

Centros y Festivales de Artes Electrónicas en América Latina*

Karla Jasso

*Proyecto realizado a través del Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.

CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES
Av. Río Churubusco No. 79, esq. Calzada de Tlalpan,
Col. Country Club C.P. 04220, México D.F., Tel. 41 55 00 00



www.conaculta.gob.mx
www.cenart.gob.mx

 **CONACULTA**



Centros y Festivales de Artes Electrónicas en América Latina

Me alejaba de todo lo que parecía ya hecho, ya explotado.

Paul Valery

En el horizonte de América Latina, los años 90 representaron para el campo artístico, un proceso sistemático de tecnocientificación de las prácticas y las teorías, emprendido en la mayoría de los países desde los 60, pero consolidado y estructurado social, política y culturalmente en la década de los 90. La creación de **festivales** internacionales, **muestras** y **centros** especializados para las artes mediáticas, son tan sólo un ejemplo de la relación entre tecnología e ideología y tecnología e historia que tanto los artistas como las instituciones han articulado como signo de actualidad.

Ante esto, nos preguntamos de qué manera las complejas relaciones y prácticas neoliberales y la globalización presente en las *políticas culturales*, han estado colaborando (o no), en la formación de circuitos de flujo entre la inversión pública y privada materializada a manera de apoyos para el arte y la tecnología. ¿Cuáles son las diferencias *locales* que estos tejidos fomentan tanto a nivel formal como conceptual en las prácticas artísticas tecnológicas?

Esta investigación presenta una serie de datos que a manera de contexto *local*, hablan del surgimiento de festivales y centros especializados y la manera en que estos se fueron internacionalizando. Así mismo, realizamos una serie de entrevistas con actores indispensables en la trama de la relación arte / tecnología en América Latina. Por último, un ensayo llamado: *Festivales de Artes Electrónicas en América Latina: arqueología y actualidad*.

Actores y países

Entrevistas

Las entrevistas que presentamos a continuación, fueron planteadas como espacio de reflexión sobre la manera en que poco a poco, en los respectivos países de América Latina, ha venido surgiendo una comunidad de artistas y críticos de las artes tecnológicas, que no sólo han producido obras, sino que han trabajado para la apertura de centros especializados en la muestra del arte y la tecnología.

Algunas de las preguntas que hicimos a los entrevistados:

- ¿Cómo y cuándo surge una práctica artística de las nuevas tecnologías en Brasil, México, Argentina, Colombia, Perú?
- ¿Existen ciertas políticas culturales que beneficien el surgimiento de centros de producción y exposición para las artes tecnológicas en cada país?
- ¿Cuál ha sido el proceso de legitimación del arte mediático en el país?
- ¿Existe una relación clara entre la investigación teórica desarrollada en el campo universitario y la investigación práctica de los artistas que trabajan con la tecnología?
- ¿Cuál es la situación actual, el panorama sobre la práctica artística tecnológica latinoamericana?

Rodrigo Alonso, Argentina

(curador de arte y nuevos medios)

Por Karla Jasso

Mayo, 2004

k. Rodrigo, eres conocido internacionalmente, como un curador de arte y nuevos medios. Yo te pregunto, ¿cuál es la situación en Argentina para el arte mediático? ¿quién promueve este tipo de experimentación, quién la está mostrando, quién está financiando la producción de los artistas?

r. Todo lo que respecta en la actualidad a diversas instituciones que están focalizadas a las nuevas tecnologías, dedican todos sus recursos principalmente a las exposiciones. En Buenos Aires por ejemplo, el **Museo de Arte Moderno** da prioridad a las nuevas tecnologías, pero la institución no financia, no produce obras, todas las obras son producidas por los mismos artistas.

En Argentina había, hace algunos años, una fundación que se llamaba **Antorchas** que dependía de la Rockefeller, y por lo tanto era inversión extranjera, que daba subsidios para la producción. Pero la fundación cerró el año pasado, algo así, y los artistas se quedaron con pocas fuentes de ayuda para producir sus obras. También tenemos el **Fondo Nacional de las Artes**, que es una institución como el CONACULTA aquí en México, pero no funcionaba tan bien como lo hacía Antorchas. Por ejemplo, el Fondo, estos dos últimos años, estuvo sin director, estuvo prácticamente sin funcionamiento. Ahora ya está funcionando un poquito de nuevo, y bueno, esta institución también da unos subsidios para la creación artística, pero los presupuestos son sumamente bajos y bueno, sabemos que toda la producción con base a tecnología es bastante cara.

k. Entonces Rodrigo, ¿el Fondo Nacional de las Artes tiene un fondo específico para las artes tecnológicas, o es un presupuesto general para toda producción plástica?

r. No, en realidad está dividido, cuando uno aplica, aplica a distintas categorías. En el campo del arte tecnológico, hay una categoría para el video, pero es general, muchas veces esa categoría está más orientada al video ficción, o al video documental. En donde sí había algo específico era en Antorchas, que ofrecían una categoría de multimedia por ejemplo. En el caso del Fondo Nacional de las Artes no es tan clara la categoría, más bien depende mucho del jurado. Sí existe la posibilidad de que los artistas presenten proyectos, como la videoinstalación y reciban el subsidio. Pero en realidad como te decía, los subsidios son muy bajos y al final los artistas terminan financiando sus proyectos por sí mismos. Eso digamos que es lo más común, después te encuentras muchas exposiciones en el Museo de Arte Moderno principalmente, porque es el que tiene el espacio con infraestructura tecnológica: proyectores de video, televisores, en fin, lo que hace falta. En el resto de las instituciones el problema es que no tienen este tipo de equipos y cuando hay que montar una videoinstalación por ejemplo, tienen que alquilar los equipos. En realidad lo que hace falta es dinero para este tipo de proyectos, y por eso el resto de las instituciones no tienen tanta apertura respecto al arte tecnológico.

Ahora, lo último que ha aparecido, en el último año, es que en Argentina abrió la **Fundación Telefónica**, y para ellos, el objetivo principal es precisamente el arte y la tecnología. Entonces es una institución que en este momento está ofreciendo espacios para muestra y también está produciendo obras de artistas que trabajan con la tecnología.

k. Ahora que mencionas la Fundación Telefónica, acabo de leer que también lanzan una convocatoria y ofertan un premio, llamado...

r. Sí, hay un premio que se hace en el Museo de Arte Moderno, **mamba nuevas tecnologías**. Y ahora, recién empezamos un taller que estoy dirigiendo yo, un taller de arte interactivo orientado específicamente a la producción. Son unas 30 personas que están trabajando en proyectos de producción.

k. ¿Esto tiene conexión con **Limbo**, este Laboratorio de Investigaciones Multidisciplinarias?

r. No exactamente, Limbo es un espacio que está en el Museo de Arte Moderno y que en general solo organiza cosas, muestras, todavía no es un espacio de producción. Lo que pasa ahí es que hay una serie de personas que están trabajando en torno al tema y generan una serie de eventos a lo largo del año, pero no están produciendo obra, no hay residencia de artistas ni ese tipo de cosas.

k. ¿Está como más enfocado a la parte teórica, puede ser?

r. Mira, lo que pasa es que el proyecto original era que iba a ser un laboratorio de investigación y que iba a tener artistas y qué se yo. Pero el tema es que no tiene nada de recursos y no están produciendo absolutamente nada. Lo único que hacen es que a través de embajadas u otras instituciones, consiguen que gente vaya a dar conferencias.

k. Claro, por eso yo te preguntaba anteriormente por este Primer encuentro de Centros de Arte mediático en Latinoamérica que acaban de organizar.

r. Claro, para ese proyecto consiguieron un subsidio de la **Fundación Langlois**, pero fue una cosa muy esporádica.

k. ¿Entonces no se le va a dar seguimiento?

r. No creo, porque ves que no hay recursos para ese tipo de cosas. Y bueno, consiguieron el recurso para eso que hicieron pero del resto no se sabe muy bien que va a pasar.

k. Ahora que mencionabas la Fundación Daniel Langlois en Canadá, ellos tienen mucho interés en subsidiar proyectos en Latinoamérica, recuerdo que ellos son uno de los grandes apoyos financieros para **ata, Alta Tecnología Andina**, en Perú.

r. Lo que pasa es que la Fundación Langlois tiene una especie de convocatoria para financiar proyectos de arte y tecnología específicamente para Latinoamérica, así como la Guggenheim tiene la suya también específicamente para Latinoamérica. Y lo que pasa con la Fundación Langlois es que ha hecho mucha promoción para estas becas pero muy pocas. Le ayuda a Jose Carlos Mariátegui de ATA, y ha hecho dos o tres cositas, pero no demasiado. Lo que sí hay son los intercambios. Ahí directamente en la fundación, está un argentino que se llama Ricardo dal Farra que está haciendo un archivo de música electroacústica. Pero se fue a Canadá y está haciendo todo allá en el laboratorio.

k. Hablando de la falta de los recursos, específicamente en la producción de

proyectos artístico tecnológicos, ¿qué tanto estamos desplazando una realidad postindustrial a Latinoamérica?, es decir, ¿estamos tratando de imitar la estructura y la estética de sociedades en las que la organización es tecnológica científica? ¿Qué tanto estamos tratando de desplazar esta realidad o más bien resignificándola?

r. Creo que es una cuestión bastante ambigua y contradictoria en el sentido de lo que tú mencionas. Por un lado hay mucha gente queriendo trabajar con alta tecnología y por el otro, esa tecnología no existe en la realidad latinoamericana. Yo escribí un texto que no sé si algún día lo leíste, pero creo que es el más nombrado, el que más repercusión ha tenido, un texto que se llama *El elogio de la low tech*, un texto que se publicó en Colombia y que habla precisamente de eso, de que la producción latinoamericana tendría que ver con la producción *low tech*. No solamente por la escasez de recursos sino con una elección. Hay muchos artistas que han trabajado con bajas tecnologías y lo hacen justamente como para poner en evidencia esta situación latinoamericana con respecto a la tecnología. Yo creo que mucha de la obra más interesante a nivel de artistas tecnológicos, pasa por estos recursos *low tech*. Hay también algo de lo que yo estoy convencido, Latinoamérica no es un lugar en donde se produce tecnología, entonces la única posibilidad de uso de la tecnología es a otro nivel. No hay en nuestros países gente que esté desarrollando tecnología, no hay gente que esté produciendo obra que signifique producción de tecnología. Tal vez en donde sí hay un poco más es a nivel software. Hoy en día, digamos que a nivel de la programación y ese tipo de cosas, como es conocimiento y el conocimiento circula, entonces hay más artistas latinoamericanos que están orientándose a la producción de software. Pero yo te diría que es el único caso en que podríamos decir que la producción artística se acerca a la producción tecnológica.

