

tesla

Encuentro de Cultura Digital

Encuentro De Cultura Digital.

tesla

“

“...De todos nuestros impedimentos, aquel que más retarda el progreso del hombre es la ignorancia, lo que Buda llamó 'el peor de los males en el mundo'.”

“El estancamiento que resulta de la ignorancia sólo puede ser reducido mediante la diseminación del conocimiento y la unificación de los elementos heterogéneos de la humanidad. Ningún esfuerzo merece más la pena...”

“Mi método es diferente. No me apresuro al trabajar. Cuando tengo una nueva idea, comienzo a construirla en mi imaginación, realizo mejoras y así el dispositivo empieza a operar en mi mente”

”

Nikola Tesla

Prólogo	_7
PCD	_11
Tesla	_13
Coloquio	_15
Políticas y dinámicas para la conservación del arte digital e interactivo	Arianne Vanrell
Herramientas y espacios de producción en arte y tecnología	Pedro Soler
Historia de la relación arte, ciencia y tecnología	Margit Rosen
El vocabulario del video	Woody Vasulka
Exhibiciones	_50
Frecuencia Modulada	Marcelo Arce
Interaccion Glitch	Claudia González
Tardonaturalezas	Laboratorio artes maquinicas
In útero	Benedicto López
Versión Beta	Ignacio Nieto
Anamorph.z++	Christian Oyarzún
Mover	Sebastián Skoknic
LaMeN.N.	Spencer + Orellana + Petrovich
SCL2110	Rodrigo Tisi
I love my biology	Ricardo Vega
Memory Frames	Andrea Wolf + Silvia Laura Carli
Mesa redonda	_95
Panorama Internacional	Margit Rosen + Woody Vasulka + Arianne Vanrell + Pedro Soler 8
Escena Local	Isabel García + Francisco Brugnoli + Lila Pagola + Margarita Schultz + Néstor Olhagaray + José Miguel Piquer
Antena	_70
Planetario USACH	Danieto + Flipper + Inmontauk + Ricardov
Antena Matucana100	01, Makaroni., Maco, El Banco Mundial
Antena Plataforma Vector	REACTABLE, Namm y Letu
Laboratorio Actualización Docente	_80
Biografías	_105
Agradecimientos	_113



La electrificación del arte, o la inevitable electricidad

La electricidad (del griego elektron, cuyo significado es ámbar) es un fenómeno físico que se origina en cargas eléctricas cuya energía se manifiesta en fenómenos mecánicos, térmicos, luminosos y químicos, entre otros. La energía contenida en la electricidad tiene su origen en pequeñas partículas llamadas electrones. Cuando los electrones se mueven entre los átomos se produce corriente eléctrica. Existe en diversos ámbitos de la biodiversidad y la naturaleza, y funciona como un dínamo que anima la voluntad de sobrevivencia, autodefensa, seducción, observación, y sustentabilidad de los seres vivos.

El ser humano "controla" la electricidad desde hace muy poco tiempo. Sin embargo, su uso ha sido una de las transformaciones más fundamentales y radicales en la vida cotidiana de las personas, que ha cambiado el día y la noche, los tiempos del trabajo, el sueño y la vigilia, la producción, la cultura y el arte. En el contexto social actual es impensable para el ser humano sobrevivir sin energía eléctrica. El caos que se produciría sería de tal magnitud que ni la más improbable historia de ciencia ficción superaría esta condición.

Esto conlleva a una extraña paradoja humana ya

que, por una parte la producción moderna de energía para sustentar las necesidades de la sociedad están destruyendo rápidamente el ecosistema y, a su vez, su uso es una necesidad vital de las personas, tanto como su relación con el entorno.

La primera aplicación práctica generalizada de la energía eléctrica fue el telégrafo de Samuel Morse (1833), invento implementado en el campo de las telecomunicaciones, comunión indisoluble de desarrollo hasta hoy en día.

En medio de la revolución rusa, Lenin definió al socialismo como la suma de la electrificación y el poder de los soviets. De hecho, en plena época de la industrialización, tanto el bloque socialista como el capitalista dependieron en gran medida del uso doméstico de la electricidad y del vapor para su producción económica.

En un artículo de Wikipedia publicado por un colaborador anónimo, la energía eléctrica es definida de la siguiente manera:

"...Se denomina energía eléctrica a la forma de energía que resulta de la existencia de una diferencia de potencial entre dos puntos, lo que permite establecer una corriente eléctrica entre ambos —cuando se los pone en contacto por medio de un



conductor eléctrico— y obtener trabajo. La energía eléctrica puede transformarse en muchas otras formas de energía, tales como la energía luminosa o luz, la energía mecánica y la energía térmica....”

¿Pero que sucede cuando la energía eléctrica llega a un obra de arte?

Varias son las respuestas posibles, ya que la pregunta en sí permite una amplia y compleja deliberación. En la práctica la obra de arte contemporánea, independiente de las ambiciones del creador, se convierte en una metáfora de un organismo vivo, condicionada a la interacción con sus futuros observadores. Es aquí donde se abre la gran promesa moderna de la interacción, en donde todos podemos ser artistas por un momento.

En una acción pionera, el cibernético británico Gordon Pask electrificó tres esculturas en el contexto de la exhibición curada por Jasia Raihardt “Cybernetic Serendipity” (1968, ICA, Londres), las cuales interactuaban entre sí a través del estímulo generado por señales lumínicas enviadas entre una obra y otra, las cuales eran rescatadas por sen-

sores de luz. El público tenía la opción de utilizar linternas y aumentar la excitación de los objetos, llevándolos también a estados de stress y fatiga de materiales.

Los diversos materiales utilizados para la producción de esta obra evidencian un uso interdisciplinario de técnicas y procesos, los cuales se basaban en exhaustivas investigaciones teóricas de lenguaje e innovadoras propuestas estéticas.

Hoy existe un número no despreciable de artistas que producen obras basadas -inconcientemente- en la existencia de una arquitectura tecnológica alimentadas de la inevitable electricidad. Sin electricidad la obra no funciona, depende energéticamente de la red eléctrica más cercana, y sin esa conexión, es como un cuerpo sin voluntad, energía, espíritu o alma.

Se podría pensar que cada obra posee diversas formas de adaptarse a esta condición. La inestabilidad de la electricidad es controlada a través de complejos sistemas que han tenido poca evolución en los últimos 100 años.

La obra electrificada permite diversas formas de interacción con el observador, extendiendo la posibilidad de desarrollo conceptual, narrativo y estético de ésta. Permite también que la obra genere patrones de aprendizaje y nuevas conductas relacionales diferentes a las del inicio de su “vida” como obra, mutando desde su concepción inicial.

Tesla, el eslabón entre la alquimia, la revolución post-industrial y la era post digital

En una imagen anónima el inventor y científico Nikola Tesla (Smiljan, Croacia, 1856 - Nueva York, EE.UU. 1943) es representado arriba de un rústico escenario con diversos instrumentos científicos al momento que realiza una demostración de cómo transmitir energía de manera inalámbrica. El público sorprendido levanta sus manos y expresan terror en sus rostros.

En esta imagen se pueden encontrar diversas similitudes con acciones asignadas a los alquimistas, los cuales realizaban demostraciones que en esa época eran percibidas como actos mágicos, pero que hoy en día son realizados en salas de clases del colegio más modesto.

La definición más conocida de la alquimia es la habilidad para reconocer y controlar la transmutación de un objeto desde un estado a otro, . Tomando esta definición, Tesla puede ser considerado como un puente entre conocimientos de la antigüedad y la modernidad, un hábil filtro y amplificador de procesos de innovación con respecto a los adelantos producidos por la revolución industrial y un precursor indiscutido del terreno actual de la revolución digital.

Observar, analizar y generar un debate en torno al aporte de Tesla en la historia de la humanidad, aparece como una acción clave para comprender los hitos que nos definen como sociedad, en un momento en que enfrentamos una situación desafiante en cuanto a la generación de protocolos e innovaciones tecnológicas en el ámbito de las telecomunicaciones,

El vínculo existente entre fenómenos naturales y la posterior interpretación desde el mundo de la ciencia y el arte, ha tenido momentos complejos en el transcurso de la historia. El lenguaje y métodos de representación de ambos campos -arte y ciencia- encuentra espacios relacionales que constituyen un común denominador en el contexto actual, el cual se ha podido potenciar en gran medida por las contribuciones de pioneros y visionarios como Nikola Tesla.

La Energía de Tesla electrifica el arte chileno

En este contexto es que Plataforma de Cultura Digital -espacio dedicado a la investigación, gestión y producción de arte en su relación con la ciencia y la tecnología- ha convocado a diversos artistas chilenos a desarrollar obras que reflexionen sobre diversos temas vinculados directa o indirectamente con las contribuciones de Tesla: invisibilidad, interacción a tiempo real, vibraciones sonoras, y dinámicas relacionales entre personas a través de tecnologías de la comunicación. Haciendo una abstracción de estas ideas y tomando la figura y trabajo de Tesla, es que los trabajos muestran un entramado de relaciones que se sustentan de manera fundamental en la idea de la energía y su transmisión. Así, la interacción con teléfonos móviles, agua, movimiento humano, imagen, sonido y tacto posibilitan que el observador se haga parte de la obra e interactúe con ella, produciendo de esta forma una energía entre el artista, la obra y su observador-interventor.

El trabajo de Tesla es el origen de una serie de innovaciones y cambios paradigmáticos fundamentales en el arte digital e interactivo. Esta exhibición se plantea como un reconocimiento de una serie de destacados artistas chilenos a esta condición global desde su perspectiva e identidad local, abriendo nuevas formas de diálogo entre arte, sociedad y cultura.



Plataforma Cultura Digital (PCD) es una organización de gestores, realizadores audiovisuales, artistas e investigadores que trabaja en un proyecto incubado en el Museo de Arte Contemporáneo (Parque Forestal), el cual aborda temas relacionados a la convergencia Ciencia Arte y Tecnología, enfocándose en las áreas de producción, investigación y gestión de exhibiciones.

Durante el año 2008 ha mantenido la Sala de Video Sur del Museo de Arte Contemporáneo (Parque Forestal) con una programación que abarcó exposiciones de video de Steina y Woody Vasulka (Pioneros del Video y Arte electrónico) Brian O' Reilly y Kumiko Omura, y la artista brasilera Tania Fraga.

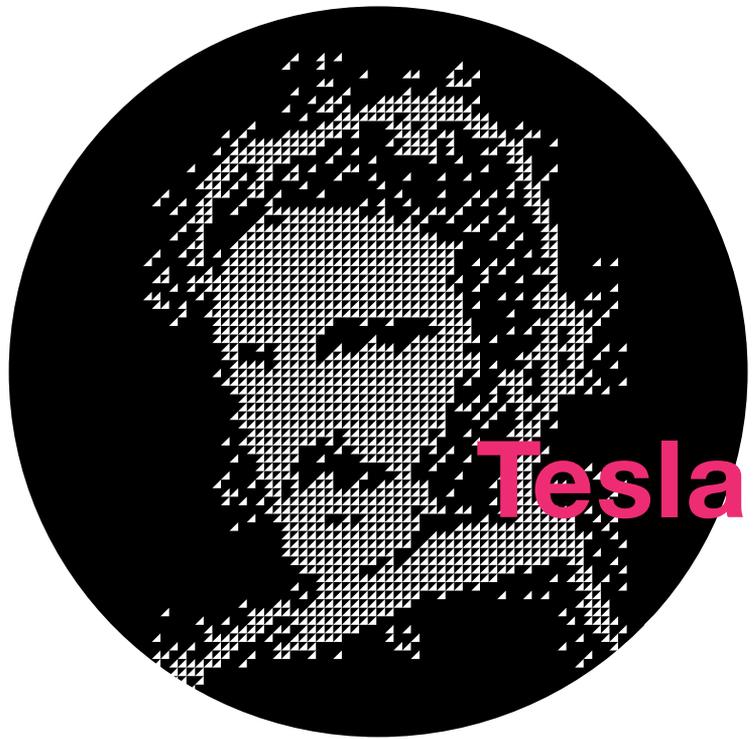
También se programaron diversos encuentros con artistas, charlas y seminarios en la sala de conferencias del MAC basados en la relación arte y ciencia.

La misión de PCD, se basa en facilitar instancias de encuentro entre artistas, investigadores y científicos para el desarrollo de proyectos comunes, esta iniciativa se plantea desde la idea de servicio público abierto a la comunidad, con un horizonte de transversalidad y pluralismo.

El ámbito de acción de Plataforma Cultura Digital, tiene relación al trabajo con Tecnología la realidad chilena nos habla de una historia nutrida, de artistas prolíferos en los ámbitos de la música electroacústica, el video experimental y de un tiempo a esta parte de trabajos de instalaciones interactivas y digitales. Por lo que el proyecto se posiciona con suma vigencia como un espacio abierto al debate y la reflexión de cómo el arte, la ciencia y la tecnología han sido factores cruciales de cambio y transformación de la sociedad.

Para el siglo que estamos empezando a vivir la reconfiguración de espacios libres, de encuentro y abiertos a la comunidad donde confluya la comunidad y la ciudadanía en su conjunto, son la clave para el desarrollo y fortalecimiento de nuestra sociedad.

Equipo Plataforma Cultura Digital
www.plataformaculturadigital.cl



[03.12.2008 > 31.01.2009]

TESLA, Encuentro de Cultura Digital

Coloquio | Exhibiciones | Mesas Redondas | Antena | Laboratorio Actualización Docente

Fundación Telefónica

Planetario USACH

Matucana 100

Museo Arte Contemporáneo Quinta Normal

Industria Cultural

TESLA: es un encuentro modular de Cultura Digital que reúne en Santiago de Chile a destacados representantes de la convergencia arte y ciencia del mundo.

Es organizado por Plataforma Cultura Digital, Fundación Telefónica y la Corporación Chilena del Video, en co-producción con Museo de Arte Contemporáneo, Circuito Cultural, Matucana 100 e Industria Cultural, generando una red de acción entre diversas organizaciones vinculadas al desarrollo y divulgación de la cultura actual.

Su objetivo se fundamenta en abrir un espacio de diálogo abierto a la comunidad, en el cual se refleje la producción actual de artistas e investigadores chilenos relacionados con la ciencia y la tecnología, así como también extender y fomentar la discusión y reflexión teórica, relacionada a estas temáticas.

Tesla: Encuentro de Cultura Digital, está dividido en cuatro secciones: Coloquio, Exhibiciones, Mesas Redondas, Antena (Conciertos Audiovisuales) y Arte y Tecnología, los cuales se desarrollaron entre los días 3 de diciembre del 2008 y el 31 de enero del 2009, el encuentro se desarrolló en cinco locaciones de la ciudad de Santiago: Edificio Fundación Telefónica, Planetario USACH, Matucana 100, Museo Arte Contemporáneo Quinta Normal e Industria Cultural.

.Coloquio

[03.12.2008 - 04.12.2008]
SALA DE CONFERENCIAS FUNDACIÓN TELEFÓNICA

Espacio de diálogo sobre la historia, teoría y gestión en torno a la relación entre ciencia, arte y tecnología. Destacados teóricos y artistas internacionales entregan sus ideas y visiones sobre estos temas.

▼ **Arianne Vanrell**

[Museo Reina Sofía - España]

Políticas y dinámicas para la conservación del arte digital e interactivo

Pedro Soler

[Hangar - España]

Herramientas y espacios de producción en arte y tecnología

▼ **Margit Rosen**

[ZKM - Alemania]

Historia de la relación arte, ciencia y tecnología

Woody Vasulka

[Artista, EEUU]

El vocabulario del video



[Museo Reina Sofía, España]

Arianne Vanrell

Políticas y dinámicas para la conservación del arte digital e interactivo

Las colecciones de arte electrónico o arte digital toman cada vez más fuerza dentro de las colecciones de museos de arte contemporáneo y, a pesar de que constituyen proporcionalmente sólo una pequeña parte de nuestras colecciones, nos enfrentan constantemente a retos para su comprensión, su exposición y su conservación, lo que en los últimos años ha impulsado estudios y proyectos de investigación que han involucrado a muchos museos y equipos de trabajo en áreas muy diversas.

Al igual que el arte contemporáneo propuso cambios importantes en las formas de exposición, comprensión y de consumo del arte -evidentes sobretudo en la segunda mitad del siglo XX, que llevaron a elaborar protocolos de trabajo y a establecer criterios de intervención y pensar sobre los límites de la restauración y conservación dentro de un marco ético que tomara en cuenta la autenticidad y originalidad de las obras, el mensaje del artista, etc.- en estos momentos estamos en un proceso de comprensión, desde hace algunos años, sobre propuestas de arte electrónico y nuevas tecnologías, el uso de nuevas herramientas, soportes y lenguajes de trabajo y de comunicación y su repercusión en nuestra forma de entender, percibir y conservar el arte.

El arte electrónico influye constantemente en nuestra forma de relacionarnos con éste, no sólo desde un punto de vista estético, sino desde su concepción, modificando valores y formas de presentación y exposición y de consumo del arte, hasta su existencia y su permanencia a través del tiempo.

La evolución técnica como fuente del proceso y el acceso cada vez mayor a ciertos niveles de tecnología han actuado como medios catalizadores y facilitado su uso en muchos niveles a través de un número infinito de propuestas y a través de comunidades cada vez más abiertas e interactivas.

El cambio constante de esta tecnología, la fragilidad de la mayoría de los soportes o herramientas de trabajo, hardware, software, lenguajes de programación y la compatibilidad entre ellos, nos inducen a reflexionar en soluciones y alternativas viables para la conservación de estas obras, tomando en cuenta su aspecto material y conceptual.

La obra *"The Thinker"*, "El pensador" de Nam June Paik, que forma parte de unas series creadas en los años 70, con elementos como "El pensador" de Rodin o esculturas de Budha que se observan a sí mismas en un monitor de televisión conectado a un circuito cerrado, parecen una buena ilustración de lo que ha pasado estos últimos años, en los que no hemos parado de pensar cómo mejorar estos sistemas de comprensión y en qué medida podemos contener esta obsolescencia de elementos tecnológicos en pro de una conservación de las obras a generaciones futuras.

A pesar de que la urgencia de migraciones de soporte, transcripciones de datos y emulaciones es

evidente y que estas son, en algunos casos costosas y constituyen gran parte del problema a resolver, dependiendo de la complejidad de cada obra, y las posibilidades técnicas y financieras de cada museo o colección.

En este punto, quisiera hacer algunas reflexiones paralelas a estos problemas técnicos, sobretodo porque el público de este encuentro está muy relacionado con la tecnología y el proceso de creación y tiene un buen tiempo pensando en éste problema.

Me gustaría proponerles enfocar el problema de uso, función o exposición de una obra dentro de un museo o una colección, que tiene como función principal la conservación de colecciones y de creaciones artísticas como evidencias o testimonios de expresiones de nuestro tiempo y de nuestra cultura.

En el departamento de Conservación y Restauración del Museo Reina Sofía realizamos, desde hace varios años, entrevistas a cada artista que expone en nuestro museo, para conocer su punto de vista y su posición sobre la conservación material y conceptual de su obra.

Una de las primeras preguntas que suelo hacerle a los artistas que entrevistamos es: ¿qué quieres transmitir?, ¿qué quieres hacer llegar al público?, ¿cuál es el mensaje?, ¿cómo quieres que se perciba tu obra?...como ven, no parecen preguntas tradicionales sobre cómo conservar o restaurar una pieza, y no es que luego no hablemos de conservación y restauración, calibrado, mantenimiento, etc., pero estos elementos subjetivos pueden di-

Nam June Paik,
The Thinker, 1974
Exposición: "Primera generación.
Arte e imagen en movimiento, [1963-1986]"
2006, MNCARS.
Colección Museo de Lyon, Francia



ferenciar nuestra percepción y hacer que una obra funcione o sea capaz de transmitir y conectar con el público o no.

Obviamente, al realizar estas entrevistas con el artista, una vez terminado el montaje y con la obra funcionando tal y cómo se concibió y según los parámetros del artista, parece lógico que hablamos de una obra que sabemos que cumple con estas características de transmisión del mensaje.

El problema o el planteamiento del museo, en cuanto a su conservación y su reinstalación a futuro, es cómo lograr estos resultados de comunicación si no se cuenta con instrucciones o información detallada sobre cada aspecto de la obra y qué hacer si se incorporan variables a través del tiempo y, como ocurrirá tarde o temprano en el futuro, si no contamos con la presencia del artista para descifrar estos cambios y tener la seguridad de que estamos exponiendo correctamente la obra.

Las alteraciones del espacio de exposición, que modifican en menor o mayor grado el recorrido, la percepción, el tiempo, la luz, el sonido, etc., son inevitables en montajes sucesivos, y el compromiso del museo radica en ser capaces de entender la obra y de garantizar un adecuado montaje independientemente de estas variables.

Esto se logra no sólo con el aporte del artista como fuente principal de información, y tomando en cuenta informaciones de su entorno, asistentes,

etc., como fuentes secundarias, sino, además, con el trabajo de equipo de todos los responsables de la exposición, montaje y conservación de la obra, entendiéndola *conservación* como un concepto amplio que implique una correcta investigación y documentación antes de adquirir o de decidir exponer una obra, el aporte de técnicos especializados en diseño, montaje, iluminación, informática, electrónica, etc. y el trabajo en conjunto con otras estructuras del museo como registro de obras, almacenes, montaje de exposiciones, conservación y restauración, etc.

Cada vez más, los museos, galeristas o coleccionistas en general solicitan al artista instrucciones detalladas de sus obras, sus elementos, su importancia relativa, si pueden o no ser sustituidos. Estas instrucciones pueden ser el punto de partida de más interrogantes, pero sin duda lo son de muchas soluciones.

La información obtenida debe ser de fácil acceso, disponible y ordenada en función de jerarquías o temas de interés para mejorar su consulta y permitir el acceso a investigadores de todas las áreas, según las preguntas que necesitemos responder en cada momento, que no nos distraigan de nuestros objetivos o intereses puntuales y sin ocasionar pérdidas de tiempo.

La comprensión también se ha visto afectada por prácticas de documentación, realizadas por artistas o testimonios de *Performances*, *Happenings*



Ben Rubin y Mark Hansen
"The Listening Post"
Entrevista durante la exposición "Máquinas & Almas, arte digital y nuevos medios"
2008, MNCARS

etc., que pueden confundirse con la obra, en un intento de conservar el momento, ya que en muchos casos suponen la única muestra o referencia de una obra.

La información disponible que se ofrece actualmente al público explica cada vez más su carácter de documentación ligada a la obra, valorizando la importancia de la percepción en el momento de la realización de estas manifestaciones: *-Performances, Happenings-*, etc.

Desde un punto de vista más práctico, la información obtenida, tanto de discusiones o de resultados técnicos, como de aspectos ligados a la percepción de elementos sensoriales permite garantizar la transmisión de montajes en un incesante flujo de préstamos de obras en todo el mundo.

La recopilación tradicional de información sobre el "historial" de la obra: cómo ha sido montada o exhibida en diferentes espacios y su relación con el público, pueden aportar soluciones prácticas y, en la mayor parte de los casos, más estéticas que técnicas en montajes sucesivos.

A través de ésta jerarquización y estructuración de la documentación, debemos ser capaces de entender la obra y de re-exponerla o de re-interpretarla, reduciendo la dependencia de la presencia del artista en cada montaje y garantizando la transmisión del mensaje en nuevos espacios.

Un factor importante de riesgo de deterioro que implique o impida una correcta percepción de una obra, sobretodo a nivel de uso y funcionamiento durante exposiciones en museos, es la interactividad que proponen muchas obras digitales o electrónicas.

Una obra interactiva supone un tiempo y un espacio determinado, un recorrido, visual, auditivo, perceptivo, etc. La importancia del tipo y de la calidad de percepción de cada obra, conociendo cómo fue inicialmente, qué se quiso proponer o plantear como percepción y cómo debe ser transmitido este mensaje y de qué forma debe ser recibido por el espectador, por lo que constituyen un gran reto en la exposición y conservación de este tipo de obras.

La documentación en este punto es difícil de realizar ya que supone una referencia subjetiva de la obra, e implica relaciones o vivencias personales en cada caso.

La interactividad permite un mayor acercamiento del espectador y una diversidad de percepciones y lecturas según el público, lo que es sin duda muy interesante como propuesta, pero que necesita un cuidado más intenso durante la exposición que debe ser tomado en cuenta desde la concepción de la misma, no sólo a nivel estético, o de percepción y de discurso temático sino desde un punto de vista práctico, mediante la asignación de medios y de presupuesto para garantizar su mantenimiento y su funcionamiento durante la exposición, tomando



en cuenta alternativas de mantenimiento por medio de contrataciones externas o capacitación técnica especializada del personal del museo, etc.

Es muy importante promover una participación activa de todos los equipos que participan en las exposiciones del museo, informando y entrenando al personal de mantenimiento, guías y de seguridad de las salas para que sean capaces de detectar daños desde los primeros momentos que éstos ocurren, y de cómo y a quién hay que informar en cada caso, para que se tomen las acciones de mantenimiento, calibrado, sustitución, etc., que hayan sido contempladas para cada incidente y para cada obra.

El público tiene ahora un rol más participativo, no sólo dentro de su comunidad sino a través de un mundo cada vez más global a través del *Net Art* y de la participación de colectivos y de usuarios ilimitados y, en cierta medida incontrolables, lo que ha sido utilizado como motor de creación en muchas propuestas artísticas.

En este sentido, el uso de la tecnología, como herramienta o como soporte de expresión plantean problemas diferentes en cuanto a su comprensión y sus posibilidades de conservación a través del tiempo.

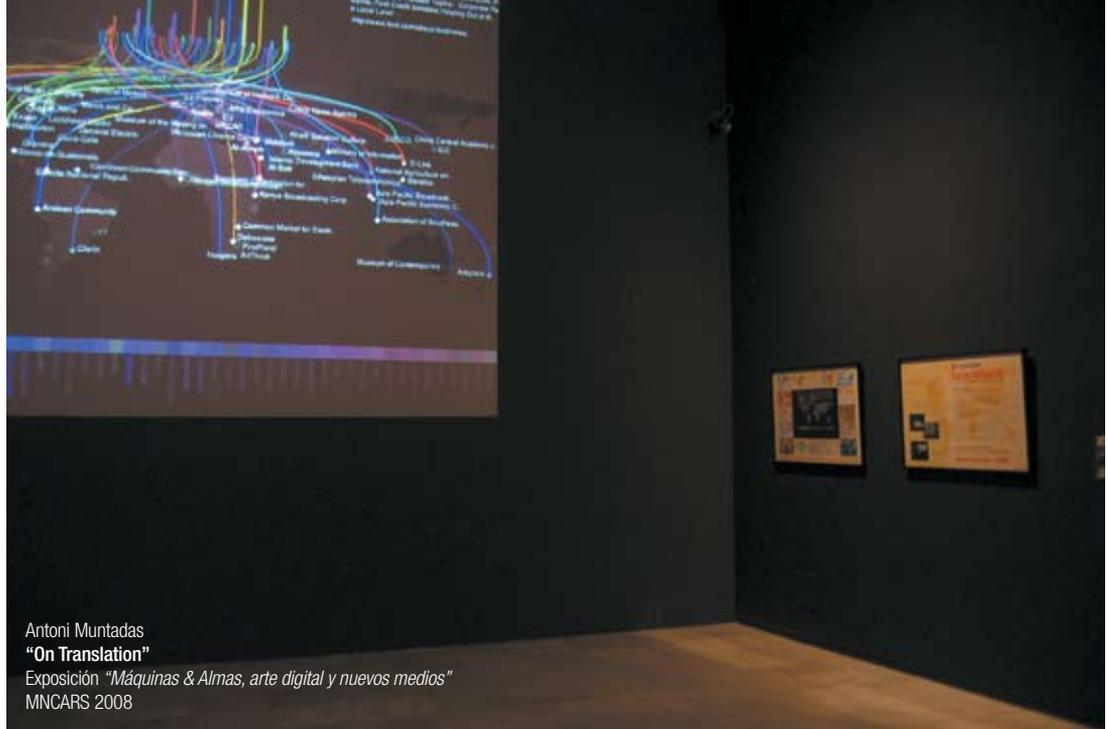
Mediante algunos ejemplos de obras expuestas en dos exposiciones del MNCARS, una de ellas llamada "*Primera generación. Arte e imagen en movi-*

miento, [1963-1986]", realizada entre 2006 y 2007 en Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y la segunda, que acabamos de desmontar llamada "*Máquinas & Almas, arte digital y nuevos medios*", quisiera ilustrarles algunas de nuestras inquietudes y cómo hemos aprendido y solucionado algunas dudas a través de la experiencia con estas obras.

