Arts de Paris.
Sonoises.org es un site web experimental que propone nuevas relaciones entre imagen y sonido que se construyen alrededor de diferentes fragmentos autónomos, parasitando sonoramente el propio sitio Sonoises.

Sonocité de Soundtrack
Sound Track es una asociación instalada en Chaumont en Haute-Marne Y que tiene como objetivos favor izar proyectos cruzados entre música y artes visuales a través de binomios compositor/plástico compositor/plasticien, compositeur/web designer, compositor sonore/vidéaste, etc... Sonocité es un DVD que reúne 8 creaciones en « binômes », quince artistas, cuatro modules interactivos, cuatro vidéos y una descarga virtual de objetos reciclados por otros artistas.

Pulcinella de Tim Catinat y Jérôme Soudan es un reciclaje salvaje que toma la forma de una tragedia interactiva en 5 actos.

Banque de Données d'Ermeline le Mézo y Francisco Ruiz de Infante es una compilación de imágenes que se multiplican y a veces se pierden, trasmitiendo energías.

Ouroboros de Philippe Lakits y de Xavier Boissarie, muestra fragmentos de imágenes contradictorias, de sonidos inaudibles y de juegos « chrono phages » de un basurero virtual recombinándose en una inflación incontrolable.

Pluies de Julia Blanchard y d'Arnaud Laumont combina imágenes, de sonidos rítmicos, en conjunto, o al lado de sus ritmos respectivos, como un recorrido por la ciudad a realizar sin ruido y sin perderse.

Les marcheurs de Nicolas Clauss y de Patricia Dallio, evolucionan las escaleras del Trocadéro. Imágenes y sonidos forman capas de materias visuales y sonoras de acuerdo a los movimientos del mouse. Este paisaje urbano invita al espectador a inventar historias, interpretar música, ser realizador de un filme...

Masteria d'Antoine Schmitt y de Wall°ich, es una contracción semántica de master e histeria. Es un espacio semi-aleatorio: los elementos que lo constituyen no son mas que la parte audible / visible de un drama más profundo en la relación hombre / maquina.

La danse des particules, de Marie-Hélène Fournier y de Malte Martin, muestra la ciudad, como centro de intercambios y de descalces improbables, como una especie de pista de despegue para desprenderse del real sin desconectarse.

La pierre de New York de Francisco Ruiz de Infante y de Christian Sébille se inspira en una legenda africana para poner en scène animales extraños y acelerando el tiempo.

Videobrasil y el video en Brasil: una trayectoria paralela

Las artes electrónicas colocan en tensión, desde su nacimiento la relación existente entre arte y comunicación, entre narración e información. Esto se realiza a través de la experimentación de diferentes formas, singulares y regionales, mediáticas o subjetivas, de colocar las marcas del sujeto narrado en el relato, marcas que hablan de su identidad y de su territorio particular.
La imagen electrónica promueve así, un foco centrado en el individuo que está delante y detrás de la cámara, un individuo singularmente identificado y relacionado con su sociedad.
Esta imagen que el video arte arrancó en el contexto de la apertura democrática brasileña se inició en la década del 80, y Videobrasil llegó en 1983 para organizar, exponer y legitimar ese campo de producción independendiente y también febril, debido a la versatilidad técnica y creativa de los soportes electrónico y digital. La imagen electrónica en el contexto de la apertura democrática promovió una libertad expresiva sin igual, explorando las fronteras técnicas y narrativas de la tradición audiovisual precedente.
El festival nace en 1983 para aglutinar ese campo intelectual en torno de un espacio de exhibición, premiación e intercambio entre los sectores de producción audiovisual que el video cuestiona. Funcionó como la articulación espontánea de la producción local y promovió su conexión con el arte el arte internacional, especialmente a partir de 1985. Pero en una dialéctica de ese proceso de internacionalización, Videobrasil siempre tuvo una preocupación con una determinación de nuestra identidad audiovisual en cuanto latino-americanos y, más ampliamente, como productores del hemisferio sur.
El paisaje del Festival y la Asociación Cultural Videobrasil muestra una conciencia de trabajar con una memoria dirigida hacia la construcción de un futuro audiovisual, futuro que necesariamente parte de la crítica y de la reflexión sobre la producción independiente más osada y numerosa acontecida en Brasil.
El conjunto de obras exhibidas en el festival revela que el video "piensa" los otros medios audiovisuales. Esas intermediaciones determinan, justa y paradojalmente, la especificidad poética de la imagen electrónica. Esta especificidad - trazada por las vías del montaje fuera de las velocidades naturalistas- promovió y provocó en el ámbito audiovisual brasileño contaminaciones fructíferas y sorprendentes en la historia de la producción nacional, contaminaciones que podemos apreciar hoy como una de las más importantes renovaciones del lenguaje televisivo y cinematográfico local.
Por otro lado, incentivando una especificidad poética de ese lenguaje, Videobrasil consolidó a partir de 1990 un espacio de legitimación de las obras más ligadas a la producción propiamente artística (y menos comunicacional) de la imagen electrónica.
El acento que el Festival colocó en las perfomances, en las intalaciones y en los videos experimentales, así como a través de la organización de workshops, conferencias y muestras retrospectivas de los grandes autores del video nacional e internacional, abrió una puerta importante en nuestro contexto para la realización interdisciplinaria proveniente de las artes plásticas, del teatro y la poesía.

Solange Oliveira Farkas
Diretora y Curadora
Asociación Cultural Videobrasil

Temporalidades subvertidas

Un número creciente de artistas visuales brasileños viene trabajando con la imagen en movimiento a través del video, del cine y de trabajos interactivos, los que han contribuido a la renovación de lo audiovisual y en especial del videoarte producido en nuestro país.
Algunos de los artistas presentados en este programa tienen un compromiso muy definido con el los medios y las artes visuales, y muchos operan en estos dos mundos.
Estos artistas muestran una potencia única entre esas dos distintas prácticas, y pueden ser considerados de naturaleza híbrida, lo que se refleja aún en su sofisticada exploración de diversos mundos de tecnología y emoción.
Estos trabajos aquí reunidos resultan de la exploración de sensaciones y estados psicológicos, en tanto celebración del lenguaje técnológico en expansión. En algunos casos apuntan hacia el retorno, en nuevos moldes de la representación del cuerpo, las memorias singulares y las memorias personales, como por ejemplo los videos "Papilas", de Renata Alencar y "Diseño" de Juliana Alvarenga, en un prolífico diálogo con los principios del videoarte. Uno de los temas es la representación del cuerpo: algunas imágenes producidas por estos artistas parecen afectar este cuerpo o eligen las experiencias sinestésicas, provocando sensaciones no sólo auditivas y visuales, sino también tactiles y gustativas.
En conjunto, son obras que reunidas, promueven diferencias y amplían el alcance de la visión, por el hecho de enfatizar las visiones particulares y principalmente la emergencia de las subjetividades, en donde las temporalidades son subvertidas y el tiempo es quebrado o alterado, revelando otros flujos de la imagen, llamando la atención a la multiplicidad de la experiencia temporal.
La translúcida forma de una bola de jabón, vista en en "Sopro" de Cao Guimarães y Rivane Neuenschwander, un video sobre el tiempo suspendido sobre el paisaje de un estado otro, exhibe el mundo que contiene o que es contenido por ella; en tanto el artista Alexandre da Cunha nos muestra en "BMX" el tiempo continuo de un video en loop que refuerza la idea de una nueva temporalidad, también expresado en el potente trabajo "Deleuze en tanto modelo vivo", del joven y talentoso artista de Minas Gerais Marcellvs L.
Todos ellos son artistas en constante proceso de investigación de las imágenes y de los procesos de producción.



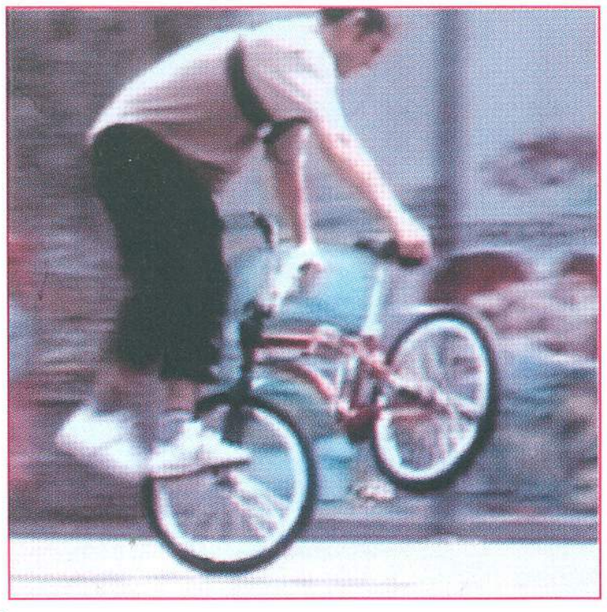
CAO GUIMARÃES/RIVANE NEUENSCHWANDER

SOPRO (BLOW)
Brasil-MG
Duración: 5'30"
Año: 2000
"Sopro" expresa la relación entre lo que está dentro y lo que está afuera. Una bola que nunca explota, es una metáfora sobre la continuidad de las cosas, sin el último soplo.



CONRADO ALMADA

SÓ (ALONE)
Brasil-MG
Duración: 4'
Año: 2000
El video experimental narra la insólita trayectoria de un joven al interior de su ego. Se ve en soledad, teniendo como única compañía su propia persona.



ALEXANDRE DA CUNHA

BMX
Brasil/Reino Unido
Duración: 4'
Año: 2002
Vídeo Esporte, Meditación, exhibicionismo y auto-ayuda. Una sesión de relajación. Un, dos, tres: I believe in myself.



MARCELO BRAGA

SOUVENIR
Brasil-MG
Duración: 3'
Año: 2003
Vídeo
Souvenir digital como scratch y paradoja constantes.



CAO GUIMARÃES

NANOFONIA
Brasil-MG
Duración: 3'
Año: 2003
Vídeo
Composición visual y sonora de micromomentos.



JULIANA ALVARENGA FREITAS

DESENHO
Brasil-MG
Duración: 8'7"
Año: 2002
Vídeo
Investigación sobre la tinta nanquim con la cual son hechos los diseños y una correlación de lo animal que uno produce como u cuerpo humano y sus síntomas, pasando por diversos soportes: grabado de los diseños sobre acetato, retroproyectados en el cuerpo humano y fotografiado en slides.



RENATA ALENCAR

PAPILAS
Brasil-MG
Duración: 3'22"
Año: 2003
Vídeo
"Papilas" incursiona en las zonas de los sentidos. Se trata de una "videoescritura doméstica", en la cual el deseo y el placer se presentan a través de percepciones sinestésicas.



MARCELLVS L.

DELEUZE ENQUANTO MODELO VIVO
Brasil-MG
Duración: 3'
Año: 2002
Vídeo
Pensamiento de lápiz labial y pixel que se hace en cuanto se dice. Primero trabajó la serie "Decálogo", cuando la filosofia se torna imagen, cuando la imagen se torna pensamiento, cuando el pensamiento se torna pop.