Y bueno, sabemos que las prácticas artísticas tienen que ver con el uso de la tecnología, en la medida que hay uso, la gente se apropia de ellas y comienza la resignificación.

k. Y ya que tocaste el tema de la significación, otra de las cosas que a mí me hace ruido, porque creo que es general, es la siguiente: si tratáramos de historiar este concepto de la Estética de las Artes Mediáticas basado en la utilización de la tecnología y la resignificación para usos artísticos, me encontré una vez un texto muy interesante de Annick Bureau en donde planteaban la historia de este tipo de artes en tres etapas. Una, durante los 60s, 70s y era el fenómeno de la experimentación, el “darse cuenta”. La segunda, en los 80s, era la etapa en que las universidades se dan cuenta de lo que pasa y son ellas, las primeras que empiezan a crear sus laboratorios multidisciplinarios en los cuales se produce pero también se analiza. Esta etapa coincide con la creación de grandes instituciones cuyo objetivo es mostrar y hacer circular las obras y de esa manera legitimar la práctica. Me refiero a *Ars Electrónica* y otros con la misma línea.

Por último, en los 90s, vimos cómo, los grandes museos consagrados al arte contemporáneo, abren espacios, dentro de la misma institución museística, para el *New Media Art*, por ejemplo la Tate, o el MOMA, etc. Yo siento que esa misma lógica está aconteciendo en Latinoamérica, ¿tú cómo lo ves?

r. Yo creo que depende de los países. Porque mira, en Argentina la investigación universitaria sobre nuevos medios no existe.

k. ¿En ninguna universidad tienen un laboratorio específico, como por ejemplo en Brasil, que hay todo este auge impresionante a nivel universitario por el arte tecnológico?

r. Bueno, Brasil es el caso específico de este tipo de países en donde las universidades tienen laboratorios de investigación y en ellos se manejan tecnologías bien avanzadas. En Brasil hay mucha investigación, producción teórica, etc. Pero en Argentina no sucede eso. Muy pocas universidades tienen los recursos para sostener laboratorios de este tipo, no están equipadas para realizar ningún tipo de investigación tecnológica. Incluso están muy poco equipadas también para la producción teórica, es decir, dar becas de investigación teórica. Brasil en eso es un caso muy particular, tienen unas universidades muy fuertes y con recursos para invertir en estos temas. Otro caso como esto es Colombia. Colombia lo que tiene son muchas universidades privadas, con bastantes recursos y muchas de ellas lo están orientando hacia los nuevos medios

k. Tú has trabajado muy de cerca con ellos, cuéntame de esto.

r. Sí, tengo un rato yendo a Colombia, y efectivamente es el otro caso en donde hay recursos suficientes como para ir adelante en esos temas. Fíjate que ahora yo estoy como miembro de un comité evaluador de una revista llamada **Leonardo OLATS**, y ellos sacaron una convocatoria para tesis de doctorado sobre temas de arte y tecnología en Latinoamérica. Tu envías tu tesis, eso pasa por el comité evaluador y el objetivo es publicarlo en la revista *Leonardo*. Y fíjate que hemos recibido muy pocas, esto me gusta porque pone en evidencia que no tenemos tanta investigación como se podría creer. Sí porque a pesar de que la convocatoria era como muy abierta y demás creo que se han presentado como seis o siete tesis solamente. Al mismo tiempo, para tener una idea, esa misma convocatoria, la primera vez que se lanzó en Estados Unidos recibió algo como ochenta tesis. Y bueno, aquí tienes un ejemplo de algo que dice claramente que en esto en Latinoamérica es un ámbito de poca producción, no es tanto lo que se ha hecho. Me parece que todavía las universidades no están muy orientadas hacia eso. A veces tiene mucho más que ver con cosas individuales, con proyectos de gente que decide trabajar en esa línea, y no tanto con universidades que tengan un departamento fijo, etc.

k. Yo aquí en México veo como que fue una historia de “efervescencia”. Algo curioso y que fue un fenómeno de los años 90, o de cierta política cultural de esa época, en donde se empezaron a crear estos centros específicos de muestra y de producción del arte tecnológico. Y bueno, el Centro Multimedia, la Sala del Cielo, el Laboratorio de Arte Alameda, etc. Esto luego es donde yo digo que muchas veces tratamos de transferir realidades, o importar vanguardias....

r. Bueno, aquí tienes algo muy importante y tiene que ver con el hecho de que ustedes están al lado de Estados Unidos. En Argentina, como te vengo diciendo, es un poco diferente.

k. ¿Y qué sabes de este **Festival de Artes Electrónicas 404**, en Rosario, que en tiempo fue más o menos paralelo al Festival que organizaba el Limbo, y del cual acabamos de hablar hace un momento?

r. Mira, tal parece que fue desastroso, yo no fui, pero parece que estuvo bastante mal. En realidad lo que ocurre y que es una cosa muy contrapuesta y muy ambigua en Argentina, porque por un lado hay muchas ganas y mucha aceptación con todo lo que tiene que ver con el arte tecnológico, y por el otro lado como te decía no hay recursos. Entonces bueno, ellos hicieron una convocatoria internacional y vino un montón de gente, pero después no tenían computadoras para pasar las obras, no tenían proyectores, y bueno, fue un gran fiasco. La gente que fue me dijo que era

bochornoso, que las cosas no funcionaban, no había la tecnología. Y ese es el problema, te digo. En Argentina muchas veces tu vas al Museo de Arte Moderno con tu proyecto y te van a decir que sí inmediatamente. Te digo, hay muchas ganas, porque te van a decir que sí, pero tú te tienes que encargar de conseguir el proyector. Y esta reacción del público también tiene mucho que ver con que Argentina siempre ha sido un país muy al tanto con lo que está sucediendo, muy a la moda, muy formado también en la línea europea. Y bueno, todos los directores de los museos van siempre a las bienales, a la de Venecia, y van a Kassel y van a todos lados. Y bueno, se ve que el video es como el gran protagonista y lo trasladan inmediatamente a la Argentina. Pero tampoco hay tanta gente que esté produciendo en Argentina, y entonces, los museos abren espacio para la muestra, por ejemplo el Museo de Arte Moderno tiene un espacio de proyección de video todos los fines de semana y luego cuesta trabajo conseguir el material como para llenar cada vez la programación. No hay tanta gente produciendo. Y también hay una cosa muy contradictoria, que por ahí un artista que trabaja en los medios más tradicionales como la pintura le cuesta veinte años llegar a exponer en el Museo de Arte Moderno los que hacen video llegan inmediato. Hacen un video y al día siguiente ya están exponiendo en el Museo, precisamente por esta recepción que hay frente al arte tecnológico.

k. Hablando de exposición y muestra, y volviendo a tu experiencia en Colombia, ¿ellos tienen centros de exposición dedicados al arte tecnológico?

r. Pues en realidad no tantos por lo que yo he visto

k. Entonces México es algo especial!

r. Si, en definitiva México es algo bastante extraño. Todavía no conozco todos los lugares pero tienen muchos.

k. Y es algo que en realidad no tiene tanto que ver con la práctica multimedial en el país, más bien hay una historia mucho mayor con el video.

r. Claro, esa es una distinción muy importante, y a nivel de toda Latinoamérica. Uno es la multimedia, el software, y todo esto y otra cosa es el video, el videoarte. A nivel de éste, yo creo que hay una producción muy sólida en Latinoamérica, y no sólo a nivel producción, sino a nivel de los Festivales. Ahí está [VideoBrasil](#) por ejemplo, y bueno, la cantidad tan grande de artistas latinoamericanos que producen bien y sobretodo con una producción continuada ya desde hace tiempo. Lo que ocurre también es que en Latinoamérica yo veo que hay una tradición muy fuerte también como del cine, del documental, y estos medios, que en muchos casos han pasado al ámbito del video. Y esto lo que te crea son circuitos de circulación, y sobre todo en el video, que bueno, en el ámbito de las artes tecnológicas es algo de lo más consolidado. En otros ámbitos es un poco lo que decías tu, es como quererse poner al nivel de discursos y prácticas elaboradas fuera de las realidades latinoamericanas.

k. Es cierto, eso lo ves clarísimo simplemente cuando buscas una definición de lo que es el arte mediático, por ejemplo. No hay definición, vemos como todavía el concepto está en gestación y que el concepto depende muchísimo de la realidad del lugar en donde cobra sentido. No es lo mismo la idea que tienen de este arte en Alemania, al que tenemos nosotros en Latinoamérica. ¿Hay una definición desde tu punto de vista, que pueda conceptualizar lo que es el arte mediático en

Latinoamérica?

r. Bueno! Esa es una pregunta bastante amplia! No, como dijimos, estas prácticas, son todavía una situación bastante marginal en Latinoamérica. Todavía nosotros cuando hicimos la convocatoria del espacio este de Fundación Telefónica para el taller de arte interactivo, hicimos una convocatoria nacional por medio de los diarios, en fin, una convocatoria muy amplia, y hubo un montón de gente que estaba trabajando en tecnología que yo no conocía, y yo que siempre soy jurado en el MAMBA, en los festivales, y que conozco más o menos a la gente que está trabajando con ella. Y bueno, para decirte que la producción es doblemente marginal, hay producción marginal que uno nunca termina por conocer porque te quedas en lo que pasa por los museos. Y es que ya la tecnología está tan diseminada, que por ejemplo en este taller tenemos gente que viene del área de robótica, arquitectos, músicos, artistas, y todos ellos utilizan la tecnología. Entonces me parece un ámbito tan amplio e híbrido que me parece difícil dar una definición.