Los primeros ensayos desde y sobre la tecnología, el uso de medios de comunicación como elementos en la elaboración de propuestas artísticas con un contenido conceptual de crítica contra el sistema -como las obras de Nan June Paik, Kubota o Wolf Vostell, utilizando elementos tecnológicos hoy obsoletos y de difícil conservación, reparación o sustitución en el mercado- nos hace pensar en problemas de la conservación física de la obra y de la dificultad de transmitir el mensaje de la misma.

El uso de elementos y equipos discontinuados en el mercado, como los proyectores de diapositivas, los hacen particularmente frágiles. Al mismo tiempo, la excelente calidad de imagen hace que su uso por artistas de todo el mundo sea inmenso, por lo que es un problema real y de difícil solución a largo plazo.

A parte de estos problemas de obsolescencia, tanto la falta de documentación inicial, como el grado de intensidad del imantado de algunas de las obras de Nan June Paik -como las series de "*Magnet TV*", etc.- pueden ofrecer dudas en actuaciones de restauración que podrían haber tenido una solu-



Antoni Muntadas
"On Translation"
 Exposición "Máquinas & Almas, arte digital y nuevos medios"
 MNCARS 2008

ción técnica relativamente simple, si hubieran sido documentadas al momento de su creación.

La documentación y la información del artista para la fabricación de elementos estéticos o funcionales permiten su reconstrucción a través del tiempo, como en el caso de estos cubículos de Muntadas o el montaje de Obras de Paul Friedlander en las que se estudian y documentan prácticamente todas las variables desde al taller del artista.

En ejemplos que tienen que ver con la interactividad, el espacio necesario para la explicación y su uso por el espectador, es a veces parte de la obra, como en este caso del artista Antoni Abad y su obra "*Canal Moto*boy", que es en realidad un sistema de comunicación diseñado y expuesto a través de la red y que se expone dentro de un contexto museográfico de una manera didáctica, necesaria en muchos casos para que el público sea capaz de entender el mensaje, como este caso de Muntadas "*On Translation*" y sus obras basadas en el estudio de las interacciones y la influencia de los medios de comunicación y del lenguaje.

La obra "*Palimpsesto*", de Daniel Canogar, recientemente expuesta en el MNCARS, el proyecto "*Tecura*", de Evru o los "*Mirror*" de Daniel Rozin, son muestras que reflejan la dependencia del espectador para su existencia.

Hablando de documentación, la presencia de testimonios y documentos de performances o inter-

venciones como partes de la obra, ejemplos de Mary Lucier y Valie Export nos recuerdan también el papel de la fotografía como documentación y también sus limitaciones en la percepción de estas experiencias.

Finalmente, la participación del artista en la transmisión del mensaje, el uso de entrevistas y la elaboración de instructivos de funcionamiento que puedan cotejarse en préstamos entre museos, con el uso de otros equipos de montaje y de trabajo, son herramientas que estamos implementando para construir las bases de nuestra comprensión e información.

Como reflexión final, creo que no tenemos una respuesta ni una solución única para estos planteamientos. Como hemos visto, cada obra propone aspectos nuevos y diferentes grados de dificultad para su comprensión, documentación, difusión, etc.; sin embargo, algo que puede ayudar a conservarlas, con mayor o menor grado de efectividad, es nuestra curiosidad y disposición a trabajar en equipo, a intercambiar información y a aprender de errores y de aciertos.



[Hangar - España]

Pedro Soler

Herramientas y espacios de producción en arte y tecnología

Hangar es un centro de producción e investigación para los artes visuales creado por la Asociación de Artistas Visuales de Cataluña (AAVC) en 1997 en un edificio industrial rehabilitado en el recinto de Can Ricart, al barrio de Poblenou de Barcelona.

Can Ricart, nombrado por la familia que la construyó en mediados del siglo XIX, era una de las fábricas pioneras de la "Manchester Catalan", el motor de la revolución industrial en Cataluña. Con el tiempo y el crisis de la industria de textil a principios del siglo XX el recinto fue dividido en unidades más pequeñas y acabó, a principios del siglo XXI, albergando una gran variedad de actividades – talleres de artistas, imprenta, talleres de componentes para la industria automóvil, herrería, taller de madera, un bar, etc.

La decisión en 2005 del propietario de derrumbar el recinto encendió protestas de vecinos, historiadores, activistas y artistas. Los colectivos, agrupados en el Plataforma Salvem Can Ricart, lograron parar el proyecto, salvando un gran parte del recinto de la destrucción. Pero era una victoria sólo en parte porque no se pudo salvar los usos – hoy en día Hangar es el último proyecto que queda dentro del recinto, esperando la reconversión de los otros espacios en nuevos equipamientos.

El espacio de Hangar actualmente mide 1800 metros cuadrados dividido en dos plantas y es el espacio originalmente alquilado por la Asociación en 1987. Este año (2008) se ha firmado un convenio con el Ayuntamiento de Barcelona, ahora propietario de los edificios salvados, para una cesión de este espacio, además de dos naves contiguas y la casa del portero (unos 800 metros cuadrados adicionales), por un periodo de 10 años.

Actualmente Hangar cuenta con quince talleres individuales albergando artistas que trabajan un gran variedad de medios desde la pintura hasta el sonido, un medialab (área de imagen digital y laboratorio de electrónica), un servicio de edición de vídeo, un plató y un espacio polivalente, un servicio de alquiler de equipos técnicos y asesoramiento de producción.

Además, Hangar organiza un amplio abanico de actividades: workshops especializados, un programa de formación continua para artistas y un programa de intercambios internacionales. El foco del centro es exclusivamente la producción e investigación en los artes - no dispone, por poner un ejemplo, de una sala de exposiciones.

La idea de base de Hangar parte de la idea de una colectivización de recursos - no es necesario ni posible que cada artista tiene todo que le hace falta para crear, pero juntos los artistas pueden crear un centro de recursos que el si proporciona todo lo necesario para la creación. El hecho que los artistas se asocian también da una capacidad política mucho más importante - un centro del tipo de Hangar no puede existir solo con la iniciativa de un individuo.

"Hangar simboliza la ampliación en la dirección correcta del concepto de cultura que hace falta utilizar a las ciudades. A los años 70 y 80, la cultura había de llegar a todo el mundo y a los 90 se introdujo el concepto que el apoyo a la creatividad personal era fundamental en la política de una ciudad". Ferran Mascarell, (El Periódico 22.06.07)

Como es lógico por el carácter publico del centro - su financiación es casi totalmente con dinero publico - el acceso a los servicios de Hangar, a las actividades y a los workshops que organizan es abierto a todo creador sin restricciones. Cuando hace falta hacer una selección - como es el caso de la asignación de talleres (por un tiempo máximo de dos años) o de becas internacionales - Hangar establece un sistema claro y transparente, mediante concursos públicos abiertos a la participación de cualquier artista. Un jurado de expertos independientes hace la selección de las propuestas entre todas las solicitudes recibidas, en función de su calidad e interés artístico. Los expertos también hacen el seguimiento de la trayectoria profesional de los artistas residentes mediante reuniones regulares.

Este jurado es el que Hangar denomina la Comisión de Programas, un órgano clave para asegurar la transparencia del centro. La comisión de Programas está formada por una mezcla de tres artistas y dos críticos de arte, docentes o comisarios y por lo tanto muy afines a las nuevas generaciones de creadores. La Comisión se renueva cada 2 años según la selección de la Asamblea General de Socios de la AAVC y se completa con la asistencia de un representante con voz pero sin voto de las



Bestué y Vives

tres instituciones principales que financian Hangar (Ayuntamiento de Barcelona - ICUB, Departamento de Cultura de la Generalitat de Cataluña y Diputación de Barcelona). De esta manera, las administraciones públicas siguen el día a día de la evolución del centro y comprueban el buen uso de los recursos públicos.

Actualmente forman la Comisión de Programas los artistas Luis Bisbe, Marcel·li Antunez, Carles Guerra, el comisario David Armengol y la crítica de arte Pilar Parcedisas. Durante el periodo de 2006 y 2007 eran Martí Anson (artista visual), Jorge Luis Marzo, (crítico y comisario), Alicia Vela (profesora de Bellas Artes a la UAB), Pilar Bonet (profesora de arte contemporáneo de la UB, crítico de arte y comisaria) y Eugeni Bonet (artista visual y comisario).

Con más que 10 años a sus espaldas esta claro que Hangar ha cambiado mucho. Su equipo ha crecido mucho con el énfasis puesto en la capacidad de dar un servicio de calidad a los creadores:

“Cuando hace siete años llegué a Hangar éramos un equipo de personas pequeño con una gran responsabilidad: ofrecer servicios de producción a los artistas visuales y llamar la atención sobre las carencias de nuestro contexto en infraestructuras de este tipo, proponiendo un modelo de gestión sólido y transparente. Al largo de estos años este equipo ha ido creciente y ha vuelto más especializado (yo empecé con al cargo genérico de la ‘coordinación’ del centro y actualmente estoy al cargo de la área

de Producción), utilizando la flexibilidad dada por ser un proyecto independiente por adaptarse a los cambios vertiginosos de la producción artística, con la aparición de nuevas dinámicas de trabajo de los artistas, de nuevos centros y de cambios en el contexto, de las nuevas tecnologías y sus nuevas aplicaciones. Actualmente, a través de la Central de Producción, Hangar ofrece los servicios más especializados en producción artística, que tienen en cuenta tanto los/las artistas que empiezan (con servicios gratuitos de asesoramiento) como quien necesita servicios profesionales para la gestión y producción integral de sus proyectos.” Carme Romero, encargada de producción en Hangar.

Una de las áreas que más ha crecido en los últimos años ha sido el laboratorio (Lab) de interacción. Este servicio empezó hace 3 años delante de la clara necesidad de un espacio para la elaboración de proyectos necesitando a la vez electrónica (hardware) y programación (software). Con el énfasis puesto en el software y el hardware libre (como es lógico para un centro público), el servicio dispone de un laboratorio bien equipado y tres empleados a media jornada – ellos mismos muy implicados en la creación. A tenido un gran éxito porque ha permitido a muchos artistas de realizar proyectos – como Bestué y Vives con la Historia del Alacrán Enamorado - que hubieran sido sencillamente imposibles por razones de precio y conocimiento técnico, además de generar a su alrededor un importante comunidad de creadores.



Espacio Polivalente

El programa de residencias del Lab ha generado un contexto de intercambio de conocimientos entre creadores internacionales (Chris Sugrue, David Cuartielles, Hans Christoph Steiner, entre otros) y la escena local – dinámico importantísimo en un mundo en constante evolución.

Aún así Hangar solo, no puede responder a las necesidades de espacio de la comunidad de creadores de Barcelona, sobre todo que la cantidad de espacios de creación al Poblenou – acorralados por el crecimiento abusivo de los precios de alquiler y la remodelación urbanística sin escrúpulos ni sensibilidad hacia el barrio – ha ido decreciente radicalmente. De los 112 artistas participantes a los Talleres Abiertos de 2001 hemos pasado a unos 50 en 2007.

En respuesta a esta situación y forzado por la *okupación* de una parte de Can Ricart por el colectivo La Makabra, el Ayuntamiento de Barcelona anunció un ambicioso plan denominado “Fábricas de Creación” que toma a Hangar como modelo - edificio industrial, gestión por parte de los propios artistas y financiación pública. El plan consiste en adquirir espacios industriales en desuso y adaptarlos para ser utilizados por colectivos de creadores - artistas visuales, de danza, circo y otros para venir. Hace poco se ha anunciado la cesión de la nave central de la fabrica Fabra i Coats en el barrio de San Andreu al ICUB para hacer un centro de creación. El recién nombrado director, Sergi Diaz, se da dos años para ir acercándose a los colectivos de crea-

dores de la ciudad afín que las instalaciones sean realmente útiles. La primera convocatoria será para artistas relacionados con la música y desde allí se ira palpando las necesidades de los creadores de la ciudad.

Muchos son los artistas que han pasado por Hangar en estos últimos diez años, como residentes o usuarios de los servicios. Entre ellos se encuentran Antoni Abad, Montserrat Soto, Eulàlia Valldosera, Domènec, Alicia Framis, Fernando Sánchez Castillo, Susana Solano, Pep Durán, Tere Recarens, Ibon Aranberri, Joan Morey, Jordi Mediano, Jordi Ribes, girlswholikeporno, Miguel Soler, Juan López, Javier Arce, Pauline Fondevila, Momu & NoEs, Johanna Reich, Yves Degoyon, Radiopaca, Vahida Ramujkic, Juan Carlos Bracho, Jorge Satorre, Tjasa Kancler, go fist foundation, estudioilivre (Brasil), Ricardo Iglesias, Gerard Kögler/, Enrique Radigales, Simona Levi, Maria Stamenkovic, etc. Otras, como Sebastián Romo, Fleur Noguera, Ángel Sánchez Borges, Marieke van der Lippe, Julie Faubert o Héléne Tremblay, han llegado a Hangar a través de su programa de intercambios internacionales.

El programa de intercambios internacionales de residencias de artistas se inició en el año 1998 (1er acuerdo internacional con P.S.1 en Nueva York) como un servicio de mas por los artistas y una manera de contribuir a corregir la ausencia del arte contemporáneo español en el panorama internacional. Los artistas que reciben las becas que otorga Hangar tienen que ser residentes en España y



las solicitudes están examinadas por la comisión de programas. Cuando hay intercambio, el centro al extranjero manda un mínimo de cinco dossier y la comisión decide sobre le artista que finalmente residiera en Hangar.

Conceptualmente el programa de becas se divide en tres líneas principales – movilidad europea (son las únicas que no son de intercambio – es una manera para un artista de salir de su contexto habitual y dedicarse únicamente a su obra durante 2 o 3 meses), investigativa (son becas de intercambio con países lejanos – Hangar envía un artista y, a su vez, recibe uno) y de producción. Este última línea se esta abriendo en 2009 con un acuerdo con el MIS en San Pablo (Brasil), un espacio para la creación y exposición de arte digital. Esperamos abrir también intercambios con centros especializados en otros medios como los artes de la impresión.

En 2008 Hangar ha trabajado con Duende a Rotterdam (Holanda), Fondazione Pistoletto a Biella (Italia), Fonca- Cenart en México D.F. (México), Ssamzie Space en Seoul (Korea), el Basilisco en Buenos Aires (Argentina) y, vía la Generalitat de Cataluña y el Conseil des Arts et des Lettres de Québec, Axenéo7 a Québec (Canadá). En 2009 Hangar trabajara también con Tokio y San Pablo.

Pero la dimensión internacional de Hangar no reside sólo en los intercambios y residencias. El 2006, por ejemplo, Hangar ha colaborado con el Museo Aboa Vetus - Ars Nueva para la Bienal de Tur-

ku, de Finlandia, enviando diez artistas españoles. La Bienal se celebró en mayo de 2007 y una selección de los artistas escogidos por la bienal - cinco artistas españolas y cinco finlandesas- han expuesto al Centro cívico Can Felipa, centro con quien Hangar mantiene una relación estable. En 2008 la colaboración ha sido con Portugal con el proyecto de Luso-Phonia. Esta relación entre tejido local y tejido internacional es especialmente importante para Hangar.

En 2007 y 2008 Hangar constituyó el nodo en Barcelona de el ambicioso proyecto “Signs of the City”, que cuenta con instituciones de Londres, Berlín y Sofía y recibe financiación de la Comisión europea. También en Barcelona, Hangar ha trabajado estrechamente con Artibarrí - una red catalana de iniciativas creativas para el cambio social. El proyecto terminó con una exposición en el centro cívico Can Basté. En el mismo año de 2008 Hangar organizó un doble taller de creación audiovisual dentro de las actividades del bienal de Cairo, Egipto.

Al nivel de España, Hangar ha colaborado extensivamente con el Centro de Arte Laboral en Gijón, Medialab Prado en Madrid y la Casa Invisible en Málaga. En Cataluña, Hangar participa a la Red de Centros de Producción (<http://xarxaprod.cat>), una iniciativa que agrupa espacios de creación de todo Cataluña bajo unos mismos objetivos de colaboración y accesibilidad.



A la ciudad de Barcelona, Hangar ha colaborado con instituciones como el MACBA, la Capella o el Centro d'Arte Santa Mónica. Estas colaboraciones han ido desde recibir un artista invitado por la invitación para un taller hasta producir exposiciones o proponer eventos como el Nit*Casm.

Al nivel del barrio de Poblenou, Hangar ha participado y ha sido anfitrión de la Plataforma Salvem Can Ricart y ha construido redes de afinidad y cooperación con el barrio. Desde su participación a Talleres Abiertos Poblenou - desde 1997 a 2002 y de nuevo a partir de 2006 (<http://www.laescocesa.org/top2008>) - ha empezado a colaborar en la Fiesta Mayor - la fiesta anual del barrio -, con el festival Escena Poblenou, ha profundizado su relación con el Centro cívico Can Felipa (relación establecida desde hace años), el Niu y otros espacios de creación como La Escocesa. Una red que empieza a emerger de las ruinas del qué una vez fue el Poblenou de los artistas.

Todos estos proyectos muestran el importante papel de Hangar como elemento articulador en las relaciones entre artistas y diferentes niveles de territorio. Desde la base de los creadores del mismo Hangar, del barrio, de la ciudad, de Cataluña, del Estado Español, de Europa y del mundo. Como centro de producción Hangar se considera parte esencial de una ecología de la creación, inseparable de la multitud de actores locales, nacionales e internacionales que la componen - galerías, instituciones, grupos, asociaciones, movimientos,

creadores, vecinos. Hangar seguirá evolucionando, buscando sinergias a todos los niveles, para desarrollar plenamente esta ecología para que la creación sea accesible a todos y todas.

Para más información
<http://www.hangar.org>

Para un relato de todas las actividades de Hangar anualmente, consulta las memorias
<http://www.hangar.org/docs/memorias>

Para las actividades de los artistas residentes
<http://www.hangar.org/docs/newsletters>

Para recibir noticias de las actividades de Hangar
<http://llestes.hangar.org/mailman/listinfo/general>



[ZKM - Alemania]

Margit Rosen

Historia de la relación arte, ciencia y tecnología

Suaves Escalofríos. Un caso de estudio para la relación Información, Tecnología, Ciencia y Arte en los 60´.

“Las máquinas conquistan nuestro mundo de manera discreta; es decir, el mundo de nuestros pensamientos”. Con esta clase de formulaciones el filósofo francés Abraham A. Moles en 1965 trata de llamar la atención de los habitantes del mundo del arte sobre los decisivos cambios que están acaeciendo en los países industrializados: *“las máquinas que procesan información son las que definen cómo vamos a actuar”, “la secreta revolución”* causada por la tecnología computacional. Mientras innovaciones como el motor a vapor, el motor de gasolina y la electricidad acaparan el paisaje, artistas y curadores de manera inesperada responden a algo que hasta el momento sólo habían visto en los periódicos, la aparición de publicaciones científicas y novelas de ciencia ficción. Especialmente en Europa los computadores aún permanecían ocultos en centros de procesamiento de datos en las universidades o en centros de investigación en corporaciones privadas.

El texto de Moles se dirigía al movimiento artístico llamado “New Tendencias” (Nuevas Tendencias), como a los visitantes de la exhibición “New Ten-

dency 3” en Zagreb, Croacia, antigua Yugoslavia. Fue realmente tres años más tarde, en 1968, cuando los curadores en Zagreb introdujeron al computador como un medio artístico y fue así como se propagó y exploró como una nueva herramienta, tal como Abraham Moles nos decía en su intervención. Incluso antes que las computadoras generaran dibujos colgados en los muros de una galería, los artistas ya estaban respondiendo a la invisible revolución de la ciencia, la tecnología y la economía que se plasmaba en el importante crecimiento y formalización de los procesos de planeamiento y control en la producción automatizada de objetos de consumo, los cuales eran usados para la administración y el comercio. Así como también, estos cambios se visibilizaron en el fuerte rol de la ingeniería en el desarrollo de los medios de comunicación electrónicos.

En este pequeño caso de estudio del movimiento artístico “New Tendencias”, se muestra una reacción posible desde el arte hacia la revolución técnico-económica, causada por las llamadas Tecnologías de la Información en los años 50’ y 60’. En lugar de usar al arte como una esfera donde sus procedimientos de creación y producción podían ser preservados y cultivados, en que no jugaban ningún rol en la industria y economía de esa época, los artistas afiliados a “New Tendencias” decidieron explorar las condiciones técnicas y sus teorías más importantes: la cibernética y la teoría de la información. Los artistas se negaron a ilustrar al siglo XX usando métodos visuales como la pintura figurativa que correspondía a un mundo desvanecido, pero sí se interesaron por la aplicación (más precisamente la imitación) de procedimientos provenientes de la ciencia y la tecnología.

The New Tendencias

El movimiento artístico europeo “New Tendencias”, jugó un rol decisivo en la introducción del computador como medio artístico. Para este tipo de trabajos existen muy pocos ejemplos en los años 60’, época en que ya operaban movimientos artísticos con métodos y objetivos explícitos para integrar a la computación de manera programática en sus trabajos: en 1968 comenzaron el programa “*Computer and Visual Research*” (Computadores e Investigación Visual), con una serie de exhibiciones, conferencias y publicaciones. Para ese entonces, el movimiento ya cumplía siete años de existencia. Comenzó con la exhibición de arte concreto en la Galería de Arte Contemporáneo de la ciudad de Zagreb, en 1961. El curador de la muestra fue el pintor brasilero radicado en Alemania Almir Mavignier, el cual nombró la exhibición “New Tendencias” (“Nove Tendencije”). Para 1973, más de 380 artistas y teóricos de Europa, Estados Unidos, Sudamérica, la Unión Soviética y Japón participaron en la exposición, las reuniones y publicaciones, Yugoslavia, en calidad de país no alineado, permitió este tipo de encuentros durante la Guerra Fría. Mirando hacia atrás las diferentes secciones de la muestra pudieron ser etiquetadas como Arte Concreto, Op Art, Arte Kinético y Arte Programmata.

Desde el punto de vista de la historia del arte, el “New Tendencias” debe ser descrito como una reacción contra el Tachismo¹ y el Expresionismo Abstracto que dominaban el mundo del arte hasta los comienzos de los 60’, tendencias representa-

1 Nota del Traductor: *Tachism*, del francés *Tache* que significa mancha

das por artistas como Hans Hartung, Georges Mathieu, Jackson Pollock y Willem de Kooning.

El movimiento de artistas “New Tendencias” se volcó a la comprensión de la pintura como una forma espontánea de expresión de las emociones que evitaba el control racional, operando a través del inconsciente. En contraste a esto, propagaron la idea de un arte racional: “*No tenemos interés de expresar de manera subjetiva reacciones a hechos o sentimientos*” (Castellani), “*Racionalidad, no emotividad*” (Von Graevenitz). Los artistas enfatizaron de esta manera su contemporaneidad. Esto también se expresó en el trabajo de muchos artistas que comenzaron a usar materiales como el aluminio, el vidrio industrial y el plexiglas. La “mano de los artistas” no dejará su huella sobre estas superficies.

De los variados temas que caracterizaron al “New Tendencias”, me gustaría profundizar en dos aspectos: la metodología de “programación” y el concepto de “arte como investigación”.

Programación

Almir Mavignier, curador de la primera exhibición realizada en Zagreb (1961) produjo una serie de “permutaciones”: la forma de la obra consistía en un gran número de puntos que permanecían estables; los colores de los puntos eran los que cambiaban. En ese entonces Mavignier señaló que quiso “programar” un sistema de permutaciones. El artista dispuso un set de reglas, las que acató e implementó de manera estricta y precisa. En esos años el artista François Morellet amigo de Mavignier, creó imágenes “enrilladas”². El título describía cómo generar con precisión un procedimiento: 2 cuadros dobles, 0 grados, 30 grados, 60 grados. En un texto de 1962 que llevaba por título “*For an experimental programmed painting*” (Para un programa experimental de pintura) Morellet escribió: Un experimento real “*debe contener las bases para controlar sus elementos, tiene que elaborarse por medio de un progreso sistemático que se siga de un programa. El desarrollo de un experimento debería pasar todo por sí mismo, más allá de la mirada de un programador.*”³

2 Nota del Traductor: *grid images*, es el concepto usado en inglés, otra traducción posible es, una grilla de imágenes.

3 Versión original en francés: *Une expérience véritable doit [...] être menée à partir d'éléments contrôlables en progressant systématiquement suivant un programme. Le développement d'une expérience doit se réaliser de lui-même, presque en dehors du programmeur*

Artistas como Mavignier y Morellet se revelaron ante la noción romántica del genio, en contra de la idea de la inspiración del artista que crea de manera irracional e incomprensible, donde el observador debe tener una aproximación humilde, como quien se acerca a un altar. Por el contrario, dicho proceso fue revelado. Ellos respondieron de manera subjetivista al concepto de arte que había dominado los años de su formación. Pero este gesto también puede ser visto como una reacción ante la transformación tecno-económica del mundo. Sus estrategias pueden ser leídas como reflexiones y conclusiones de fines de la época de la cultura industrial, en donde la artesanía individual perdió su sentido. Este grupo de artistas se reusó a montar la *lirica* “mano del artista”, y el ego artístico como un anacronismo que fundamentaran una posición de protesta contra la automatización de los modelos de producción de masas. Por ejemplo el trabajo pictórico de Morellet fue realizado en su mayoría por sus asistentes.

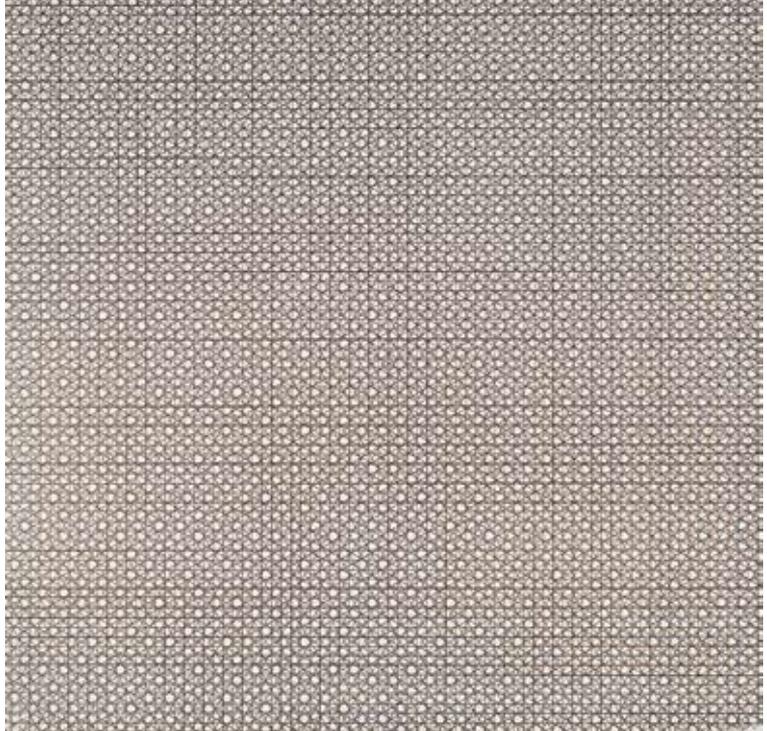
En el mismo período Andy Warhol comienza a trabajar con procedimientos semi-industriales, con el objetivo de ir más allá de la ideal de lo original: hacia la serigrafía. Pero mientras Warhol aún seguía la lógica de la fotografía, la cual Walter Benjamin situaba en su ensayo “*La obra de Arte en la época de la reproductibilidad técnica*”, Morellet transgredió la idea de la producción en serie. En su trabajo la generación de formas fue hecha por procesos semi-mecánicos, los cuales tenían un rol de abstracción sobre la obra. En esta lógica el artista no le entregaba a sus asistentes el original para que este fuera reproducido, sino más bien les facilitaba la fórmula para realizarlo.