BREVE SINOPSIS:

[R][R][F] 2005→XP es un proyecto experimental progresivo a largo plazo, iniciado de forma simultánea, en marzo del 2004, en internet, en el Museo Nacional de Arte Contemporáneo Bucarest/Rumania, Centro de Artes Electrónicas de Bergen Bergen/Norway y el Festival de Arte MediÁtico de Bangkok. Artistas, curadores, instituciones y organizaciones de todas partes del mundo se unieron al proyecto e iniciaron una colección única de recuerdos de la humanidad manifestada en formas tecnológicas avanzadas de arte contemporáneo, es decir, arte basado en la red, una forma específica de arte digital en internet. El proyecto es un híbrido entre un proyecto de arte, un proyecto curatorio y de investigación, eventos New Media y un Network fisico y virtual en distintos niveles. El proyecto está planeado para que se realice durante un periodo ilimitado de tiempo.

[R][R][F] 2005→XP Incluye tres componentes básicos:

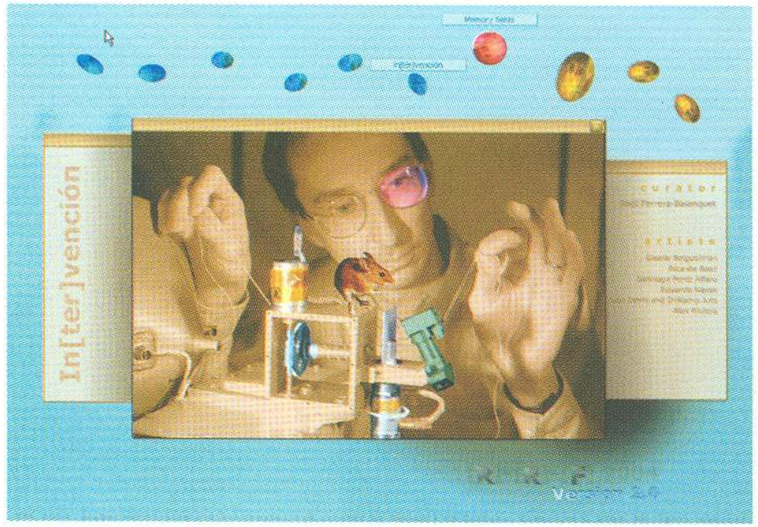
El tema básico ? "memoria e identidad"
El aspecto operativo básico ? "networking como trabajo artístico".
El aspecto básico de presentaciòn ? instalaciòn fisica - el intercambio/combinacion del espacio físico y virtual, por medio de instalaciones interactivas que pueden consistir tanto en componentes online como en componentes offline, representados básicamente por VideoChannel y sus màs de 10 volúmenes de videos. Debido a la complejidad del proyecto, la instalaciòn física puede consistir en cualquier dimensión de los componentes hardware incluidos.
El proyecto consiste en un cuerpo administrativo de baja tecnologìa (HTML) que contiene en formato texto, toda la informaciòn relevante relacionada con el proyecto, y un cuerpo artístico de alta tecnologìa, basado en una interfaz desarrollada en Flash, que incluye todos los componentes relacionados al arte, provenientes de las más diversas fuentes online.
El ambiente altamente interactivo, dio origen a una inusual profundidad de espacio en referencia a la compleja organizaciòn de las estructuras del cerebro humano, y reduce los nodos esenciales de conexiones a algunas secciones básicas, llamadas: "memory channels" que conectan incluso con la base de datos de toda la red. 1. RRF Channel, 2. Violence Channel, 3. Identity Channel, 4. Globalization Channel, 5. VideoChannel, 6. SoundLab Channel, 7. Program Channel, 8. Info Channel.
Cada uno se enfoca en distintos aspectos de "memoria e identidad" y puede contener distintos modulos en forma de aportes curatoriales & proyectos artìsticos individuales y representar la tierra fèrtil para el aspecto "networking como trabajo artìstico" al incluir a más de 650 artistas, curados por Agricola y alrededor de 50 curadores network provenientes de distintas partes del mundo, lo que demuestra a travès de este trabajo que: somos un mundo y una comunidad artìstica vìvidos a travès de la diversidad cultural, social y religiosa. Como creador e iniciador del proyecto, Agricola de Cologne tiene muchas funciones; como su curador jefe básicamente está curando curadores en estos tres "memory channels" →

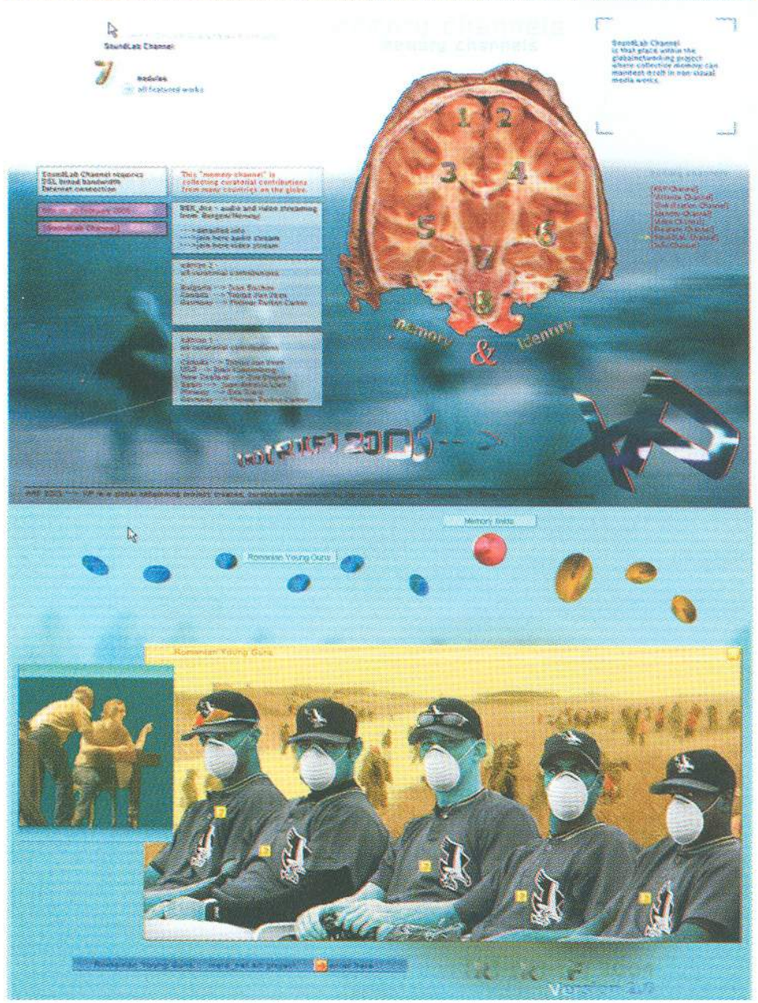
RRF: Raul Ferrera-Balaquent (Cuba), Gita Hashemi (Irán/Canadá), Raquel Partnoy (Argentina), Melody Parker-Carter (Alemania), Bjoern Norberg (Suecia), Eva Sjuve (Noruega), Calin Man & Stefan Tiron (Rumania), Winston Yang (China), Martin Koplin (Bremen/Alemania), Anna Hatziannaki (Greece), Vincent Makowski (Francia), Fran Ilich (México), Branca Bencic (Croacia), Eugeny Umansky (Rusia), Caterina Davinio (Italia), Wilton Acevedo (Brasil).

Video Channel: Raluca Velizar & Florin Tudor (Rumania), Antonio Alvarado (España), Roopesh Sitharan (Malasia), Bjoern Norberg (Suecia), Heidi J. Figueroa Sarriera & Marrianne Ramírez-Aponte (Puerto Rico), Isabel Aranda Yto (Chile), Agricola de Cologne (Alemania), Melody Parker-Carter (Alemania), Laura Chiari (Italia), Alex Haupt (Alemania), Won-Kon Yi (Corea del Sur), Rogier van Bentegehem (Bélgica), videoraum.net (España), Sinasi Gunes (Turquía), Brocolis VHS (Brasil), Vince Briffa (Malta).

SoundLab Channel: Curador supervisor Melody Parker-Carter (Alemania), Tobias Van Veen (Canadá), John Kannenberg (EUA), Eva Sjuve (Noruega), Juan Antonio Lleo (España), Zoe Drayton (Nueva Zelandia), Ivan Bachev (Bulgaria), Michael Yuen (Australia), Peter Wolf (Alemania).

AGRICOLA DE COLOGNE





BREVE BIOGRAFÍA:

Agricola de Cologne, es una instancia virtual, un artista mediático multidisciplinario, un curador y director de New Media independiente y curador jefe [NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne - la plataforma experimental para arte y New Media, que opera desde Colonia/Alemania.

Como curador, organizó varios proyectos culturales en Europa entre 1989 y 1994 y desde el 2001 cura 50 proyectos/eventos New Media para [NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne, entre ellos, 18 showcases, competencias y presentaciones para JavaMuseum - Foro para tecnologìa New Media en Arte Contemporáneo.

Es co-curador y curador invitado de numerosos festivales y exhibiciones de medios, Maf'04 y Maf'05 - New Media Art Festival Bangkok/Thailand 2004 & 2005, Biennale of New Media Art Merida/Mexico 2003, y muchos más. Sus selecciones para VideoChannel son presentadas y proyectadas en varios festivales y exhibiciones de medios. Como director de cortos digitales, generlamente tambièn es productor, autor y editor.

Como artista, tuvo más de 100 exhibiciones solistas en colaboración con más de 70 museos por toda Europa, y participa desde el 2000, en màs de 150 exibiciones de media y en festivales, alrededor del mundo (Biennale de Montreal 2004, Biennale of Electronic Art Perth/Australia 2004, Biennale of New Media Art Merida / Mexico 2003, FILE 2001-2005, Videoformes 2001-2002-2003-2005, Art on the Net 2001,2002, Mediaterra Athens 2002, ISEA 2002 Nagoya /Japan, SENEF Seoul/S.Korea 2004 & 2005, etc), con sus trabajos multimedia offline y online, sus trabajos basados en internet recibieron muchos premios.

Ver detalles en: http://www.agricola-de-cologne.de/bio/bio_agricola1.htm

http://netex.nmartproject.net/index.php?blog=6

[NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne es la plataforma experimental para New Media y arte, fundada y dirgida por Agricola de Cologne. Incorpora todas sus actividades relacionadas con arte y new media. El NETWORK está completamente basado en internet y su organizacion es online.

[NewMediaArtProjectNetwork] :||cologne - www.nmartproject.net

NetEx-networked experience (Weblog) http://netex.nmartproject.net

A Virtual Memorial-www.a-virtual-memorial.org

le Musee di-visioniste-www.le-musee-divisioniste.org

Cinematheque at MediaCentre-http://cinematheque.le-musee-divisioniste.org

ConcertHall at MediaCentre-http://concerthall.le-musee-divisioniste.org

JavaMuseum-Forum for New Media Technology in Contemporary Art-www.javamuseum.org

Festival site-www.newmediafest.org

Agricola de Cologne site-www.agricola-de-cologne.de

ARTEVISIÓN - Una historia del arte electrónico en España
Una producción de MECAD\Media Centre d'Art i Disseny de ESDi, Barcelona

MECAD\Media Centre d'Art i Disseny fue creado en septiembre de 1998. Ubicado en Barcelona, el Media Centre está orientado a la investigación, la producción, el apoyo, la formación y la difusión de las prácticas creativas que emplean los nuevos medios. Mediante proyectos propios pretende multiplicar las vertientes de su actuación, convirtiéndose en centro de investigación y producción de ideas y actividades, así como en punto de difusión y plataforma de proyección para creadores de las más diversas áreas del media art. MECAD/ESDi contempla tres líneas de actuación principales. La organización de eventos de diversos tipos: exposiciones, conferencias, conciertos, performances, etc.; la formación superior a través de cursos de master o postgrados especializados en arte, diseño y tecnologías; y actuaciones dirigidas a impulsar el debate, la investigación y la producción en torno a la creación digital. Es en este contexto en el que se inscribe la producción de ArteVisión.