k. Y una de las últimas cosas y una de las más importantes, los subsidios. Me platicabas hace un momento que estabas trabajando con Fundación Telefónica y yo por ahí me encontré con una nota que hablaba sobre las nuevas políticas culturales que están naciendo en estas fundaciones o instituciones culturales que no son gubernamentales sino privadas y que están buscando de alguna manera ser el epicentro de toda relación arte y tecnología en Argentina y en América Latina. Esto quiere decir que digamos la tendencia de estas políticas culturales es que ya no es tanto el gobierno, sino estos ojos "privados" que ven una realidad distinta y propician lugares de creación

r. No creo, bueno mira en Brasil está la Fundación Itau que es muy importante en este sentido. En el caos de Telefónica, se dedica mucho al arte y tecnología pero solamente porque es un mandato de la Fundación Telefónica de España.

k. Pero ciertamente en Argentina podemos decir que el proceso de asimilación, transferencia y aceptación de los medios están del lado, o bueno, los fomentan más las empresas privadas que las del estado.

r. Claro, pero bueno, el sector universitario se está empezando a despertar un poco. Ahora hay unas universidades públicas que promueven. Por ejemplo, la Universidad Tres de Febrero tiene una carrera en artes electrónicas. La universidad de la Luz, que tiene una carrera que se llama Audiovisión, etc.

k. Por supuesto, tú hiciste un programa para una carrera así en alguna universidad, no?

r. Sí, yo hice el programa para la carrera. Y bueno, en ámbitos públicos ahora también están apareciendo estos espacios, pero son muy incipientes.

k. ¿Crees tú que van a mantenerse, van a durar y tener continuidad en el tiempo?

r. Yo pienso que sí porque son públicas, son universidades públicas y allá la universidad pública es como una garantía, pero van lentas, avanzan lento...vamos a ser pacientes...

k. Te agradezco mucho, precisamente tu paciencia.

Dr. Arlindo Machado, Brasil

Director del Posgrado de Comunicación y Semiótica de la PUC-SP

Por Karla Jasso

Junio, 2005

k. Arlindo, todos te conocemos como el incansable teórico del videoarte brasileño. Alguien que ha desarrollado un papel importante puesto que ha estado trabajando siempre desde el sector universitario, en la *PUC-SP*. Eso es sumamente interesante, porque hablando de arte y tecnología en Latinoamérica, se podría pensar que existe una desinformación grande en el mundo de la universidad respecto a los problemas de experimentación y producción de los artistas con las nuevas tecnologías. ¿Cómo fue que empezaste a plantear esta problemática del arte y la tecnología desde la teoría?

a. Yo estoy prácticamente desde los inicios del debate sobre la confusión entre arte, ciencia y tecnología. Fuimos sólo algunos tres los que comenzamos a escribir algunos libros sobre ese tema, en los momentos en los que eso era muy clandestino, se pensaba como una intromisión indebida en el campo del arte, no era aceptada por lo que consideramos como arte hegemónico. Hoy pasa lo contrario, hoy el tema esta de moda, hay una seducción y mucha gente que estuvo en contra en los 80 o los 90, hoy están todos haciendo curaduría, escribiendo sobre ello. Lo que pasa es que ese tema está muy localizado en Europa y Estados Unidos y en algunos países de Asia como Japón o Corea. En general en América Latina es un tema prácticamente desconocido, conocemos más de lo que pasa en Europa en cuanto a los nombres y los registros, que lo que pasa en America Latina. Falta una investigación, una especie de mapeo. Hay un tipo muy interesante, no tiene nada que ver con arte sino con comunicación, se llama Martín Barbero, un investigador. Es español, pero vive en Colombia y está realizando un registro, un mapa de lo que fue el pensamiento de y sobre las tecnologías en América Latina. No sobre Arte y Tecnología, sino Tecnología en sí. Pretende agrupar un cierto número de gente que piense ese tema desde diversas perspectivas. Y me llamó para pensar la cuestión del arte dentro de su grupo, tenemos un coloquio en octubre. No sabemos lo que va a pasar, estamos empezando con eso. Hay muchas cosas dispersas. Yo hice en el 2001 un trabajo en el Itau Cultural sobre arte y tecnología, creo que es un trabajo poco conocido, financiado por Itau y lo hice junto con otra investigadora que se llama Silvia Laurentiz. Hicimos un **mapeo** lo más completo posible de lo que fue ese tema en Brasil hasta el 2000. Hasta el 2000 porque lo que pasó es que en esta fecha explotó, y fue casi imposible llevar un registro o un conteo de lo que estaba pasando, con una intención de continuar mapeando. Esto está en Internet. Fue una investigación muy dura, porque muchísimas cosas fueron hechas en todo espacio, es decir, no había una sistematización de la relación. Y lo que logramos fue precisamente, dejarlo bien sistematizado. Lo que hicimos fue dividir en tópicos diferentes, por ejemplo respetando cada país, porque en cada país pasó de manera diferente. Estamos hablando de apropiación de los lenguajes. Aquí hubo muchísimas cosas hechas en holografía primeramente, recuerdo un grupo llamado *Arte y Comunicación*, empezó con arte postal, después con videotexto, hasta llegar a Internet. Una especie de pre-historia del *Net Art*. Promovido a un nivel museístico por Zanini, un hombre muy importante en ese campo, sobretodo porque fue curador de la Bienal y al mismo tiempo director del

museo. Compraba los equipos y los dejaba a disposición de los artistas. Fue importante en ese momento, pero después ya no más. Aquí tuvimos algo que sí fue decisivo para el desarrollo de este vínculo arte-nuevas tecnologías, que fue el de la poesía concreta. Arte y Tecnología tiene mucho que ver con la poesía concreta, ellos fueron los que introdujeron un pensamiento sobre arte contemporáneo que iba de la mano completamente con el tiempo de las máquinas y los medios. Entonces los poemas, son poemas impresos, normales, pero son poemas que buscan dialogar con los carteles de las calles, dialogan con la televisión, con todo eso. Fue ahí, en este medio intelectual que despuntó una generación muy importante que después fueron a hacer otras cosas, fueron a hacer holografía, y lo que nos dejaron de holografía era prácticamente, poemas concretos, así, espacialmente. Esto fue de vital importancia. Lo que se hizo de bueno en videotexto fueron poemas concretos. Es algo difícil de comprender para aquel que no lo vivió, porque se vincularon con la literatura, el video, la holografía, y la poesía. En esos momentos, los campos que más fueron desarrollados en Brasil fueron la poesía, la holografía, el arte y la comunicación, el computador. Pero todos estaban vinculados. Por ejemplo, los primeros poemas hechos en computador fueron hechos con una área específica de la literatura llamada *literatura automática* y que son textos generados en computador, en ciertos programas. Son poemas que no fueron hechos por nadie, sino que el computador los produce automáticamente a partir del programa. Y estamos hablando de los años 70s. Ahora es el año de Brasil en Francia, y me pidieron dos textos. Porque va a haber una retrospectiva de arte y tecnología, con la gente de la revista de Leonardo. Ahora ellos están interesados un poco en la historia, en lo que pasó acá.

k. Y hablando de la circulación de estas obras, ¿cuál es la historia de los lugares de exposición para el arte y la tecnología en Brasil?

a. Hablando de centros dedicados a arte y tecnología en Brasil, en los años 80 hubo un Instituto de Arte y Tecnología, pero en realidad era una reunión de todos los artistas que estaban trabajando en arte y tecnología en Sao Paulo y decidieron titularlo Instituto de Arte y Tecnología. Ellos organizaban eventos. Creo que fue la primera tentativa de hacer una cosa más colectiva, con gente que pudiera hacer proyectos, conseguir financiamiento para esos proyectos. Ellos hicieron varias cosas importantes. Aparte de eso, también tuvo su importancia las bienales y el MAC. El **Museo de Arte Contemporáneo** fue la primera institución que financió trabajos de video arte y también en arte y comunicación. También a nivel institución estaba el **Museo de Imagen y Sonido**.

k. Por supuesto, ellos fueron quienes albergaron el Festival VideoBrasil en sus inicios.

a. Si, ellos mostraban y producían bastante holografía, porque hubo un tiempo en que uno de sus directores era también hológrafo.

k. Arlindo, aquí quisiera hacerte una pregunta. Con base a lo que he podido investigar y leer sobre este intento de historiar los espacios que surgen para la exposición y visualización del arte y las nuevas tecnologías en Brasil, tengo la impresión de que aquí tuvo un impulso muy grande durante la década de los 90, y que ciertamente tiene mucho que ver con todas las políticas y el nuevo horizonte cultural desatado por la política neoliberal de Fernando Henrique Cardoso. Su equipo de gobierno instauró ciertas leyes que permitieron liberar impuestos a las empresas privadas para dedicarlos al desarrollo y la promoción cultural. Esto de alguna manera, ¿libero la responsabilidad del Estado de promover la producción y

la exposición del arte y la tecnología en Brasil?

a. Bueno, mira. Son instituciones privadas, pero que no trabajan con dinero privado, trabajan con dinero público. Ese dinero de impuestos, simplemente es canalizado para cierta utilización, pero al final de cuentas, es un dinero que le pertenece al pueblo.

k. ¿Y en cuanto al proceso de legitimación de un nuevo tipo de arte?

a. Algo que es fue importante para la legitimación del sector arte nuevas tecnologías, fue el grupo del posgrado de **Comunicación y Semiótica de la PUC**. Incluso el grupo de los poetas concretos estaba en constante comunicación, discusión, intercambio con este grupo universitario. Ellos han aportado enormemente al desarrollo intelectual y sobretodo del discurso en torno a la inclusión de la tecnología como eje central de organización de las sociedades actuales. De aquí derivamos lo que falta por decir en cuanto a la parte teórica y un tanto reflexiva sobre arte y tecnología, el sector universitario. En Brasil es sumamente importante y está generándose en varios grupos de investigación. El de la **Universidad de Brasilia** con Maria Beatriz de Medeiros que tienen un laboratorio de investigación en arte y realidad virtual; está el grupo de investigación de nuevas tecnologías en las artes visuales, de la **Universidad de Caxias du Sul** con Diana Domingues, el de la **Universidad de Rio** con Patricia Canetti y bueno, ya dijimos la PUC con este posgrado en comunicación y semiótica y el **CIMID**, que es el Centro de Investigación en Medios Digitales.