En 1965 Morellet fue más allá de lo meramente explícito, realizando un llamado para que los artistas delegaran en el acto de la creación -lo que definió como un acto de elección-, en donde la mayor cantidad de decisiones fuesen posibles, como en un “cerebro electrónico”. El texto sugiere transformar el rol del artista en vista de la época de la mecanización: llegando a definir cuál era el objetivo, las máquinas toman decisiones siguiendo opciones pseudo aleatorias o simplemente simulan y testean variaciones de una estructura dada.

Al mismo tiempo, distintos avances permitían que se lograra programar simulaciones por medio de un computador en su mayoría en los Estados Unidos. Los computadores en ese momento no hacían pruebas sobre los proyectos artísticos, pero

François Morellet
3 double trames 0°, 30°, 60°
1960/1961
oil / wood
80 x 79,6 cm

Courtesy: MSU | Museum for Contemporary Arts Zagreb
Photographer: Darko Bavoljak



si estaban diseñados para aplicar modelos de la ciencia, la ingeniería, la economía o incluso de la política, con el objetivo de salvar el mundo o quizás sólo para salvar el dinero. Europa Occidental vive la experiencia de la automatización de la producción industrial que alcanzaba inclusive tareas administrativas –de cálculo y clasificación–, las cuales ya se venían aplicando desde antes de la Segunda Guerra Mundial.

Arte como Investigación

Entre los años 1961-1965, el “Arte como Investigación” se volvió un concepto central al interior del movimiento “New Tendencies”, especialmente bajo la influencia del grupo francés “GRAV”, “*Groupe de Recherche d’Art Visuel*”, incluso el mismo nombre fue acuñado: *Tendance Recherche Continue*, *New Tendency Continuous Research* (Nueva Tendencia Continua de Investigación). El “ejemplo de investigación” tomó posición dentro de la “producción de arte”. Con estos nuevos conceptos los artistas se rebelaron contra la idea de la producción de arte como comodidad, la cual era alentada por el mercado. En contraposición a la noción romántica del genio artístico que trabaja en soledad, los artistas comienzan a trabajar en grupos, siguiendo el ejemplo de los laboratorios científicos: “... *el espíritu y la razón de la investigación sistemática vino a remplazar a la intuición y a las expresiones individualistas.*” (Morellet, 1961)

Desde el punto de vista de la historia del arte la idea de investigación se veía como una reacción ante el expresionismo abstracto de la generación de artistas que precedía a estos movimientos. La aparente “necesidad” de la ciencia remplazó la necesidad individual de una estructura emocional-espiritual, que hasta entonces se conocía como la personalidad del artista. Mas la aproximación a la ciencia y la tecnología, se veía como un movimiento al interior del sistema social. Bajo una mirada retrospectiva parecía que los artistas querían participar de esta forma de plantear su trabajo. Por supuesto, este enfoque sirvió como una provocación de los ideales románticos del arte y las necesidades de legitimación en el campo del arte. Al parecer ellos esperaban un nuevo tipo de legitimación social al “aplicar metodologías científicas”. Las dificultades para adoptar métodos valederos de la cultura ingenieril y científica al interior del mundo arte - es decir, experimentos sistemáticos o cooperación en grupos- fue abiertamente discutida. Por un instante, durante una reunión de “New Tendencies” en 1965, Enzo Mari hizo notar que la mayoría de los artistas no investigaba, sino más bien “imitaba” investigaciones. Esta crítica pudo ser mitigada enfatizando que la imitación es central para la apropiación y, por tanto, un método enriquecedor para el conocimiento, y que incluso se malentendía el concepto y que éste podía tener efectos beneficiosos en la producción.



El sueño del “cientificismo” por parte del arte y la estética quedaba de manifiesto, entre otras cosas, por el interés en la llamada “estética de la información”, que desarrollaron de manera independiente desde mediados de los años 50 el filósofo alemán Max Bense y el filósofo francés Abraham A. Moles: El arte debe ser analizado, criticado, y por último debe crear modelos de aplicación facilitados desde la comunicación ingenieril⁴. Tanto Moles como Bense se relacionan con la “Teoría de la Información” que desarrolló el estadounidense Claude E. Shannon en sus investigaciones sobre problemas técnicos en la transmisión de información. Para este tipo de investigaciones sobre teoría de la comunicación, el significado como lo entendemos hoy en día, era irrelevante. El problema central estaba en cómo enviar y recibir un mensaje, y que estos fueran idénticos, tanto el enviado como el recibido. Bense por su parte, unió a la teoría de la información la semiótica del estadounidense Charles Sanders Peirce, junto con las teorías extraídas del texto “*Aesthetic Measure*” publicado en 1933, del matemático también del país del norte, Georges David Birkhoff. Birkhoff desarrolló una fórmula para detectar la mejor relación posible entre orden y desorden, simetría y asimetría, guiado por incógnitas que le provocaban el mayor de los placeres.

Mientras Bense comenzó analizando literatura,

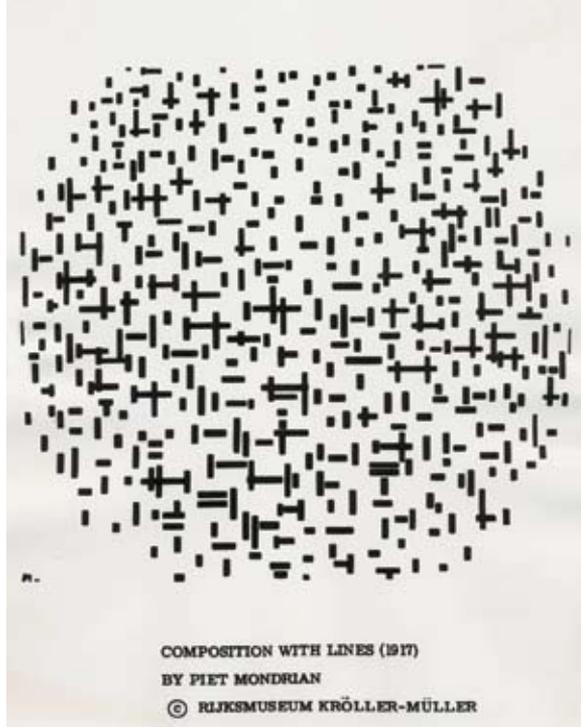
4 Nota del traductor: El concepto en el texto original es el siguiente: *communications engineering*, se ha optado por la traducción literal.

Abraham A. Moles estudió la estética y psicofísica del sonido aplicando al arte la teoría de la información de Shannon y la cibernética de Wiener, así como también buscando aplicaciones en la cultura y economía. En sus investigaciones incluyó aspectos empíricos de la psicología y la sociología.

Los artistas encontraron en los escritos de Bense y Moles una forma de estética, en la cual el efecto del arte en el espectador que visualizaba las obras era medido bajo el concepto técnico de “información”. De esta forma Moles presentaba un nuevo modelo para la producción y reproducción del arte: artista, obra y espectador eran descritos por medio de un sistema de retroalimentación cibernético, un modelo que permitía comunicación y regulación. Nociones y conceptos que originalmente fueron acuñados desde la comunicación ingenieril⁵, la neurología y la defensa aérea, desde ese momento fueron aplicados al arte.

Estas teorías ayudaron a incrementar la visibilidad de este tipo de arte contemporáneo, en contraste al acercamiento subjetivo e intuitivo de los pintores expresionistas para, de esta manera, captar la atención de los involucrados en desarrollos científicos que causaban de la misma forma esperanza y temor, para renovar el vocabulario de la estética y por último, pero no menos importante, para le-

5 Nota del traductor: El concepto en el texto original es el siguiente: *communications engineering*, se ha optado por la traducción literal.



Zdeněk Sýkora
 structure noir - blanc (cercles)
 1968
 painting of computer graphic; oil / canvas
 2200 x 1100 cm
 Programmer: Jaroslav Blažek

Courtesy: MSU | Museum for Contemporary Arts Zagreb
 Photographer: Jasenko Rasol

vantar la esperanza de que era posible lograr algo así como un progreso en las artes por medio de establecer estructuras en que el conocimiento es sistemáticamente acumulado, como sucedía en la ciencia, como por ejemplo, el saber que se obtiene de la psicología de la percepción.

El advenimiento del Computador

Mientras los artistas pensaban el arte en los términos de la teoría de la información y la cibernética, no encontraban necesario relacionar estas teorías a la máquina misma (el computador). La decisión de integrar la *máquina calculadora* como un medio artístico fue tomada por los organizadores croatas. Dos teóricos croatas, Boris Kelemen y Bozo Bek, prepararon el primer evento en Zagreb con estos propósitos: bajo el título "*Computer Visual Research*", un seminario y una pequeña exhibición se llevaron a cabo en el verano de 1968. Una versión más grande de este evento se organizó al año siguiente. En un ensayo del catálogo de la exposición de 1969 el crítico Rodoslav Putar escribió "*Muchos seguidores de la NT (New Tendencias) han intentado habitar sus trabajos a la máquina, todos han soñado con la máquina*". Para la exhibición del 68', de todos los artistas de la "New Tendencias" sólo tres realizaron con éxito trabajos que relacionaban al computador con sus obras: el artista checo Zdenek Sykora, el australiano Marc Adrian y el italo-brasilero Waldmar Cordeiro. Nuevos conflictos se produjeron en 1968, la nueva herramienta hizo su arribo acompañado de las compañías y empresas

que las producían, las cuales se habían aparecido en esta escena, la mayoría de de los trabajos en la exhibición que utilizaban computadores en sus obras, eran coproducidos en actividades relacionadas a científicos e ingenieros. Debido al enorme interés por la ciencia y la tecnología, los artistas debían defender su dominio: los ataques no eran simplemente contra un rival potencial, sino también se defendían contra la idea de que el arte se trataba simplemente de crear imágenes. El matemático y artista Frieder Nake de manera laconica expresa su crítica respecto a este punto: "*A mi parecer se ha llegado a un problema en la Tendencias. Por una parte los artistas ya no saben como seguir con su trabajo y, por otro lado, vemos como los científicos buscan entrar al mundo del arte.*"

Comprender significa fabricar

Tanto Bense como Moles desarrollaron la idea de una "estética generativa": El artista o esteta analiza un poema, una pieza de música o una imagen. Más precisamente construye los elementos y reglas que ha producido con anterioridad, los formaliza e inicia el computador para generar nuevos trabajos en dicho estilo de producción. La frase citada por Max Bense del teólogo del siglo XVII Marim Mer-senne "*Comprendre c'est fabriquer*", define el acto creativo como obra del intelecto.

Sin conocer estas teorías el matemático estadounidense A. Michael Noll, aplicó estas ideas a un trabajo paradigmático del arte abstracto moder-

nista llamado “*Composition with Lines*” (1971) de Piet Mondrian. El matemático dedujo las reglas de construcción, que codificó a comandos computacionales, lo que permitió calcular y dibujar la imagen de manera similar al trabajo de Mondrian, a lo que añadió una encuesta a más de cien colegas en el laboratorio:

¿Cuál de las dos obras fue realizada por un ser humano, cuál de las obras fue hecha por la máquina, y cuál de las dos preferies?

La obra real de Mondrian mostraba mayor regularidad, su trabajo era percibido como si hubiese sido realizado por una máquina, por lo que fue considerado como menos atractivo. En el contexto de este estilo de trabajos artístico, Moles puntualizó en una oportunidad que la humanidad podría tener compuestas miles de piezas de Tchaikovsky, quizás hasta una mejor que las realizadas por el compositor.

Aún así, el jurado de la competición en Zagreb 1969 –dentro del cual participaba entre otros Umberto Eco–, consideró otros proyectos como los pioneros de una moderna sociedad de masas: El teatro generado computacionalmente realizado por Marc Adrian en colaboración con Oskar Schlemmer y Horst Wegscheider. Adrian predijo que en el futuro el computador podría generar cultura a través de diversos cambios en las piezas existentes. La sintaxis de estos artefactos sería adecuado, pero su contenido vacío. De esta manera contradujo la esperanza de Moles de que el computador sería una herramienta que incrementaría la innovación. Desde el punto de vista de Adrian, sólo se produjo la ilusión de lo nuevo. Debe comentarse en este sentido, que el jurado no mencionó esta postura crítica, pero sí elogió el innovador procedimiento para la realización de “*visual happenings*”⁶

Otro premio fue otorgado al grupo Compos 68 – Jan B. Bedaux, Jeroen Clausman, Arthur Veen– de la ciudad de Utrech en Holanda. Los que diseñaron el *Compos Hobby Box*, proyecto que consistió en una variación de un diseño computacional que realizaba patrones al estilo de Mondrian, cartones

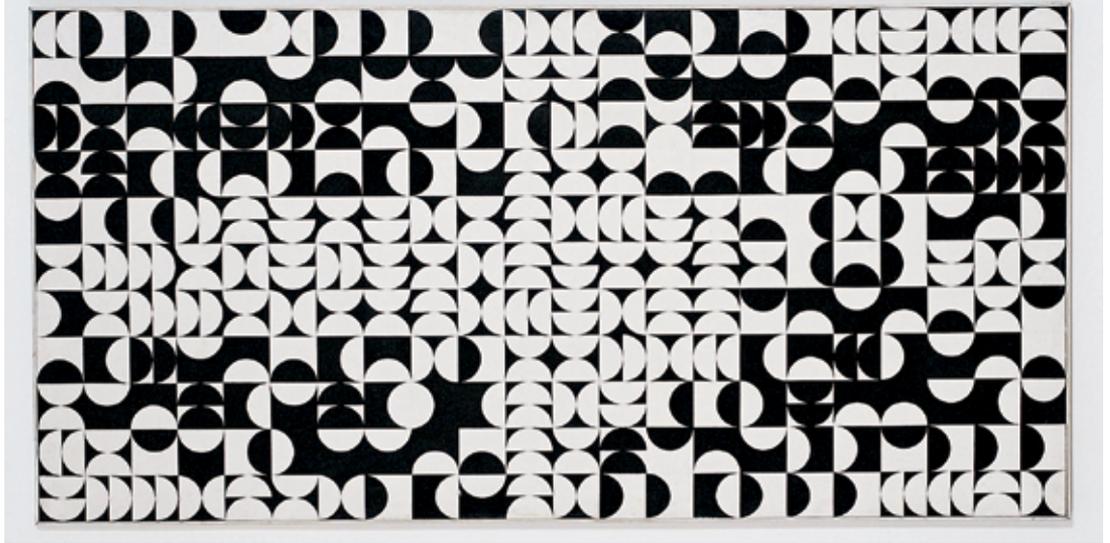
de colores y una aguja que servía como herramienta para transferir el patrón a los cartones que luego se cortan y son montados en un plano. En este trabajo el jurado detectó una visión sobre la sociedad de masas, donde el individuo no tenía que estar frente a una serie de 10.000 jarrones iguales, sino ante una única versión, gracias a las variaciones que lograba el computador sobre el trabajo realizado por el artista.

Podría decirse, que la impresión más profunda que se llevó el jurado fue ante el trabajo del novelísimo ingeniero eléctrico llamado Vladimir Bonačić. En una era en donde no era muy habitual encontrar dispositivos de tramas de colores (*colored raster displays*), Bonačić construyó una pantalla con una resolución de 16x16 pixeles a todo color, la cual podía emular una pantalla de computadora. A Bonačić se le ocurrió la idea de instalar un computador que tuviese la capacidad de controlar un sistema de luces proyectadas en la fachada de una tienda comercial en Zagreb. Fue esta idea la que de manera pionera instalaba un computador en un espacio público, con un fin artístico. Lo fascinante de este gesto, visto en perspectiva, es que contrasta con las experimentaciones que estaban llevando a cabo una serie de artistas que comenzaban a trabajar con computadores, puesto que Bonačić no utilizó la máquina para hacer dibujos, sino que transgredió el horizonte técnico de dicha época, al construir sus propios *hardwares*, anticipándose a desarrollos que se darían más adelante. Sin embargo, el jurado remarcó un aspecto, el hecho de que Bonačić trabajaba con imágenes en su trabajo científico, donde lo visual tenía una función epistemológica: la búsqueda de la generación aritmética y aleatoria de estructuras, Bonačić trabajó con la visualización de campos de Galois, la meta original de su “investigación visual” tenía el propósito de “exploración de la percepción”, el cual obtuvo un diferente significado en este contexto.

Suaves Escalofríos

El énfasis de los artistas concretos en el uso de metodologías de trabajo que fuesen sistemáticas, en describir el arte en términos de la teoría de la información, y de producir imágenes utilizando comandos transferidos a una máquina, gestos que dejan presente voluntad de desmitificar el acto creativo. La creación de una obra de arte se desintegró en una cadena temporal de decisiones, lo que aparentemente nos dice que –una vez registrados de manera lógica y estadística– podría ser

6 Nota del traductor, “Visual Happenings” puede ser entendido de diversas maneras, como una manifestación artística particular, como acompañamiento de un espectáculo, como una puesta en escena con utilización de tecnologías. Por esto, es mejor dejar a criterio del lector el concepto y no traducirlo literalmente.



A. Michael Noll
Computer Composition With Lines (Mondrian Experiment)
photoprint from computer generated microfilm
1965
24 x 18,3 cm
Courtesy: MSU | Museum for Contemporary Arts Zagreb

emulada. La noción romántica de inspiración y contemplación devino en procesos que son descritos en términos de la teoría de la información.

Las inspiraciones de la “New Tendencies” expresaron la esperanza de un arte que se basara en el conocimiento y racionalidad del sentido común, y que dejara atrás las nociones religiosas que hablaban de un genio que se distanciaba de la sociedad y que su trabajo intimidaba a los espectadores. Sus objetivos estaban puestos en criticar la creencia común de que los artistas realizaban obras que se contraponían a la sociedad industrial de masas, como si el montaje de un genio irracional fuese a transformar las condiciones de la sociedad. En 1962 Umberto Eco los llamó “artistas de modelos”, anhelados por la sociedad en contra de la cual aparentaban protestar⁷.

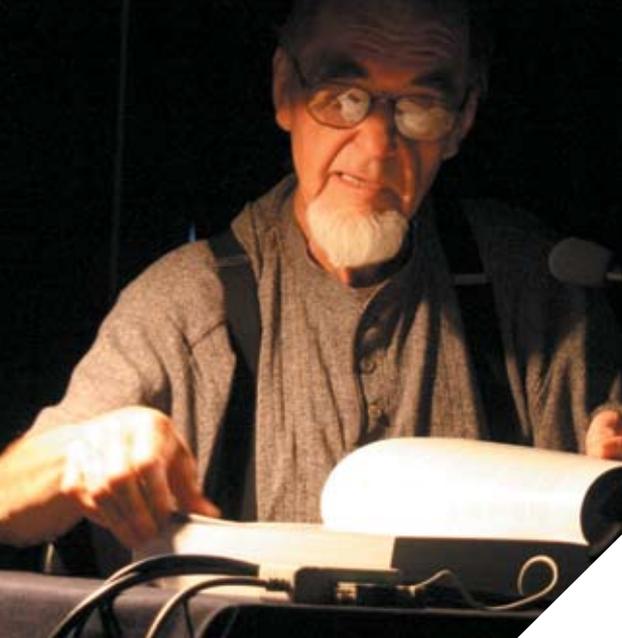
Con pocas excepciones, los artistas mantuvieron distancia de los computadores, símbolo de la racionalidad de la sociedad de la información que ya venía. Las dificultades para tener acceso en Europa a equipos periféricos como plotters y oscilógrafos eran muy altas, ya que sólo eran destinados para dibujos. Tomó mucho tiempo regularizar formas y protocolos para luego traducirlos a lenguaje computacional – formas que muchas veces podían

producirse de manera precisa, vía tabulaciones de números aleatorios o cálculos hecho a mano. Por qué gastar tanto tiempo con el medio en vez de con el mensaje⁸.

El breve éxito público del trabajo artístico con computadores durante los años 60’ se relacionó con el frío escalofrío que recorrió la columna de los espectadores. Fue causado porque las máquinas comenzaron a “tomar decisiones” en los procesos creativos. El escalofrío se incrementó cuando el espectador comenzó a relacionarse con los procesos técnicos. El mito sacro del arte fue remplazado por la mistificación de la tecnología. Es difícil desencantar al mundo.

⁷ Nota del Traductor: para esta frase se adjunta el texto original en inglés *Umberto Eco called them in 1962 “model artists” yearned for by the society against which they seemingly protested*

⁸ Nota del traductor: para esta frase se adjunta el texto original en inglés *Why spending more time with the medium than with the message.*



[Artista, EEUU]

Woody Vasulka

Políticas y dinámicas para la conservación del arte digital e interactivo

Las colecciones de arte electrónico o arte digital toman cada vez más fuerza dentro de las colecciones de museos de arte contemporáneo y, a pesar de que constituyen proporcionalmente sólo http://www.hangar.org/docs/fotos_hi_res/entrada_hi_res.tif o una pequeña parte de nuestras colecciones, nos enfrentan constantemente a retos para su comprensión, su exposición y su conservación, lo que en los últimos años ha impulsado estudios y proyectos de investigación que han involucrado a muchos museos y equipos de trabajo en áreas muy diversas.

Al igual que el arte contemporáneo propuso cambios importantes en las formas de exposición, comprensión y de consumo del arte -evidentes sobretudo en la segunda mitad del siglo XX, que llevaron a elaborar protocolos de trabajo y a establecer criterios de intervención y pensar sobre los límites de la restauración y conservación dentro de un marco ético que tomara en cuenta la autenticidad y originalidad de las obras, el mensaje del artista, etc.- en estos momentos estamos en un proceso de comprensión, desde hace algunos años, sobre propuestas de arte electrónico y nuevas tecnologías, el uso de nuevas herramientas, soportes y lenguajes de trabajo y de comunicación

y su repercusión en nuestra forma de entender, percibir y conservar el arte.

El arte electrónico influye constantemente en nuestra forma de relacionarnos con éste, no sólo desde un punto de vista estético, sino desde su concepción, modificando valores y formas de presentación y exposición y de consumo del arte, hasta su existencia y su permanencia a través del tiempo.

La evolución técnica como fuente del proceso y el acceso cada vez mayor a ciertos niveles de tecnología han actuado como medios catalizadores y facilitado su uso en muchos niveles a través de un número infinito de propuestas y a través de comunidades cada vez más abiertas e interactivas.

El cambio constante de esta tecnología, la fragilidad de la mayoría de los soportes o herramientas de trabajo, hardware, software, lenguajes de programación y la compatibilidad entre ellos, nos inducen a reflexionar en soluciones y alternativas viables para la conservación de estas obras, tomando en cuenta su aspecto material y conceptual.

La obra "The Thinker", "El pensador" de Nam June Paik, que forma parte de unas series creadas en los años 70, con elementos como "El pensador" de Rodin o esculturas de Budha que se observan a sí mismas en un monitor de televisión conectado a un circuito cerrado, parecen una buena ilustración de lo que ha pasado estos últimos años, en los que no hemos parado de pensar cómo mejorar estos sistemas de comprensión y en qué medida podemos contener esta obsolescencia de elementos tecnológicos en pro de una conservación de las obras a

generaciones futuras.

A pesar de que la urgencia de migraciones de soporte, transcripciones de datos y emulaciones es evidente y que estas son, en algunos casos costosas y constituyen gran parte del problema a resolver, dependiendo de la complejidad de cada obra, y las posibilidades técnicas y financieras de cada museo o colección.

En este punto, quisiera hacer algunas reflexiones paralelas a estos problemas técnicos, sobretodo porque el público de este encuentro está muy relacionado con la tecnología y el proceso de creación y tiene un buen tiempo pensando en éste problema.

Me gustaría proponerles enfocar el problema de uso, función o exposición de una obra dentro de un museo o una colección, que tiene como función principal la conservación de colecciones y de creaciones artísticas como evidencias o testimonios de expresiones de nuestro tiempo y de nuestra cultura.

En el departamento de Conservación y Restauración del Museo Reina Sofía realizamos, desde hace varios años, entrevistas a cada artista que expone en nuestro museo, para conocer su punto de vista y su posición sobre la conservación material y conceptual de su obra.

Una de las primeras preguntas que suelo hacerle a los artistas que entrevistamos es: ¿qué quieres transmitir?, ¿qué quieres hacer llegar al público?,

.Exhibiciones

[04.12.2008 > 31.01.2009]

SALA DE ARTE FUNDACIÓN TELEFÓNICA / MAC QUINTA NORMAL

Artistas nacionales que trabajan con tecnologías exhiben obras basadas en las temáticas de la energía, comunicaciones, cultura digital, redes inalámbricas, sistemas móviles entre otras, retratando el estado actual de la producción de arte digital chileno.

Frecuencia Modulada **Marcelo Arce**

Interaccion Glitch **Claudia González**

Tardonaturalezas **Laboratorio artes maquinas**

In útero **Benedicto López**

Versión Beta **Ignacio Nieto**

Anamorph:z++ **Christian Oyarzún**

Mover **Sebastián Skoknic**

LaMeN.N. **Spencer + Orellana + Petrovich**

SCL2110 **Rodrigo Tisi**

I love my biology **Ricardo Vega**

Memory Frames **Andrea Wolf + Silvia Laura Carli**

2008



Frecuencia Modulada

Marcelo Arce

Instalación Lumínica y sonora

(señales de radio+emisión de luz+sistema sonoro+computador+cámara de video web)

Sala de Arte Fundación Telefónica

Frecuencia Modulada, el montaje preparado para Tesla, consiste de 36 receptores de radio, cada uno sintonizado en una emisora diferente. El sonido de cada receptor activa un punto luminoso de una matriz electrónica _ artesanal_ generando gráficas lumínicas aleatorias. Por otro lado, se dispone una cámara de video análoga, que entrega un barrido de intensidades luminosas, convirtiéndolo en un interminable flujo de niveles de energía acústica. El espectador recibe su propia imagen, pero ahora por vía auditiva.

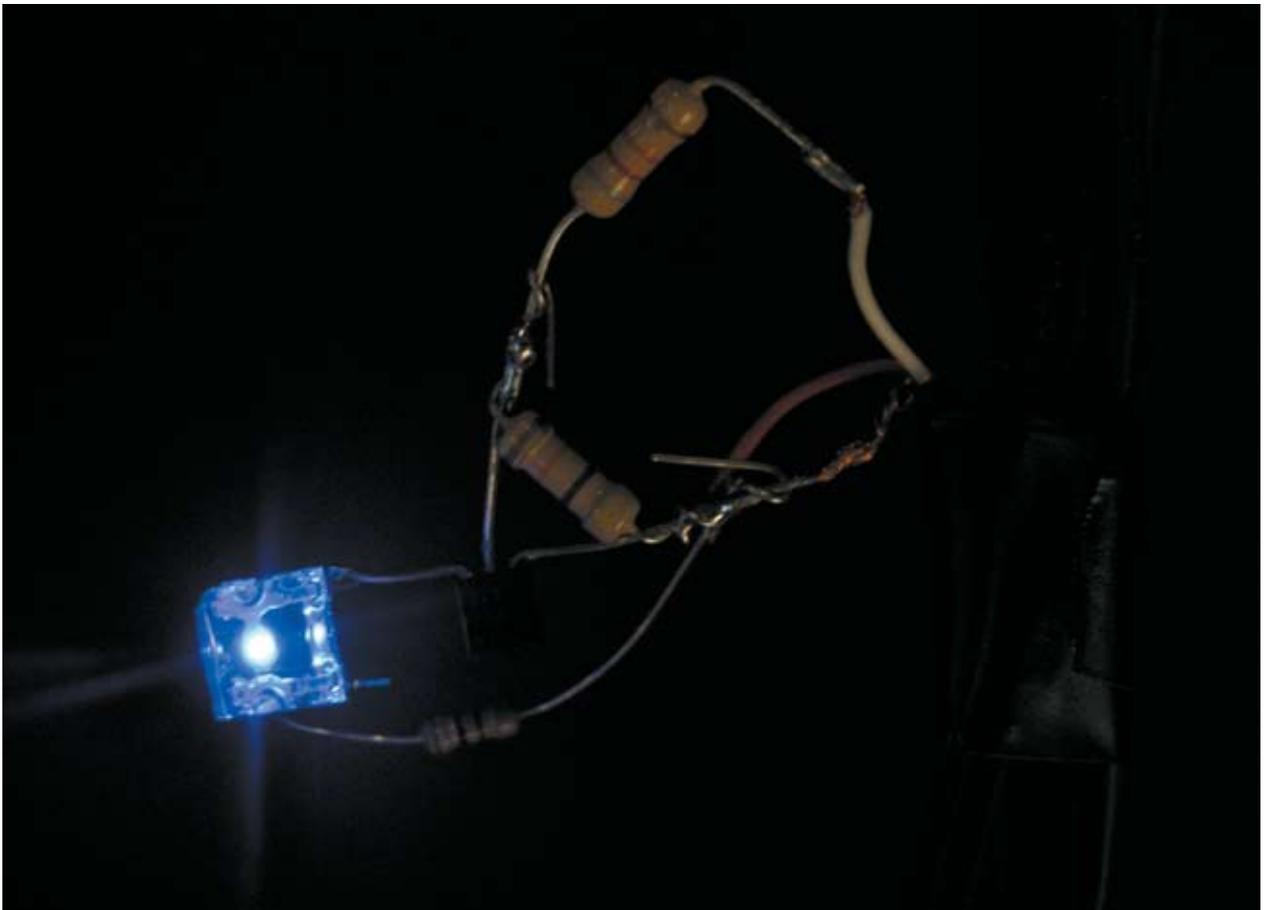
En la electrónica digital, a diferencia de la electrónica análoga, el dato o impulso electrónico puede alcanzar múltiples niveles, lo que permite una mayor flexibilidad de manipulación. Todo nivel eléctrico, dentro de un rango, se aproxima a cero o uno, de este modo se borran todas las huellas de error en la transmisión de datos.