Se trata de la primera investigación exhaustiva de la historia, sus creadores y las principales obras realizadas en España en el ámbito del media art desde los años sesenta hasta los noventa. La amplia antología de artistas (más de 200 entradas ilustradas) se completa con información de los diferentes medios (cine experimental, electrografía, holografía, vídeo, instalación audiovisual e interactiva, performance, infografía y animación digital, fotografía digital, arte en CD-ROM y en Internet), así como bibliografías específicas y un completo directorio, que incluye información sobre instituciones, festivales, asociaciones, etc.

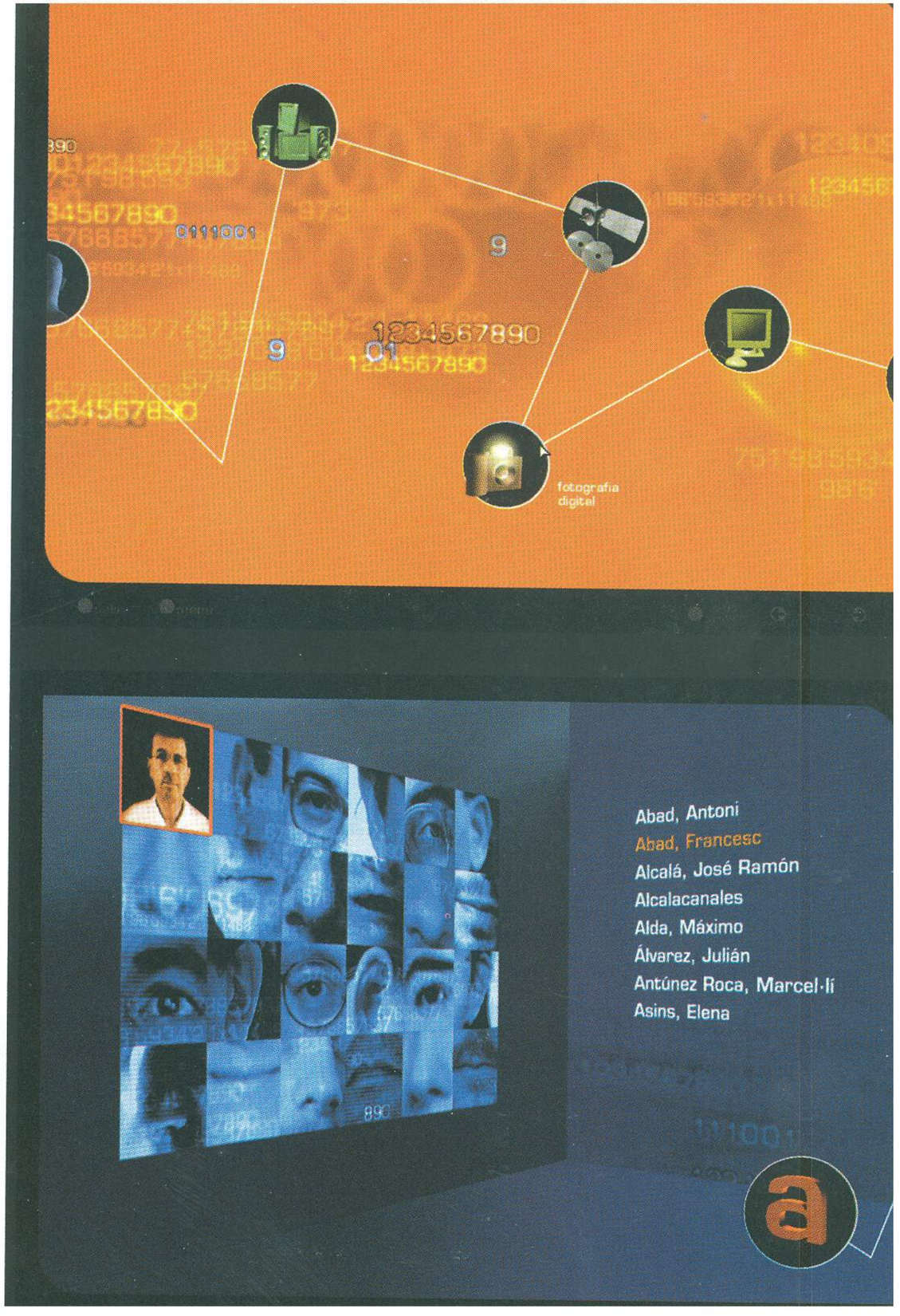
El principal objetivo no ha sido "escribir" una historia lineal del arte electrónico, sino ofrecer un campo abierto e interactivo, de modo que el propio usuario pueda elegir su recorrido. El CD-ROM tiene principalmente dos rutas de navegación: por artistas (orden alfabético) o por medios (obras y formatos). La primera proporciona textos informativos sobre la trayectoria de los artistas y el acceso a una selección de sus obras presentadas mediante vídeo o imagen, con la respectiva descripción. La segunda aporta informaciones minuciosas de los distintos medios que componen el universo del arte electrónico y su desarrollo en España.

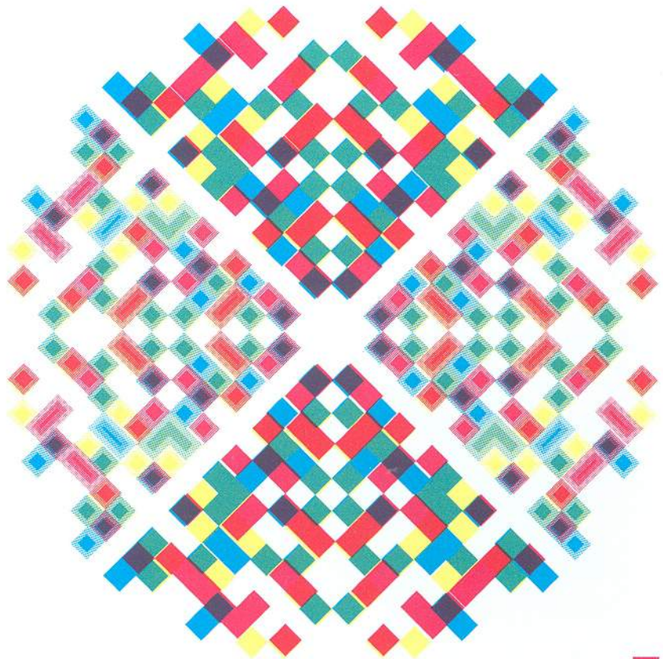
Los contenidos son fruto de las investigaciones llevadas a cabo por el equipo de MECAD y sus colaboradores. Dirigida por Claudia Giannetti, directora de MECAD/ESDi, la edición de ArteVisión cuenta con la colaboración de los artistas, la investigación y la contribución histórica de Eugeni Bonet, autor de los textos sobre medios, artistas y obras; la colaboración teórica de Joan Fontcuberta, Marisa González y Vicente Carretón; la creación musical de Eduardo Polonio; y el diseño de Lilia Pérez. Se presenta en versión bilingüe: castellano e inglés (PC y MAC).

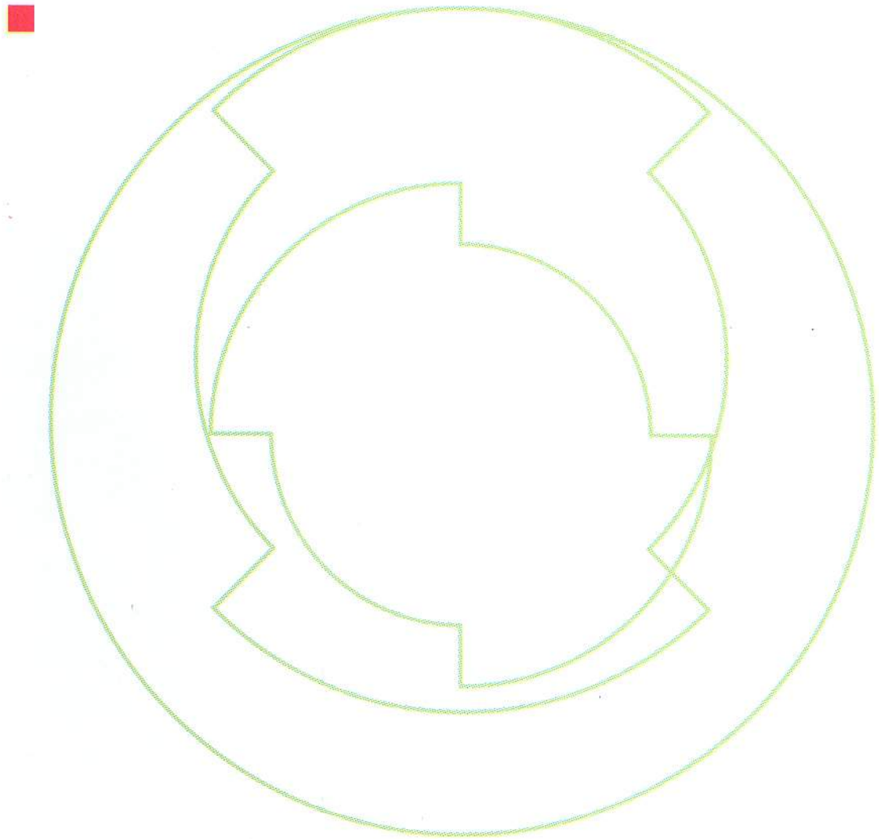
MECAD

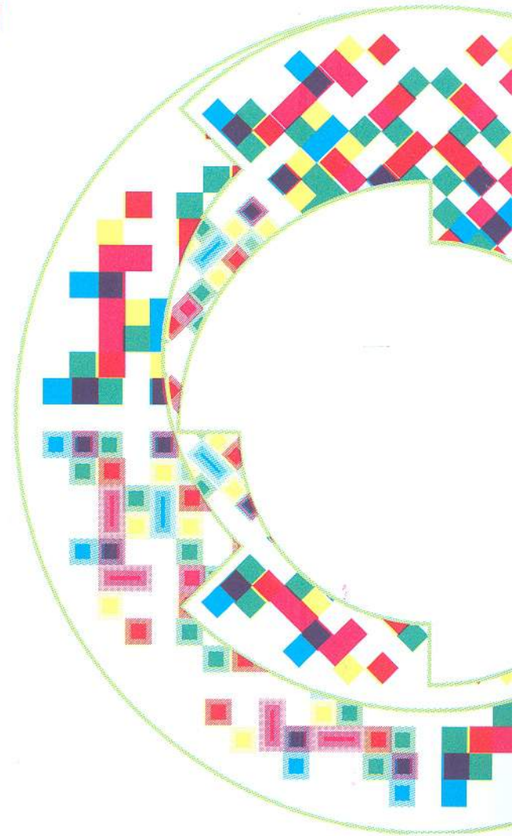
Autores que participan en ArteVisión

Antoni Abad
Francesc Abad
José Ramón Alcalá
Alcalacanales
Máximo Alcalá
Julián Álvarez
Marcel.lí Antúnez Roca
Elena Asins,
Eugenia Balcells
Manuel Barbadillo
Eugeni Bonet
José Buitrago
Ana Busto
Daniel Canogar
Emilio Casanova
Javier Codesal
Gabriel Corchero
Juan Crego
Ricardo Echevarría
Juan Carlos Eguillor
Equipo 57
Marcelo Expósito
Enric Fontanilles
Joan Fontcuberta
Galeria Virtual
Daniel García Andújar
Pedro Garhel
Carlos Gil-Roig
Marisa González
Grupo 3TT
Isabel Herguera
Concha Jerez y José Iges
Kònic Thtr
La Fura dels Baus
Joan Leandre
Esther Mera
Antoni Miralda
José Montes Baquer
Jordi Moragues
Antoni Muntadas
Paloma Navares
Maite Ninou y Xavier Manubens
Pere Noguera
Federico Oliva
Pedro Ortuño
Antoni Padrós
Ignacio Pardo
Ramon Parramon
Jesús Pastor
Antonio Perumanes
Teresa Picazo
Julio Plaza
Carles Pujol
Paco Ranguel
Antón Reixa
Josu Rekalde
Benet Rosell
Xavier Rovira
Francisco Ruiz
Julio Ruiz
Iñigo Salaberría
Carles Santos
Toni Serra
Águeda Simó
José Antonio Sistiaga
Montserrat Soto
Jacobo Sucari
Jordi Teixidó
Francesc Torres
Rubén Tortosa
Juan Urrios
José Val del Omar
Jaime Vallaure
Eulàlia Valldosera
Guillermo Valverde
Begoña Vicario
Jaume Xifra
José Yturralde
Iván Zulueta
Zush