Históricamente, fue muy importante para el inicio de toda esta experimentación tecnológica, el grupo de investigación multimedia que se organizaba por las Fundaciones Antorchas, Vitae y Andes, en el que estaba invitado también el director pasado del Centro Multimedia, Andrea de Castro. Estaba organizado por Jorge la Ferla, quien organizaba los encuentros en **Bariloche** a manera de Seminario.

k. Arlindo muchas gracias...

Renata Motta, Brasil

Directora / curadora del Instituto Sergio Motta
para las Artes y la Tecnología
Por Karla Jasso
Junio, 2005

k. Renata, pláticanos un poco sobre el **Instituto Sergio Motta**, cuándo surge y cuál es su función dentro de la comunidad de artes tecnológicas en Brasil.

r. Sí, el Instituto Sergio Motta, surge en el año 2000 junto con el proyecto del **Premio cultural Sergio Motta**. El premio es una iniciativa de la Secretaría de Cultura del estado de Sao Paulo y del Instituto Sergio Motta para estimular en Brasil la producción artística que utiliza las nuevas tecnologías emergentes. Desde entonces, ha habido un premio por año, y hoy se encuentra en la edición no. 6. Desde este momento, la organización se tornará a manera de bienal, porque nos hemos dado cuenta que como el premio funciona como exposición y como presupuesto de realización de proyectos, en realidad los artistas necesitan más tiempo para realizar las obras y que éstas sean incluidas en la exposición. El trabajo del instituto está totalmente dedicado a generar debates, discusión, organización de fóruns y también exposiciones que muestren este tipo de arte y por lo tanto generen un espacio de legitimación social y encuentro de las obras de arte tecnológico.

k. ¿Cuáles son algunas de las categorías artísticas abiertas en la convocatoria del Premio?

r. Pues hay una forma de premiación que por un lado revisa trabajos ya realizados en áreas como artes visuales, música, danza y performance, literatura y poesía visual, artes interactivas, arte y ciencias, investigación y curaduría. Pero también se consideran proyectos para desarrollar, es decir, les conseguimos una beca de producción.

k. ¿Quién financia este programa de apoyo y de exposición?

r. El instituto es una entidad sin fines lucrativos, independiente del estado, de los partidos políticos, por lo tanto no tiene un presupuesto constante. Cada proyecto tiene que buscar convenios con otras instituciones, como una especie de patrocinio para la realización física de los mismos. Este es el caso, por ejemplo de la última exposición sobre arte y nuevas tecnologías que realizaron **llamada hiper> Relações Eletro/Digitais** en Porto Alegre, 2004. La exposición fue un proyecto patrocinado por Grupo Santander Brasil Banespa, Santander Cultural. En esta muestra, se incluyeron los trabajos premiados y seleccionados de la cuarta edición del premio y también diversas obras internacionales de dicho campo. El objetivo es estimular políticas y mecanismo de inclusión social y de promoción de la ciudadanía para la relación y el encuentro con las obras de arte tecnológico. En esta muestra, se destacó parte de lo que es el objetivo intelectual del Instituto Sergio Motta, que es no enfatizar la tecnología, sino los conceptos y las poéticas producidos por los artistas a partir de la utilización de nuevas herramientas compatibles a la época que vivimos. El Instituto por lo tanto, no tiene todavía un lugar específico de muestra de todos los proyectos, así es que los lugares de

exposición cambian cada año de acuerdo a la institución de convenio para la edición correspondiente. Por ejemplo, algunos han sido en el *Paço das Artes*, la última fue en el Centro Cultural Santander de Porto Alegre, etc.

k. Mencionabas también que realizaban un forum de debates sobre diversos temas relacionados con arte y tecnología, ¿dónde se llevan a cabo?

r. El Forum de Debate cambia de sitio cada año. Funciona bajo una temática cada edición, ésta temática es construida a partir de las necesidades de discusión que se perciben en la selección de obras y la premiación de las mismas del premio anterior. Algunas temáticas han sido por ejemplo: "Produção, Difusão e Mercado nas Novas Mídias", o bien, "Mídia-arte: fomento e desdobramentos". Los temas de discusión están muy conectados con el ámbito de la problemática de la producción artística de los artistas que trabajan con nuevos medios, pero en las últimas ediciones, han dejado parte del análisis a la cuestión del impacto de la cultura digital en la sociedad brasileña contemporánea.

k. ¿qué piensas de la efervescencia del arte tecnológico en Brasil actualmente? Desde tu punto de vista, este fenómeno viene de algún factor decisivo?

r. La cuestión de esta moda del arte y nuevas tecnologías en Brasil, estuvo "patrocinado" por decirlo de alguna manera, en los medios académicos, universitarios. En los inicios, hubo trabajos de investigación tanto teórica como práctica en dos puntos principalmente: La [Universidad de Brasilia](#) que tiene un núcleo fundamental en Arte y Tecnología. Y la [Universidad de Caxias du Sud](#) con el grupo dirigido por Diana Domingues. Paralelamente a dicho esfuerzo académico, comenzaron a surgir diversas instituciones u organismos privados que intentaban dar espacios de muestra y exposición para este tipo de obras. Con ello, permitían la circulación de las mismas a nivel social y cumplían con un aspecto fundamental para la consolidación y la legitimación de un nuevo lenguaje artístico. Instituciones como [VideoBrasil](#), el [festival FILE](#), el centro de [ItauCultural](#), Premio Sergio Motta, así como muestras regadas por algunos centros de arte y cultura en todo Brasil. Ejemplo, la exposición en Fortaleza el 2004 en el Centro Dragão do Mar, sobre arte y nuevas tecnologías.

k. ¿Nos darías algunos ejemplos de quienes han ganado el Premio y los proyectos que han sido de mayor interés durante las exposiciones?

r. Te puedo regalar los catálogos de cada premio, así te darás una mejor idea...

(Incluimos enseguida algunos de los proyectos premiados en las diferentes ediciones, de tal manera que podamos tener una aproximación a las producciones artísticas, como a la visión crítica y curatorial de sus curadoras: Renata Motta y Daniela Bousso)

Ejemplos de algunos trabajos premiados en el Primer Premio,

Eder Santos, Video: Framed by Curtains. Visiones distorsionadas de la ciudad de Hong-Kong. Diálogos imponderables entre personas a la espera de un real entendimiento entre Occidente y Oriente. Es un re-encuadramiento del paisaje urbano caótico de la ciudad, luego la reconquista de su autonomía por los chinos. 11 min.

Gli Anni-Luce, Música Electroacústica: Os anos-luz. Para piano y sonidos electrónicos fue realizada en el Conservatorio Superior de Música de Colonia en 1999.

Rosa Angela Rennó: Vulgo, Fotodigital: A partir de una acción política de intervención en el museo Paulista, el proyecto Vulgo está compuesto de 14 fotos a color manipuladas digitalmente. Se originaron de negativos que pertenecen al museo en blanco y negro, forzadas a estar en color, son fotos de presidiarios en donde no alcanzan a ver el rostro.

Edson Barrus: Cao Mulato, Multimedia: Esta obra problematiza los productos propuestos por la Engañaría Genética sobre la situación del arte delante una nueva orden científica y visual. El resultado de esta investigación traduce en una especie de *ready made* biotecnológico. Por medio de miscegenación, el Cao Mulato será un original que no corresponde a la idea de modelo. Sus clones son potencialmente fragmentables y responden a la idea de reproducción técnica perfecta. Pero como se sabe, el mestizo es materia variada. La complejidad de la reproducción de los organismos mezclados se vuelve imposible a la determinación jerárquica. Es un descontrol mediante la capacidad intrínseca de producir diversidad de pensamiento pluralista.

Jair de Souza, Curaduría: *My city*, que es la primer exposición mundial de *citywebdesign*. Es un sitio de webart en exhibición permanente: www.mycity.com.br. Puede acontecer también como instalación física como ocurrió en el Centro Cultural Banco de Brasil en Rio, marzo 2000. La curaduría de *my city* consiste en la reunión del trabajo desarrollado por 46 web *designers* de 43 ciudades del mundo. Cada artista fue invitando a producir un website sobre la ciudad en donde vive.

SCIArts. Es un equipo interdisciplinario que desarrolla proyectos de interacción entre arte, ciencia y tecnología. La producción de los trabajos en grupo procura tanto expresar la complejidad de la relación entre los elementos y de la cultura humana. Obra: Entremedios II, Instalación: es un sistema tecnológico: video, sonido, dispositivos, sensores, imágenes pregrabadas, imágenes en tiempo real, que crean interacciones entre los espacios y el público. Altera la sintaxis de la representación tradicional, utilizándose de metalenguaje y recreando diferentes niveles de significación. Busca dejar claras las relaciones entre los elementos existentes en el espacio del cual hace parte.

Ejemplos de algunos trabajos entre el segundo premio cultural Sergio Motta:

El año 2000, iniciando el nuevo milenio, fue marcado por dos iniciativas que perpetúan el nombre y la memoria de Sergio Motta: la formación del Instituto Sergio Motta y la realización de la primera edición del Premio Cultural Sergio Motta. Este instituto fue propuesto como un centro de investigaciones y debates, actuando principalmente en las discusiones en torno a los desafíos del desarrollo brasileiro y también apoyando las manifestaciones de cultura y arte en su diversidad de formas y soportes. Esas iniciativas nacen vigorosas, y con espera de apoyo. En la segunda edición el premio reafirma ese espíritu dinámico y procura estar sintonizado con las necesidades del circuito artístico nacional.