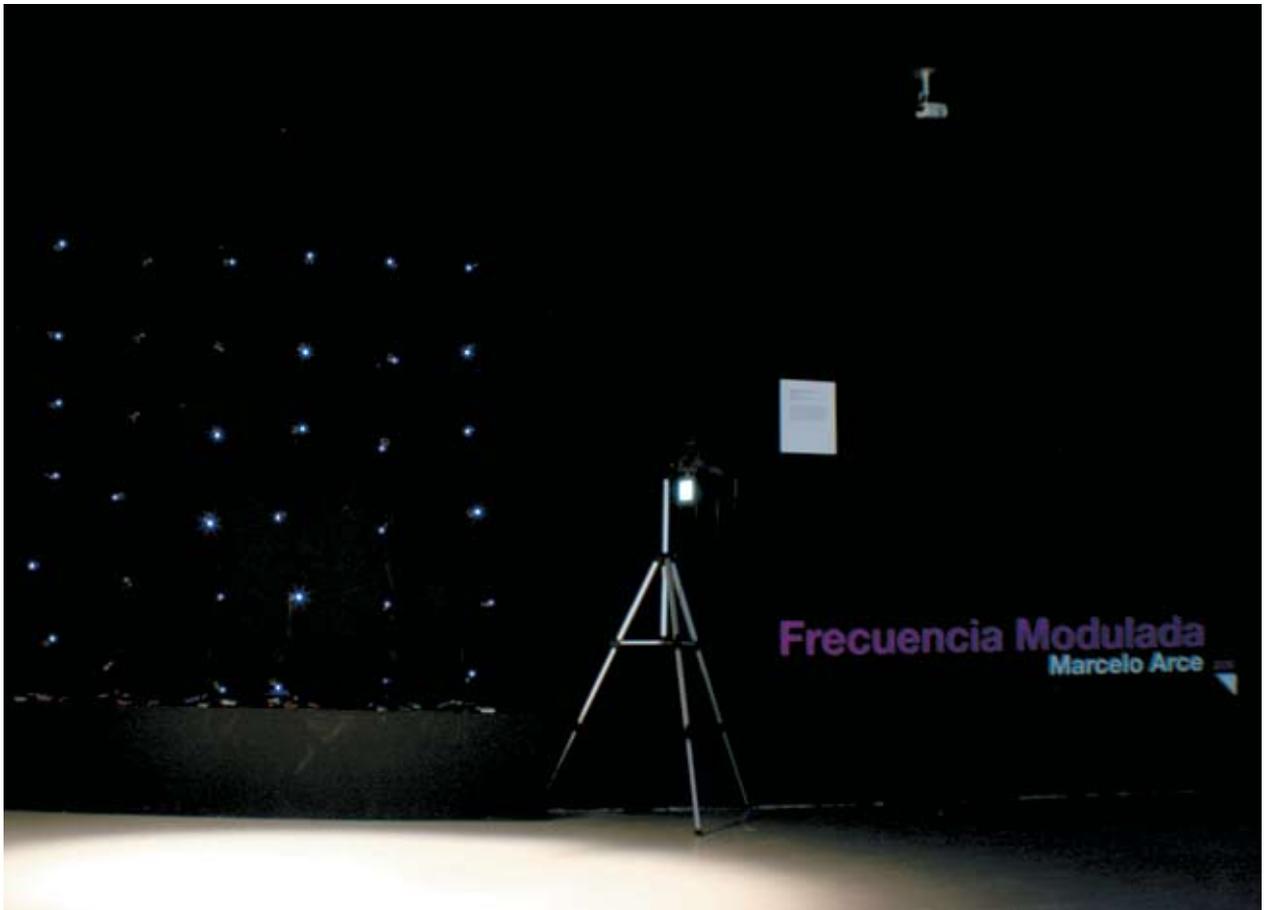
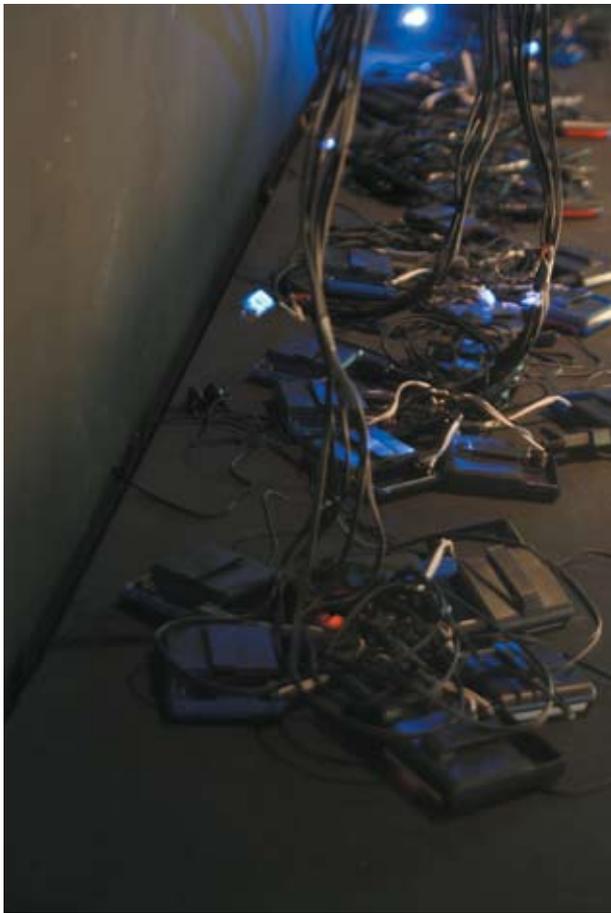
Para esta obra, se ha elegido el soporte análogo, primero por oposición a la asepsia de lo digital y segundo porque la inducción electromagnética -



principio que Nikola Tesla utilizó en inventos como la radio o el generador de corriente alterna- es por esencia análoga. En efecto, en Frecuencia Modulada, los componentes están todos a la vista: cables, transistores, resistencias y diodos emisores de luz. La electrónica pierde su aura cuando lo digital puede subsumirse en lo análogo. Y en esa reducción (o ampliación, dadas las posibilidades extendidas de esa electrónica) es posible identificar la desacralización de la técnica. Cuando el artista se apropia de la electrónica, introduce el error, distanciándose de la electrónica del ingeniero, donde el error es _ obsceno_, es decir, fuera de escena.

Así, las imágenes vacías de contenido representativo, generadas por el balbuceo constante de una propagación simultánea, provocan ondas de radio hechas visibles o la imagen de un espectador fugaz que se incorpora al flujo continuo de un barrido de una transmisión de video. Constituyen el anverso y el reverso de un trabajo audiovisual rudimentario, en que el nivel de abstracción deja a la vista sólo los elementos constituyentes, en el crudo crepitar de una intensidad electromagnética.





2008



Interacción Glitch

Claudia González

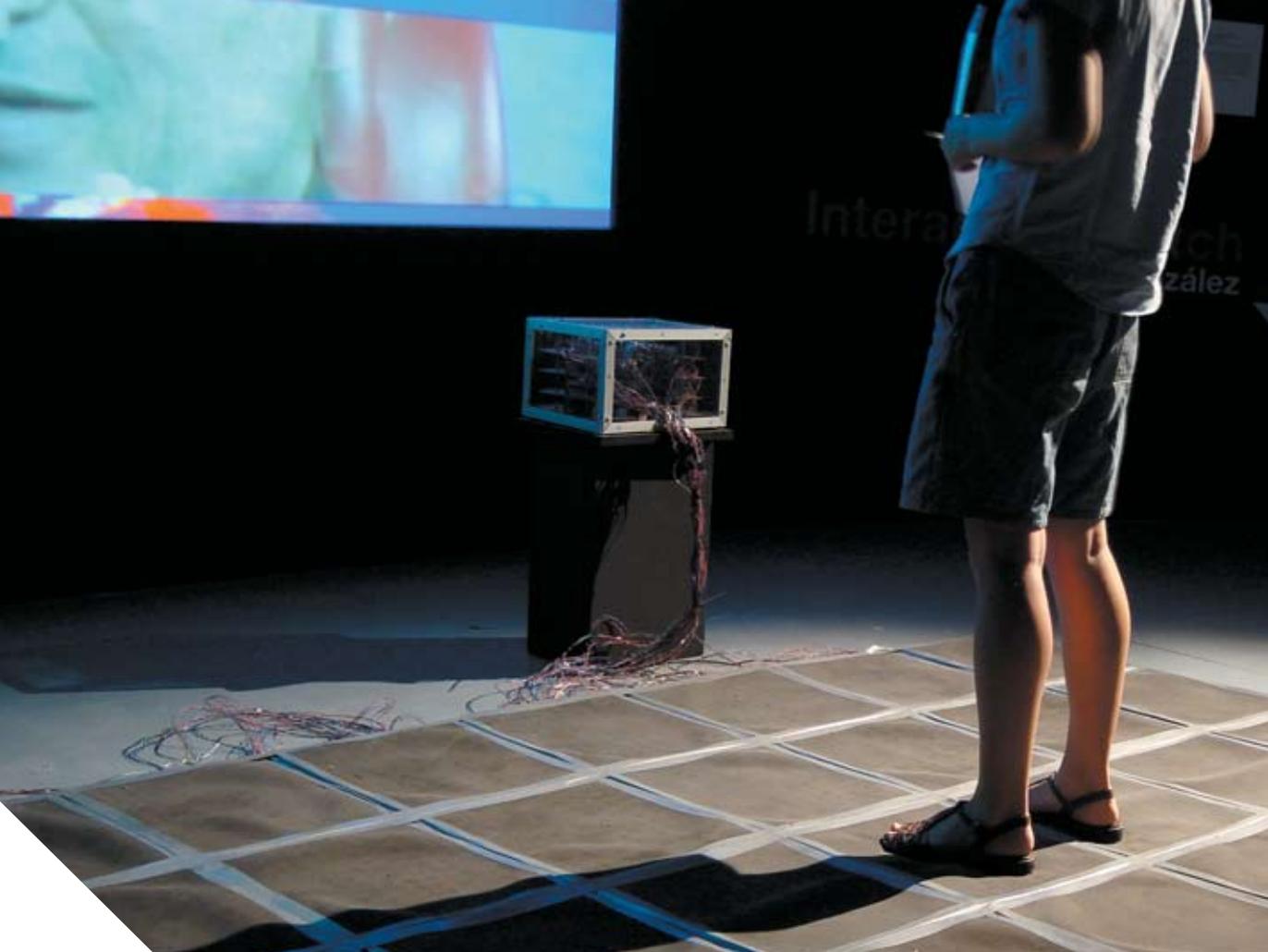
Instalación Interactiva

(proyector de video+computador+superficie de sensores de contacto)

Sala de Arte Fundación Telefónica / MAC Quinta Normal

En una época marcada por el despliegue incontenente de una economía del capital espectacular, en la que toda producción humana deviene inexorablemente objeto e imagen de consumo, las relaciones humanas son absorbidas en el éxtasis de la comunicación y la interconectividad total que promueven los nuevos medios tecnológicos. Estos nuevos medios han logrado borrar las distancias espacio-temporales generando un efecto de completa disponibilidad: nunca antes el prójimo había estado tan a la mano. Nunca antes habíamos estado más cerca de los demás y los demás de nosotros. Pero nunca habíamos sentido la radical banalidad de esta cercanía en nuestras vidas cotidianas.

Es desde el diagnóstico de esta vaciedad que Nicolás Bourriaud ha propuesto la noción de estética relacional para referirse a los procedimientos de un conjunto de artistas contemporáneos cuyas obras consisten en la producción de intersticios sociales. Más allá de una cuestión de recepción, lo que interesa a Bourriaud es la obra misma como un en-



tremedio, un espacio por recorrer o una duración por experimentar, “la obra es una apertura hacia un intercambio ilimitado”. La cercanía de esta noción con la de performatividad obliga a pensar el énfasis sugerido por el pensador francés.

Interacción Glitch de Claudia González es un buen lugar para esto.

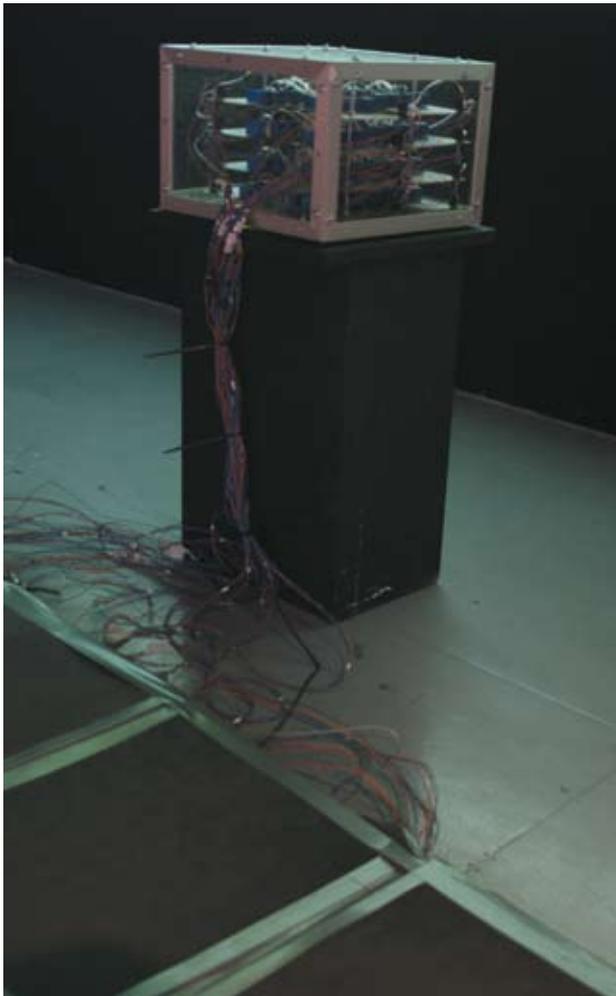
El concepto de “Glitch” indica el error súbito y aleatorio que puede sufrir un aparato electrónico o un hardware a causa de un impulso eléctrico repentino. La obra consiste en la instalación de una pantalla de video en la que vemos una entrevista a dos personajes emblemáticos de la industria informática, conectada a una superficie de sensores de contacto que será intervenida azarosamente por un usuario al recorrer esta alfombra.

Lo que hace de *Interacción Glitch* una obra performativa es la producción de un intersticio relacional en la que se develan las lógicas de construcción del relato medial pero también sus políticas. En *Interacción Glitch* queda expuesta la banalidad

de la imagen y de los discursos de los propios mentores de estas tecnologías, los que ingresan a nuestra cultura como motivos espectaculares y cosificados. El error o “glitch” funciona entonces como una diferencia en los mecanismos de construcción (más que de configuración) de la imagen en la que se exponen sus políticas de reificación. Desajuste producido en este caso por un usuario el que, al ingresar como jugador interactivo, ejecuta la desconstrucción, pero sin ser él mismo sujeto de tal desajuste. En *Interacción Glitch*, el usuario mantiene su condición de usuario-cliente, y es aquí en lo que la obra se diferencia de una performance en sentido estricto. González insiste en el desmontaje narrativo, por lo que trabaja en los límites del soporte visual. Lo que propone, finalmente, es la producción de una interfaz crítica, más cerca de una obra relacional que de una performatividad.

Mauricio Barría Jara

Proyecto financiado por Fondart 2008





2008



Tardonaturalizas

Laboratorio Artes Maquínicas

Técnica: Fotografía y Video Instalación

(Proyector de video+computador)

MAC Quinta Normal

El Laboratorio de Artes Maquínicas plantea la búsqueda de un modelo de reconfiguración disciplinar que restablece la continuidad del conocimiento arquitectónico con la tradición de las prácticas materiales, modelando organizaciones y estructuras arquitectónicas a partir de una serie de técnicas artesanales-industriales, de las cuales se apropia como campos abstractos de expertise y destreza.

De esta manera se reducen sus hábitos y rutinas sedimentadas en términos de patrones, reconstruyéndolos como técnicas de diferenciación y variación continua, simulándolos como sistemas de computación de relaciones entre componentes, y alimentándolos progresivamente según determinaciones programáticas, materiales, constructivas, tipológicas e industriales. Intenta así trascender una serie de falsas asunciones conceptuales, mecanicistas en su raíz, y derivadas del determinismo positivista moderno, como la asunción de homogeneidad, inercia y estandarización material en tanto condiciones 'por defecto' para un pensamiento que abarca desde lo industrial a lo técnico.



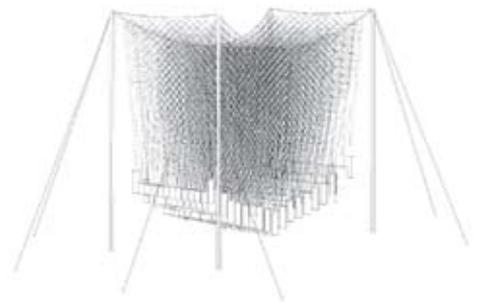
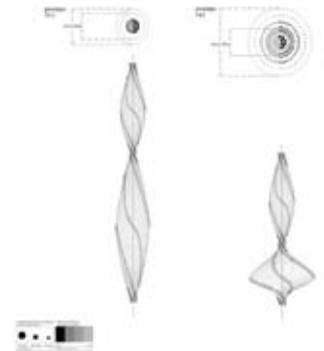
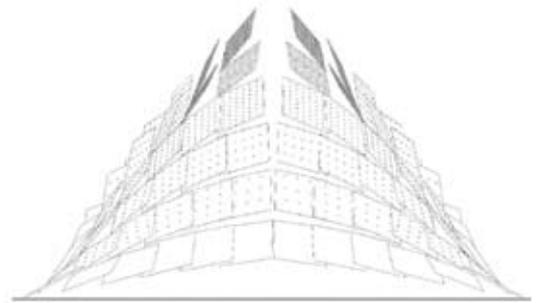
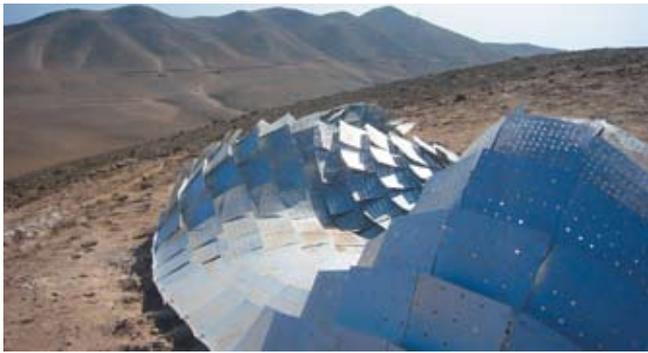
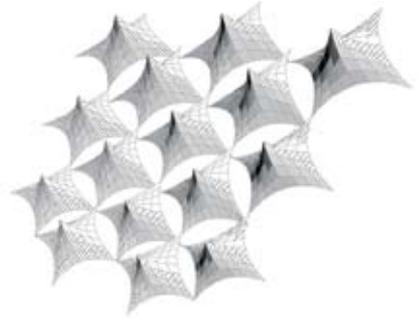
Pero no por ello renuncia a la agenda transformadora del modernismo, ni a su compromiso con la innovación, tanto a nivel artístico como técnico y tecnológico.

En el panorama de la realidad productiva y discursiva contemporánea en Latinoamérica, la oportunidad de formular la producción arquitectónica como un 'arte maquínica' consiste, por ejemplo, en la posibilidad de superación de la oposición high tech-low tech (alta y baja tecnología) mediante la apelación a tecnologías avanzadas de manejo, coordinación e integración de información, y así establecer la posibilidad de una tensa continuidad entre técnicas arcaicas 'originarias' y tecnologías contemporáneas 'avanzadas'. La revaloración del conocimiento artesanal como campo de alta potencialidad procedimental cuyos principios sistemáticos implícitos pueden ser integrados no nostálgicamente al conocimiento disciplinar, en la apropiación del discurso poético de la materialidad según un discurso radicalmente materialista y vitalista, sistemáticamente creativo, y finalmente, en la

posibilidad concreta de generar nuevas tipologías de sistemas estructurales y materiales, expandiendo el espectro de aplicaciones de la práctica y re-vigorizando su agilidad como campo de expertise capaz de hacerse cargo de los rápidos cambios en sus condiciones productivas.

La investigación comenzada durante el primer semestre del 2008, se concentro en la producción de lo que llamamos *tardonaturalezas*: mecanismos de absorción, distribución y provisión de agua para utilidades y aplicaciones diversas, operando a escala territorial según un sustrato de consistencia textil. Esta investigación se concretó con la construcción en terreno de 6 prototipos escala 1:1 en los terrenos del Centro del Desierto de Atacama.

Colaboradores
Alumnos de Arquitectura Universidad Federico Santa María,
en conjunto con el Centro del Desierto.





2008



In útero

Benedicto Lopéz

Instalación Sonora

(proyector de video+computador+sistema sonoro)

Sala de Arte Fundación Telefónica

“In útero” es una composición espacial basada en la comunión de distintas visiones sobre los estímulos que percibimos durante la gestación del ser humano. La obra pretende crear un refugio para quienes transitan por el centro de la ciudad, que sea capaz de regalar una pausa al estrés propio de la urbe. El refugio está dispuesto de manera sencilla y familiar frente al visitante. De la misma forma como cuando alguien llega a su casa y prende la televisión; se opta por una composición en la que hay como objeto central un mobiliario personal con reproducción sonora incorporada e inspirada en los capullos naturales, donde el usuario adopta una posición de relax y contemplación. Frente al mobiliario se presenta una serie de imágenes proyectadas en una pantalla, en una composición visual que envuelve al espectador de colores y mensajes vinculados a nuestro conocimiento universal sobre la gestación humana.

Los componentes sonoros irradiados por el mobiliario están asociados a sensaciones agradables basadas en una investigación sobre la etapa de

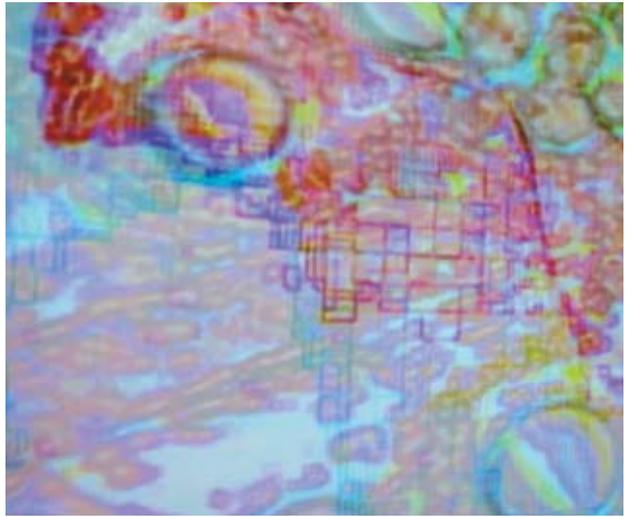
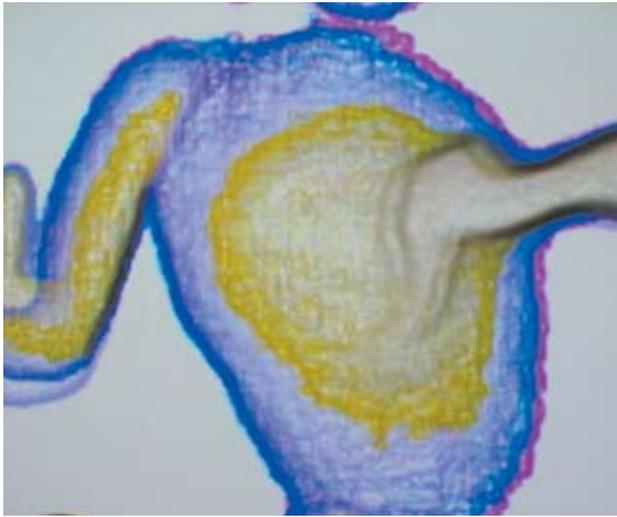


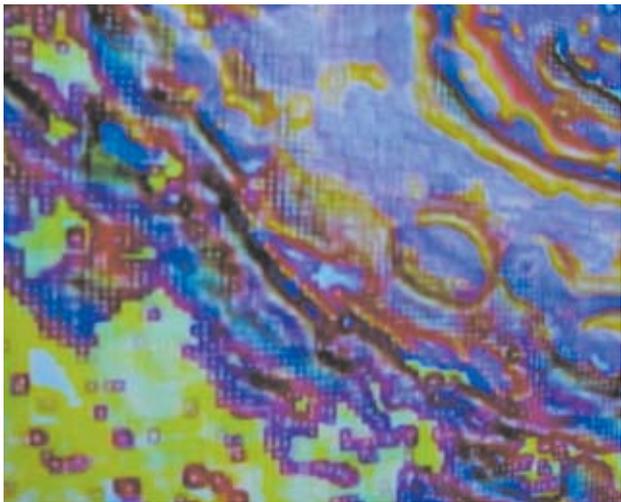
gestación del ser humano y de sonoridades agradables que pertenecen al inconciente colectivo (música melódica de bajo tiempo, sonidos de niños jugando en un parque, etc.), las cuales se entremezclan generando, por una parte un mantra de vibraciones (latidos y respiración madre e hijo y fluidos internos) y por otro, una especialidad sonora recreativa.

“Es necesario gozar de instantes de protección y descanso para renacer y volver a enfocar los sentidos hacia donde queremos ir... La idea de obtener un recurso cotidiano que nos entregue estas características, inspira al diseño de un mobiliario que nos envuelve a través del sonido, formas y texturas”.

Extracto definición Capullo / Grupovibra

Colaboradores: Grupo Vibra





2008



Versión Beta

Ignacio Nieto

Software art

(computador+teléfonos celulares)

Sala de Arte Fundación Telefónica

En la transposición del derecho romano a las nociones propiamente cristianas acontecida en los comienzos de nuestra era, la palabra “delincuencia” se vincula al término “pecado”, el que a su vez se correlaciona con las nociones de *culpa* y *crimen*. Estos vínculos, sintetizarán en una sola experiencia los actos que se desvían de las leyes que regulan la vida ciudadana de una comunidad política con las perturbaciones de la buena conciencia de los hijos de un ser omnisciente y omnipotente. Quien se señala como “delincuente” ha devenido, social e individualmente, una entidad encegueda por sus deseos desviados, objetivamente y a la vista de todos los ciudadanos *con la conciencia tranquila*, un enemigo del progreso de la sociedad.

