



MEACVAD_07

MUESTRA EUROAMERICANA
CINE - VIDEO - ARTEDIGITAL



Artes y Medios Audiovisuales Un estado de situación

| DOCUMENTAL | CINE | VIDEO | TV |
| TELEMÁTICA | NUEVOS MEDIOS |

JORGE LA FERLA
(Compilador)

Artes y medios audiovisuales : un estado de situación / compilado por Jorge La Ferla. - 1a ed. -

Buenos Aires : Aurelia Rivera: Nueva Librería, 2007.

400 p. ; 30x21 cm.

ISBN 978-987-1294-12-1

1. Artes. 2. Medios Audiovisuales. I. Jorge La Ferla, comp.
CDD 791.4

Fecha de catalogación: 21/09/2007

Esta publicación corresponde a los tópicos de la MEACVAD_07; red en la que interaccionan instituciones públicas y privadas, nacionales y extranjeras, universidades, artistas e intelectuales.

Primera edición / noviembre de 2007.

Hecho en Argentina, Ciudad Buenos Aires.

© Jorge La Ferla (MEACVAD_07).

© *aurelia rivera 2007 / Nueva Librería.

Coordinadora Editorial: Rocío Agra

Correctora Editorial: Florencia Heredia

Diseño Editorial: Pablo Alessandrini & Paula Salzman (DG FADU UBA)

www.aureliolibros.com.ar

ISBN 978-987-1294-12-1

Hecho el depósito que indica la ley 11.723

Todos los derechos reservados.



ARTES Y MEDIOS AUDIOVISUALES: UN ESTADO DE SITUACIÓN

DOCUMENTAL / CINE / VIDEO / TV / TELEMÁTICA / NUEVOS MEDIOS

INSTITUCIONES ORGANIZADORAS



Alliance Française
Buenos Aires

Fundación
Telefonica

ESPACIO
Fundación Telefónica

Índice general

Introducción Institucional	11
Hartmut Becher, Alejandrina D' Elía y Yann Lorvo	

ARTES Y MEDIOS AUDIOVISUALES:	
UN ESTADO DE SITUACIÓN	13
Jorge La Ferla	

I. Cibernética, Nuevos Medios, Nanotecnologías, Telemática	18
El Big Bang de Roy Ascott	
"¿HAY AMOR EN LA INTERCONECTIVIDAD PLANETARIA?"	
BREVES REFLEXIONES EN TORNO A LA	
DIMENSIÓN ÉTICA EN EL PENSAMIENTO	
DE ROY ASCOTT VINCULADO AL ARTE/CIENCIA	19
María Rosa Teresita Mariaca	

ARTE EN TEORÍA	
ARTE TECNOÉTICO: CONCIENCIA,	
TELEMÁTICA, NANOTECNOLOGÍAS	
CONVERSACIÓN CON ROY ASCOTT	26
Maurizio Bolognini	

LA ARQUITECTURA DE LA CIBERCEPCIÓN	32
Roy Ascott	

EL ARTE CONDUCTISTA Y LA VISION CIBERNÉTICA	40
(1966-1967)	
Roy Ascott	

DE LA A A LA Z DE LAS ARTES INTERACTIVAS	47
Roy Ascott	

CULTIVANDO EL HIPERCÓRTEX	51
Roy Ascott	

SEDUCIR A LA TECNOLOGÍA	58
Roy Ascott	

LA TRAYECTORIA DEL ARTE: MEDIOS-HÚMEDOS	
Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA CONCIENCIA	61
Roy Ascott	

LA WEB CHAMÁNTICA	
ARTE Y CONCIENCIA EMERGENTE	72
Roy Ascott	

El programa Berenguer	
HISTORIAS POR ORDENADOR	79
Xavier Berenguer	

EL MEDIO ES EL PROGRAMA	83
Xavier Berenguer	

UNA DÉCADA DE INTERACTIVOS	87
Xavier Berenguer	

México Interactivo: InTransitio/Transacciones	
MX: ALGUNAS DISCUSIONES	93
Tania Aedo	

TRANSACCIONES	96
Ana María Martínez de la Escalera	

LA POÉTICA DE LA DEMOSTRACIÓN	101
Iván Abreu	

II - El arte de Clemente Padín	104
---	-----

ALGUNAS HISTORIAS PERSONALES	
EN RELACIÓN AL ARTE CORREO, LA POESÍA	
EXPERIMENTAL Y LA PERFORMANCE	105
Clemente Padín	

CLEMENTE PADÍN. LA PRÁCTICA COMO CRÍTICA	115
Patricia Betancur	

III - El Arte de Video	130
-------------------------------------	-----

Curar, investigar, programar video	
CONFESIONES DE UNA CURADORA	131
Graciela Taquini	