GONZALO RABANAL

OTROS AFECTOS:

Proponer esta selección local e internacional con obras de performance de artistas "pre" y ocupados de cruzar lo medial como extensión corporal para revertir aquellas significaciones que trabajan a favor del desdoblaje representacional, significa ir en contra de un momento donde la operación del signo se encarga por aniquilar el real, entregándonos sólo interferencias complacientes que refuerzan la comodidad ofrecida por las nuevas tecnologías tanto domésticas como institucionales. Desde esta mirada mas bien incrédula frente a la sobre oferta y abundancia que ofrece el imperio tecnológico (militar) de las telecomunicaciones digitales, "metemos" el cuerpo como una forma de negar la antropofagia devoradora de las mass media. Entonces el cuerpo se instala frente a cámara para eludir el trafico de las nuevas afectividades del deseo electrónico, generando su propia potencia para transitar y germinar el hacer un cuerpo en pensamiento crítico, elaborando otras instalaciones de sentido en un espacio donde se cristalizan los imaginarios sociales y sus practicas corporales.

Gonzalo Rabanal

ALEX MARCELO MORA (CHILE-ALEMANIA)

Acción en la que interactuarán ficción y la realidad, relacionando los conceptos de base con elementos rituales tomados de culturas Antiguas (Hindu, Celtas) en las cuales el agua funcionaba como medio de transporte hacia otra dimensión. Su composición y número de participantes recuerda el cuadro de Leonardo de Vinci "laUltima Cena"

marcelo.mora@web.de

DANIEL ACOSTA (ARGENTINA)

"Deriva" (Duración 9 minutos)

Video-Acción. Navegación urbana, habitual.

acostaterra@fibertel.com.ar

http://www.heterogenesis.com/SOSTierra.htm

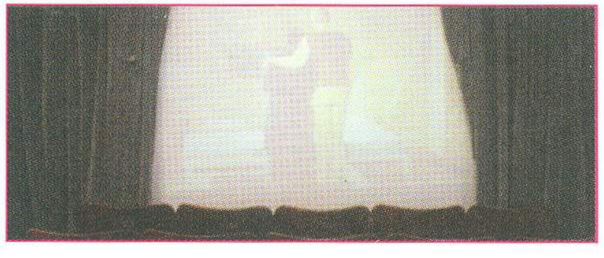
YTO.CL (ISABEL ARANDA)

ASCII Gioconda

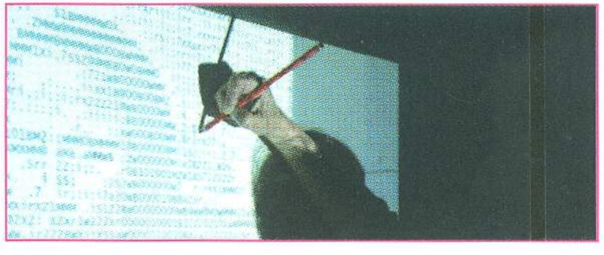
La pintura "Gioconda" (1503-6) creada hace 500 años por Leonardo da Vinci ha sido fotografiada y digitalizada. Con esta acción última ha entrado en el mundo de los píxeles y los datos binarios, básicamente unos y ceros.

Interpretando esta situación y resaltándola he trasformado esta imagen de Gioconda digitalizada en un dibujo en base a texto llamado por las personas familiarizadas con la computación y el net.art con el nombre de ASCII.

digital@yto.cl





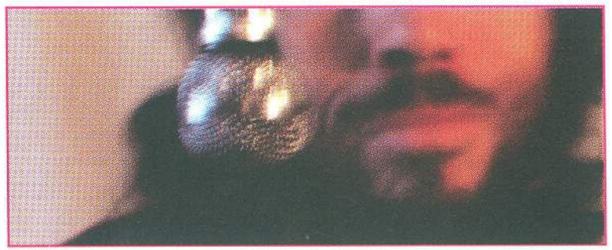


RADIO AUDIOVISUAL, RICARDO CASTRO (CHILE)

RAV Duración: 90 minutos

R.A.V. accederá en directo a la teoría y práctica del arte desarrollando una comunicación mediática con los artistas que participan en el encuentro y creará un enlace con los espectadores asistentes a éste. RadioAudioVisual incorporará a su programación a poetas sónicos, poetas visuales, artistas de arte de acción pública, a músicos y a creadores de variedades.

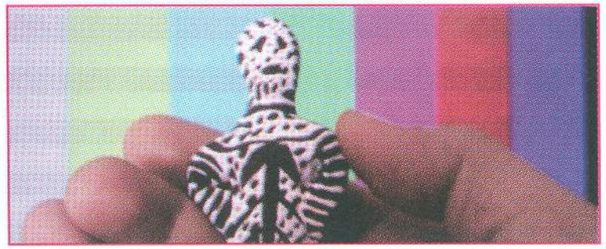
ricardoaborigen@hotmail.com



GUILLERMO MOLINA (CHILE)

"Etno-Visión del Eden" (Duración: 7 minutos)

Este trabajo de Performance ritual se propone problematizar y generar lecturas interpretativas (reflexivas) sobre el estatus de las representaciones audiovisuales convencionales del ser 'indígena'. El tratamiento y la intencionalidad de esta performance es deconstruir la significación audiovisual del 'indígena' al cual se asocian una serie de significados adscritos como verosímiles por nuestra cultura "occidental de segunda mano".



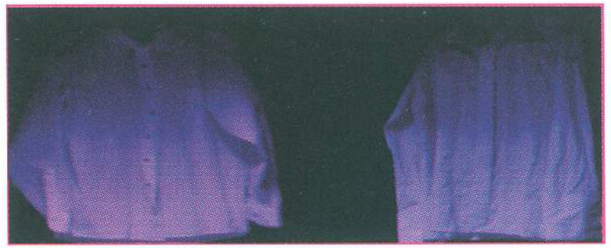
JAIME MALUENDA (CHILE)

"Los Límites de la vida y muerte de un personaje

Video Performance (Duración: 7 a 10 minutos)

La alegría, el conflicto, el dolor, el placer y la prohibición son una parte de estos límites en donde el artista recurre a la representación de un personaje que cuestiona dicho hacer. Una especie de caminata por la que la humanidad transita. Ese ha sido el recorrido del hombre en este parte de la historia.

proequilibrio@gmail.com



RODRIGO VIERA CRUZ (ECUADOR)

Fusionar el significado de carne como cuerpo y carne como alimento.

Revalorizar la esencia del cuerpo, mente y espíritu como unidad.

Efectos Previstos: provocar en el observador la reacción de los sentidos, pro el cambio de estados y transición a un cuerpo que también es carne. Reflexión sobre el concepto de carne humana y carne animal.

LILIAN FREI Y DARJA UNOLD (SUIZA)

"piece of bread 2005" (Duración: 13 minutos)

Video Instalación de Performance en vivo

Vida es comunicación/ entendimiento/ vacío/ espacio/ sobreviviremos/ ayer/ ahora/ mañana es/ el espejo/ de nuestro cuerpo...

www.lilianfrei.ch

lilian@lilianfrei.ch

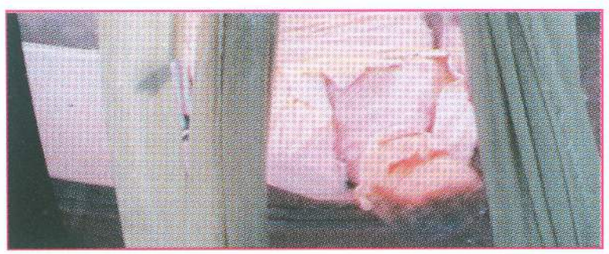


GONZALO RABANAL (CHILE)

Extrañeza de lugar

Todo nuestro comportamiento está marcado por la relación espacial de un adentro y un afuera... doble pertenencia que nos permite pensarnos bajo las contradicciones de mundo entre lo imaginario y lo concreto, lo objetivo y lo subjetivo, lo interior y lo exterior... dicotomías que nos mantienen en permanente extrañeza con el mundo que organizamos bajo el rótulo de real.

circuitodearte@yahoo.es





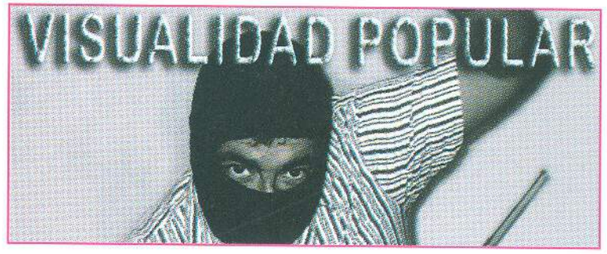
LADY TORREALBA (CHILE)

Performance abierta (Duración 15 a 30 minutos)
Lady Torrealba propone un análisis del panóptico desarrollando una pieza donde no hay obra presente. Ella se mueve desde el abandono y el límite de la otredad, la prostitución, en un espacio cúbico cerrado para el espectador que mira sin ser visto a través de un televisor. Sin embargo lo más importante conceptualmente hablando es el hecho de que la pieza plantea el doble juego simbólico del estar fuera y el estar dentro. De que manera la condición mujer-prostituta se sitúa aparentemente fuera de nuestra sociedad.
mcgallery@esfera.cl



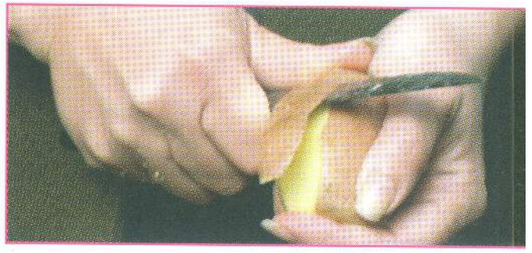
MALENA VALDEAVELLANO (CHILE)

Autoproclamación. Duración: 30 minutos
LUGAR: Hall Central, Frontis y escalinata de entrada y salida. Cuestionamiento acerca del protagonismo de la identidad del artista y su exposición, al contexto en que se realiza el arte de la acción que como individuo social enfrenta la fragilidad de los cuerpos, los medios de registro, la necesaria e incesante búsqueda, expansión y experimentación del performer no sólo con el medio o los medios que escoja sino también con la exposición de fenómenos internos que no por eso son menos comprensibles, haciendo que el espectador sea testigo de un proceso de transformación, que según Schneider implica otras cualidades, como el equilibrio, la regeneración y el valor guerrero.