En el contexto de una sociedad cuyo desarrollo tecno – científico ha privilegiado el concepto de información (o *dato*), núcleo de la decodificación de la realidad (incluidas las diversas formas de vida) y aún de la propia conciencia que la configura, la hiperracionalización del mundo revela su necesidad de control a través de estrategias de proyección



y predicción de la anormalidad, la desviación, el crimen, la *delincuencia*. Sustento de la tranquilidad de un sujeto colectivo, disperso y desesperado, la naturaleza inestable de esta subjetividad se engendra en el juego de las inversiones en un mundo hecho laboratorio.

Todos nos observamos a todos todo el tiempo, somos sujeto y objeto en el desenvolvimiento de la operación predictiva del crimen, acontecimiento fundante del irreparable devenir en sujeto delictivo.

Versión Beta busca dar cuenta de esta realidad tautológica en sus propios términos y sus mismos recursos inmateriales. A la vez, interpela a los *accionistas* del mundo – laboratorio, identificables en su *prótesis bluetooth*, a experimentar abiertamente las constantes del control: *delincuencia*, *sospecha*, *tranquilidad*, *cuidado*.

Jorge Budrovich



Versión
beta

La aplicación está
hecha mediante una
base de datos,
matemática predictiva
y tecnología de
proximidad.

Realiza una análisis
pulsando 5. Si necesita
ayuda pulse 0.

Versión Beta es una
aplicación de prueba
que detecta personas
que han realizado un
ilícito próximas a ud.
Idealmente funciona
en lugares cerrados
y no muy grandes,
no superiores a
10 X 10 mts.

Determinando tu
posición...

Generar llamada

a:
133

Sí

No

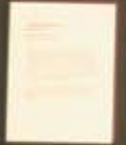
Revisando base
de datos...

Puede estar tranquilo.
No hay delincuentes
próximos a usted.

Existen ocho
delincuentes cerca
suyo, le recomiendo
salir de aquí
corriendo.

Versión Beta

Ignacio Nieto 2008



2008



Anamorph:z++

Christian Oyarzún

Video Instalación

(proyector de video+computador+sistema sonoro+programa Processing)

Sala de Arte Fundación Telefónica

Anamorph:z++ es una serie de programas que tienen como principio fundamental la captura, visualización y sonorización de datos, poniendo énfasis en la construcción de estructuras volumétricas dinámicas, que deriva de investigaciones/obras previas relacionadas con tópicos como la perspectiva, relatividad y percepción/ilusión. Toma su nombre a partir de ciertas reflexiones específicas relacionadas con el "punto de observación" como un sistema de codificación en sí mismo.

La hipótesis principal sobre la que se sostiene anamorph:z++ dice relación con entender la perspectiva lineal como un sistema cerrado de representación que ha determinado una lógica de producción visual eficiente que inscribe y determina estructuralmente todos los sistemas posteriores basados en criterios óptico-focales (como la fotografía, el cine, la televisión, el vídeo y la imagen digital).

Sin embargo, el uso de la perspectiva asume demasiados supuestos erróneos como, por ejemplo, que el espacio a representar es un espacio eucli-



diano (es decir, isótropo, homogéneo, infinito, de curvatura cero y tridimensional) ignorando a la vez los procesos psicofisiológicos de la visión. De hecho, el ojo perspectivo mira tan inmóvil y despasionadamente como una lente óptica. Fijo en su punto de vista, el observador es convertido en un cíclope monocular, cuyo segundo ojo rivalizaría con el primero, destruyendo la unidad y el carácter absoluto del punto de vista, revelando así lo engañoso en la imagen perspectiva del mundo.

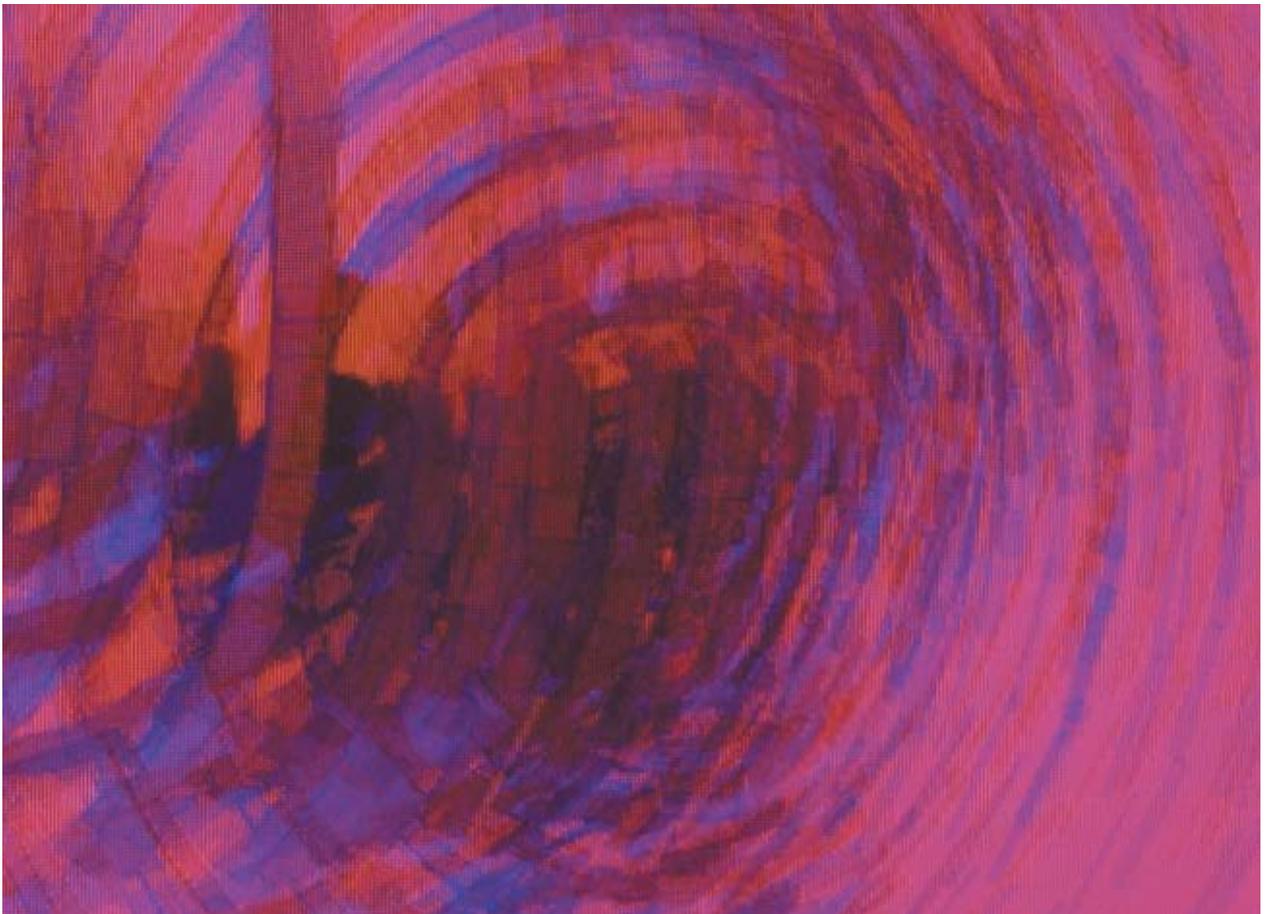
Al desplazar los métodos de la perspectiva hacia geometrías no euclidianas, como los espacios curvos, la anamorfosis emerge como un juego no inocente, como una suerte de criptografía de la imagen o, mejor dicho, una criptografía de la ilusión, permitiendo deconstruir desde ella todo el sistema de representación que la sustenta.

Anamorph:z++ es una investigación en sistemas de representación y topologías, en sistemas de coordenadas y visualización de datos, que busca desplazar, amplificar y retroalimentar la experiencia

sensorial y cognitiva que tenemos de los medios digitales, formalizando estructuras y visualizaciones complejas a partir de pequeños trozos de información tomadas del entorno, desarrollando así la noción de representación visual como codificación, vinculando a la vez, en un nivel “más bajo”, la programación como operación autoral, explicitando una relación de codificación en la que el sistema mismo de representación actúa permanentemente develándose y ocultándose.

www.error404.cl

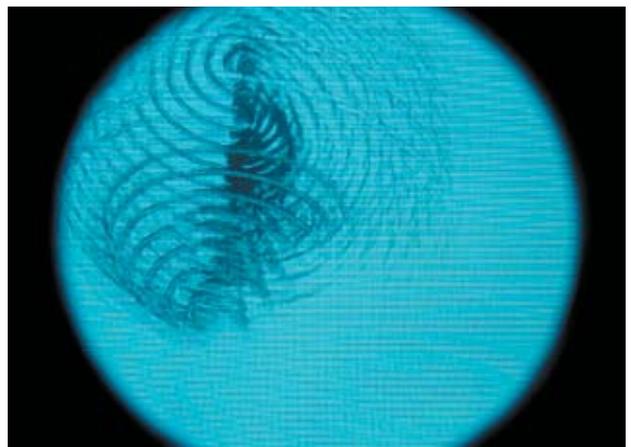
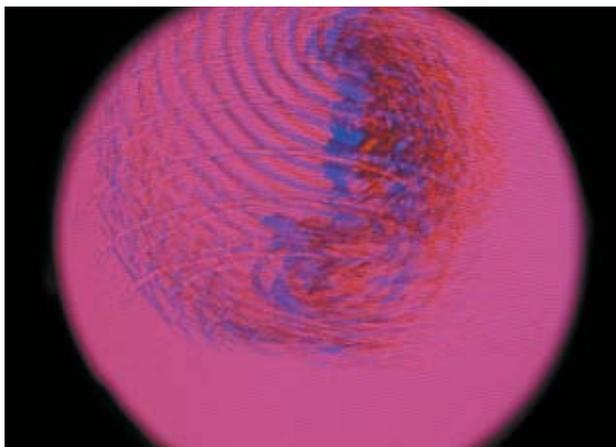
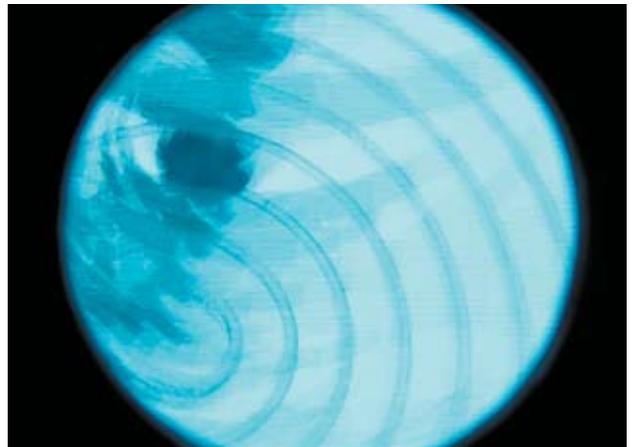
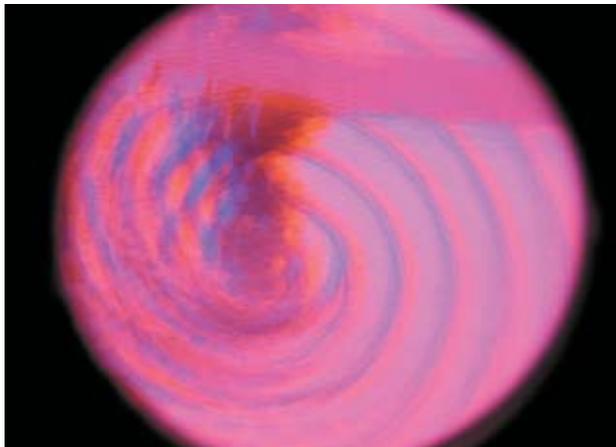






Anamorph:z++

Christian Oyarzún 2008



2008



Mover

Sebastián Skoknic

Video Instalación Interactiva

(proyector de video+computador+mini stepper+sistema sonoro)

Sala de Arte Fundación Telefónica

Hemos olvidado que somos seres corpóreos y que es la energía del movimiento físico la que echa andar toda nuestra capacidad cognitiva. Vivimos inmersos y seducidos por infinidad de entornos digitales, nos hemos ido transformando en cuerpos pasivos mirando cómodamente una pantalla.

MOVER es una video-instalación interactiva que obliga al espectador/interactor a hacer uso de su cuerpo para activarla. A diferencia del cine o la televisión, medios que nos invitan a estar corporalmente inactivos, en MOVER, el motor que genera la magia del audiovisual es la energía del mismo interactor, estableciéndose así, una relación directa entre el tiempo/espacio virtual, y el tiempo real del sujeto interactuando con la obra.

Para hacerla funcionar, el interactor es invitado a subirse a una mini-stepper, interfaz física asociada al acto de correr y escalar, activando así con cada paso dado la representación digital de un personaje que se encuentra atrapado en una pesadilla de la que no logra despertar. El entorno digital simu-



la un mundo abstracto y mutante, dentro del cual nuestro personaje de un solo ojo (ciclo-p), está corriendo tras la búsqueda de algo y, al igual que el interactor, moviéndose siempre con la ilusión de encontrar alguna imagen iluminadora.

Entiendo al ser humano como un ente energético, una pila eléctrica que hace tierra en el suelo mismo en el que pisa, y que maneja información desde ese polo negativo hasta su cerebro (positivo) a través de un medio acuoso como es la sangre.

El ser humano es una energía en constante movimiento!

La energía permite que el tiempo transcurra, que los seres se transformen, que las cosas se modifiquen, que la vida exista en una infinitud de niveles, desde los visibles hasta los invisibles.

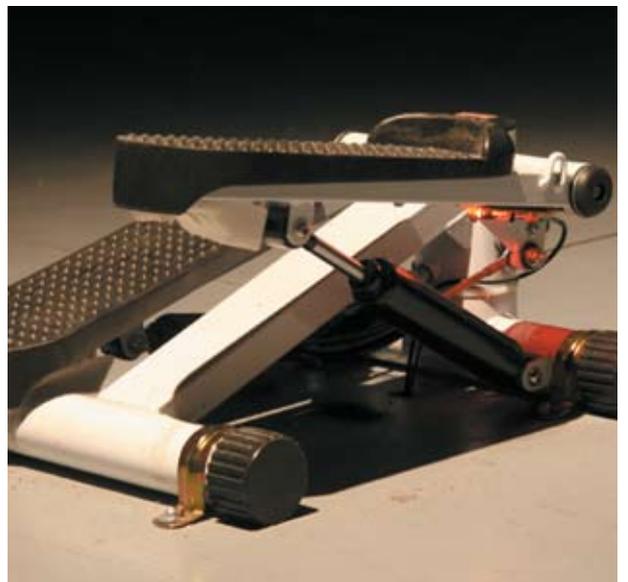
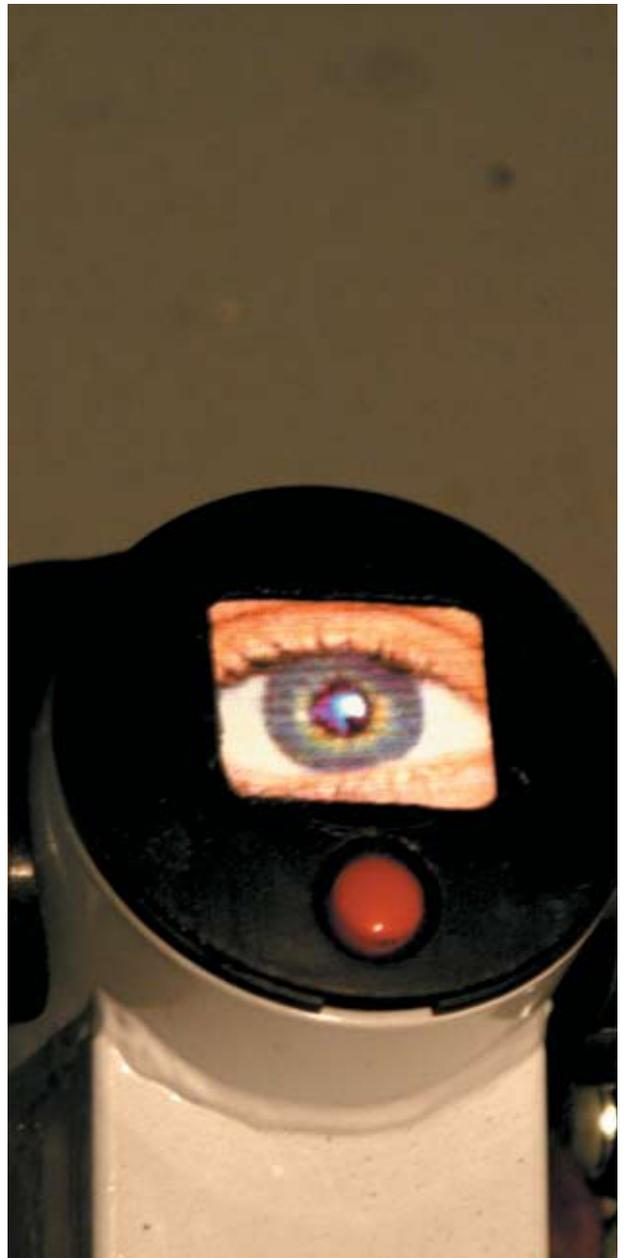
El cuerpo ya no está en reposo, sino activo, parecido al escalar, la velocidad de lectura deja de ser los 29 o 24 cuadros por segundo, pasando a es-

tar bajo el control de la aceleración del usuario. Se establece así una relación directa entre el tiempo virtual de la obra y el tiempo real del sujeto.

El tiempo: la velocidad de lectura queda en “pies” del usuario. Interactuamos cada vez menos, pasamos mucho tiempo relacionándonos con nuestros aparatos de manera pasiva, apretando botones, sentados, acostados, pero siempre gastando la menor cantidad de energía posible.

Estamos virtualmente conectados pero físicamente ausentes, no queremos gastarnos, deseamos vivir para siempre, pero con el menor uso de energía posible.

Colaboradores
Matías San Martín y Francisco Fuentes





2008



LaMe N.N.

Spencer + Orellana + Petrovich

Escultura - Instalación sonora

(computador+sensores+microfonía+agua+sistema de sonido)

Sala de Arte Fundación Telefónica

No es el fin de este texto y menos de la obra confinar el imaginario del espectador hacia un fin determinado. Pero si creemos importante mostrar ciertas motivaciones y referentes creativos que motivaron a los integrantes de LaMe la realización de la obra en exposición.

El primer objetivo fue utilizar la energía-sonora que provoca el golpe de una gota contra una superficie metálica para luego amplificarla y procesarla en tiempo real.

A partir de esto nos preguntamos: ¿Cómo hacer emanar esta gota? ¿Cómo hacer que esta gota se mantenga en el tiempo de manera orgánica sin necesidad de agentes “exteriores”? ¿Qué elementos constituirán su estructura de manera que tenga identidad y no sólo sea un objeto utilitario?

La respuesta no podría ser simple. Es más, en lo engorroso y “poco-práctico” estaba la respuesta. En el origen y manipulación de los elementos encontraríamos solución y diálogo, más allá de los procesos binarios que normalmente son el lugar



común entre arte y tecnología. De esta manera nos propusimos armar una estructura que dialogara con la tecnología a través de sus despropósitos en términos de diseño y materialidad.

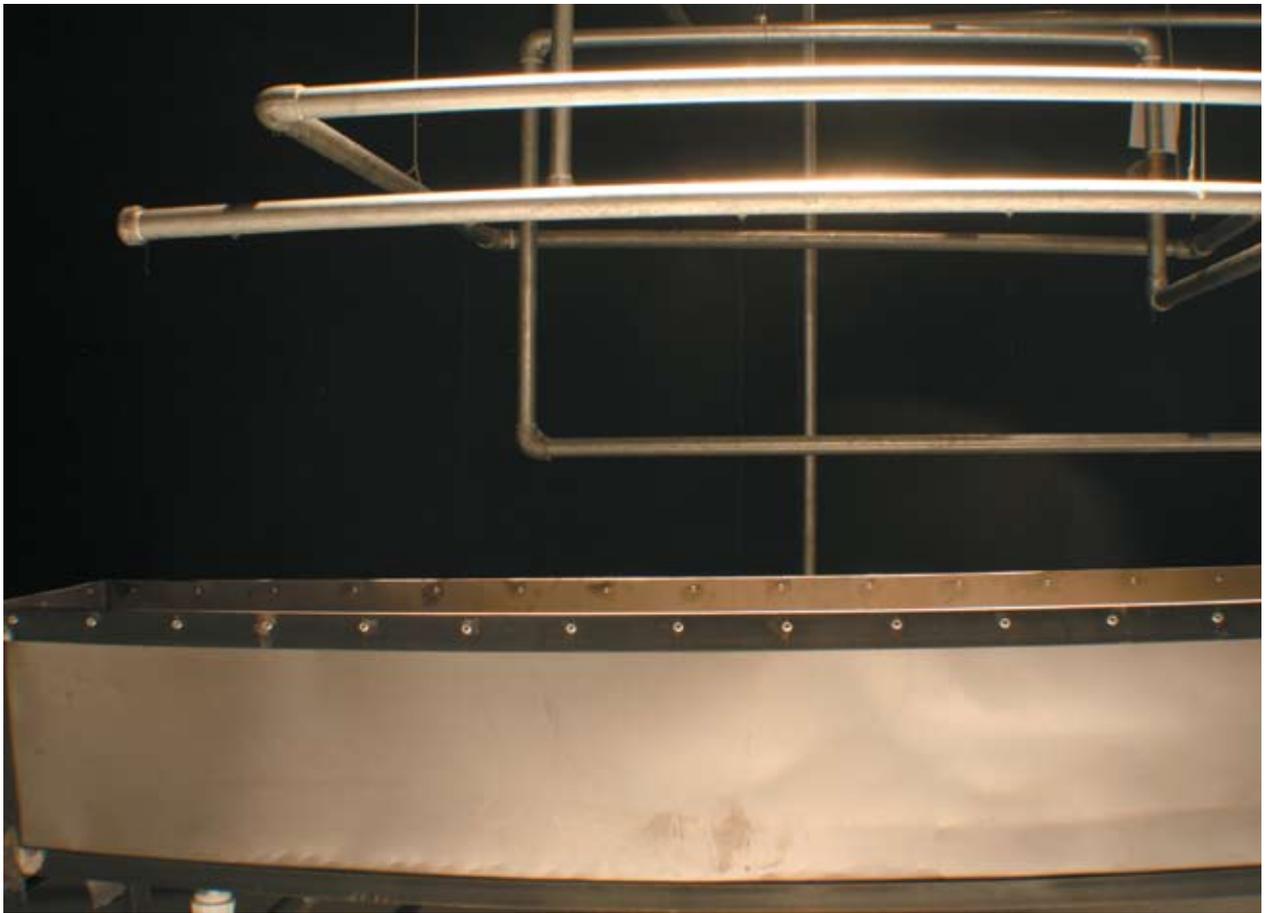
Decidimos utilizar cañerías metálicas, estanques de acero o latón; la tubería de acero galvanizado es el material preponderante en la estructura. Ella recuerda trazos de construcciones antiguas, previa al estandarizado del PVC (Ploricloruro de Vinilo), paralelo a la casi romántica y paradójicamente distante cañería de cobre. A su vez, LaMeN.N. ofrece al espectador una estructura con cierta similitud a los urinarios públicos, con la marca acentuada del tiempo plasmado en la corrosión, acumulación de óxidos y sales minerales depositadas en su base.

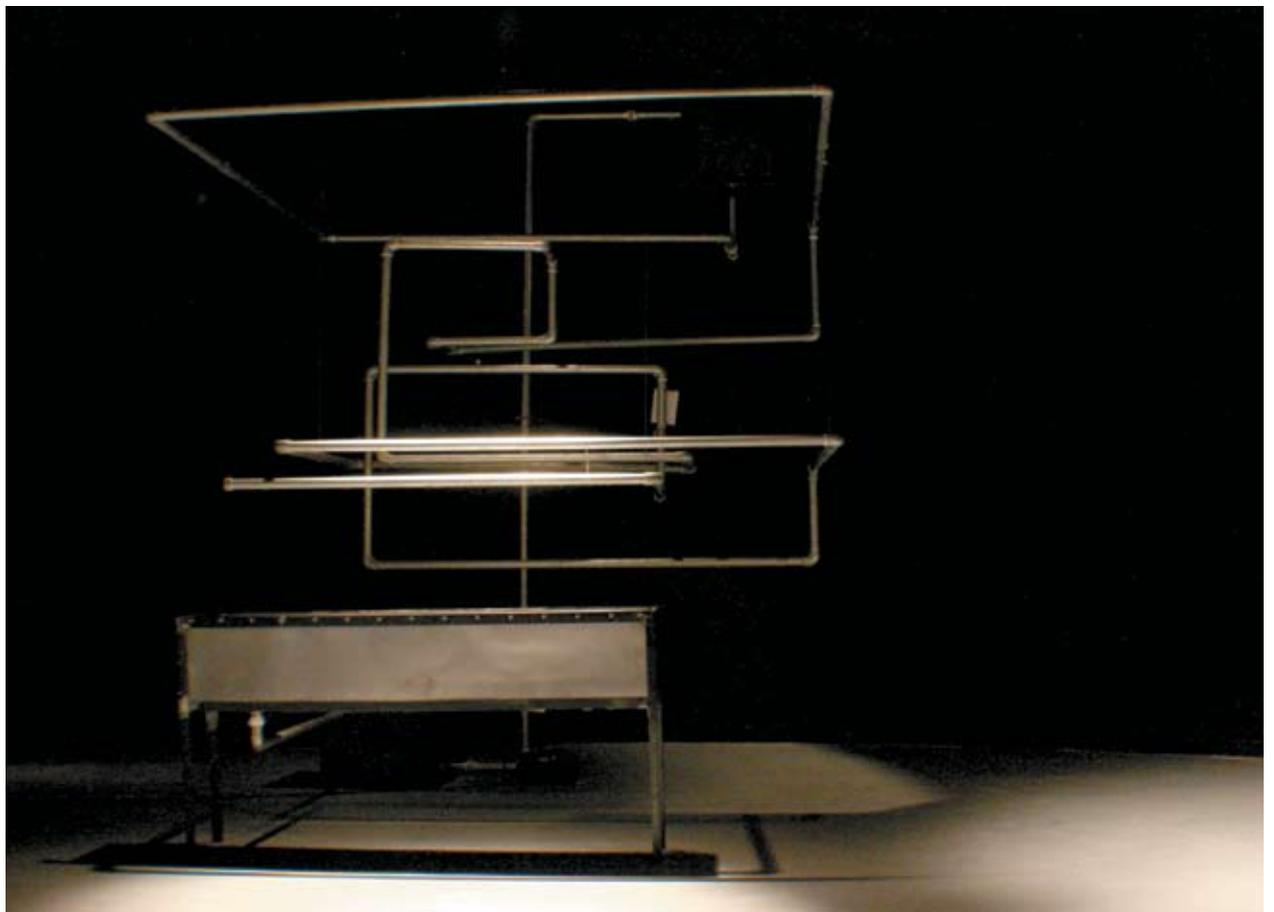
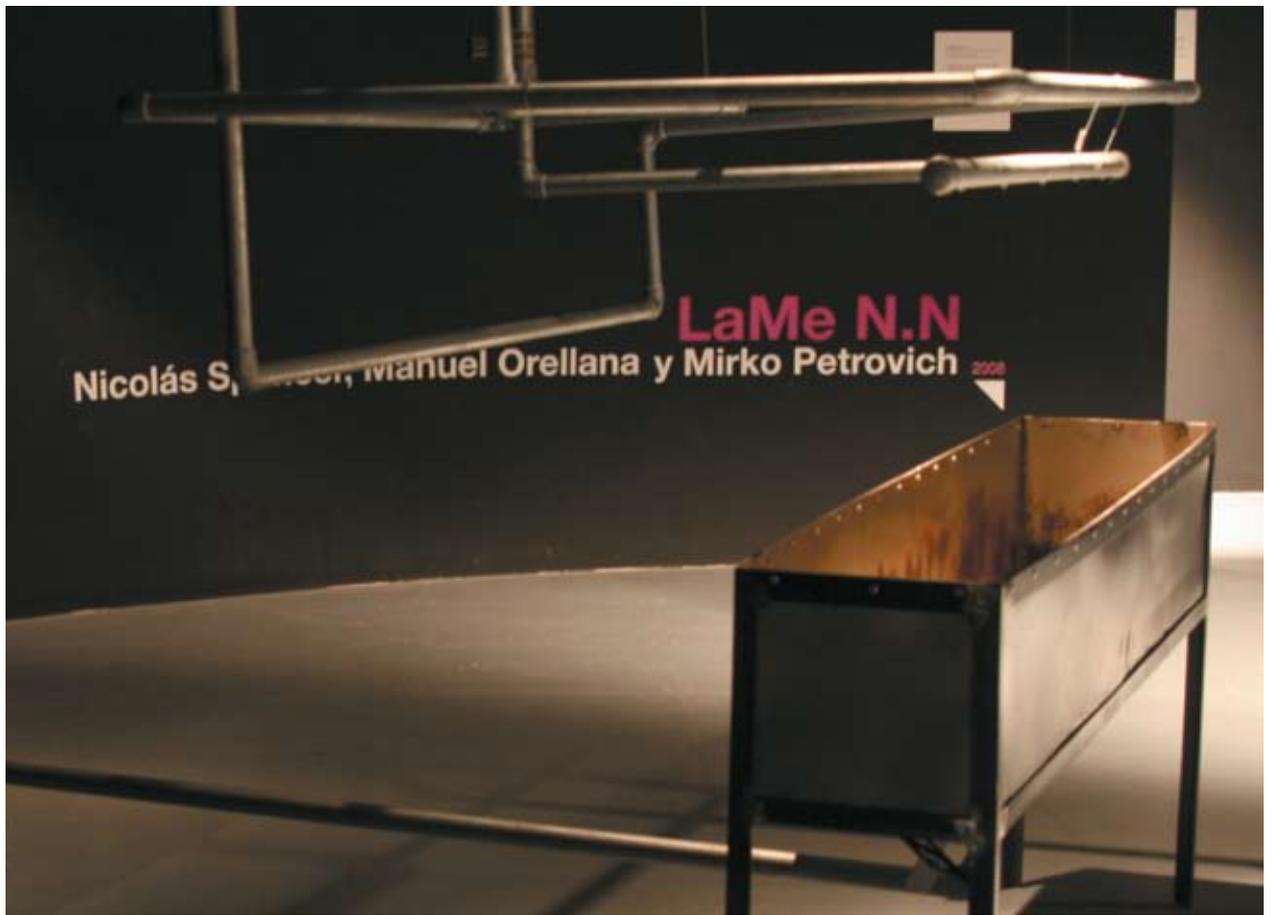
El agua es impulsada por una motobomba eléctrica una vez al día durante 1,3 minutos. El resto del trabajo lo efectúa la fuerza de gravedad, haciendo de LaMeN.N. un sistema energéticamente eficiente. Por otra parte, la estructura es un organismo que nace el día en que es instalada y muere el día

en que es desmontada, cualquier lapso dentro de su funcionamiento llenaría con aire los espacios de las cañerías, dejándola inútil, muerta.