Sistemática Sichel	
IMÁGENES CON GÉNERO:	
UNA HISTORIA INCOMPLETA DE 40 AÑOS	
DE MUJERES HACIENDO VIDEO	136
Berta Sichel	

PRIMERA GENERACIÓN, ARTE E IMAGEN EN MOVIMIENTO	142
Berta Sichel	

Sobre la obra de Bjørn Melhus	
BJØRN MELHUS: EL CLONANTE	157
Ana Claudia García	

MÁS ALLÁ DEL ARCO IRIS... PERO A TRAVÉS DEL ESPEJO	164
Rodrigo Alonso	

ESTE ES EL FIN DEL PRINCIPIO -	
ENTRE EL ANHELO POR ESTADOS UNIDOS	
Y LA NOSTALGIA POR EUROPA	167
Sabine Maria Schmidt	

LOS FANTASMAS POST- POP DE BJØRN MELHUS	172
Alice A. Kuzniar	

Las tramas de Claudia Aravena	
IDENTIDAD DEL DEVENIR	189
Paz Aburto Guevara	

NOTAS DE CLAUDIA ARAVENA (O ARAVENA POR ARAVENA)	195
Claudia Aravena Abughosh	
11 DE SEPTIEMBRE DE CLAUDIA ARAVENA	201
Jorge La Ferla	
Homenaje a Guillermo Cifuentes	
CUESTIÓN DE MEMORIA, CUERPO E IMAGEN.	
GUILLERMO CIFUENTES	207
Néstor Olhagaray	
ANILLO DE MOEBIUS:	
CUATRO CONSIDERACIONES SOBRE EL VIDEO HOY	215
Guillermo Cifuentes	
El Arte Proteico	
DE FICCIONES Y OCULTAMIENTOS.	
UN RECORRIDO POR LA OBRA DE ARTEPROTEICO	220
Mariela Cantú	
Sweetheart de Gustavo Galuppo	
STORIE(S) ABOUT ACCIDENTS OF LOVE	227
Anabel P. Márquez	
La creación electrónica de Inés Szigety	
SOMBRAS BALDÍAS	238
Rodrigo Alonso	
INES SZIGETY. LA PUESTA EN CRISIS DE LA MÍMESIS	239
Florencia Incarbone	
Video y TV - El proyecto Lúcida	
LÚCIDA. UN TERRITORIO FRONTERIZO EN LA TV	244
Andrés Denegri y Gabriela Golder	
IV. Arte, ciencia, comunicación, diseño.	
¿Educación sentimental = Educación audiovisual?	251
TRANSDISCIPLINARIEDAD:	
CLAVE DE LA CREACIÓN INTERSTICIAL	252
Mariela Yeregui	
AUDIOVISUAL EN PARAGUAY	
(APUNTES PARA UNA CRONICA SOCIAL)	258
Javier Rodríguez	
LA UNIVERSIDAD Y LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	267
Juan Chiesa y María Teresa Téramo	
DISEÑO, TECNOLOGÍA Y ENSEÑANZA.	
¿EL OCASO DE LOS PROFESORES?	277
Enrique Longinotti	
ARTES AUDIOVISUALES:	
¿QUÉ APRENDER, QUÉ TRANSMITIR, QUÉ PROYECTAR?	
INSTITUCIONES Y ESPACIOS EN MUTACIÓN	281
Eduardo A. Russo	

LAS ARTES AUDIOVISUALES	
EN EL POSGRADO EN LENGUAJES	
ARTÍSTICOS COMBINADOS	292
Graciela Marotta, Dante Poletto y Mariela Cantú	
SOBRE LO INDEPENDIENTE Y	
EL AUDIOVISUAL COLOMBIANO	301
Mauricio Durán Castro	
V. Lo Documental	
311	
EL VIDEODOCUMENTAL:	
ALGUNAS APROXIMACIONES ÚTILES	312
Rubén Guzmán	
LUIS OSPINA DENTRO DEL PANORAMA	
DEL AUDIOVISUAL COLOMBIANO	315
Mauricio Durán	
Cao Guimarães es rojo	
DOCUMENTAL Y SUBJETIVIDAD	
UNA CALLE DE DOBLE MANO	324
Cao Guimarães	
EL UNIVERSO ES ROJO	327
Cao Guimarães	
TIEMPO Y DISPOSITIVO	
EN LAS PELÍCULAS DE CAO GUIMARÃES	330
Consuelo Lins	
Documentar Jean-Louis Comolli	
JEAN- LOUIS COMOLLI.	
EL MILAGRO SINGULAR DE UN CUERPO	
Y UNA PALABRA COMO POTENCIA DEL CINE	335
Adrián Cangí	
UNA MISIÓN NUEVA PARA EL DOCUMENTAL	
LA DERNIÈRE UTOPIE, DE JEAN LOUIS COMOLLI	340
Raquel Schefer	
LA ÚLTIMA UTOPIA.	
LA TELEVISIÓN SEGÚN ROSSELLINI	347
Jean-Louis Comolli	
POST-SCRIPTUM SOBRE ROSSELLINI	357
Jean- Louis Comolli	
¿FIN DEL FUERA DE CAMPO?	366
Jean-Louis Comolli	
ANEXO. ¿Quién es quién?	
387	

LA POÉTICA DE LA DEMOSTRACIÓN

Iván Abreu

La creencia no es el principio, sino el fin de todo conocimiento.