Para Daniela Bousso, “fueron básicamente dos principales factores que operaron en las transformaciones graduales en el arte, modificando el modo de recepción y percepción: el avance tecnológico (la foto y el cine seguido de la tv) y la expansión

más reciente de los medios informáticos. Hay también un tercer factor: el crecimiento de la población del planeta produce una serie de revoluciones en el cotidiano urbano, haciendo que la cultura tuviese su circulación y consumo ampliados para la escala de la industria cultural. A partir de los 70, con la llegada del hombre a la luna y las transmisiones vía satélite que la cultura electrónica y digital se consolidaran, alterando mucho más la visualidad y los demás procesos de creación. En la esfera de la globalización, la percepción se altera; se diluyen las fronteras entre próximo y distante. La red y los sistemas informáticos, las diferencias entre categorías, segmentos visuales llegan solicitando otros códigos de lectura y significación. En este segundo premio, hay dos criterios del jurado en este juego de las nuevas poéticas contemporáneas: primero, se procuró una participación grande de los diversos polos de discusión y difusión de las relaciones entre tecnología y arte en el país. Pensamos que de esta forma, obtendríamos una diversidad mayor en el pensamiento que evaluaría todas las propuestas. Tuvimos 191 trabajos inscritos, 24 artistas invitados, en total 215 trabajos. La fijación de criterios giró en torno a evitar el deslumbramiento o la fascinación de la tecnología por la tecnología. El resultado es que las propuestas contempladas, en la verdad, constituirán un repertorio inicial que marca los temas del arte contemporáneo en Brasil. La tecnología para el jurado, fue entendida como soporte para la construcción de poéticas. Pudimos observar que los temas están en la siguiente dirección: alrededor del cuestionamiento de la relación hombre-máquina, tecnología como interfase, la creación de metáforas, de discusión entre real/imaginario, real/virtual, interactividad. La trasgresión para los artistas, parece ser que está en el diálogo entre lo público y lo primado, la simulación de inteligencias, la ocupación del espacio y del tiempo, la poesía como punto de partida.

Laercio Redondo, (cuarto casi morado con dos pantallas gigantes encontradas, una proyecta la imagen de gente viendo la televisión y del otro lado la imagen televisiva que supuestamente todos miran...) El trata el tema de la foto en la filmografía contemporánea, el uso de imágenes y cenas familiares para la creación de sus poéticas es recurrente. Retoma una secuencia de los filmes super-8 realizados durante los 70s por su hermana fallecida. Reeditando un nuevo filme, de una hora, el artista rescata momentos comunes a la vida de la familia y reúne a los parientes para mostrar el nuevo filme. Videoinstalación.

Bruno Lima, (imagen verde de un perfil de la mujer y letras borrosas) Un performance multimedia de *4,33 minutos de Hora do Brasil para John Cage* se articula alrededor de algunas cuestiones básicas: el principio de apropiación y del *ready made* duchampiano, la creación del no-sentido, el abordaje de los nuevos medios en cuanto soporte para discusión entre el mundo real y virtual. Inspirado en los intervalos de silencio contenidos en la producción musical de John Cage, precisamente 4,33, el performance construye una sintaxis a partir del principio de collage, en donde fragmentos se interceptan creando múltiples sentidos. Un programa de computadora, reproduce con claridad las palabras del performance. Mas, aparecen en la pantalla, un cúmulo de palabras disociadas de las palabras de la voz escuchada por el performancero. Este ruido, la digresión y disociación contenidas entre la voz humana, la voz de la radio y el texto, genera un extrañamiento en el público...

Lara Pinheiro de Lea Van Steen.

Paisagem, video danza de autoría de la coreógrafa Lara Pinheiro de Lea Van Steen en donde tomaron la ciudad de Sao Paulo como soporte, en cuanto espacio expositivo mismo. En la danza, las autoras procuran focalizar la samba, la danza de calle y la música popular en contrapunto a los viaductos, los congestionamientos

de tránsito y ruidos de la calle. Cuando una red de relaciones entre polos y confluencias entre opuestos. Lara procura que el cuerpo que danza se vuelva convulsivo y genera manifestaciones en otros cuerpos. La utilización de medios electrónicos, como el video transformaron toda la experiencia de los programas de TV: al cual asistimos distraídos y de repente nos reconocemos en él, en medio de varias historias, en medio de un caos. Ellas tienen una intensa investigación sobre la Danza y el video, la danza, la ciudad y el video, intervención urbana bajo la presencia del video que le confiere una existencia real.

Solange Farkas, Brasil
Directora de Asociación VideoBrasil
Por Karla Jasso
Junio, 2005

k. Solange, tu trabajo como directora de VideoBrasil ha sido titánico. Primero que nada, es el festival más antiguo de artes electrónicas en Latinoamérica. En Brasil, la historia de los festivales y los espacios de exposición del arte electrónico es bastante ambigua. Surge VideoBrasil a inicios de los 90, pero surge sin ningún financiamiento. ¿Cómo fue el proceso?

s. Fue una escisión, es decir, los aspectos no acontecieron procesualmente. De hecho, durante la década de los 90 está muy relacionado a un cierto comportamiento político neoliberal inscrito por Cardoso que era una cuestión poco discutida que de hecho no se configuró como política cultural. De ahí la fragilidad de las cosas. Lo que aconteció tiene un lado positivo que de cierta forma la gente puede considerar como un paso o un salto, porque surgen ciertas instituciones cuyo foco o punto de interés o bien el perfil es el arte y la tecnología, como es el caso de **ItauCultural**, o incluso la existencia del **Premio Sergio Motta** aunque éste último es más reciente (2000) o también, el Banco de Brasil o **Telemar**. Ahora, lo que acontece es que estas instituciones son caso delicado en Brasil, es una cuestión política, del derecho sobre el patrocinio y el desarrollo de la cultura. La gente hasta hoy en Brasil no está acostumbrada a una política propia de la cultura. Este gobierno actual es el que está intentando colocar y diseñar un **proyecto político para la cultura en Brasil** en donde haya reglas que puedan continuar a pesar de los cambios de gobierno.

k. Entonces, estas instituciones culturales surgen en los 90 por las leyes de Cardoso sobre el patrocinio privado para la cultura y las artes. ¿Por qué casi todas se enfocan en darle promoción al arte electrónico y de las nuevas tecnologías?

s. Si, estas instituciones privadas, ligadas a una cuestión de políticas de mercado, son las que crearon éstos centros que yo considero bastante discutibles de un lado. Claro que tienen un lado positivo, pero para mí son delicados puesto que anteriormente nunca implantaron un programa político-cultural de apreciación y uso de la tecnología en la gente, no hay una atención en la cuestión de la investigación. No hay proyectos consistentes que miren con una perspectiva histórica el pasado, hablamos de la trayectoria del video principalmente, esa cuestión procesual de la relación compleja y delicada del video con la poesía concreta. Eso nadie lo sabe.

k. Es por eso que es preocupante la falta de vínculos respecto al circuito universidad-producción artística-apreciación social. Lo que se hace en cada sector se queda ahí, pocas veces se hacen cooperaciones conceptuales, sobretodo para tratar de informar al público de por qué ve lo que ve.

s. Este tipo de mirada historicista es importante puesto que en Brasil aconteció de una manera diferente a como aconteció en cualquier otro lado del mundo. Entonces, regresando a estos grandes centros que mencionábamos anteriormente, llegaron tratando de imponer una infraestructura similar a la que hay en los países desarrollados, la diferencia es que esos países, ellos pasaron por todo un proceso, vivieron todas las etapas hasta ver la necesidad de construir centros de tal

magnitud. Como derivados de instituciones financieras, esos centros en Brasil deberían tener un mayor compromiso frente a la investigación, dedicar todo ese presupuesto que tienen en la investigación. Ese debería ser su compromiso en términos ideales, ante su público que carece de toda la información. Y esto sin pedir el apoyo del estado, porque ya cuentan con un presupuesto privado. Estos centros deberían preocuparse por la manera en que hacen que el público conozca la relación del arte y la tecnología. Esto es un poco, lo que ha tratado de hacer VideoBrasil como organización. Por el contrario, esos centros privados, lo que divulgan es un perfil de espectáculo, es decir, como el arte y la tecnología es un tema de moda lo instauran como programa cultural dándole un toque comercial, de marketing que no dice mucho de la verdadera relación arte-tecnología. Lo que está ocasionando hoy en día, es que esa relación en Brasil sea tratada de manera muy superficial. Refleja toda una cultura espectacular de grandes eventos que fue uno de los legados del gobierno de Cardoso. Invertió mas en grandes muestras, grandes centros, es decir, maga exposiciones de Gauguin o Picasso. Pero algunos tenemos claro que lo que necesitamos es invertir en la recuperación de los acervos brasileños abandonados, en centros de investigación para arte y tecnología. Abrir programas de becas y fondos para proyectos específicos en el área arte-tecnología que tengan carácter de permanencia.

k. ¿Cómo hablarías de lo que pasa hoy en día en Brasil respecto al arte y la tecnología?

s. Cuando hablamos de lo que pasa hoy en día, sabemos que esos centros trabajan con dinero público, en relación con la iniciativa privada que son los bancos. Por eso el peligro de que estos centros sean efímeros. Sabemos que al banco no le va a interesar invertir proyectos que no les den a ganar algo inmediato.

k. Esa es la diferencia de la Asociación Videobrasil.

s. Lo que interesa a VideoBrasil no es esa línea. Nos interesa invertir en laboratorios, en investigación, invertir en publicaciones puesto que sabemos que Brasil es el país de Latinoamérica más pobre en ese aspecto. Es el país que menos publica, el que tiene menos biblioteca y menos librerías. Esto es el reflejo de la falta de una política cultural.

k. Acabo de ir a visitar el nuevo centro de arte-tecnología que abrió el grupo **Telemar** en Rio de Janeiro. Es muy impresionante la investidura tecnológica que presenta ¿Qué piensas de esto?