SAMUEL IBARRA (CHILE)

Por una Política de la Visualidad Popular
Duración 10 minutos aprox.
Pequeña estructura metálica donde el cuerpo del preformista interviene, modificando constantemente la estructura. El testimonio periodístico construye permanente en la retina de las audiencias un complejo sistema de signos que transitan entre la culpabilidad y el goce, lo grotesco y lo piadoso, lo ficcional hiperrealizado en un palimpsesto barroco y desencajado .Un juego brutal donde la microfísica del poder arma su estrategia camuflada de caridad, culpa o penitencia.
agrata745@hotmail.com



GRUPO DEPORTE DOMÉSTICO

"conrecibimiento"
integrantes : Malena Valdeavellano, Ricardo Castro, Yto Isabel Aranda, Ytyo Díaz Aranda, Marcela Rosen.
Duración : aprox. 2 horas
Tipo : video-acción

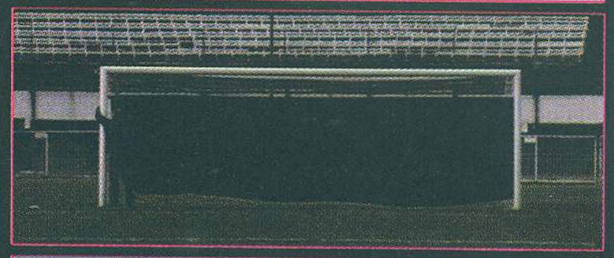
VIDEO DANZA

ANDRES DENEGRI

GUSTAVO CAPRIN
Obra: CHAMBER PIECE
Duración: 11'
Año: 2005



CARLOS TRILNICK
Obra: 1978 - 2003
Duración: 7'
Año: 2003



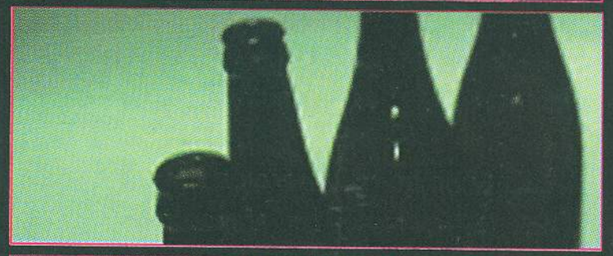
MILENA PAFUNDI
Obra: UN TIEMPO
Duración: 23'
Año: 2003



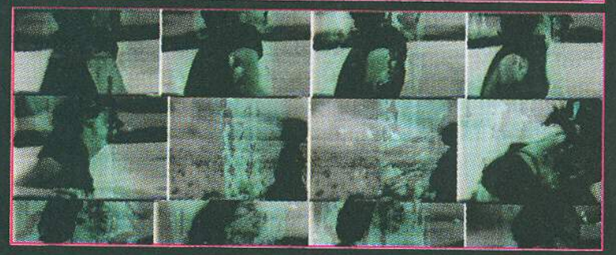
ANGELES CASARES
Obra: COMO NIÑOS QUE VANA VER UNA CASA EN EL BOSQUE
Duración: 7'
Año: 2005



GUSTAVO CAPRIN
Obra: HOW TO BUILD A HOUSE
Duración: 9'
Año: 2002



CAROLA DREIDEMIE
Obra: UNTITLED
Duración: 3'50
Año: 2005



CONTINENTE
UN EMPRENDIMIENTO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO

Universidad Nacional de Tres de Febrero

CONTINENTE es una organización sin fines de lucro, con sede en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina, cuyo objetivo principal es difundir y fomentar la producción audiovisual independiente de realizadores argentinos y del resto de Latinoamérica. Su interés se centra en aquellas obras de tendencia experimental, tanto en el aspecto técnico como formal, en todos los soportes y géneros, siempre que presenten una mirada distinta a los estereotipos del lenguaje audiovisual. CONTINENTE tiene como primer objetivo, llegar a ser un motor para la difusión del video argentino en el mundo y del video internacional en Argentina, respaldando y dando un amplio valor también a las obras producidas en el resto de Latinoamérica.

CUERPO Y SILENCIO
(LA IMAGEN DE UNA ACCIÓN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS)

Durante esta 7a Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago, CONTINENTE acompaña la presentación de su proyecto con la exhibición de "Cuerpo y Silencio", una muestra de video curada por Gabriela Golder y Andrés Denegri, originalmente pensada para el hall de encuentro del V Festival Internacional de Buenos Aires, en septiembre de 2005, que genera un panorama actual sobre la relación entre el cuerpo del realizador y la cámara de video, una de las tendencias más importantes en la producción de videoarte. Con videos realizados por Ángeles Caseres, Milena Pafundi, Carlos Trilnick, Gustavo Caprin y Carola Dreidemie.

El contexto histórico en el que hacen su aparición las primeras cámaras no profesionales de video era el más adecuado para dar origen a una de las directrices fundamentales en la producción videográfica, la llamada **videoperformance**. Durante la segunda mitad de la década del 60, en pleno auge y consolidación de las practicas artísticas de carácter no objetual y procesual, el video surge para cubrir la necesidad de generar una documentación que se ajuste a las características de estas practicas. Pronto esta función de mero registro será superada para dar lugar a obras que se conciben específicamente para la cámara. Así, la imagen electrónica se encuentra con el cuerpo humano para producir las propuestas más sólidas de la historia del videoarte. Lejos de desaparecer, esta línea de producción que cruza danza, performance, teatro y body art, con imagen en movimiento, propone hoy obras tan frescas y contundentes como en esos tiempos míticos, acercándonos trabajos sumamente simples a nivel técnico, pero con un dominio tal del medio que imponen su solidez conceptual sin que esto signifique abandonar la calidez poética.

VIDEO DANZA

La compañía SPID'EKA, bajo la dirección artística de Catherine Langlade es el punto de partida de una indagación que está centrada el la relación creativa e interactiva del cuerpo y de la imagen, en estrecha colaboración con artistas e infografistas como Ghislaine Gohard, Marca Veron, Pierre Barboni, Fulvia Nicolini, Isabel Lévenez.

SPID'EKA a creado:

LE NINAS ET LE PAPILLON (1990) espectáculo performance, duración 20'
USTRANOTTE (1991) espectáculo, duración 60'
LA PORTE JAUNE O EL CUERPO REVELADOR (1992/93) espectáculo, duración 60'
CYBERNIES (1994/95) espectáculo performance, duración 30'
NUITS NOIRES PEQUEÑAS, METÁFORAS BAILABLES (1995/96) espectáculo, duración 60'
HOLOCOR ET FAITS DES CORPS (1998/99) espectáculo, duración 60'10"
ICI ET LÀ (2000- 2003) tryptico
VIENS DANSER (2005) instalación interactiva

"La presente civilización es visual porque las imágenes responden, desde siempre, a nuestras interrogantes y a nuestro imaginario. Ellas se dejan leer de un solo pestañazo como ya se hacía en el pasado con las pinturas murales de las iglesias.
El arte siempre ha tomado prestado el saber hacer de las técnicas para engendrar nuevos códigos, nuevas lecturas y hacer avanzar el pensamiento.
La presencia de la imagen y de la virtualidad en el espectáculo en vivo hace aparecer una serie de transformaciones y mutaciones en el dominio de la creación ligadas tanto al fondo como a la forma.
Si el principio estructural del espectáculo en vivo reside en la relación múltiple y de intercambio entre los seres humanos reunidos, y cuando la tecnología de las imágenes simples o sofisticadas permite transformar, modificar esta relación y percepción entre los artistas y el espectador, esta debe interrogarse.
Sucede que la presencia de la imagen puede constituirse en un verdadero partenaire en el proceso de creación, convirtiéndose en un actor o bailarín más.
Mi proceso de creación coreográfica llevado hasta ahora se ha desarrollado sobre una interacción principalmente en diferido. Proceso producto de un trabajo de partitura y escritura entre el bailarín y una imagen particularmente rigurosa. Esto ha permitido elaborar un proceso de trabajo coreográfico y de percepción sensible y específica con los bailarines, y desarrollar la noción de "partenaire virtual" y así obtener una difusión pertinente y sensible para el espectador.
Los nuevos campos de aplicación y desarrollo de lo digital con la imagen y el sonido, tanto a nivel de la explotación artística, técnica y logística para la creación y la difusión nos permiten concebir la interactividad en directo al nivel del espectáculo en vivo y de las relaciones con el movimiento ya hace algunos años.
Es bajo estas preocupaciones que nación mi última creación "Viens dancer", donde liberada de cualquier restricción tecnológica, puedo al fin, concebir una nueva relación entre el cuerpo, la máquina y la imagen".