LaMeN.N. pone en crisis el excesivo utilitarismo tecnológico, que pretende herramientas de avanzada, blancas, limpias, efectivas sin reparos, carentes de poética, frívolas y desprovistas de identidad. LaMe N.N. invierte este proceso utilizando el antecedente tecnológico más que la vanguardia, valiéndose de lo aparentemente inútil en favor de la obra de arte medial.

www.lame.cl





2008



SCL2110

Rodrigo Tisi

Técnica mixta
Video Instalación Interactiva

(teléfonos celulares + proyector de video + computador)

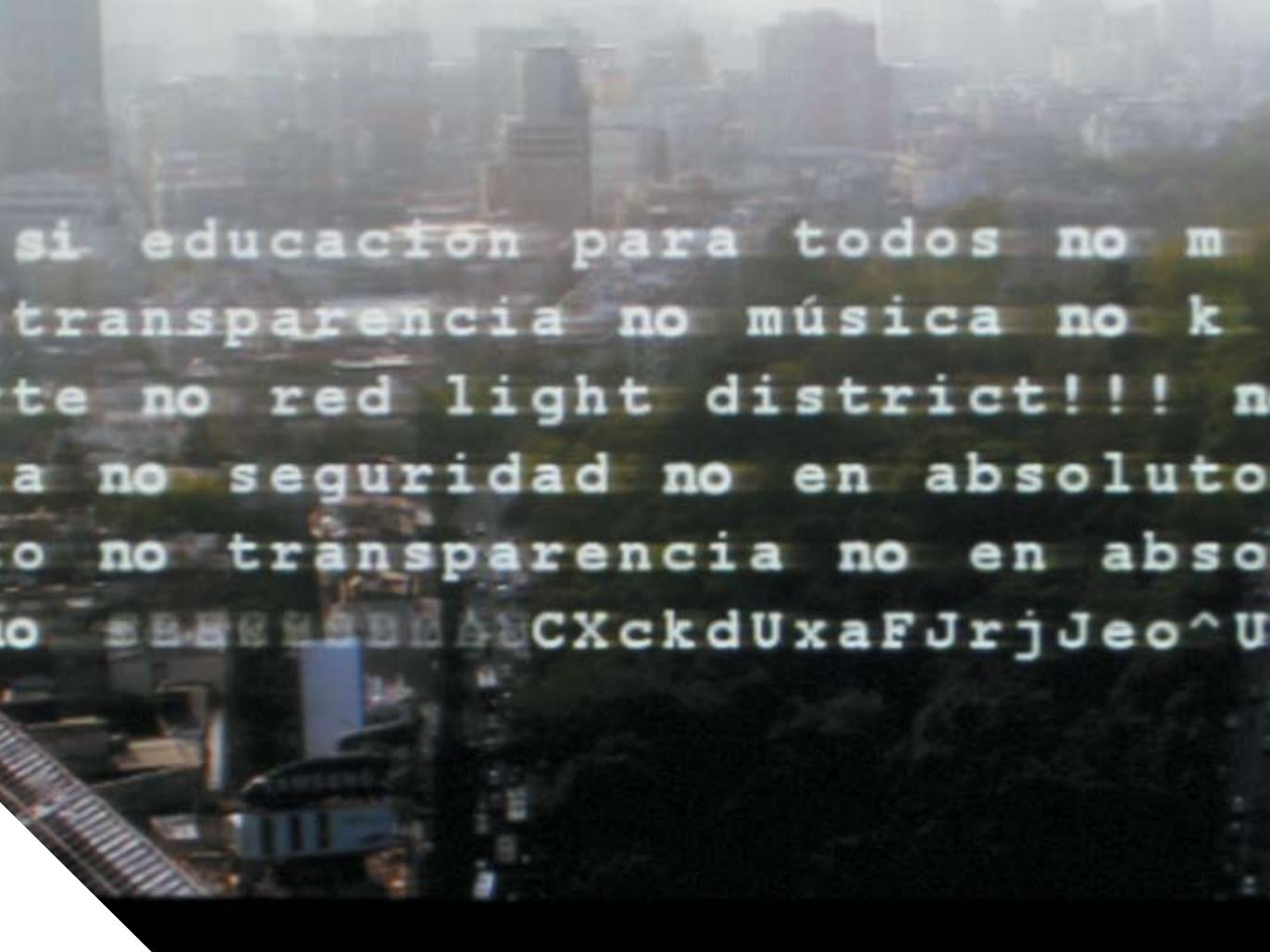
Sala de Arte Fundación Telefónica / MAC Quinta Normal

SCL 2110 propone proyectar un paisaje para la ciudad de Santiago.

Junto con proponer un paisaje posible (y futuro) de la ciudad de Santiago, la obra instala preguntas referentes a un deseo de ciudad, difundidas a través del aviso electrónico de la red de transporte público e internet.

Esta obra invita a participar a las nuevas generaciones de chilenos a participar en este proyecto de país y de deseos colectivos que tenemos, mirando desde el bicentenario hacia el tricentenario de Chile. El público se hace fundamental y necesaria para completar la obra en la sala de la exhibición y su página web (www.scl2110.cl).

Por medio de la utilización de recursos populares y ciertamente tecnológicos, el teléfono celular y el computador personal, se construye la comunicación entre los participantes y la obra. Las preguntas que nos hace SCL 2110 pueden ser contestadas a través de un teléfono celular por medio del sistema de SMS (mensajes de texto) o



si educación para todos no m
transparencia no música no k
te no red light district!!! n
a no seguridad no en absoluto
o no transparencia no en abso
o 8B8R4B8D8A8CXckdUxaFJrjJeo^U

en su defecto por internet, a través del mismo sitio web o incluso Facebook. Los mensajes enviados son desplegados y organizados sobre un paisaje posible para nuestra capital. Se ha elegido la red de transporte público entendiendo que es en ella en donde existe mayor diversidad de personas para desplegar 20 preguntas.

Preguntas:

- 01_ ¿Está feliz con Santiago?
- 02_ ¿Qué le exigiría a su presidente/a?
- 03_ ¿Se endeuda usted para progresar?
- 04_ ¿Qué compraría para mejorar su calidad de vida?
- 05_ ¿Qué le exigiría a su alcalde?
- 06_ ¿Cree usted que participa en el desarrollo de su ciudad?
- 07_ ¿Qué le regalaría a su vecino?
- 08_ ¿Le gusta compartir con sus amigos en lugares públicos?
- 09_ ¿Le agrada el barrio donde vive?
- 10_ ¿Esta usted de acuerdo en invertir en espacio público?

- 11_ ¿Qué habría que arreglar en Santiago?
- 12_ ¿Le gusta el lugar donde trabaja?
- 13_ ¿Qué le pediría a los mas jóvenes?
- 14_ ¿Esta usted de acuerdo con reducir la cantidad de autos en Santiago?
- 15_ ¿Qué quiere para sus hijos? ¿Y si no tiene... para sus sobrinos... y si no tiene o no va a tener... para los que vienen detrás de usted?
- 16_ ¿Qué le falta a su casa?
- 17_ ¿Cree usted que la familia es el único pilar de la sociedad?
- 18_ ¿Qué faltaría construir en Santiago?
- 19_ ¿Qué le falta a su oficina?
- 20_ ¿Abrazó usted a algún familiar o amigo el día de ayer?

Colaboradores:

Álvaro Neira, Daniel Romero (NIC Chile)
Arturo Scheidegger, Piero Mangiamarchi, Marcela Godoy (MESS)
Alberto Cofré, Gonzalo Aspee y Nicolás Briceño (3M)
Marco Vallarino, Carlos Burbo





PARTICIPA AHORA
 Envía tus respuestas desde celulares: **al 2110** — gratis desde movistar — a través de facebook: **SCL2110** o en www.santiago2110.cl
PARTICIPA YA!
 [Glowing red bar]

08-12-16 12:53:22	201.220.254.1**	Exijo que cada persona.
08-12-16 12:54:07	201.220.254.1**	si, quiero Arquitectur...
08-12-16 12:55:21	201.220.254.1**	arquitectura, arte, vi...
08-12-16 17:39:06	201.246.138.1**	si
08-12-16 17:39:17	201.246.138.1**	REFUNDARLO
08-12-16 17:39:32	201.246.138.1**	SI, SIEMPRE LO INTEN
08-12-16 17:39:51	201.246.138.1**	LA IDEA DE CIUDAD
08-12-16 17:40:08	200.27.72.2**	MAS ESPACIOS PUBLIC
08-12-16 17:44:11	6621339**	Si en la plaza, siendo...
08-12-17 13:09:21	190.20.110.**	No
08-12-17 13:09:21	190.20.110.**	No
08-12-17 13:09:21	190.20.110.**	No
08-12-17 13:09:51	190.20.110.**	Transparencia e Invers...

2008

I love my biology

Ricardo Vega

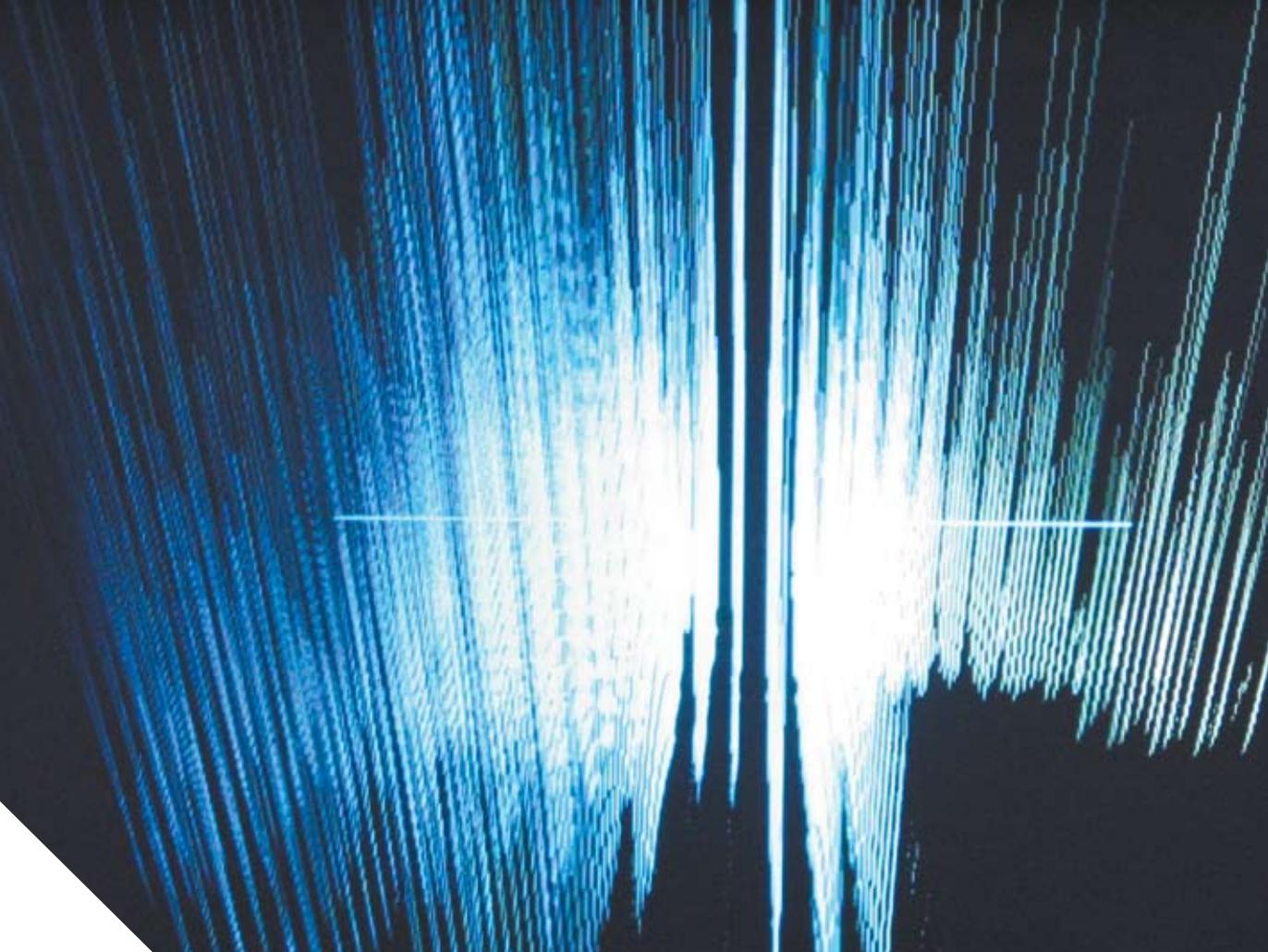
Instalación sonora y visual

(pantalla lcd+computador+sistema sonoro)

Sala de Arte Fundación Telefónica

Dentro de los primeros elementos considerados en la realización de "I Love My Biology", están los relacionados con la naturaleza del proyecto de exposición TESLA, centrado en torno a la figura del ingeniero, físico e inventor Nikola Tesla. En muchos de sus proyectos está presente la idea de transmitir y emitir energía, lo que se configura como eje de "I Love My Biology".

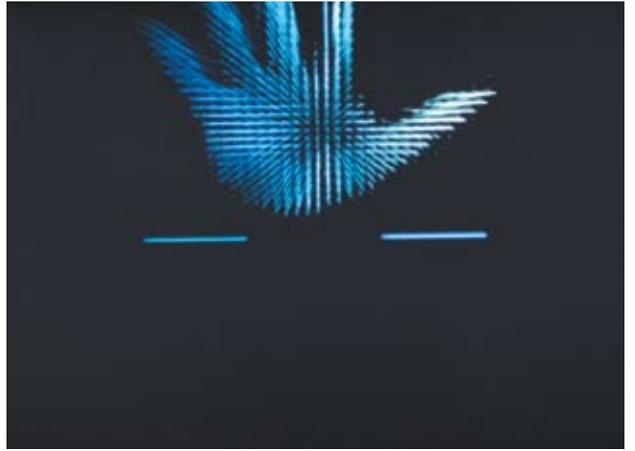
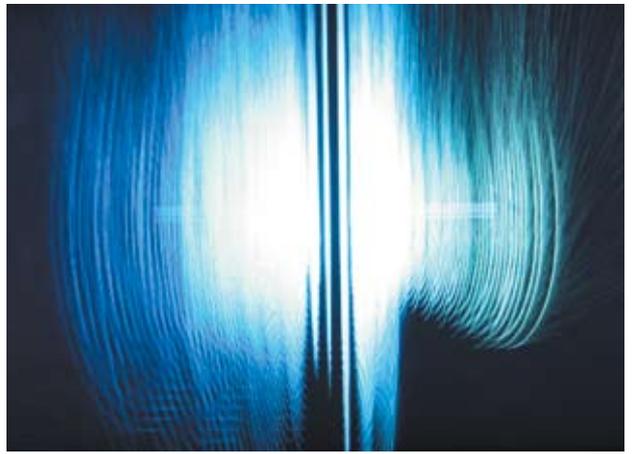
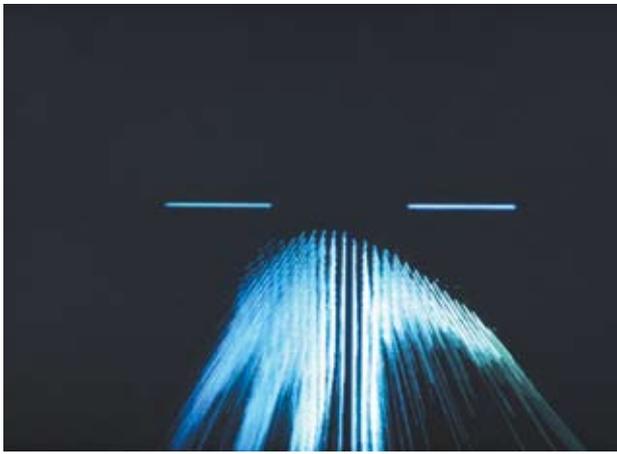
La tecnología no se refiere simplemente a la máquina o el dispositivo, sino que tiene su origen y centro en los seres humanos (o seres vivos en general), configurándose una especie de circuito donde el hombre crea y proyecta una extensión de sus capacidades (el artilugio tecnológico), que a su vez vuelve con sus efectos hacia el ser humano, reconfigurándolo. Lo tecnológico podría ser cualquier configuración externa de algún sistema articulado desde nuestra biología, proyectado como extensión potencial de nuestras capacidades naturales. Así, hablar de tecnología, es hablar del ser biológico, sus necesidades y aspiraciones, y de sus diversas escalas desde lo individual, a lo colectivo.

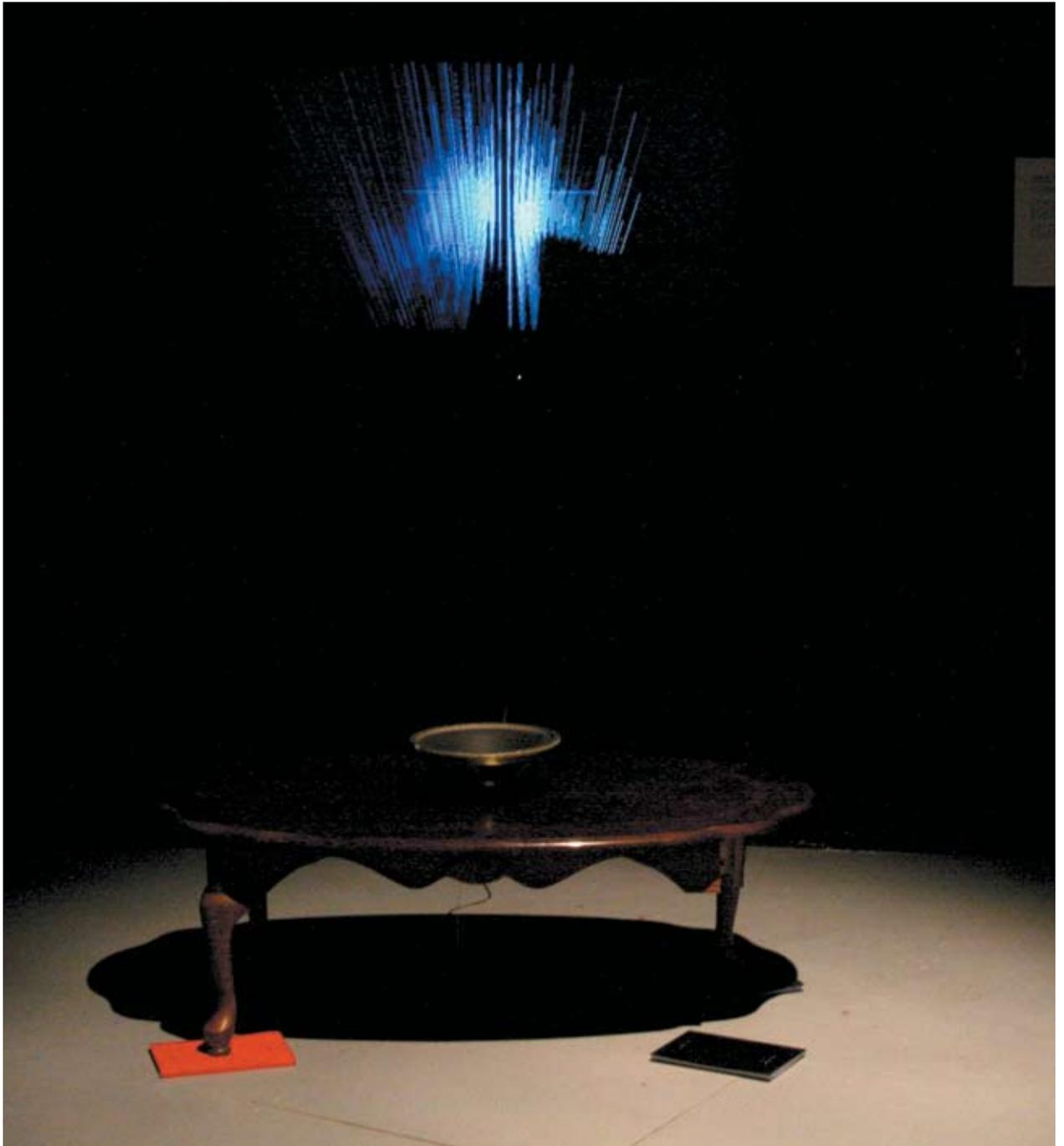
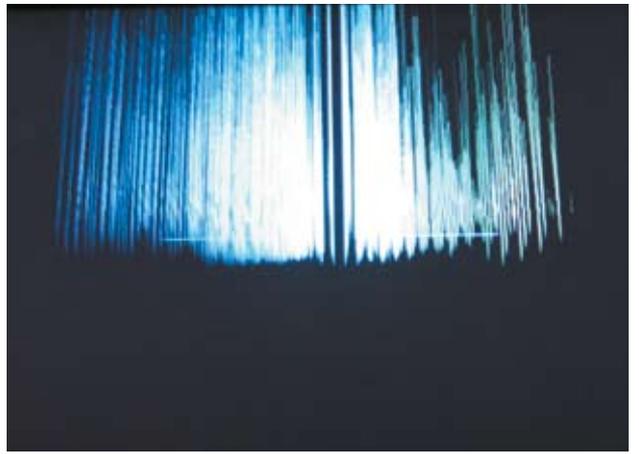
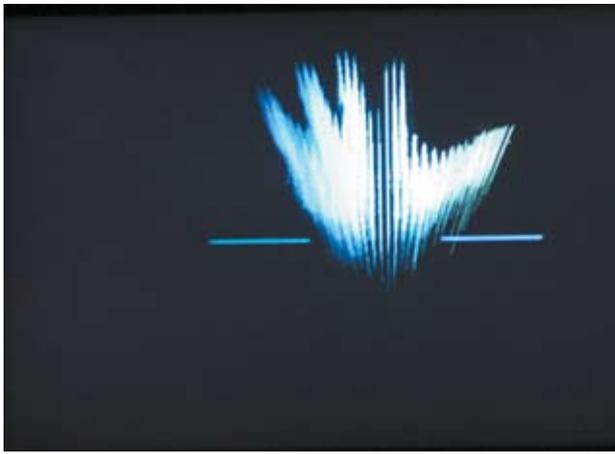


La realización de la obra se inicia con un examen médico conocido como perfil bioquímico, que justamente entrega un estado de la composición y balance químico del organismo del autor. De esta información se desprenden un grupo de parámetros a ser usados en la generación de una imagen y en una emisión sonora. La imagen, proyectada en un monitor, consiste en una mano formada por diversos puntos cuyo tamaño es configurado con los datos numéricos del examen. El sonido está conformado por una grabación de olas de mar y pulsos breves y pequeños, creado con los mismos parámetros numéricos usados en la imagen. Dicho sonido es emitido por un parlante sin caja de resonancia, ubicado en una mesa de madera de 4 patas, una de las cuales es sacada intencionalmente. Las patas de la mesa descansarán sobre 4 diferentes libros, cuyos temas funcionan como representantes de los principales paradigmas del conocimiento humano; uno de evolución y/o biología, otro de física y/o matemáticas, y otro de ciencias sociales y/o economía. En la ubicación que no posee pata de soporte, se dispone un libro re-

ligioso. Los libros escogidos son; “El origen de las especies mediante la selección natural” (Charles Darwin), “Átomo, hombre, universo” (Hannes Alfvén), “Cultura libre” (Lawrence Lessig) y “La Biblia” (Varios autores).

La pieza “I Love My Biology” plantea básicamente que la tecnología es una extensión de la biología y que cualquier intento de proyectarse hacia un futuro como especie y civilización, pasa por reconocerse desde esa condición biológica hacia lo tecnológico y simbólico, reconocimiento cuyas bases provienen de las nociones que el conocimiento científico ha levantado. En el proceso que constituye el proyecto, la propia biología es reconocida gracias a procesos tecnológicos (examen de sangre y perfil bioquímico), luego es transmutada a medio visual y sonoro, emitidos (o devueltos) hacia el espacio abierto y público. Así, lo que se emite es imagen y sonido cuya configuración está dada por información bioquímica del autor.





2006 - 2008



memoryFrames

Andrea Wolf + Silvia Laura Carli

Video Instalación Interactiva

(computador+proyector de video)

Sala de Arte Fundación Telefónica

memoryFrames es un archivo visual de la memoria íntima y reciente construido con videos caseros que se intercambian y reacomodan dentro de diferentes historias de ficción para crear la memoria íntima y reciente de los protagonistas de cada una.

Es una puesta en escena virtual del proceso formador de la memoria que se construye a partir de los registros audiovisuales que hacemos de nuestras vidas. La formación de la memoria es como el montaje de una película: uniendo frames, vamos creando una película de nuestra identidad. Tanto en Internet como en el dispositivo de una máquina que es la materialización del operar de la memoria, el usuario se convierte en el editor de los recuerdos de diversos personajes que por distintos motivos son enfrentados por su pasado.

Al decir quienes somos, elaboramos un relato de nuestras vidas. La construcción de ese relato implica un proceso de selección y relación; elegimos ciertos hitos dentro de un conjunto inacabado de elementos y luego los conectamos a través de



nexos de causalidad. Esta operación es narrar una historia y al narrar, lo que intentamos hacer es darle sentido a los acontecimientos. Por lo tanto, la selección es intencionada, ya que escogemos elementos del pasado para poder proyectarnos en el futuro.