s. Eso es lo que preocupa. Ese tipo de inversiones, esos desvíos, tienen un carácter político, infelizmente una tradición de América Latina. Y en Brasil son aún más obvias. Primero, existe una concentración muy grande aquí en Sao Paulo, todas las grandes empresas están localizadas aquí. Empresas vinculadas a tecnología, como Telemar. Lo que quieren hacer con esos centros, no son proyectos que están en función de una investigación anticipada y sería de promoción del arte tecnológico, lo que en verdad se busca es tener visibilidad de la marca, esas grandes multinacionales que buscan crear una plataforma para mostrar sus productos (un ejemplo claro es Telemar, una multinacional de telecomunicaciones) y lo que crean es precisamente, un centro cultural. Es ahí donde todo se vuelve un desastre. Hay una inversión impresionante en el aparato físico, en la estructura del espacio que deja muy en duda la política cultural aplicada en tanto centro para la cultura. Otro problema es por ejemplo, los mega eventos que se traen aquí. Invitan y hacen

muestras de artistas de la talla de Bruce Nawman, etc. ¡que son sensacionales! A la gente le gusta, y son artistas maravillosos. Pero, ¿en verdad la gente necesita de eso ahora? No están promoviendo la producción latinoamericana, lo que están buscando estos centros al mostrar estas mega-exposiciones es atraer la mayor cantidad de público para recibir mayores beneficios y como plataforma publicitaria de la empresa a la cual pertenece el espacio. Es decir, no están pensando en cómo transformar, como crear una cultura específica para el arte y la tecnología en el país.

k. ¿Podríamos decir que eso fue lo que pasó con Emoción Artificial 1y II?

s. Exactamente.

k. El proyecto fue traer todos los artistas y todos los centros de arte y tecnología de importancia mundial con financiamiento de ItauCultural. Tal vez el peligro radica en tratar de importar las maneras en las que esos centros trabajan. Y digo peligrosos porque la relación del arte y la tecnología depende mucho del contexto socioeconómico de un pueblo, de una región. ¿Es un problema de la globalización?

s. ¡Claro! Pero la gente sabe. La gente conoce. Aquí hay una tradición que se remonta a 30 años por hablar tan solo del video arte!. 30 años de estar pensando, produciendo y trabajando. Es decir, se está investigando. La gente no necesita de esas muestras, porque aquí ya hay preguntas. Pero eso no parece tener visibilidad. Lo que importa es saber quién es el artista famoso en Europa y traerlo para acá. Pero, ¿para qué? Yo hago eso en el Festival, pero lo hacemos pensando bien las cosas. Lo hago porque yo sé por un lado, que es importante trazar referencias, de establecer fundamentalmente un diálogo, con énfasis en nuestra producción del sur. Eso para mi hace la diferencia. Yo invito a esas personas (que no representan la mayoría) y las traigo a un contexto en donde lo importante es el intercambio. En esos encuentros tiene que haber un intercambio. Y la cosa funciona así: yo hago colaboraciones con centros de artmedia en Europa y en Estados Unidos porque eso beneficia la producción que tenemos en el sur. Entonces, los premios de VideoBrasil por ejemplo, son premios de residencias en centros de Inglaterra, Francia, ZKM, etc. Pero lo que queremos de ellos es que ofrezcan las condiciones de producción para un artista latinoamericano o bien, africano. Residencias en sus centros pero que también sirvan de base de investigación para los artistas que se encuentren en la residencia. Después, la obra terminada se presenta aquí. Eso es crear un verdadero circuito, un intercambio verdadero.

k. Pero ciertamente los centros de multinacionales privadas que muestran el arte tecnológico tienen mucha visibilidad. Y cuando un ojo extranjero llega, están ahí...

s. Eso es muy complicado, claro que tienen visibilidad porque tienen recursos. Los recursos que tienen en ItauCultural son inmensos. Si nosotros tuviéramos un tercio de los recursos que ellos manejan, algunos artistas y otros investigadores ya hubiéramos hecho maravillas de investigación teórica. El problema fue la gestión de Fernando Enrique Cardoso. Esa gestión fue realmente nociva, porque tiene esa cosa perversa de...es extraño, porque Fernando Enrique era un hombre que venía de la academia, era de todos los políticos aquel que hubiera podido construir una política cultural contemporánea, de progreso. ¡Era un hombre tan preparado! Es un riesgo del neoliberalismo cultural.

k. Creo que en México no sucedió lo mismo en el momento de la instauración de la política neoliberal de Salinas de Gortari. Son las mismas fechas, los años 90 y tal

vez desde un poco antes, se comienzan a construir colecciones empresariales fuertes, muy significativas. Pero sin embargo, ninguna de las empresas nacionales o las multinacionales, abren espacios para el arte y la tecnología. Es curioso eso en Brasil, tal vez en Argentina también.

s. Voy a darte una respuesta de extranjera para eso. México puede estar viviendo el mismo caos social y político que en toda Latinoamérica, pero es diferente. La cuestión geográfica lo hace diferente. La proximidad con Estados Unidos influye ciertamente en la manera de estructurar los programas de política cultural. Tú me puedes decir que no hay, pero yo creo que aunque frágil, existe. Aquí en Brasil no existe una política cultural estructurada. Existen tan solo ciertas normas que privilegian a cada gestión separadamente. La gestión de Enrique Cardoso a quien benefició fue específicamente a los banqueros. Y los bancos, no son culturales, son financieros, trabajan a su favor, nunca invierten para la investigación, porque la investigación pierde recursos, no es una cuestión de mercado.

k. Y entonces, para organizar sus exposiciones, se basan en el mercado.

s. Se preguntan, ¿qué quiero hoy? Hacen una investigación de mercado y optan por lo que está de moda, por el artista que les va a dar más visibilidad, y obviamente eso implica abrir un centro de arte y tecnología. Pero lo hacen trasplantando estereotipos pésimos, y eso se ve hasta en la arquitectura que usan para construir los centros. Es una caricatura lo que ellos comprenden de esa relación de arte y tecnología. Si vas a visitar hoy, todos los centros culturales de Brasil, todos tienen la misma arquitectura, todos son el mismo molde, excepto el [Centro Cultural Banco de Brasil](#) porque pertenece al Estado y ellos intentan siempre recuperar los edificios históricos, o bien, que las construcciones hagan un trabajo arquitectónico de conservación y recuperación de espacios transformándolos en lugares de muestra. Otro centro resultado de esa gestión neoliberal de los 90 es por ejemplo el Instituto [Tomie Ohtake](#) que es lo mismo de lo que hablábamos hace un momento.

k. Y entonces, si estas instituciones por la misma importancia que tienen en cuanto a gestión cultural, ofrecen subsidios para proyectos de investigación independientes y experimentales, o bien, en estos últimos casos, los artistas e investigadores tienen que ir a pedir financiamiento al Estado? ¿Hay un organismo del Estado que financie los proyectos más experimentales?

s. Mira, estas instituciones son las que pagan impuestos mayores al Estado. Los impuestos que pagarían, por estas leyes neoliberales dejan de pagarlos al Estado y los dan a sus asociaciones culturales, que a su vez son libres de hacer la gestión e inversión en los proyectos que ellas creen pertinente. Ese dinero que se escapa al Estado, es menos presupuesto para financiar proyectos experimentales e independientes, de artistas, críticos, investigadores, etc. Los artistas e investigadores que no están vinculados con las grandes asociaciones culturales privadas, entonces, quedan fuera de los programas de financiamiento. Entonces lo que tienes es un horizonte en donde los centros de arte tecnología no invierten en proyectos de investigación, porque tienen reglas establecidas, reglas de mercado que limitan los riesgos que estas instituciones toman y sobretodo se identifican con perfiles moldeables y poco estables.

k. El peligro del que me estás hablando sería que en el momento en que la moda del arte y la tecnología cambie, estos centros van a virar la perspectiva de sus centros.

s. Claro porque no hay compromiso con la investigación, si mañana la moda cambia, esos centros mueven sus objetivos y van a hacer lo que les de más visibilidad y proyección internacional a su marca. El peligro mayor es que para mi, ellos no tienen un compromiso con la situación del país. Hay una confusión, hay más jerarquía por el extranjero. Eso para mi es diferente, y eso es VideoBrasil, yo le doy mucha más importancia a todo el eje sur, al intercambio de estéticas, no a la imposición de alguien que tiene centros más sofisticados y que por consiguiente tienen otra visión de la relación arte-tecnología que para nosotros no funciona de la misma manera.

k. El Festival VideoBrasil tiene por lo tanto, una apertura mucho mayor para mostrar las producciones más experimentales, es decir, ¿privilegia el concepto frente a la sofisticación tecnológica?

s. Efectivamente el festival es maravilloso también para la investigación. Se puede venir a estudiar eso, la producción. Queremos mostrar lo que es poco visto en los grandes circuitos de arte y que sin embargo está marcando toda una línea y una estética. Porque mira, si vas a Arco, a la Bienal de Venecia, en fin a todas las bienales, a Kassel, etc. todas son la misma cosa, en ese circuito encuentras los mismos artistas, la distinción entre las grandes ferias y las grandes exposiciones es cada vez menor. Lo que hace la diferencia y no solo VideoBrasil lo está intentando hacer, es prestar atención a los circuitos no establecidos del sur. Pero mira, no es con una intención de negar la relación con el circuito norte, sino de fortalecer la relación del circuito sur.

k. Entonces Solange, ¿tu visión sobre el reto de los centros y los festivales de Latinoamérica, cuál sería?

s. El reto es precisamente ese, renunciar a la moda, fortalecer los espacios de muestra de la verdadera experimentación. Eso es lo único que salva la validez y la actualidad de los festivales. Y sobretodo, rescatar el vínculo con la teoría, con la producción académica, con la producción de vías de interpretación estética, fundamentadas, comprometidas con la historia. Ese es el único futuro que veo para que estos centros sean diferentes.