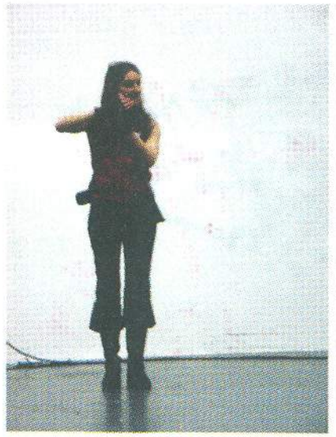
Catherine Langlade

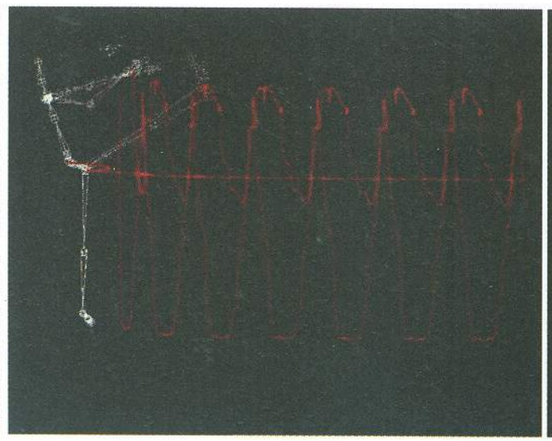
Compagnie

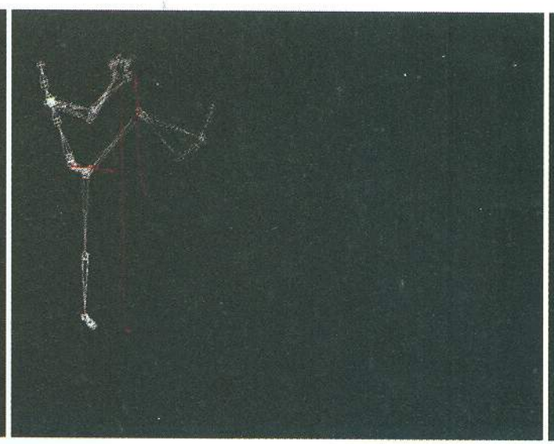
spid'eka

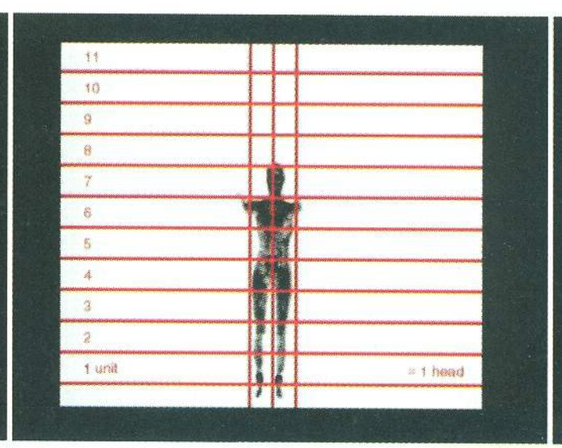


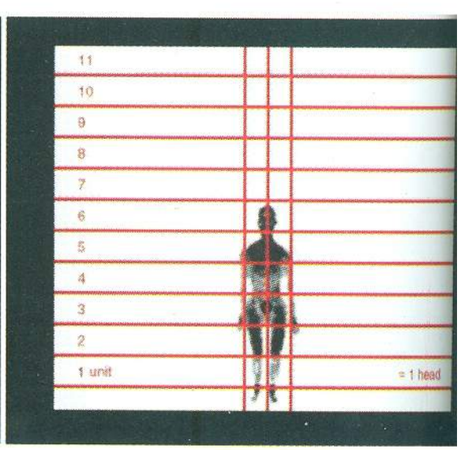
FRANCISCA TIRONI









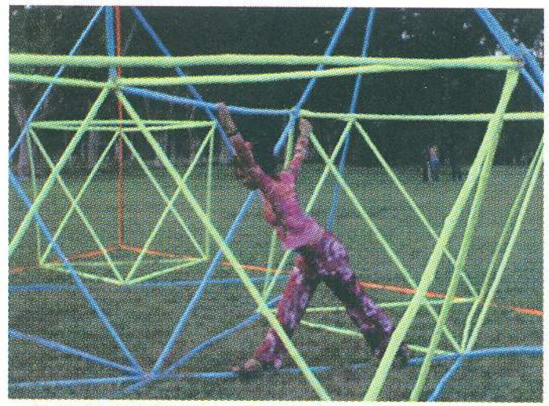


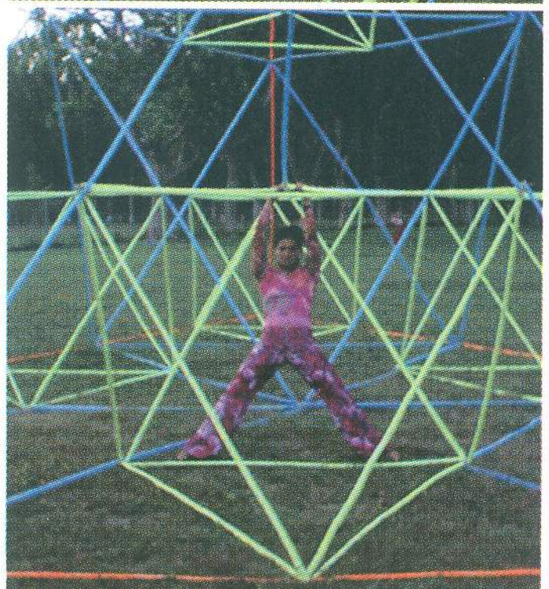
El cuerpo máquina

Como bailarina siempre estuve en el escenario mostrándome pero sin verme. La video revolucionó mi manera de trabajar en coreografía y danza ya que además de inmortalizar lo efímero, me permitía verme, reordenar y filtrar movimientos de interés para luego componer. Pronto me di cuenta que según la manera que la cámara filmara el movimiento, cambiaría radicalmente nuestra percepción. Una visión frontal, plana y fija de la cámara al filmar, aplasta y banaliza la acción del gesto quitándole potencia, energía y belleza. Comencé entonces a buscar la manera más adecuada y para filmar el movimiento del cuerpo para transmitir de manera consecuente la sensación del bailarín y su percepción espacial. La foto y la vidéo fueron el ojo externo que me permitió investigar en esta dirección. Trabajé directamente conmigo, usando mi cuerpo como materia prima de experimentación. Luego necesité quitarle la identidad al sujeto y volverlo anónimo, entonces trabajé con maquillaje y vestuario para hacerlo neutro. Esta distancia con mi elemento de trabajo, el cuerpo, me permite la libertad necesaria para crear. Después del video en dos dimensiones, reproduje mi cuerpo en 3D con diferentes métodos (rotoscopía y motion capture) para visualizar y plasmar eficazmente el desplazamiento de un cuerpo en un espacio de tres dimensones.

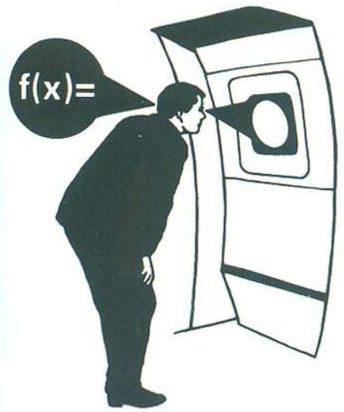
A través de los medios tecnológicos y gracias a la computación, hoy mi investigación se ha ampliado hacia el diálogo de lo real y lo virtual. Las condiciones del tiempo y del espacio son diferentes en la "realidad real "y en la "realidad virtual". Esta interacción entre un cuerpo real y libre y un cuerpo virtual y dirigido es sobre lo cual nace esta proyección-performance "3-Actions"

francisca_tironi@yahoo.fr





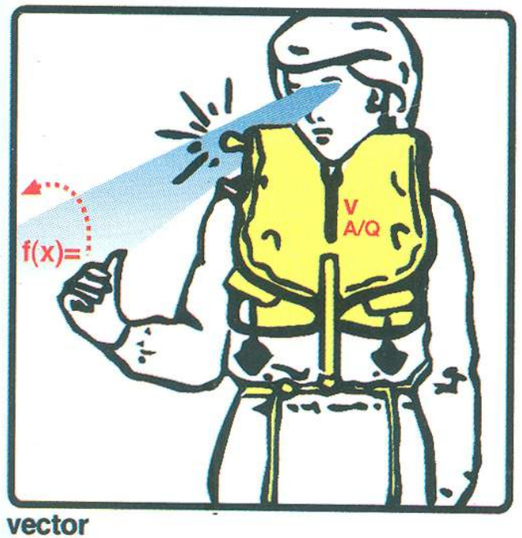
VECTOR/A Quark

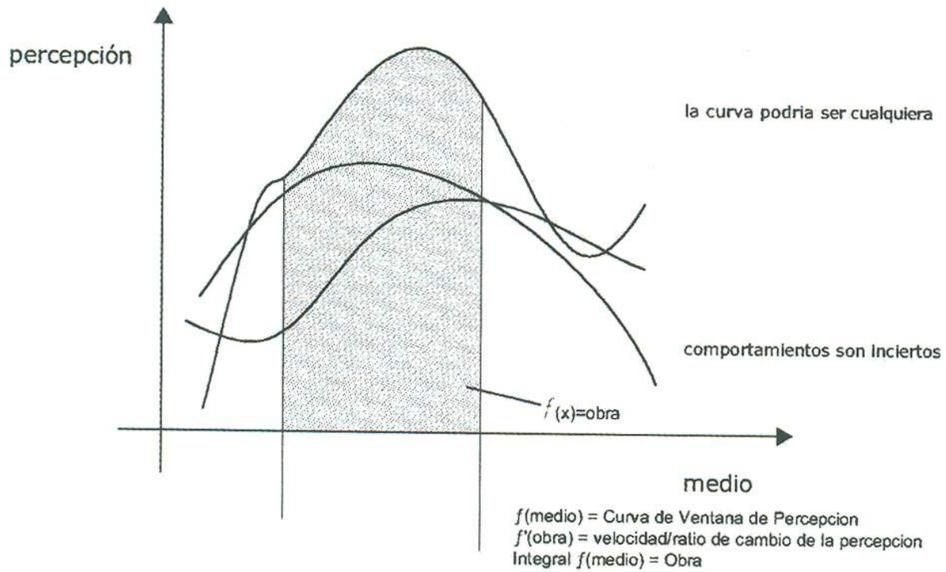


Vector/ A Quark. Grupo de acción - micro-político- articulado por protocolos de mutua cooperación entre individuos (unidades-operacionales-nódulos), quienes articulan operaciones de traducción y construcción de experiencias asociadas a través de ejercicios de enlaces estéticos que modulan un bloque de acción política abierta, desde el cual constituir laboratorios conceptuales - tester - de análisis, interpretaciones, sondeos, pruebas y despliegues dinámicos, de exploraciones - mapas sensibles tramados en vivo- , a través de plataformas digitales, análogas, discursivas, como dispositivo de deconstrucción sonoro-físico / óptico-sonoro, al suspender como módulo - logístico la "fijación" como fin último.

Marcelo Buscaglia

Vector/ A Quark. Operara una Estructura maquinal de interpretación - libre, diseñada por nol. Esta será articulada a través de flujos de información digital-análoga, los cuales serán traducidos en vivo, componiendo un espacio-tiempo de ejecución, de sonidos electrónicos y electroacústicos integrados, configurando "ventanas preceptúales".
Ver esquema.





Análisis del Esquema-gráfico

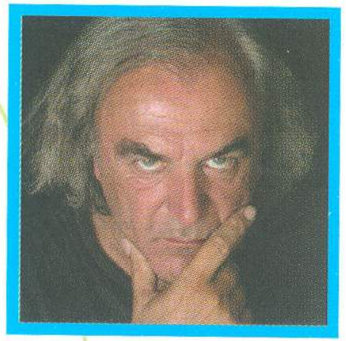
El ejercicio consta de un grafico donde se relaciona la percepción del individuo a través del medio. Esta relación describe una curva. Algebraicamente tenemos: f(MEDIO) = PERCEPCION. Esta función es por individuo e independiente, sin ser descartable una correlación existente entre curvas asociados a patrones individuales sensibles similares. La curva que describe la relación entre medio y percepción la llamamos curva de Ventana de Percepción. Ahora, el concepto de derivada en este caso aplica como la velocidad de cambio de la percepción en la medida que el medio cambia. Esta velocidad de cambio en términos matemáticos es la pendiente instantánea de la curva o derivada de la curva; aparece la relación, en la medida que aumenten el numero de medios, la percepción del individuo (sujeto) debería tender a disminuir (aparece ruido medial). En este caso la curva describiría una pendiente negativa, es decir rendimientos decrecientes marginales. La obra instantánea bajo este esquema se encuentra en el área bajo la curva - el área achurada. Un determinado rango de Medios, implica un nivel determinado de percepciones independientes. Para representarla matemáticamente debemos hablar de - Integral -. Por lo tanto la obra es el Integral de la función "Ventana de Percepción". El Integral como una herramienta para calcular el área de una superficie (en este caso irregular y descrita por la curva).

Pablo Duran / Roberto Meyer / Oscar Raby / Francisco Papas / Marcelo Buscaglia

Operadores en vivo:
Oscar Raby (o-inc) / Francisco Papas (jacobino discos) / Pablo Duran-Roberto Meyer (nol) / Marcelo Buscaglia (Astrocaglia)

CONCURSO JUAN DOWNEY

Jurado concurso Juan Downey



Alain Fleischer
Nace en 1944 en Paris.
Escritor, cineasta, artista y fotógrafo Después de sus estudios de Letras, lingüística y antropología, enseña en diversas universidades, escuelas de arte y de cine. Premiado por la Academia de Francia en Roma. Creó Le Fresnoy - Estudio Nacional de las Artes Contemporáneas, del cual es director. Autor de una veintena de obras de literatura y realizador de aproximadamente 150 películas. Sus obras de arte y fotografía son regularmente expuestas a través del mundo y dieron lugar a una retrospectiva en la Casa Europea de la Fotografía en París (2003-2004), en paralelo a una programación en el Centro Pompidou.