Si entendemos la construcción de la memoria íntima como una construcción narrativa, podemos reconocer en este proceso los elementos propios de la estructura dramática. Estos momentos de inflexión corresponden a etapas, que guardando las diferencias de los contextos, se repiten en la historia de cada uno, nos son comunes.

La noción del funcionamiento de la memoria como un mecanismo que traspasa el tiempo sumada al valor de la imagen como instrumento fundamental en este proceso llevan a la idea de que el pasado se vuelve accesible a través de la imagen. La imagen produce o al menos crea la ilusión de que pasado y presente coexisten. Las imágenes se convierten en nuestra memoria.

Si compartimos una forma de escritura y de representación, surge la pregunta sobre la posibilidad de que nuestros recuerdos sean intercambiables; hasta qué punto las fotos o videos de nuestros cumpleaños, vacaciones o eventos escolares refieren a un mismo texto que se viste con lugares y caras distintas, pero que cuenta la misma historia.

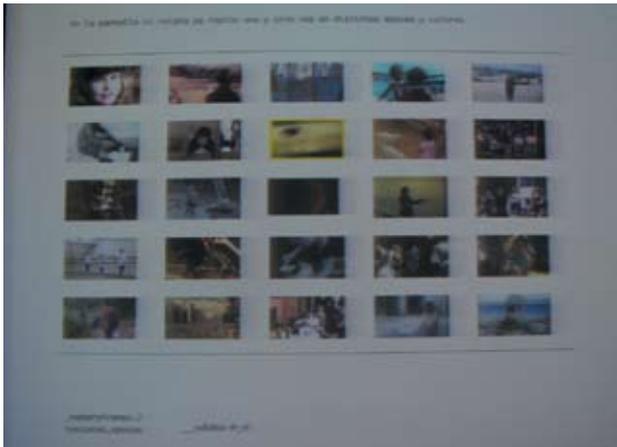
I wonder how people remember things
who don't film,
don't photograph,
don't tape.

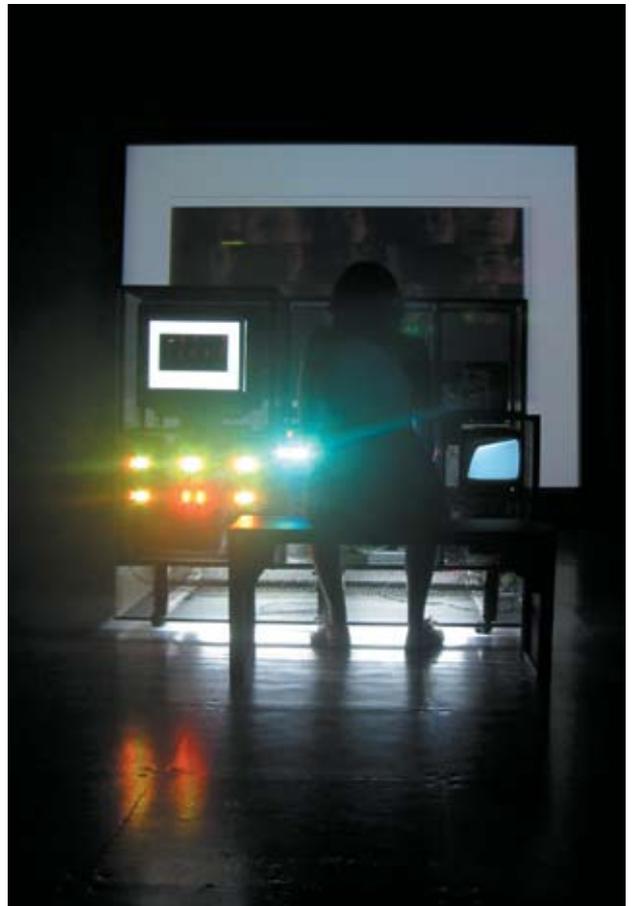
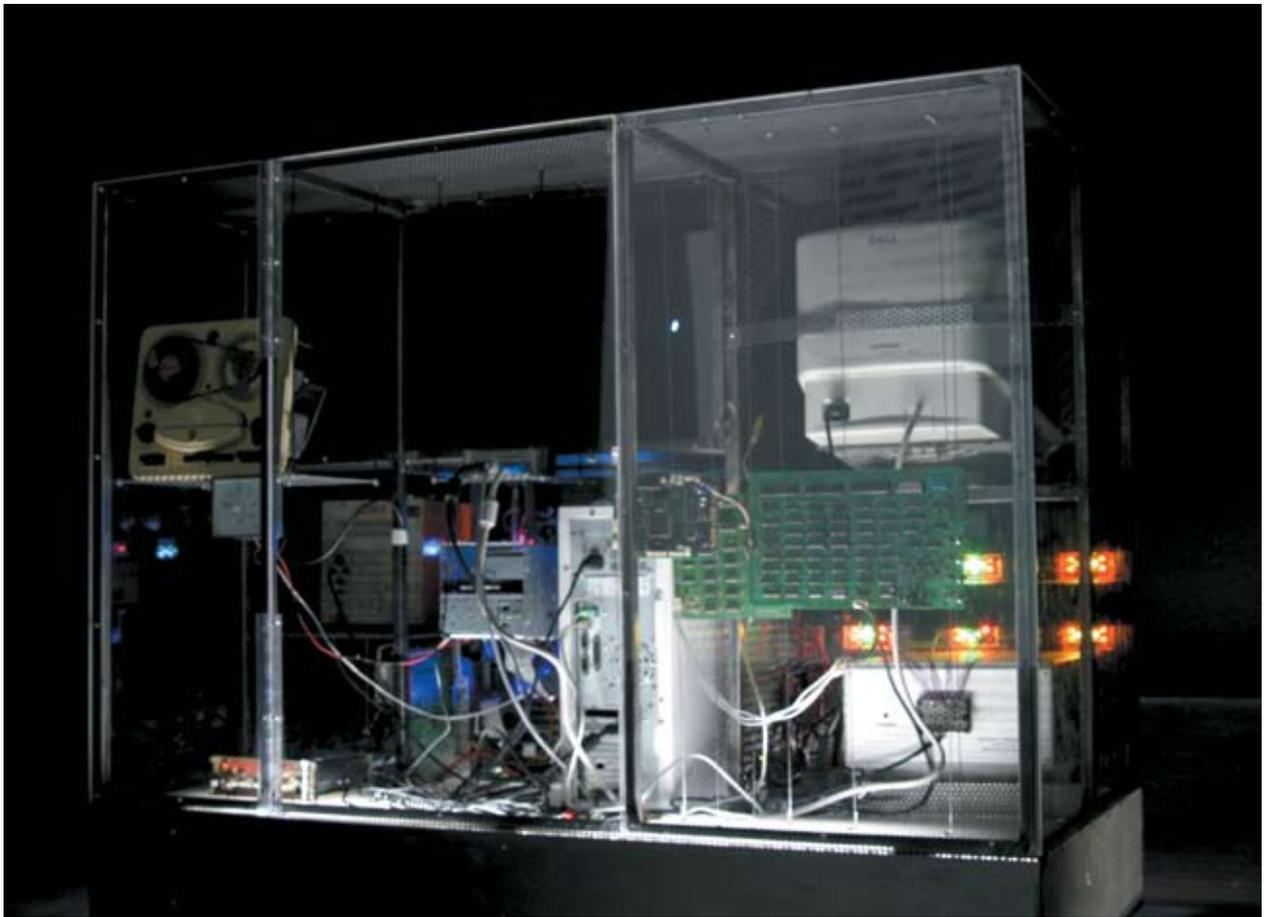
"Sans Soleil", Chris

en el gran archivo... una película contiene la propia estructura: el hecho artístico, la distancia del
cine y el espacio de la memoria. La creación, los accidentes, la gran pantalla, el regreso al hogar.



olvidar recordar





.Mesa Redonda

[05.12.2008]
SALA DE CONFERENCIAS MAC QUINTA NORMAL

Espacio de reflexión común basado en la coyuntura del arte digital e interactivo en diversas dimensiones, tanto de producción, exhibición y conservación.

▼ Panorama Internacional

Margit Rosen

Woody Vasulka

Arianne Vanrell

Pedro Soler

Modera: Enrique Rivera

▼ Escena Local

Isabel García

Francisco Brugnoli

Lila Pagola

Margarita Schultz

Néstor Olhagaray

José Miguel Piquer

Modera: Sebastián Vidal

Panorama Internacional_

Margit Rosen

Woody Vasulka

Arianne Vanrell

Pedro Soler

Modera Enrique Rivera



Woody Vasulka comenzó el diálogo exponiendo el trabajo que se realiza en el Santa Fe Complex, espacio de para la experimentación y trabajo con nuevas tecnologías, Vasulka realizó un paralelo a partir de la noción de ética en el arte contemporáneo y la idea de comunidad, remontando el tiempo y hablando desde su experiencia en los años 60'.

Planteamiento al que Margit Rosen acompañó con una visión histórica transversal de la relación entre arte y tecnología, con una visión panorámica sobre cómo surgió el espacio de producción ZKM en Alemania, los distintos departamento y facilidades que ofrece a artitas en residencia de todo el mundo.

La conversación fue desarrollándose con diversas temáticas y experiencias que iban aportando los distintos panelistas, en el marco de cómo establecer espacios de conexión, encuentro y diálogo en torno, a la relación ciencia arte y tecnología.

Arianne Vanrell nos relata, los nuevos desafíos que enfrenta el mundo del arte en la era digital y electrónica, enfocando la mirada en las nuevas aproximaciones y dinámicas que se requieren en cuanto a la documentación y conservación de las obras que trabajan con medios tecnológicos, no sólo cambia el paradigma estético de las obras, sino que también el modo en que dichos trabajos pasan a ser historia, en dicho transito las estrategias de conservación y restauración tienen que ser revisadas y planteadas con un nuevo horizonte.

Las intervenciones del público apuntaron a relatar desde la experiencia, cómo poder gestar distintos aspectos que son necesarios para abrir el campo del arte en relación a los medios tecnológicos en la escena local, desde el punto de vista de la educación, la difusión y la gestión cultural.

Lo interesante de esta conversación pasó por el intercambio de vivencias y formas de abordaje de los temas relacionados al arte, la ciencia y la tecnología, una visibilización de los espacios comunes y temáticas transversales, así como también de los desafíos de trabajo que implican estos conceptos en la sociedad actual.

Escena Local_

Isabel García
Francisco Brugnoli
Lila Pagola
Margarita Schultz
Néstor Olhagaray
José Miguel Piquer

Modera **Sebastián Vidal**



La presentación de Néstor Olhagaray comenzó destacando la importancia del momento de madurez que están viviendo las artes mediales en Chile. Sin embargo, a pesar de lo anterior aún no se logran resolver temas de fondo como: La implementación de programas especializados en los pre-grados de las escuelas de arte o la necesidad de reflexionar sobre un estatuto estético para las obras mediales por sobre las meras novedades tecnológicas. Margarita Schultz continuó la línea de reflexión crítica sobre la enseñanza de las artes mediales en Chile, estableciendo como puntos la falta de alfabetización digital, la pobre escritura sobre estas prácticas y la falencia formativa en la enseñanza universitaria.

José Miguel Piquer puso de manifiesto la obsolescencia del sistema y la necesidad de enseñar desde los procesos técnicos como por ejemplo la necesidad de fomentar cursos sobre programación a los artistas. La artista y gestora argentina Lila Pagola, señaló la importancia de que el fenómeno de las artes mediales en Chile no se queden sólo en un “entusiasmo”, situación ya vivida hace unos años en Argentina. Para evitar lo anterior Pagola señala la importancia de que los artistas se involucren no sólo en la obra, sino que en todo el proceso que conlleva el avance tecnológico, por ejemplo constante reflexión crítica sobre los sistemas de uso y distribución en la industria del software.

Francisco Brugnoli puso en su intervención un fuerte énfasis en la conservación de las obras mediales en los museos. Por medio de una reseña histórica sobre algunos aspectos relevantes en la historia del arte y la ciencia, se planteó que el uso de la tecnología marginal puso en tela de juicio los sistemas de producción, señalando también la no existencia del espacio real para la obra de arte medial, lo que presenta un paradigma con la habitabilidad de ella en su condición expositiva. Isabel García, por su parte expuso la importancia de rescatar y poner en acceso las obras audiovisuales y mediales, las que a su vez son documentos y obras es decir los referentes de una acción registrada en video o la edición de la misma.

La sección de preguntas se centralizó en temas de conservación, archivo y enseñanza de artes mediales, historiografía y activismo digital entre otros temas, generándose un amplio debate sobre la condición actual de estas prácticas en nuestro país.

.Antena

[05.12.2008 / 09.12.2008 / 17.12.2008]

PLANETARIO USACH / MATUCANA 100 / INDUSTRIA CULTURAL

Presentaciones audiovisuales en directo de proyectos chilenos junto a la muestra de Reactable de la Universidad Pompeu Fabra de España.

▼ Planetario USACH

Danieto + Flipper + Inmontauk + Ricardov

Los artistas Daniel Nieto y Ricardo Vega, acompañados de músicos del sello Impar, presentan una performance audiovisual utilizando el proyector estelar Carl Zeiss del Planetario de Santiago.

▼ Matucana100

01, Makaroni, Maco, El Banco Mundial

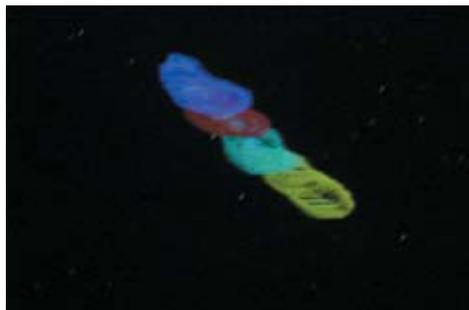
Muestras de música electrónica y proyecciones de video de diversos realizadores nacionales que han marcado la exploración audiovisual chilena actual.

▼ Industria Cultural_Antena Plataforma Vector

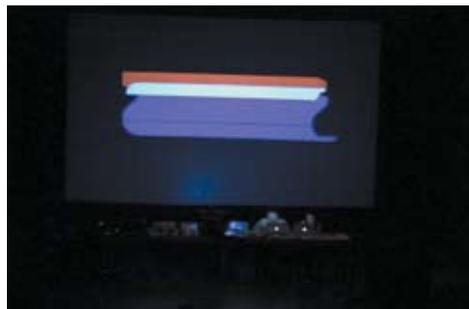
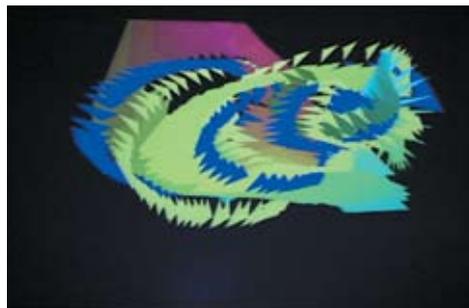
Reactable, Namm y Letu

A través de una clínica y de una presentación en directo, Carles López presentará el proyecto Reactable. Además, los artistas nacionales Namm (Loreto Molina, Anita Gallardo, Pablo Flores) y Letu (Marcelo Leturia) realizarán una presentación en vivo de su trabajo.

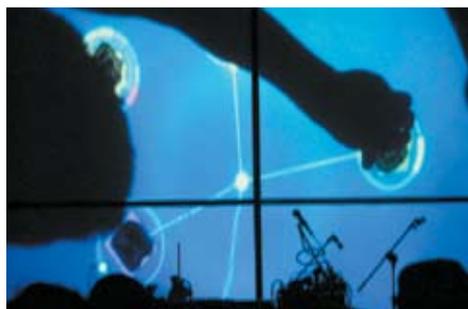
**Danieto +
Flipper +
Inmontauk +
Ricardov**



**01
Makaroni
Maco
El Banco Mundial**



Reactable Namm Letu



Antena consistió en una serie de 3 presentaciones audio-visuales en directo que se realizaron en el marco de “Tesla: Encuentro de Cultura Digital”, los días 5, 9 y 17 de diciembre. Esta serie de conciertos, reunieron a alrededor de 1000 personas quienes disfrutaron y presenciaron un conjunto de propuestas contemporáneas vinculadas a la cultura digital y a los nuevos medios de creación artística. Cada presentación fue conformada por proyectos audiovisuales nacionales seleccionados por Plataforma Cultura Digital y un proyecto Internacional de alto reconocimiento a nivel mundial: la Reactable, junto a su músico y ejecutor oficial, todos trabajos que están relacionados con la temática central del Encuentro. Las actividades fueron desarrolladas en 3 lugares diferentes, una de ellas se realizó en el Planetario de la Usach (Universidad de Santiago de Chile) y contó con la presentación de 3 músicos del sello musical IMPAR; Daniëto (Daniel Nieto), Flipper (Claudio Cisterna) e Inmontauk (Ismael Palma). Actividad que contó también con las proyecciones del robot Carl Zeiss del Planetario complementado visualmente por las imágenes del Artista Ricardo Vega. Las otras presentaciones se hicieron en el teatro principal del Centro Cultural Matucana 100 con los proyectos El Banco Mundial (Músicos: Ignacio Morales, Pamela Sepúlveda/ Visualista: Héctor Llanquín) Makaroni (Música y visuales: Marcelo Peña, Elisita Balbontín, Sebastián Román), Maco (Música y visuales: Pablo mellado) y 01 (Música y Visuales: María José Ríos y Ricardo Vega). En esta oportunidad, los proyectos complementaron sus sonidos con imágenes creadas y manipuladas especialmente para sus performances, y en uno de los casos creando incluso una instalación visual ocupando buena parte del escenario del teatro (makaroni). Por su parte, en Industria Cultural participaron los proyectos nacionales Letu y Namm, con soporte visual y de procesos por Ariel Bustamante y la presentación del músico catalán Carles Lopez junto a la Reactable, instrumento musical electrónico colaborativo que constituye una de las grandes invenciones musicales de la última década. Carles Lopez realizó un taller para mostrar al público la capacidad de creación y ejecución musical de este aparato musical y luego hizo un show impecable donde quedó en evidencia las múltiples posibilidades de este innovador instrumento.

.Laboratorio Actualización Docente

[12.01.2009 > 16.01.2009]
AULA FUNDACIÓN TELEFÓNICA

El Programa Educación a través del Arte de Fundación Telefónica Chile tiene como objetivo realizar cursos de actualización docente.

◀ El arte en la cultura digital

Programa Educación a través del Arte, Fundación Telefónica Chile



Laboratorio de Actualización Docente “El arte en la cultura digital”

Programa Educación a través del Arte en conjunto con el Magíster de Artes Mediales de la Universidad de Chile

El Programa Educación a través del Arte de Fundación Telefónica Chile tiene dentro de sus objetivos, tanto vincular los contenidos de las exposiciones de la Sala de Arte con el marco curricular escolar chileno, como realizar cursos de actualización docente.

En el marco de “TESLA Encuentro de cultura digital”, y en un esfuerzo conjunto con la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, se dicta en enero de 2009 un curso especial para profesores de Artes Visuales y Educación Tecnológica.





Las clases teóricas estuvieron a cargo de la Dra. Margarita Schultz, profesora titular de la Universidad de Chile, la revisión histórica la realizó el profesor David Maulén y los talleres prácticos fueron liderados por José Luis Santorucato, Luis Venegas y Manuel Orellana, alumnos recientemente titulados del Magíster de Artes Mediales de la Universidad de Chile.

Esta actualización se configuró como un Laboratorio cuyo propósito fue alfabetizar a los profesores-estudiantes en conceptos clave del cruce Arte y Tecnología, para facilitar una adecuada construcción de ambientes educativos actualizados en el área y profundizar en temas relacionados con historia, conceptos y técnicas fundamentales de esta relación.

Además, los 33 docentes -seleccionados de un total de 260 postulantes- tuvieron en 35 horas cronológicas la oportunidad aprender el uso de softwares de edición de imágenes y audio y de explorar el mundo de la web 2.0 a través del diseño conjunto de blogs, en los cuales recogieron la experiencia vivida durante las jornadas del laboratorio y crearon un proyecto de aula con uso de TICs.

Claudia Villaseca
Directora Arte y Tecnología
Fundación Telefónica Chile



BIOGRAFÍAS

01

MARCELO ARCE

EL BANCO MUNDIAL

FRANCISCO BRUGNOLI

SILVIA LAURA CARLI

DANIETO

FLIPPER

ISABEL GARCÍA

CLAUDIA GONZALEZ

INMONTAUK

LABORATORIO ARTES MAQUÍNICAS

LAME

LETU

BENEDICTO LÓPEZ

MACO

MAKARONI

NAMM

IGNACIO NIETO

NÉSTOR OLHAGARAY

CHRISTIAN OYARZÚN

LILA PAGOLA

JOSÉ MIGUEL PIQUER

REACTABLE

MARGIT ROSEN

MARGARITA SCHULTZ

SEBASTIÁN SKOKNIC

PEDRO SOLER

RODRIGO TISI

ARIANNE VANRELL

WOODY VASULKA

RICARDO VEGA

ANDREA WOLF

Proyecto paralelo de María José Ríos y Ricardo Vega, en el que buscan indagar en la relación entre imagen y sonido. Ambos creadores provienen de la visualidad, trabajando la imagen en diversas estrategias (comic, ilustración, pintura, imagen electrónica, montajes, objetos, etc). María José Ríos, Licenciada en Artes en la Univ. Finis Terrae (mención en Pintura).

Marcelo Arce nace en Santiago el 24 de mayo de 1969.

Realizador de videoarte, música experimental, y performances tecnológicas.

Después de realizar estudios de arquitectura y piano egresa como escultor del Instituto de arte Contemporáneo en 1996, es profesor de fotografía avanzada de ese instituto desde 1995.

Posteriormente realiza estudios de electrónica en el Instituto Gamma, egresando el año 1998.

Ese mismo año obtiene la Licenciatura en Artes en la Universidad de Chile. El 2004 egresa del Magíster en Ciencias Cognitivas de la Universidad de Chile. Ha realizado numerosas exposiciones, en Santiago, Valdivia, Viña del mar, Curicó y Buenos Aires. Organizador del primer encuentro "Latencias, reflexiones sobre arte y tecnología"

Invitado como panelista y expositor a diversas mesas redondas en Chile.

Ha publicado textos para catálogos. Así como artículos para las revistas "la Insula" y "Summa Psicológica", y el sitio www.aparte.cl

Actualmente trabaja como docente en la Escuela de Manualidades, ingeniero de proyectos en la empresa de ingeniería Sixbell Nekotec Solutions, y es webmaster y curador del sitio de arte contemporáneo www.aparte.cl

El Banco Mundial es un dúo formado en el año 2006 por Ignacio Morales y Pamela Sepúlveda, el cual se basa en crear un sistema de retroalimentación entre las máquinas e instrumentos manipulados por ambos, los cuáles consideran amplificadores, efectos, teclados, mixers, ecualizadores, tornamesas, mp3 y voz. El Banco Mundial ha editado 4 discos, en mayo y junio de 2006 se editan "Así se matan los guagüitos" y "El gran golpe al Banco Mundial" respectivamente, los cuales son una muestra de primeras sesiones de improvisación. El EP "La Nave ep" que corresponde a piezas desarrolladas durante el 2007 y "Música terapéutica para el embarazo no deseado" editado por horrible registro en el 2008.

Artista y director del MAC. U. de Chile.

Dirige el Museo de Arte Contemporáneo desde 1998 a la fecha.

Ingresó a la Escuela de Bellas Artes de la Universidad de Chile en 1959.

Emerge en la escena plástica nacional a mediados de los años sesenta, liderando el grupo experimental artístico "Los Diablos".

Ejerció como docente en la Universidad de Chile desde 1966 hasta el Golpe de Estado de 1973. Al año siguiente, con donaciones internacionales funda (junto a otros cinco artistas) y dirige (1974- 85) el Taller de Artes Visuales (TAV).

Realizó, además, cursos en la Universidad de Maryland, en EE.UU. También ha estado becado en Francia e Inglaterra. Funda la Escuela de Arte de la Universidad Arcis (la cual dirige entre 1983-92) y trabajó como profesor en las Universidades Católica y Central y fue Vicedecano de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile entre los años 1995 y 2003.



SILVIA LAURA CARLI

Silvia Laura Carli nació en Nueva York en el 1980. Inicia sus estudios en Italia, en el año 1999 empieza la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación en la Universidad "La Sapienza" de Roma.

En el año 2005 se traslada a Barcelona para cursar el Master en Artes Digitales en la Universidad Pompeu Fabra. Allí conoce a Andrea Wolf y juntas realizan el proyecto memoryFrames que posteriormente sería presentado en el MediaLab de Madrid.

Ya en el año 2007 y becada por la Universidad "La Sapienza" se traslada a Madrid para cursar un master en edición y postproducción digital en la escuela Trazos. Durante estos estudios realiza cortometrajes, grafismos para tv, y el documental de temática social "Sin Aliento", y que sería presentado ante diversas asociaciones como la propia Asociación de Fibrosis Quística de Madrid o la ONCE.

Actualmente, trabaja en el programa "El Coleccionista de Imágenes" de Telecinco desempeñando las tareas de auxiliar de realización y grafismo.

DANIETO

Seudónimo del músico Chileno Daniel Nieto, Fundador del sello online Impar (www.impar.cl) es un representante importante de la electrónica experimental chilena a nivel internacional. Ha publicado su música en destacados sellos del género, como lo son U-Cover de Bélgica, Mutek.rec de Canadá, entre otros.

FLIPPER

Flipper es Claudio Cisterna, socio gestor de Impar Flipper combina elementos abstractos y orgánicos, utilizando sonidos de creación basada en software y de instrumentos análogos procesados. El carácter lúdico de su música destaca bajo un contexto de rítmica latina.

ISABEL GARCÍA

Artista y directora del CDOC-CCPLM.

Artista visual y curadora. Licenciada en Artes por la Universidad de Chile, ha participado en exposiciones locales y en el extranjero.

Ha recibido la beca Fondart y la beca de Creación e Investigación Artística de la Fundación Andes. Ha trabajado en el Museo Nacional de Bellas Artes, formando el archivo de entrevistas audiovisuales realizadas a artistas chilenos. Actualmente es Directora del Centro de Documentación de las Artes del Centro Cultural Palacio La Moneda. Ha participado en diversos catálogos y publicado numerosos artículos.



CLAUDIA GONZALEZ

Licenciada en Artes con mención en gráfica, y licenciada en Pedagogía del Arte ambas de la Universidad Arcis. El año 2006 estudia en el Postítulo de Arte y Nuevas Tecnologías de la Universidad de Chile.

Sus trabajos se relacionan a la investigación entre alta y baja tecnología, a través del lenguaje del video y la artesanía del tejido a telar, incorporando el Foundfootage y la Postproducción.

Ha expuesto en diversas muestras en Chile y en el extranjero destacando: Concurso Latinoamericano Juan Downey de la séptima Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago, en "Intercambio Chile-Bolivia" en Cochabamba, Bolivia, concurso Francisco Copello de la Primera Bienal de Performance Deformes, realizando en conjunto Constanza Piña, la intervención urbana "La Chacra", en la Galería de Arte Joven Balmaceda 1215 expone la instalación "Video conferencia", el 2008 expone en "Videa" en Santa Cruz de la Sierra - Bolivia, "Matrimonio de Castas" en la Universidad de Chile. Se adjudica el FON-DART el 2008 y expone en "Tesla: Encuentro de Cultura Digital" la Instalación "Interacción Glitch" en el Museo de Arte Contemporáneo Quinta Normal y en la sala de arte de la Fundación Telefónica.

INMONTAUK

Ismael Palma Lamperein, trabaja propuestas de experimentación sonora, desde el IDM, ambient, hasta la electroacústica, con un sonido limpio, amable y a la vez glitch. Siguiendo esta línea, Ismael Palma nos entrega su disco debut en impar: Isla EP, donde muestra una extensa variedad de interesantes texturas y sonidos sofisticados que transportan al auditor por diversos espacios artificiales. Un ambiente melódico y glitch que despierta los sentidos en forma amable y sutil.