Tania Aedo, México

Directora del Centro Multimedia

Por Karla Jasso

Septiembre, 2005

k. Tania, una de mis preocupaciones más grandes, respecto al surgimiento de los centros de arte nuevos medios en Latinoamérica, tiene que ver con las políticas culturales, que si bien, estructuradas o no, vincularon el arte a un programa de modernización de la cultura, o bien, la cultura tecnológica promovida principalmente por gobiernos neoliberales y con miras a la globalización. Hablemos del caso específico del Centro Multimedia, como parte del Centro Nacional de las Artes.

t. Mira, yo creo que la fundación del **Centro Multimedia** no fue tanto el producto de una política cultural, sino una iniciativa o serie de iniciativas de gente que sabía que esto era importante y que lo impulsó. Y que quizá a nivel de política cultural no era una línea clara que tenía el gobierno en ese entonces, pero con Rafael Tovar, de Teresa y Andrea di Castro se abrió un diálogo. No era algo que estuviera escrito, pero hubo las condiciones para hacerlo en ese momento. Y creo que el proyecto del **CNART**, de alguna manera fue la coyuntura que permitió el plantear a partir de este proyecto, que más que estuviera sustentado en el uso y exploración de nuevas tecnologías, estaba sustentado en la cuestión de la INTERDISCIPLINA, era como buscar el nodo en donde convergían estas disciplinas artísticas y en donde se manifestaban de alguna manera, se convertían en proyecto y en investigaciones, pero siempre esta idea de interdisciplina. También creo que a ese nivel de políticas culturales en México ha sido algo más gestado de abajo hacia arriba que de arriba hacia abajo, incluso lo vemos un poco ahora. Es la comunidad artística la que está pidiendo que sucedan cosas y en esa medida las instituciones responden. Lo que sí está pasando es que esa política cultural conformada, se está gestando y se gesta a partir de iniciativas como **Curare**, como la comunidad de artes electrónicas y video que pide que haya espacios, que haya presupuestos, que haya todas las cosas.

k. Esta comunidad de artes electrónicas en México ¿A qué época podemos remontarla, te refieres a la de los años 80?

t. No, mira. Pasó que cuando fue el festival pasado de **Vidarte**, hubo toda esta serie de problemas que fueron una pena porque a nivel internacional sonó que no se tenía muy claro que era lo que pasaba, pero a lo que sí ayudó es a que la gente que produce y que investiga con nuevas tecnologías o video, se reuniera y dijera, hay que replantear todo. Lo que ha sucedido a partir de eso, se reunió la comunidad y se empezó a organizar. Paralelo a eso, se dio la extinción de la UPX, se asume o se integran al Centro de las Artes, las líneas de trabajo de la UP y entonces una de ellas son las convocatorias, el apoyo a proyectos. Otra de esas líneas de trabajo es el festival. Y bueno, se pensó qué iba a pasar con este festival, qué necesitamos para que suceda en el Centro de las Artes, en el Centro Multimedia. Entonces, algo que creo que fue muy positivo y muy interesante es que a partir de eso, el Centro planteó hacer un consejo en donde la comunidad (arte electrónico) pueda participar y decir hacia dónde ir. Esto en colaboración con instituciones. A partir de eso, desde marzo del 2005, se hizo este consejo llamado de Planeación y Evaluación para el festival. Y entonces se estuvo diseñando, desde el Centro de las Artes, cuál podría ser el grupo que pudiera conducir este proceso y para darle

continuidad a largo plazo, plantear líneas de trabajo a largo plazo.

k. Me parece muy acertado, puesto que si de algo nos quejamos en Latinoamérica hablando del arte y la tecnología, es de la fragilidad, la incertidumbre, el no seguimiento de festivales, simposios, etc., relacionados al tema.

t. Y también hay la falta de vínculos con las instituciones y con los especialistas que pudieran fungir a nivel de consejeros, a nivel de asesores, gente que puede tomar decisiones en cuanto a cómo y a dónde se conduce todo esto. En México se empezó a armar este consejo y se estuvo trabajando en qué perfiles, en qué gente podría integrarlo. Y ahora ya conformado, está integrado por gente como José Luis Barrios, que es un filósofo muy reconocido, Santiago Negrete que es una persona que es doctor en Inteligencia Artificial, especialista en nuevas tecnologías y que trabaja en el Tecnológico de Monterrey, Rodrigo Sigal, que ahora va a ser director del **C+**, que es un centro de investigación y experimentación en electroacústica y experimentación sonora en Morelia. Esto también es interesante porque se está desatando todo un trabajo de centros de las artes y **centros arte-tecnología** con los diversos estados, porque yo creo que va a ser en el mediano plazo que estos proyectos van a dar frutos muy interesantes, porque por ejemplo Rodrigo está en el Consejo y al mismo tiempo está dirigiendo este centro en Morelia, que se inaugura en octubre y ya están empezando con programas para formar compositores electroacústicos en el interior de la república, para hacer residencias, destinadas a gente que viene del extranjero, y puede ser muy interesante venir a hacer una residencia en Oaxaca, etc.

k. ¿Y todos estos programas son del **CONACULTA**, son programas auspiciados por el Estado?

t. Son programas iniciativa de los gobiernos de los estados y en colaboración con el **CONACULTA**.

k. Eso es algo que me llama mucho la atención, y por eso mi insistencia en las políticas culturales. En contraste con lo que pude ver en Brasil, en donde a excepción de VideoBrasil, todos los demás Centros de investigación, en arte nuevos medios son privados, una especie de moda, y muchas veces corren el peligro de hacer una importación de proyectos que ya están consolidados en Europa y en EU y que vienen a ser implantados a una realidad totalmente diversa que en donde fueron gestados.

t. Sí, muchas veces eso es evidente pero no para todos. Bueno, pues en México es algo súper interesante que se está dando. Te platicaba de la gente que conforma el consejo. Entre ellos, está gente que dirige la Esmeralda o el Centro de la Imagen, el Centro Multimedia, el Laboratorio de Arte Alameda, está Ivan Abreu que ahora va a ser director artístico del **Festival Transitorio_mx** y que también es director de medios y tecnología del Centro Multimedia, y de esta manera tienes un Consejo que tiene la capacidad de decidir quién es el grupo de curadores que van a hacer el proyecto para el festival, quién es el coordinador académico para el simposio que puede darte el contenido, la densidad de la discusión planteándola de acuerdo con las discusiones actuales pero que también sean lógicas en realidades como la de México. Por ejemplo, esta vez Ana María Martínez de la Escalera que es doctora en Filosofía en la UNAM y que ha tenido una carrera en arte y técnica desde hace mucho tiempo y que lleva años investigando toda esta relación y problemática de la técnica.

k. Ahora que lo mencionas, este vínculo teórico y académico yo siento que es la parte que hace la diferencia que puede que en otras partes no sea tan evidente. En México, la comunidad de arte tecnológico está muy en la línea de crear vínculos con la gente académica y es por el hecho de valorar el aporte del trabajo multidisciplinario.

t. Para nosotros es importante. A finales del año pasado, hicimos la publicación de *Teckné* que la hizo el Centro Multimedia con la dirección de publicaciones de CONACULTA, y algo que se planea en la introducción del libro y que es muy importante es la complicidad con el oficio del pensar, es básico. No tiene que ser el Centro porque de repente para los artistas, siendo el arte el eje del Centro Multimedia, el pensamiento y la reflexión en torno a lo que hacemos es fundamental. Cuando ya involucran variables como la tecnología y lo abres a un espacio en donde conviven varias disciplinas, el pensamiento es fundamental.

k. Es un eje o hilo conductor que se vuelve a su vez un espacio de mediación.

t. Claro, porque además de repente hay este fenómeno en que los artistas están escribiendo mucho y vemos proyectos más interesantes escritos, que lo que vemos en la misma producción. Tiene que ver con muchas cosas, y eso lo dicen muchos teóricos, cuando hay un cambio en la tecnología el arte es lo primero que hace erupción. Tal vez llevamos mucho tiempo hablando de ese *boom* de las nuevas tecnologías y ahora cuando está más o menos estable su uso, quizá los grandes brotes que van a generar un nuevo cambio, a lo mejor no se está dando en la tecnología del silicio o como fue con la tecnología informática, sino en la química o en la biología. Entonces lo que sí se me hace fundamental es que en centros como este, es donde te das cuenta de lo que pasa en muchos ámbitos y empiezas a vincularlos, por el carácter interdisciplinario. Es también muy satisfactorio cómo esos vínculos se van tejiendo poco a poquito. Al principio parecen como imposición para los artistas. Es decir, por qué un filósofo va a venir a dar un seminario. Al principio a mucha gente no le gustaba, o cuando se planteaba el carácter metodológico en la investigación. Cuando vinculas tu trabajo con otras disciplinas, una de las discusiones y de los procesos más interesantes es el compartir, el mezclar, el volver híbridas las diferentes formas de conocimiento.

k. Muy bien, ahora vamos a ver sobre el seguimiento que han tenido los centros en México. El Centro Multimedia fue el detonador y de ahí surgieron [Laboratorio de Arte Alameda](#), [la Sala del Cielo](#), [el Cyberlounge del Tamayo](#), etc. ¿Cuál es la función de todos estos centros en el horizonte de las artes contemporáneas en México? Es decir, ¿qué es lo que los caracteriza frente a otros centros en otros lados?

t. Yo creo que si bien han sido iniciativas de alguna manera separadas, a partir de los proyectos en conjunto es como se empiezan a vincular, y se vinculan en diversas maneras y en diferentes dimensiones. Cada centro tiene una especificidad muy clara. Por ejemplo el Laboratorio, es el lugar por excelencia de la exhibición y la difusión del arte electrónico, además con un trabajo impecable en cuanto al tipo de exposiciones, la investigación que se produce para las exposiciones. Además, incluso hay una concepción de la tecnología muy interesante, de repente ver en un centro que está dedicado a las artes electrónicas una exposición de Mona Hatoum donde no hay ninguna computadora, habla de una concepción de la tecnología como debe ser.

k. Esto es un ejemplo claro del hecho de que debemos rescatar el vínculo del arte y

la tecnología. Esta relación no debe subrayar el espectáculo, sino la conceptualización que viene detrás del trabajo.

t. Exacto. Y eso es en cuanto a la especificidad de los espacios. Por ejemplo, el Tamayo es claramente un museo de arte contemporáneo con un espacio como el Cyberlounge que trabaja con una línea muy clara. Cada espacio hace notar sus especificidades. Pero, al trabajar en colaboración es cuando vemos que lo que tenemos son ensamblajes que se unen de diferentes maneras y a partir de vínculos distintos en cada espacio. El Centro Multimedia por su parte tiene, la parte muy importante de formación. Muchas veces podemos pensar que los frutos no se ven, pero ahora vemos que la mayoría de los artistas de arte electrónico o se formó aquí o han dado clases aquí o tal vez se formaron en el extranjero, estuvieron en el IRCAM y ahora regresan y en el lugar en donde quieren enseñar lo que aprendieron es aquí. A nivel de formación creo que ha sido de lo más importante que ha hecho el Centro y que es de sus puntos fuertes.