GOETHE

En el panorama actual del arte contemporáneo (y aquí actual incluye los pasados cuarenta años) muchas prácticas operan sobre lo que Paul Ardenne denomina "arte contextual", estrategias artísticas que se construyen en base a contextos urbanos, sociales, arquitectónicos; quizás las prácticas más comunes son los proyectos específicos para sitio, donde el espacio detona el proyecto mismo y usualmente su geopolítica genera el referente o tema a señalar. El arte público y la intervención de espacios arquitectónicos son ejemplos de este tipo de estrategias artísticas. La intención de operar desde dentro de la realidad -y no a su lado- es el paradigma del "retorno de lo real" de Hall Foster; éste ha guiado a varias generaciones de artistas y generado innumerables cuerpos teóricos y críticos hasta hoy. Estas prácticas que niegan la ficción y la representación, y buscan intensificar la experiencia en el arte por la inserción de lo artístico en lo cotidiano, provocan un desinterés por los soportes y por lo técnico, al tiempo que ponen el foco en el análisis del sujeto en su contexto. Sin embargo, en el arte electrónico los soportes vuelven a ser parte esencial del proceso artístico.

Si nos preguntamos ¿cómo cambia el uso de tecnologías las estrategias y procesos artísticos?, debemos empezar por comprender el objeto fundamental de la pregunta: **la tecnología**.

México Interactivo: InTransitio/Transacciones

Las tecnologías, y especialmente la electrónica, posee dos grandes ámbitos bien diferenciados para los ingenieros y tecnólogos: (1) la electrónica digital, que permite la informática, el trabajo con datos y, por tanto, la representación abstracta de conceptos y de la realidad; y (2) la electrónica de potencia y el control numérico, donde se usan actuadores que, como bien dice su nombre, permiten actuar, operar sobre la realidad misma y generar trabajo en el sentido físico de este término: mover algo, calentar, iluminar un espacio, usar el espectro electromagnético para transmisión de radio, etc.

Si analizamos el ámbito (1), la electrónica digital y los dispositivos que surgen con ella, y colocamos su aporte en la historia de dispositivos tecnológicos dedicados al registro de la memoria (visual y audiovisual: la cámara fotográfica, el cinematógrafo, el video), nos encontramos con que, emulando alguna capacidad humana, permiten conservar la memoria y no exclusivamente una capacidad física como la visual o la auditiva. Por ejemplo: el encuadre en la fotografía emula la psique de visión, la capacidad selectiva de ver -y, por lo tanto, de dejar de ver-; el montaje en el cine emula la libertad espacio-temporal del recordar (mediante el montaje cinematográfico pueden poner juntos en un mismo espacio-tiempo dos edades de un sujeto en dos países diferentes). Las tecnologías que surgen sopor-

tadas por la electrónica digital incorporan entre sus complejas partes un nuevo componente de registro "el (micro)procesador" (ese invento de la electrónica que permite la existencia de dispositivos programables como las computadoras, los celulares, las cafeteras que se prenden solas a las siete de la mañana, o los hornos de microondas a los que podemos asignar el tiempo de calentado); entonces si este componente presente en la tecnología digital se convierte en depósito o registro de la cultura, la pregunta es: ¿qué depositamos en un procesador? En un nivel técnico-funcional depositamos voltaje que, conceptualmente, significa números binarios -lo que equivaldría a la plata en una película fotográfica-, pero a nivel cultura, a nivel experiencia y memoria, lo que realmente depositamos es "lógica", pensamiento operante, la capacidad de decidir, de reaccionar a un contexto: grabamos "causalidad" que, en términos de lenguaje de programación, se lee como "si esto sucede entonces sucederá aquello otro". Se trata de algo que en la producción industrial se conoce como automatización, pero que en el ámbito de la producción simbólica es "lógica automatizada" y adquiere valor en el contexto del arte cuando es eco de la lógica del autor, de sus creencias políticas, de su comprensión de la contemporaneidad, etc.