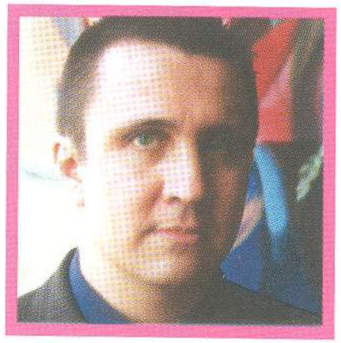


Edgar Endress
Edgar Endress, nació en Osorno, Chile en 1970. Recibió su magíster en Bellas Artes de la Universidad de Syracusa, en el estado de Nueva York. Desde 1995 trabaja en video, fotografía e instalación. El trabajo de Edgar Endress ha sido presentado en el New York Video Festival, World Wide Video Festival, Museo Reina Sofía, Museo de arte Contemporáneo de Boston, entre otros. Entre los premios mas importantes se encuentra el otorgado por la sociedad fílmica del Lincoln Center y Grand Marnier y la beca otorgada por Creative Capital en Nueva York. Edgar Endress actualmente vive en Virginia y trabaja como profesor titular en artes digitales en la Universidad de George Mason en Fairfax, EEUU.



Ali Akay
Nacionalidad: Turquía
Profesor de la Universidad de Bellas Artes Mimar Sinay. Ha realizado estudios interdisciplinarios de literatura, sociología, filosofía y arte moderno en Paris. Profesor visitante de la Universidad Paris VIII y la Universidad de Humboldt en Berlín (2005) Además es curador de la Galería de Arte Aksanat y del Museo de Arte Moderno de Estambul.

Publicaciones recientes: "Situaciones" (1999), Deconstrucción de Duchamp (1994), La vida del Rock en Estambul (1995), Puntos de Poder y Resistencia (1995).



Rodrigo Alonso
Buenos Aires, 1965
Licenciado en artes. Profesor de la Universidad de Buenos Aires y el MECAD de Barcelona. Investigador y crítico de arte especializado en nuevos medios, ha sido jurado y organizador de eventos artísticos y teóricos. Curador de exposiciones artísticas en el ámbito argentino e internacional, es autor de numerosas publicaciones sobre arte contemporáneo y, en particular, sobre media art.



María José Donoso

Obra: "EL arte de transformar la angustia en delicia"

DVD 3'

Este trabajo evidencia la forma en que el individuo puede hacer de un gesto en el que otorga todo su cuidado y dedicación, una búsqueda de goce que tiene como medio el despojo, hasta llegar al desgarro a través del cual se puede encontrar con "la experiencia interior" que enseña "el arte de transformar la angustia en delicia"

Mail: cosiroaririro@hotmail.com



Mochila.org

Obra: "Pérdidas", "Niño en la Playa", "Sin título"

Dvd 3'

Serie de videos realizados a partir de cintas encontradas. Realización de video siguiendo parámetros de pérdida y reencuadre, los cuales nos permiten alejarnos del original valorando el error y la interferencia producidos en la post producción.

Mail: info@mochila.org



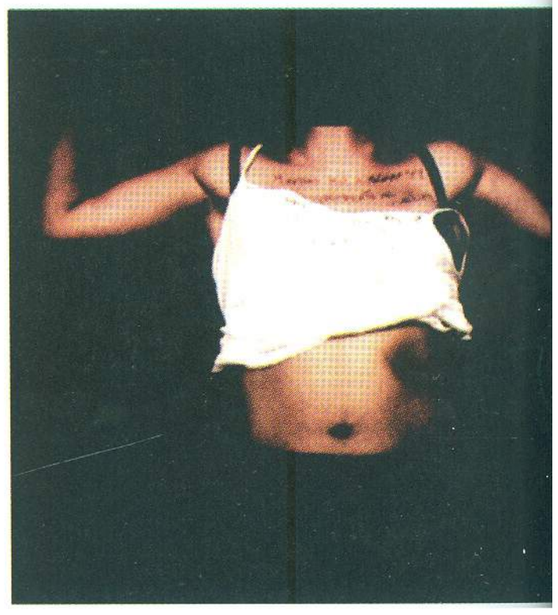
Javiera Alejandra Tapia Olivos

Obra: Inhabitando II

Dvd 4' 17''

A partir de un referente histórico se van reconstruyendo nuevos significados, tomando la obra de Leonardo Da Vinci, la Monalisa, tal como la utilizó Duchamp y Warhol. La obra es un objeto que muestra a partir de su reutilización el proceso de la modernidad y los cambios culturales.

Mail: tajaol@hotmail.com



Paulo Fernández - Sebastián Parada

Obra: CUT

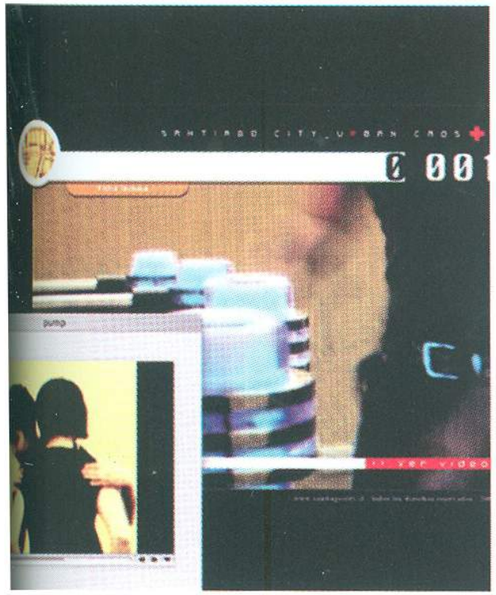
2'50

Realización audiovisual que en su gestación como lenguaje , utiliza como marco referencial el videoclip y video danza.

La utilizacion del cuerpo, como soporte grafico, mediatizado, enfocado en su posibilidad estética.

A través del enfoque pictórico , construido con luces y planos detalle se vislumbra la dualidad entre el espacio figurativo y abstracto, entrelazados en un montaje que determina su ritmo y textura , en relación a la banda sonora.

Mail: emperor@phenomena.cl

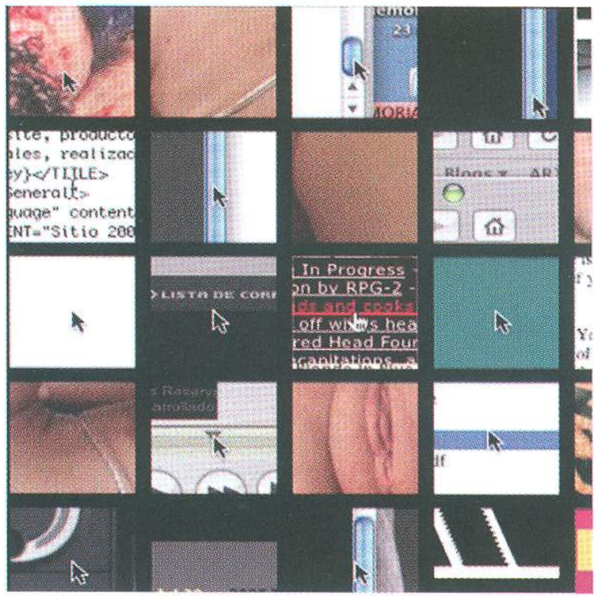


Paulo Fernández- Sebastián Parada

Obra: Santiago City Urban Caos

Proyecto multimedia de video en internet http://www.santiago-city.cl. 20 fragmentos de video documental experimental de corta duración, que utilizan el imaginario de ciudad como soporte para indagar, a partir de un enfoque estético, en la relación de personajes comunes y el espacio físico específico que los aloja: la ciudad.

Mail: emperor@phenomena.cl



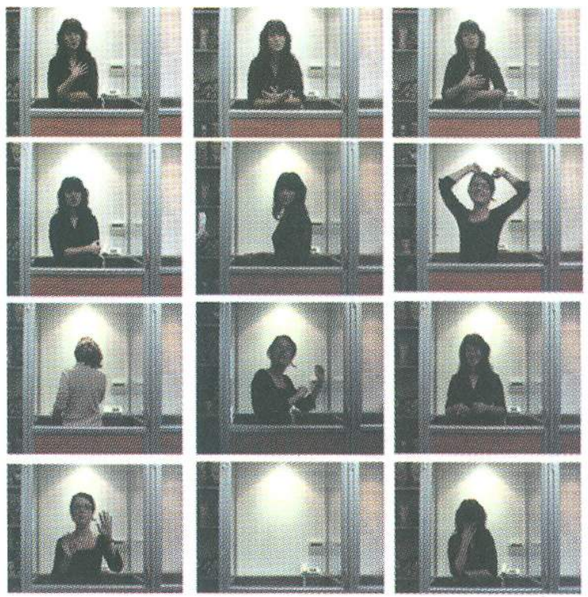
Gonzalo Felipe Geraldo Durán

Obra: Desktop

Dvd 1 ' 56

Desktop consistió en la realización de un video a partir de 35 registros de pantalla del computador (captura en formato video) del Escritorio o Desktop durante las jornadas cotidianas de uso. Los registros, de 80x80 px, fueron ordenados reticularmente, conformando una trama de videos.

Mail: borknagar@phenomena.cl



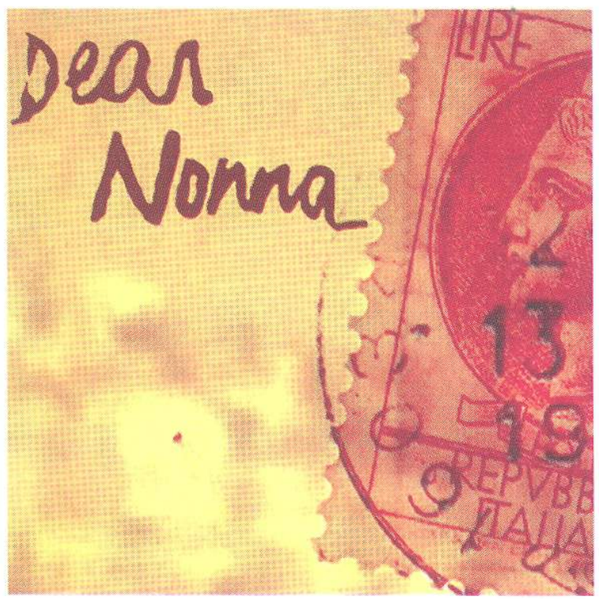
Maria Luz Gil (ARGENTINA)

Obra: Cabinas

DVD 4'

Este video habla de las experiencias asfixiantes y agresivas que todos vivimos, diaramente en neustro entorno. Los personajes representan la soledad y el desamor que produce la sociedad actual. La cabina representa el encierro, el lugar donde se anula el contacto con el exterior.