LABORATORIO ARTES MAQUÍNICAS

El Laboratorio de Artes Maquínicas se concentro durante el primer semestre del 2008 en la producción de lo que llamaremos tardonaturalezas, mecanismos de absorción, distribución y provisión de agua para utilizaciones y aplicaciones diversas, operando a escala territorial según un sustrato de consistencia textil. Artes Maquínicas nace como un proyecto de arquitectura diseñado y construido conjuntamente por los profesores Ciro Najle, Jorge Godoy, Carlos Castro, Cesar González, Pablo Barría y los alumnos del Tercer año de Arquitectura de la Universidad Técnica Federico Santa María, 2008. Jorge Godoy Román a cargo de la coordinación de la exhibición de tardonaturalezas para Tesla Encuentro de Cultura Digital es Arquitecto UCV y MArch of Architecture en la Architectural Association of London.

LAME

LaMe tiene sus inicios en diciembre del 2007 tomando el marco del magíster de Artes Mediales de la universidad de Chile como plataforma para satisfacer las necesidades artísticas de una creación colectiva en que los aportes individuales son dispuestos para generar de forma creativa y dinámica obra. Este marco teórico es utilizado como experiencia de realización de obra y a su vez para "medir" su desarrollo en un período de tiempo (diciembre-2007 a marzo-2009) y en un espacio concreto que caracteriza a trabajar en un ambiente docente universitario en un país con limitantes creativas precisas.

LaMe se encuentra en proceso de expansión dado lo positivo de sus resultados, aumentando en cantidad sus integrantes y trasladando su sede, proyectando sus trabajos a espacios que permitan poner en crisis el utilitarismo de la tecnología y el abuso de esta a partir de la ingenuidad que provoca la pirotecnia de los "nuevos medios" y transforma este utilitarismo en creación artística.

Para la obra LaMe N.N exhibida en Tesla: Encuentro de Cultura Digital trabajaron: Nicolás Spencer, es licenciado en ingeniería en ciencias forestales y con especializaciones en producción cinematográfica, Manuel Orellana, es artista medial y pintor, ambos titulados del Magister de Artes Mediales de la Universidad de Chile y Mirko Petrovich ingeniero en sonido y experto en Max/Msp/Jitter y Pure Data.



LETU

Marcelo Leturia, músico independiente con más de 10 años en escena. Trabaja con la mezcla de electrónica abstracta y la ejecución de aparatos e instrumentos en vivo. Ligado a los proyectos "Interno", "Astrolabio", "m&m" y "SYNCQ" a desarrollado numerosas video instalaciones junto al artista Joaquín Ortúzar y a colaborar con los músicos, Marcelo Muñoz, "Lucybell", Patricio Urzua, "Teledeck", Pablo Mellado, "MACO", Phillip Boisier, "Icalma" y Ottavio Berbacow, "Esqueleto".

BENEDICTO LÓPEZ

Benedicto López Ingeniero en Sonido, el 2001, entra a estudiar en la Universidad Vicente Pérez Rosales, hoy Universidad Tecnológica de Chile. Durante el verano del 2002 comparte gran tiempo junto a su amigo y diseñador industrial Javier Ramírez donde nacen los primeros esbozos de su personalidad profesional. La materialización de su oficio comienza el año 2005 con Capullo, mobiliario sonoro realizado para su tesis de titulación, junto a Francisco Marín. Debido a los satisfactorios resultados de este primer paso, se reúne con Mauricio Matus (Gestión y desarrollo), Enrique Arenas (Laboratorio y Acústica) y Walter Flores (imagen y comunicación), con el fin de encausar esta idea como proyecto de vida. De este modo, acoplan sus disciplinas formando al grupo de investigación y desarrollo grupovibra. A sus 25 años comparte junto a su compañera Pia Solis y a sus amigos emprendedores la apuesta de ser referente en el desarrollo de productos sonoros en Chile.

MACO

Maco es el seudónimo con el que Pablo Mellado ha desarrollado la veta solista de su trabajo musical, tanto en Santiago como en Europa. Mellado tuvo estudios formales de música durante su infancia, con clases en el Conservatorio de la Universidad Católica de Chile. Durante su juventud, sin embargo, se concentró en el rock, participando de diferentes bandas eléctricas e independientes. Su composición solista adulta guarda relación con lo que él describe como la crónica "de un universo a la vez doméstico, excéntrico y centrado en una poética de lo auditivo".

MAKARONI

Makaroni se arma en el 2008 cuando se le invita a preparar una pieza musical para una exposición en la Galería SAM del Instituto Chileno Norteamericano. Miopec y Punto ya se conocían desde su participación en Nutria durante la gira del grupo en 2007. Cuando punto vuelve a Chile desde Nueva York después de 6 años, se pasan todo el verano musicalizando el calor y reinventando operatas y reaggetones e invitan a Román a dar los beats y los altos ambientales. Miopec: es Marcelo Peña Cortes, Músico y Productor Musical, ha participado en bandas como Tobías Alcajota, VAN y Nutria entre otros. Punto: es Elisita Balbontín, artista visual, ha participado en bandas como Tiger Streifen, Bruises y Nutria. Román: es Sebastián Román, ha participado en bandas como Padres de Demian, Plastik Indian y su proyecto solista Román.



NAMM

Integrantes: Loreto Molina, Anita Gallardo, Pablo Flores y Pablo Fuentes.

Namm nace el año 2003 con Pablo Flores como solista, donde luego de pasar por múltiples transformaciones estilísticas, y con dos discos editados por el sello Jacobino discos (Namm y Serie de desastres), el año 2007 toma el actual rumbo donde se suman Loreto Molina (voz) y Anita Gallardo (Trompeta) y últimamente se integra el actor y músico Pablo Fuentes.

Namm propone canciones electrónicas, incursionando en el pop, con voces, vientos nunca dejando atrás sus raíces electroacústicas y experimentales, pero conservando el mismo espíritu de quiebres y búsqueda sonora.

IGNACIO NIETO

Es investigador y artista, formó parte del Colectivo Troyano quienes desarrollaron un trabajo de investigación, difusión y creación en torno al cruce entre arte, ciencia y tecnología. El año 2005 se unieron para desarrollar el proyecto Elena, para la 7ª Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago.

El año 2006 realizaron <Actualizando>, un notable esfuerzo en donde a partir de una serie de conferencias con destacados artistas y teóricos internacionales abordando temáticas como "Tecnologías Móviles", "Tecnología y Política" y "Bio-Arte".

< Instalando >, Coloquio Internacional, contempló la publicación de un libro "Instalando; Arte y Cultural digital" y una gira por cinco países de América: Estados Unidos, México, Colombia, Brasil y Argentina. Sus investigaciones como teórico y artista se relacionan a la poética de los virus computacionales, a las tecnologías móviles, programación y dispositivos interactivos.

NÉSTOR OLHAGARAY

Artista y director Bienal de Video y Nuevos Medios.

Magíster en Comunicación. Mención en Semiología y Mass-Media. Universidad de París III. Artista Visual y Audiovisual. Director y Curador de la Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago. Coordinador Académico del Postítulo en Arte y Nuevas Tecnologías de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile.

A sido curador de diversas muestras en Chile y el extranjero, en las que se cuentan: Curador selección chilena de video arte- Bienal de Artes Plásticas de Medellín, Colombia- 1996, Curador Muestra de Video Latinoamericano en la Galería Genlock, Ginebra, Suiza en 1996, Curador selección chilena de video- Festival de Cine de Río de Janeiro- Brasil- 1994 y 1996, Curador Muestra de Video Arte Chileno- IIº, III y IVº Festival Nacional de Video Arte, Lima, Perú en 1997- 1999 y 2001, Curador Muestra de Video Arte Chileno- 9º Festival de Cine y Nuevos Medios de Montreal, Canadá en 1997, Curador selección chilena de video- Programa de Difusión Lincoln Center, Fundación Rockefeller/ Mac-Arthur, USA en 1995, Curador de la selección chilena de video- Programa de Difusión, Video Data-Bank, Chicago, USA.

CHRISTIAN OYARZÚN

Christian Oyarzún vive y trabaja en Santiago de Chile.

Luego de tres años de estudio de Ingeniería Civil, abandona esta carrera y comienza sus estudios de Arte, obteniendo una Licenciatura en Arte con mención Pintura en la P. Universidad Católica de Chile en 1999. Un año antes cursa el Diplomado en Estética del Video e Imagen Digital y luego, en 2000, obtiene un Postítulo en Arte y Nuevas Tecnologías con mención en Multimedia Interactivos, ambas en la Universidad de Chile, y en el cual se desempeña como profesor hasta 2006.

Desde 1998 comienza a desarrollar un trabajo teórico y práctico alrededor de los medios digitales, participando en diversas exhibiciones, foros y mesas redondas. Desde 1999 su trabajo ha sido publicado en su sitio personal <http://www.error404.cl>

Algunos de sus trabajos han sido incluidos como parte del artBase de rhizome.org y de la colección de computerfi-nearts.

Actualmente se encuentra cursando el Magister en Artes Mediales en la Universidad de Chile y trabajando como docente en la Universidad Andrés Bello y la Universidad del Pacífico.



LILA PAGOLA

Artista Argentina, docente y co-organizadora de Jornadas de Arte y medios Digitales en el Centro Cultural de España, Córdoba.

Se desempeña como docente y diseñadora en nuevos medios en diversas instituciones de la ciudad de Córdoba desde 1998.

Ha co-organizado tres ediciones de las Jornadas de artes y medios digitales en el centro cultural España Córdoba, desde 1999, que han contado con la presencia de personalidades internacionales y nacionales (X. Berenguer, C.Giannetti, J.L.Brea, entre otros.)

Desde 1996 se capacita en seminarios de arte y nuevas tecnologías en Córdoba, Rosario y Buenos Aires.

Desde 1996 ha participado en exhibiciones colectivas e individuales de su obra gráfica y digital interactiva en diversos espacios culturales del país y el exterior.

JOSÉ MIGUEL PIQUER

Departamento de Ciencias de la Computación de la Universidad de Chile.

Actualmente soy Profesor Asociado del Departamento de Ciencias de la Computación de la Universidad de Chile donde trabajo desde 1986. Obtuve mi Magister en Ciencias, mención Computación en la Universidad de Chile en 1986 y mi Doctorado en Informática en École Polytechnique de Paris en 1991.

Me tocó la suerte de participar en la historia de la Internet Chilena, enviando el primer email entre los Departamentos de Computación de la Universidad de Chile y de Santiago, inscribiendo el dominio .CL en 1987 y en la conexión a la Internet en 1992.

Mis intereses actuales se dividen entre la investigación en Sistemas Distribuidos y Redes de Computadores en el laboratorio de investigación de NIC Chile, la operación del dominio .CL (NIC Chile) y la política universitaria en el Senado de la Universidad de Chile.

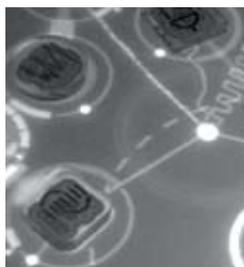
REACTABLE

El proyecto REACTABLE se inició en el 2003 con la intención de crear un instrumento musical que combinará lo mejor de los instrumentos basados en ordenadores y del software para la creación musical (como sería la posibilidad de comparar con el ordenador el control sobre determinados procesos y de visualizar claramente todos éstos), con aspectos esenciales de los instrumentos tradicionales (como es el control directo y simultáneo de varios parámetros, utilizando ambas manos).

Es un instrumento que busca ser intuitivo y accesible, válido por lo tanto para usuarios ocasionales, niños, etc., y que permite a la vez un aprendizaje infinito y su uso en conciertos de la mano de instrumentistas profesionales.

MARGIT ROSEN

Margit Rosen estudió Historia del Arte, Filosofía, Arte, Medios de comunicación y Ciencias Políticas, en Munich, Karlsruhe y Paris. Trabajó como asistente científico y curadora en ZKM | Center for Art and Media, en Lothringer13/halle, Munich, y colaborado en varias exposiciones (fi La Chronofiles (lothringer13/halle), La Revolución Algorítmica (ZKM), Bit Internacional (ZKM)). Margit Rosen está trabajando en un proyecto de investigación de doctorado basado en los principios de la relación entre computadores y arte, financiada por la Fundación Alemana para la Investigación (DFG) y apoyada por una subvención del ZKM.



MARGARITA SCHULTZ

Es doctorada en Filosofía y Estética de la Universidad Nacional de Tucumán, Argentina. Profesora Titular de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile en las cátedras de Estética, Epistemología de la Historia del Arte y Epistemología de las Teorías Estéticas.

Ha publicado más de veinte libros de su especialidad acerca de Estética General, Estética del Arte Digital y Epistemología de la Historia del Arte. También ha hecho trabajos literarios de poesía y narrativa. Sus ensayos y artículos en revistas nacionales y extranjeras son más de cien. Es representante de Chile ante las Asociaciones Internacionales de Estética y de Semiótica.

Ha sido nominada como jurado de premiación en concursos de artes visuales en Chile y Europa y como jurado miembro del Consejo Nacional de la Cultura (Chile). Además es editora responsable de la Revista en línea: www.lacuerdafoja.cl

SEBASTIÁN SKOKNIC

Pintor, músico y realizador de obras multimediales interactivas, ha explorado constantemente en diferentes ámbitos de la creación, sus trabajos están fundamentados en una amplia experiencia que comienzan en sus estudios de arte en el ya desaparecido Instituto de Arte Contemporáneo, es Diseñador Gráfico profesional (Universidad Diego Portales) a lo que se agrega un master de Arte Digital en la Universidad Pompeu Fabra (Barcelona) y un Postgrado de Programación Orientada al Multimedia en la misma Universidad Catalana.

PEDRO SOLER

Formado en el ámbito del arte y las nuevas tecnologías (Master en Artes Digitales del Instituto de Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra, 1997-1998), ha desarrollado una intensa trayectoria profesional en la creación y la gestión cultural. Es impulsor y catalizador de numerosas iniciativas artísticas relacionadas con los nuevos medios, tanto individual como colectivamente, con equipos como Fiftyfifty (una distribuidora independiente de arte multimedia), Dadata (creación audiovisual), etc., y ha impartido numerosos workshops. Es desde su creación hace cuatro años comisario de Sonarama, el festival de producciones audiovisuales en tiempo real de Sónar y desde diciembre del 2006 es el nuevo director técnico de Hangar, el Centro de producción de Artes Visuales que gestiona la Fundación AAVC.

RODRIGO TISI

Es arquitecto y Magíster en Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica de Chile (1999). Actualmente es candidato a PhD ABD en el departamento de Performance Studies, Tisch School of the Arts, New York University.

Su experiencia docente incluye en Chile a la Pontificia Universidad Católica y a la Universidad Nacional Andrés Bello de Santiago y, a la Universidad Técnica Federico Santa María en Valparaíso.

En Estados Unidos, la New York University y la Parsons School of Design. Se destaca el trabajo profesional en colaboración con distintos colectivos de arte, artistas, así como estudios de diseño y arquitectura en Chile y el extranjero. Recientemente ha fundado MESS un estudio que se ocupa de analizar temas de producción cultural, particularmente sobre el territorio que plantea la plataforma de la ciudad contemporánea. Tisi ha escrito artículos acerca de arquitectura, artes visuales y políticas espaciales.



ARIANNE VANRELL

Especializada en Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Trabaja en el Departamento de Conservación-Restauración del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Ha sido coordinadora del Grupo Español para el Proyecto Inside Installations, realizando numerosas ponencias en los congresos y reuniones del grupo, en Madrid, Karlshure, Maastrich y Londres. Participa en el Grupo de trabajo sobre Estrategias de Conservación y desarrollo del proyecto de Evaluación de Riesgos por Pérdida de Información liderado por la Tate Modern y el ICN.

WOODY VASULKA

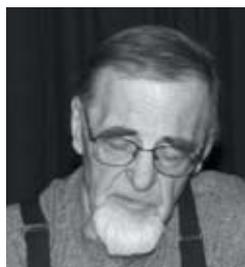
Woody Vasulka (Artista, investigador y teórico) nació Bohuslav Peter Vasulka en Brno, Checoslovaquia en 1937. Estudió cine en la Academia de Artes Escénicas en Praga. Luego de graduarse se trasladó a Nueva York en 1965 con su esposa Steina. Es uno de los artistas pioneros más importantes en la relación arte y tecnología en el mundo. En 1971, junto a Steina Vasulka y Andrés Mannik, fundó "The Kitchen", un teatro en Nueva York dedicado a producir y exhibir trabajos basados en medios de comunicación electrónicos. Ese mismo año, en el contexto de Electronic Art Intermix, formó con Steina y Eric Siegel el grupo Perception. En 1973 se trasladó a Buffalo para convertirse en profesor en el Centro de Estudio de los medios de comunicación. Durante 1974, concentró su trabajo en el uso del procesador análogo Rutt/ETRA, logrando resultados inéditos y abriendo un nuevo campo de representación estética y conceptual.

RICARDO VEGA

Diseñador gráfico independiente, ha participado en diversos colectivos: Kiltraza, Alambique Veloz (banda punk experimental), Ergocomics (historieta), entre otros. El año 2004, junto a Ignacio Nieto e Italo Tello, crean el colectivo TROYANO orientado a desarrollar proyectos de difusión en torno a la relación entre arte, ciencia y tecnología. Como diseñador y artista ha colaborado en diferentes libros y exposiciones dentro y fuera de Chile. Vive y trabaja en Santiago de Chile. Ha desarrollado diversas presentaciones como creador visual, colaborando con imágenes por diversos artistas y colectivo entre los que destacan Mankacen (Alejandro Albornoz), Pueblo Nuevo y el danés Lars Gaaugard.

ANDREA WOLF

Andrea Wolf Yadlin, se graduó de periodismo en la Universidad Católica de Chile el año 2003, vive en Barcelona hasta el año 2007 donde cursó un Master en Documentales en la Universidad Autónoma de Barcelona (2005) y un Master en Arte Digital en la Universidad Pompeu Fabra (2006). Co-dirige el documental Barcelona Melody y participa como asistente de dirección en el rodaje de la película Lluvia en Barcelona, entre otros proyectos audiovisuales. En el arte digital encuentra un espacio para desarrollar nuevas formas de expresión en sus temas de mayor interés: la memoria y la imagen-tiempo. Conceptos que inspiraron memoryFrames, realizado junto con Silvia Carli, obra que fue presentada en el MediaLab de Madrid (2007) y en la exhibición de arte digital Tesla, realizada en la Fundación Telefónica de Santiago (2008). Desde su regreso a Chile a fines del 2007, Andrea ha trabajado como directora creativa de ViaX y Zona Latina, como comentarista de arte y tecnología en diversos medios y como profesora auxiliar en el taller de operaciones visuales del Magíster de Artes Visuales de la Universidad de Chile.





Agradecimientos

Francisco Brugnoli, Elisabeth Romero, Varinia Brodsky, Juan Carlos Morales, Ximena Villanueva, Daniela Aravena, Néstor Olhagaray, Anke Kesler, Reinhard Maiworm, Lily Duffau, Natacha Pons, Ricardo Vega, Constanza Guell, Erika Araya, Haydee Domic, Carolina Diaz, Lylliam Mendez, Edwin Zarate, Francisca Babul, Emilio Lamarca, Javiera Parada, Isabel García, Sebastián Vidal, Ernesto Ottone, Camila Marambio, José Miguel Piquer, Equipo NIC Labs, Departamento Ciencias de la Computación Universidad de Chile, Flor Ilic, Leonor Saldivia, Verónica Troncoso, Ricardo Loebell, Yto Aranda, Felipe Undurraga, Maria Elena del Valle, Carolina Herrera, Peter Weibel, Rodrigo Vallés y a todos los artistas e instituciones que nos apoyaron en el desarrollo de este proyecto.

Auspician:

Telefonica
CHILE

M A C
Museo de Arte
Contemporáneo
Facultad de Artes
UNIVERSIDAD DE CHILE

GOBIERNO DE CHILE
CONSEJO NACIONAL
DE LA CULTURA Y LAS ARTES
COMPROMISO POR LA PATRIMONIO PATRIMONIAL
Creando Chile

Norteamericano®
Instituto Chileno Norteamericano de Cultura

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia

Emiliana

INFINITA

Trujillo

Ograma
IMPRESORES



hp

GOETHE-INSTITUT
CHILE

SONY
like.no.other™

Colaboran:

MATUCANA100

circuitocultural

CENTRO CULTURAL
PALACIO
LA MONEDA



GOBIERNO DE CHILE
MINISTERIO DE RELACIONES EXTERIORES
DIRECCION DE ASUNTOS CULTURALES

Universidad de Chile
Vicerrectoría de Extensión

A
NIC
CHILE
Espacio al punto CC

las
nenas

ONG
DERECHOS
DIGITALES

HANGAR.
ORG

YR TheLight

PLANETARIO
UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE CHILE

INDUSTRIA
CULTURAL.
vector

CENTRO DE
DOCUMENTACIÓN
DE LAS ARTES

ZK III

grupovibra

Organizan:

Plataforma
Cultura

CORPORACION
CHILENA
DEL VIDEO

Fundación
Telefonica



Grande Chile



Plataforma
Cultura
Digital



circuitocultural



CENTRO DE
DOCENCIA
DE LAS ARTES

ZKIII



grupo



grupo



las



Fundación Telefónica Chile, contribuyendo a la educación y la cultura. | Proyecto acogido a la Ley de Donaciones Culturales

tesla

Encuentro de Cultura Digital

EQUIPO PLATAFORMA CULTURA DIGITAL

CURATORIA PCD PRODUCCIÓN GENERAL Enrique Rivera **PRODUCCIÓN EJECUTIVA** Catalina Ossa **COORDINACIÓN COLOQUIO Y MESAS REDONDAS** Simón Pérez **MONTAJE EXPOSICIÓN TELEFÓNICA, MAC QUINTA NORMAL** Olaf Peña **MONTAJE OBRA "TARDONATURALEZAS"** MAC QUINTA NORMAL Agustín Herrera **COORDINACIÓN CONCIERTOS AUDIOVISUALES "ANTENA"** Eduardo Streeter **DISEÑO MUSEOGRÁFICO** Catalina Ossa / Luz María Sorolla **DISEÑO WEB** Luz María Sorolla **DISEÑO 3D SALA FUNDACIÓN TELEFÓNICA** Stephan Schaal

FUNDACIÓN TELEFÓNICA CHILE

PRESIDENTE Emilio Gilolmo **DIRECTOR EJECUTIVO** Francisco Aylwin **DIRECTOR DE PROYECTOS** Cristián Bravo **DIRECTORA ARTE Y TECNOLOGÍA** Claudia Villaseca **COORDINADORA ARTE Y EXTENSIÓN** Patricia Hasbún **ARQUITECTURA** Alicia Müller **DISEÑADOR GRÁFICO** Benito Morales **Prensa** Diego Toro **ASISTENTE ADMINISTRATIVO** Andrés Cancino **SECRETARIA EJECUTIVA** Cinthya Márquez

PRIMERA EDICIÓN Enero 2009

ISBN 978-965-8010-58-0

REGISTRO DE PROPIEDAD INTELECTUAL 173704

Queda hecho el depósito que establece la ley 11.723

CATÁLOGO

EDITORES Simón Pérez / Enrique Rivera

EDICIÓN DE TEXTOS Claudia Villaseca.

TRADUCCIONES Simón Pérez / Enrique Rivera

DISEÑO Luz María Sorolla / Leyla Musleh

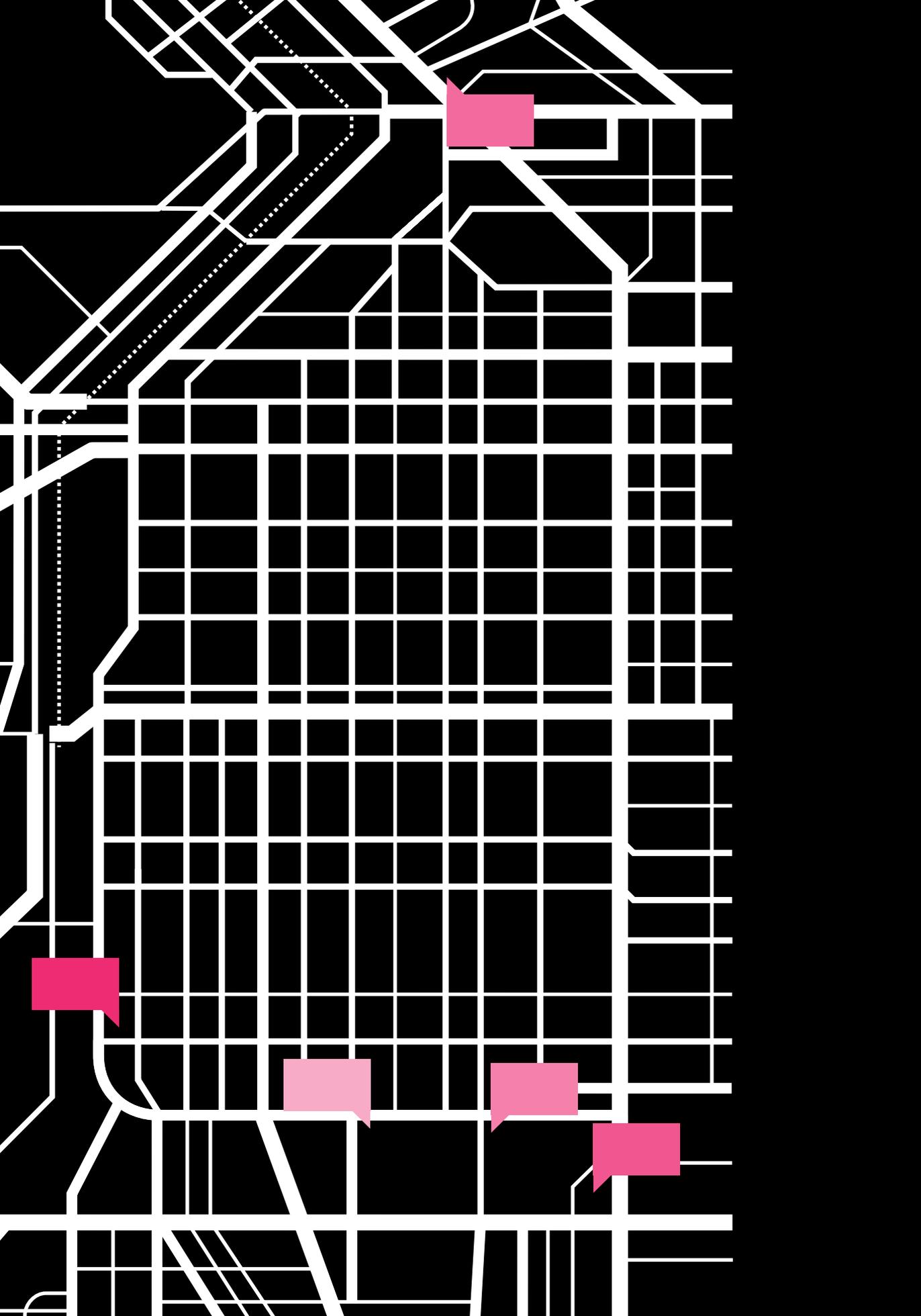
PRODUCCIÓN DVD Simón Pérez

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DVD Andrea Wolf (Laboratorio AV PCD)

Para la diagramación de este catálogo se utilizó la tipografía Helvetica Nue Lt Std en sus diferentes variantes.

Impreso y encuadernado en Chile por Ograma Impresores

Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra, sea por medios mecánicos o electrónicos, sin la debida autorización por escrito del autor.



1. Fundación Telefónica

_Av. Providencia 111 [Metro Baquedano]

2. Industria Cultural

_Cueto 1470 [Esquina Balmaceda]

3. MAC Quinta Normal

_Matucana 464 [Metro Quinta Normal]

4. Matucana 100

_Matucana 100 [Metro Quinta Normal / Metro Estación Central]

5. Planetario USACH

Av. L. Bdo O'Higgins 3349 [Metro Estación Central]

tesla

<http://tesla.plataformaculturadigital.cl>