Pongamos un ejemplo hipotético en varios de los dispositivos técnicos citados anteriormente. Imaginemos que el referente de este proyecto medial es el racismo: si la fotografía registra lo visual de un suceso real o ficcionado y congela el instante de esa memoria, si el cine incorpora la temporalidad a esa memoria audiovisual y congela la sucesión de instantes, un proyecto de software puede grabar la lógica misma del racismo y hacerla operar; no congela instantes, los crea, produce presente. Siguiendo con nuestro ejemplo supuesto, imaginemos que en este proyecto uso una cámara, que coloco al público frente a ésta y que las condiciones permiten encuadrar mayormente el rostro; una vez digitalizada la imagen, la foto es un arreglo de números que codifican puntos de color, de manera que puedo promediar el total de

los tonos de la imagen, "saber" si la persona es más blanca o más negra por previos procesos de cálculos empíricos (ensayo y error) y, en función de esto, hacer emerger la reacción, automatizar un juicio de valor. Lo que queda grabado en el dispositivo es la capacidad de actuar: no se está representando el racismo, se está siendo racista.

Una vez que sabemos que podemos grabar "lógica" en un dispositivo, la tecnología permite actuar sobre el espacio físico y aquí entra en juego el ámbito (2): control numérico y electrónica de potencia. Los electrones son masa, especialmente útil cuando el amperaje (la cantidad de electrones que pasan por segundo en un punto del circuito) y el voltaje (la fuerza con la que se empujan) son altos. A diferencia del ámbito (1) -la electrónica digital-, donde el voltaje no es mayor a 5 Volts, para representar conceptos la informática no necesita más, pero sí para actuar sobre el entorno. Los electrones no son materia simbólica, son como un flujo de arena variable que, por pesado, se convierte en energía mecánica y hace que gire un motor y se mueva un elevador; entonces esta rama de la electrónica permite al arte con tecnología el trabajo con la materia física, pero en su condición más dinámica o variable. En las escuelas de media art se enseña como physical computing y permite nociones como arquitectura líquida, domótica, instalaciones interactivas, etc. Lo cotidiano es impactado en su dimensión física pero con la ligereza del lenguaje, de la información, y actúa realmente sobre el cuerpo, nuestro hábitat, la luz, la temperatura del espacio o las telecomunicaciones, manejándose en el plano de los hechos y, por tanto, de las "demostraciones".

El término "demostración" proviene de la ciencia y las matemáticas. En las ciencias experimentales la demostración consiste en la reproducción de un experimento que muestra que se producen los hechos y, por lo tanto, demuestra la validez de la hipótesis. Se trata finalmente de la verdad en su sentido funcional, de un cuerpo de conocimientos con el que podemos resolver algo de la reali-

dad y, por lo tanto, de una demostración que inicia un momento de credibilidad.

En la producción de experiencia estética, la creencia me parece una relación más sólida que el gusto; ante ésta, el gusto se desvanece: te puede no gustar lo que percibes, pero no puedes dejar de creer en ello. Desborda la temporalidad de la intensidad momentánea, sencillamente se acepta. El tema de la formación de creencias fue tratado por David Hume, y me interesa particularmente el papel que asigna a las impresiones de causalidad que tenemos cuando experimentamos regularmente fenómenos contiguos, y a su rol en el conocimiento y las creencias.

El uso de la tecnología como estrategia artística permite acoplar realidades y crear hechos causales; la tecnología instrumenta la **unión funcional**, que no es un mero conglomerado de cosas y que va más allá de la unión sintáctica que hace interactuar discursivamente los significados de varios signos en el lenguaje verbal o visual. La unión funcional, que en la ciencia se llama transfer, acopla partes y permite un flujo físico entre ellas, relaciones de causa/efecto. Pero acoplar dos realidades con tecnología y hacer una causa de la otra no me parece suficiente. Toda vez que el "hecho" es intrascendente si no tiene significación para alguien, construir sentido profundo tiene que ver con la relevancia y la intensidad de la experiencia, y esto a veces sucede cuando la causa nos revela algo y el efecto tiene consecuencias. En mis prácticas artísticas a ello lo llamo construir "redes de consecuencias": el efecto de la red causal puede inducir en el público la responsabilidad con el espacio o la negociación con el valor de cambio. Como vemos, nuevamente se trata de lo real que produce densidad estética, valor político, gestos de poder, señalamientos de lo cotidiano o simplemente el stress de volver a creer en lo posible. Es lo que la filosofía estética llama "producir acontecimiento", ese momento en que la experiencia se vuelve psicológicamente implosiva y, por intenso, el gesto artístico se convierte en conocimiento. En un sentido lacaniano, "la realidad" (lo

aparente) se aproxima a "lo real", y aparecen las certezas -aunque ya sabemos que las certezas, como la información, también son temporales-.