Mail: gilmarialuz@hotmail.com



Tiziana Panizza

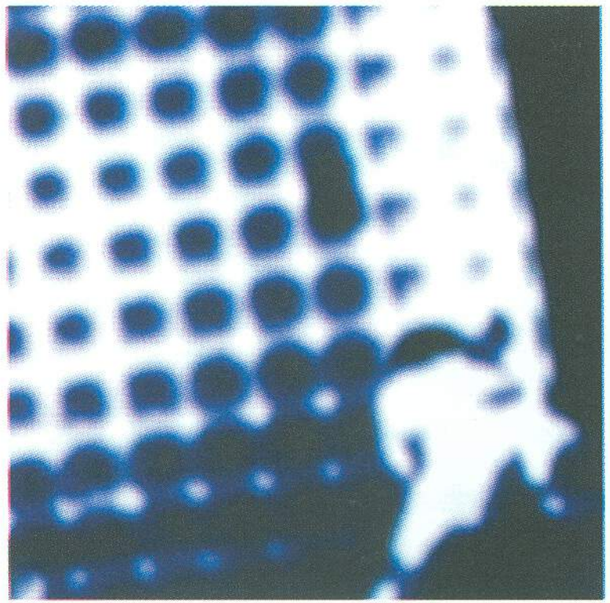
Obra: Dear Nonna: a film letter

15'

Dear Nonna es un trabajo que explora el tema de la memoria, los recuerdos y como nuestra percepción de identidad esta sujetos a ellos. Quiénes somos y hacia dónde vamos son preguntas que muchas veces se responden a partir de autodefiniciones que provienen de experiencias recordadas. Me interesó indagar la idea de que el presente es sólo una convención universal para algo que no somos capaces de percibir, porque no podemos detener lo que se convierte irremediablemente en pasado.

Mail: epanizza@yahoo.com

CONCURSO JUAN DOWNEY



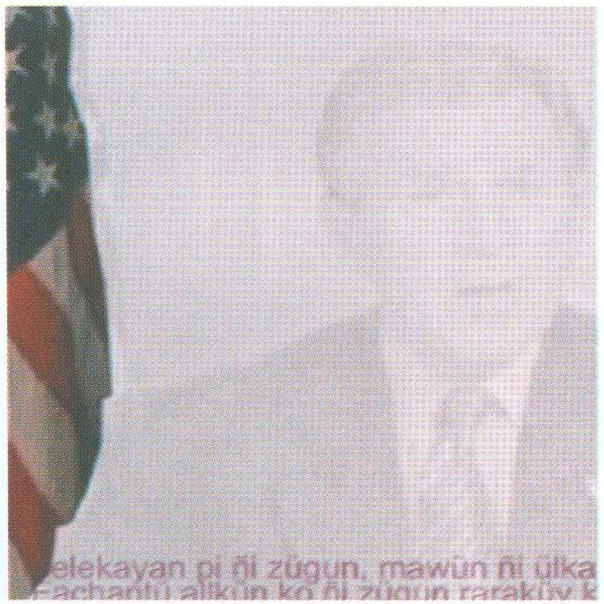
Luis Horta y Fernando Arredondo

Obra: Buenas cosas mal dispuestas

Formato: Video Digital 4' 40"

Luisfelipehorta@hotmail.com

Visualización del sexo suburbano en Santiago de Chile, explotación de la imagen sexual, lo oculto y el doble estándar de la líbido local a través de la utilización de imágenes alteradas y modificadas



Claudia Gonzalez Godoy

Obra: Bush

DVD 1'56"

Video confererencia dictada por el presidente de EE.UU. G. Bus, extraído de internet y articulado con un texto animado y escrito en mapudungun. Éste se elabora a partir de las relaciones que generan tanto la emergencia de las localidades y minorías como la homogeneización de éstas en el mercado y cultura global.

Mail: claudiapgg@gmail.com

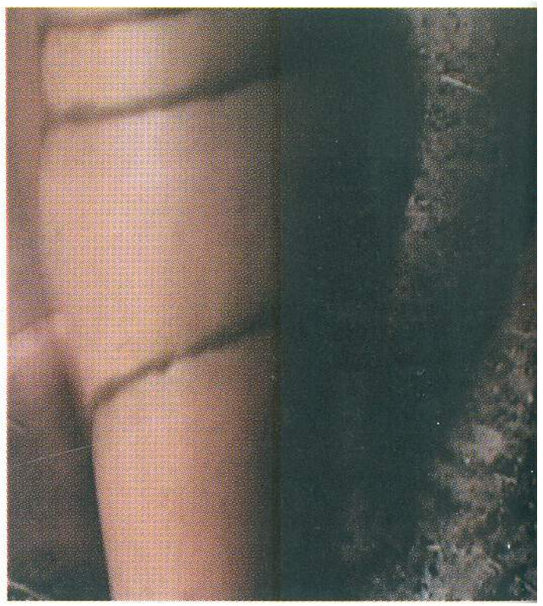


Juan Muñoz

Obra: En tránsito

"En tránsito" esta constituida por un plano secuencia con un solo accidente de cámara. Tiene la forma de un registro hecho con una cámara fija instalada en una correa transportadora de pasajeros en el aeropuerto de Francfort. Así la cámara acompaña las personas moviéndose con ellas por algunos instantes.

Son cuerpos que se desplazan sin que podamos ver sus rostros salvo algunas raras excepciones, no obstante, de su total anonimato va surgiendo un modo personal de estar en el espacio, sin habitarlo completamente. La secuencia parece así segmentarse en pequeñas unidades que entran y desaparecen ninguna idéntica a la otra pero tampoco portadoras de identidad.



Katja Berger

Obra: Psiquis

DV NTSC 6 ' 54 "

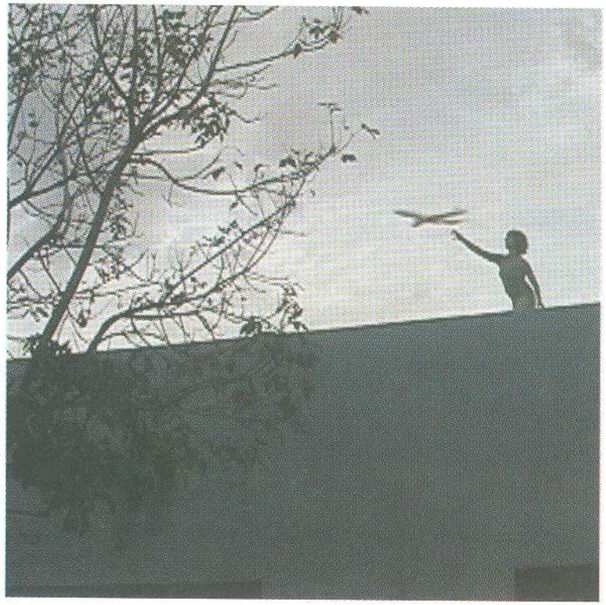
Mail: katsjasbw@yahoo.com

El propio cuerpo se ata / el desborde del ser / volcado al esterior / expuestas la emoción y acción/lo personal / se trastorna / en estado colectivo.

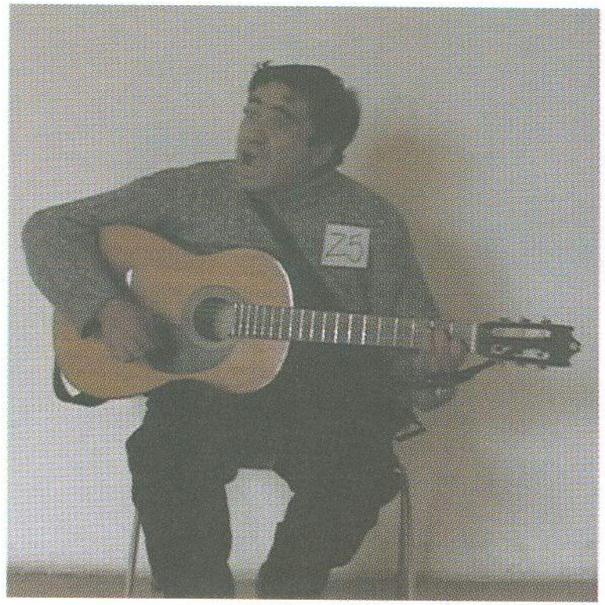
Seleccionados



Nicolas Grum
Obra: El cuerpo
Mail: ngrum@yahoo.com
4:39.
Por medio de la utilización de subtítulos se modifica el sentido de una secuencia de imágenes tomadas de un viejo programa de televisión, con el fin de convertir un programa de televisión en una sórdida discusión de rufianes.



María Jose Rojas y Albert Heta (CHILE /KOSOVO)
Obra: Plane
Mail: majoserojas@gmail.com
Video NTSC, 39'
Este trabajo nace desde la inquietud de entender el proceso de creación mutuo. Rojas y Heta trabajan temáticas diametralmente opuestas, pero en el tratamiento de los sujetos existen coincidencias formales y de temáticas de cuestionamiento del lugar del arte en nuestra sociedad. Ambos videos son juegos, o dinámicas en las cuales se escogen elementos icónicos, muy simples pero significativos para ambos creadores y se les deja interactuar, dando como resultado una obra abierta capaz de ser interpretada en su primera lectura o seguir ahondando dentro de las simbologías sugeridas.



Hilda Yañez
Obra: Casting
19'59''
Mail: Hildaya_ez@yahoo.es
Durante julio de 2004 Hilda Yánez realiza un casting con el fin de seleccionar a una serie de músicos que se desempeñan en el sistema de transporte público, para realizar una performance en el frontis del Museo de Arte Contemporáneo de Santiago. Por diversas razones muchos de ellos no fueron seleccionados. Esos son los no elegidos.



Paula Arrieta
Obra: Dosis mínima
http: www.arteymedios.cl/dosisminima
Mail: arrietapaula@yahoo.es
Sitio web interactivo y navegable que contiene 20 poemas visuales animados. Se mezclan la gráfica, la poesía y los medios digitales para configurar un sitio que cree un puente entre las distintas áreas. Además los poemas funcionan como una colección de citas, definiciones y figuras que atraviesan las distintas áreas de la cultura...

Donado por:
MAC

Fecha:

Bicentenario UC
soñemos juntos el 2010

El proyecto Bicentenario de Canal 13 cree que un país puede alcanzar su madurez sólo si reconoce su identidad y se enamora de su historia.

Con esta premisa nos hemos propuesto invitar a los chilenos a construir en conjunto la memoria íntima de Chile, participando en una revisión debatida de lo que somos, de lo que hemos sido y de nuestro futuro.

Se trata de hacer una reinterpretación del nacimiento de Chile como nación independiente y motivar a los chilenos a reencontrarse y mirar la historia a través de los vínculos que nos unen y de las posibilidades que esos vínculos nos abren hacia el futuro.

Con este propósito estamos desplegando, con un horizonte de 5 años, un sistema coordinado de proyectos televisivos, acciones de comunicación, eventos e iniciativas de nuevos negocios que en su conjunto contribuirán a entregar un sentido de largo plazo y potenciar la marca de Canal 13 y sus aliados comerciales.

Hemos convocado socios para esta tarea porque sabemos que no la podemos sacar adelante sin el apoyo y visión de otras instituciones comprometidas con los valores del Bicentenario de Chile. Son empresas que han querido asociarse a esta mirada atractiva de nuestro pasado, presente y futuro; una mirada que agregue valor a la celebración de 200 años de vida republicana, una mirada que logre emocionarnos y dar poesía al país al que pertenecemos. Estas empresas son Falabella, Empresas Copec, CCU-Cristal, Banco Santander Santiago, Lotería y Watts.

Nuestra historia nos ha demostrado que se puede soñar...Soñemos juntos el 2010.

CENTRO CULTURAL PALACIO LA MONEDA

CENTRO DE DOCUMENTACIÓN DE LAS ARTES





SONY®

LIKE NO OTHER, ES SER COMO NINGÚN OTRO. ES HACER LO QUE OTROS NO HACEN, ES PASIÓN POR LA INNOVACIÓN, LA TECNOLOGÍA, EL DISEÑO Y LA CALIDAD, PARA QUE DISFRUTES CADA MOMENTO DE TU VIDA Y TE SORPRENDAS COMO SI FUERA LA PRIMERA VEZ.

like.no.other™

000836

pxAR
DISEÑO

error
404
http://www.error404.cl