k. ¿El Centro tiene un modelo? ¿A qué se quiere llegar en el Centro Multimedia?

t. Mira, cuando se gestó el Centro Nacional de las Artes, se habilitó un proyecto en torno a la interdisciplina y a proveer, a las escuelas que dependen del INBA, de otro tipo de conocimiento y a integrarlas. Entonces hay un proyecto muy importante que comanda la dirección de asuntos académicos, que son los cursos que dan a las escuelas pero que los provee el CNART. Es un tipo de cursos a los que les llaman concentración complementaria, que tiene todo un modelo académico que es muy interesante. Por ejemplo, la escuela de música y de danza, tenían las materias tradicionales que se dan en estas carreras, pero a través del modelo interdisciplinario se han diseñado cursos en los que por ejemplo, llega un historiador o un filósofo y dan el curso en duplas. Con un enfoque teórico, pero con visiones totalmente diferentes del conocimiento. Entonces, yo creo que una de las apuestas más fuertes de este modelo de formación es la desestabilización del conocimiento y la enseñanza tradicional de las artes.

k. Esto de la interdisciplina, se vuelve muy interesante cuando se plantea como un eje de funcionamiento en un espacio como el Centro Multimedia. Quiere decir que toda la producción y la visión no es cerrada, están buscando conectar visiones que están fuera.

t. Claro, y por ejemplo, la gente de la Esmeralda que toma el taller de nuevos medios en el Centro, o la gente de las escuelas de artes escénicas. Hace diez años, estos talleres para disciplinas, ya se realizaban, pero lo que se enseñaba eran programas, es decir, cómo elaborar una página *web* para promover su trabajo, etc. pero no era un programa específico para ellos. Pero eso cambió a partir de que en el Centro Multimedia se empieza a explorar las posibilidades, por ejemplo de las artes escénicas con las nuevas tecnologías, que generó talleres enfocados a la tecnología pero con las especificidades de cada escuela. Si tú tienes un Centro y por lo tanto un espacio en donde se puede investigar, se puede generar un conocimiento donde se puede sistematizar de alguna manera este conocimiento sin estabilizarlo y sin volverlo un programa rígido, entonces hay esta posibilidad, a partir de la experimentación, para crear un programa de formación. Y de ahí hay gente como Ricardo Cortés o José Luis García, que se formaron en el Centro, que empezaron a explorar las posibilidades de las tecnologías en las artes escénicas y ahora son maestros para esas escuelas. Este proceso ha sido un poquito más lento en México que el de las artes visuales por ejemplo, o que el de la música. Hay varios centros de investigación en música y tecnología. En artes escénicas ha sido un poco más lento.

Ahora en el Centro hay dos o tres coreógrafos que están trabajando con nuevas tecnologías, que han hecho aquí residencias, que tienen un proyecto como el que tienes tú en apoyo a la producción y la investigación, que están produciendo y generando obras. En corto plazo, también ellos empiezan a dar clase y, si estamos hablando de que empieza a darse la contaminación o infección y proliferación de procesos, este proceso fue en México muy acelerado en la música. Antes de la aparición del Centro Multimedia, ya había gente como Antonio Russe que hacía esculturas sonoras en los años 60.

k. Aquí llegamos a la parte del conocimiento de estas prácticas. En México hubo un cierto recelo a empezar a escribir sobre la imbricación arte-tecnología. Ni el periodismo cultural, ni la crítica comenzaron una escritura de manera sistematizada.

t. Creo que tiene que ver mucho con esto que dices de la importación. Afuera, en Europa o en EU, esto se dio de otra manera. Se dio muy vinculado a las universidades y su carácter interdisciplinario. Por ejemplo: si tú tienes a los de *computers times* aquí enfrente, a los de *genetic engineers* del otro lado y para los artistas, dar dos brincos y estar con esta gente, cambia su carrera. Aquí se dio de otra forma, cuando venían los especialistas de Europa y EU, muy hábiles en todas las cuestiones tecnológicas, en medios, informática y cibernética, quizá los críticos y teóricos en México tomaban con cierta reserva hacia hablar de algo que no conocen enteramente. Incluso ves que cuando invitas a alguien que es como la figura del crítico de arte que conocemos en México, cuando lo invitas a un simposio de arte y nuevas tecnologías, te dice, "oye, pero yo no soy especialista en tecnología". Y entiendes perfecto eso, porque dices bueno, vas a sentar a Santamarina al lado de alguien que va a empezar a hablar de complejidad y sistemas caóticos y el otro va a decir qué hago aquí. Entonces ese vínculo nos toca a las generaciones nuevas, un vínculo que también tiene que apreciar el gran conocimiento que hay en la teoría y en la crítica en México, y que además no tenemos que saber programar para hablar de ello.

k. Ahí lo centros son muy importantes, porque también deben generar ese espacio de intercambio, que al final de cuentas será un espacio de mediación interdisciplinar, trabajando para consolidar la práctica y la investigación en artes electrónicas.

t. Sí, y yo creo que ahora, por ejemplo en el simposio que vamos a tener de *Transitio_mx* en diciembre, tienes que tomar decisiones, porque no puedes hacer un simposio de todo. Ya sabemos que es muy interesante el vínculo de arte y ciencia, pero también si haces un simposio de eso, tienes que saber que ya se han dado miles en el mundo y corres el riesgo de repetir patrón. Hay que construirlo desde otro espacio que es más el académico o el de la experimentación y pensar qué frutos da en el ámbito particular de un país como este, en donde es fundamental el que no somos productores de tecnología. Somos grandes consumidores pero no producimos. Ese es un problema que hay que discutir, porque ves el periódico y ves que los recortes en el presupuesto para la investigación sobre estos temas son brutales. Con ello comprobamos cómo las políticas culturales responden a las políticas macro. Si hay toda una línea en el país en la que se quiere privatizar todo y vamos a ser maquiladores de los que sí piensan y de los que sí producen estándares tecnológicos, nosotros vamos a ensamblar, para qué queremos investigadores y científicos

k. Esto que acabas de mencionar nos lleva irremediamente al problema de la privatización de la cultura, por ejemplo.

t. Sí, y que parece que no, pero tiene mucho que ver con el problema de la energía. Privatizas el petróleo y el gas natural y entonces para qué quieres investigación aquí. Entonces, parece que no, que las discusiones sobre la tecnología no tienen nada que ver y son tachadas de elitistas o como un divertimento para la sociedad que tiene posibilidades...

k. Ahora que lo dices, me recuerdo hace algunos años, haber escuchado decir a Canclini, hablando de la globalización y la tecnología, que nuestras realidades participan del proceso de la tecnocientificación de la vida, pero que aquí si las tecnologías llegan, no llegan para todos. Desde ahí estás hablando de una realidad diversa, de cómo nos apropiamos de los discursos que se presumen cerrados y que cuando llegan a nosotros tienen que volverse a abrir y resignificar.

t. Pero sabes lo que es también muy fuerte y que tiene consecuencias desastrosas en el país, es que nuestros gobernantes eso lo leen y responden como si lo que necesitáramos fuera más progreso tecnológico, que para ellos es más televisión, más Internet, sin un fundamento que sería la reflexión y la participación en otros niveles.

k. Y bueno, para aterrizar de nuevo en lo que se viene próximamente en el panorama mexicano: Transito es un festival, una renovación de un festival que como dijimos ahora viene sustentado por todo un trabajo no sólo del Centro Multimedia, sino de este consejo que teje las inquietudes de todos los lugares de México que están trabajando en este sentido. ¿Cuál sería el papel preciso de un festival de esta magnitud? ¿Está implícito en la labor de un centro de arte y tecnología?

t. El festival es como un vínculo, como un espacio de mediación, de conexión, de fiesta. La comunidad de artistas y teóricos en colaboración con el Estado. Más que deba venir la iniciativa del festival por parte del centro, digamos que el centro intenta abrirse, escuchar las preocupaciones y generar espacios de discusión.

Brasil, Argentina, Perú, Chile, Colombia

Inicios

Asociaciones Culturales

Festivales relacionados con artes electrónicas

Investigación / Universidad

WALTER ZANINI, los inicios de la producción institucionalizada de las artes electrónicas en Brasil.

(Entrevista realizada durante el tercer festival del premio Sergio Motta, Sao Paulo, 2002.)

Por Daniela Bousso

“Uno de los más importantes curadores de arte contemporáneo, director del Museo de Arte contemporáneo de la Universidad de Sao Paulo entre 1963-1978, rompe con las estructuras de la museología dirigidas solamente a la adquisición y la conservación de obras. Implementó una política cultural basada en la acción y en el estímulo de la producción de jóvenes artistas. Cuando le dan el cargo de curador de la 16 Bienal de Sao Paulo en 1981, por primera vez, las premiaciones fueron extintas y la muestra internacional pasó a ser organizada por analogía del lenguaje, y no por países. La propuesta movilizó muchas discusiones. Fue también en la 16 edición del evento, que el video-arte (presentado por primera vez en la 12 Bienal, pero sin exposición de obras por falta de equipo adecuado) fue finalmente inserta en condiciones de destaque, y la Fundación Bienal adquirió inclusive el equipo básico para exposiciones. Así mismo el video arte fue el foco de críticas por algunos artistas brasileños, que consideraban el video como un medio elitista y colonizado. Pero Zannini respondió a las críticas con firmeza y determinación y al final de la 16 Bienal, organizó un encuentro inédito con curadores de bienales para discutir la organización, políticas de relación y criterios de presentación de obras. Nuevamente, para la edición de la 17 Bienal en 1983, invitó a Julio Plaza para organizar la sección de arte y tecnología, que destacó en el área central del segundo corredor del pabellón de la Bienal, apoyada por terminales de computadores y monitores de TV que exhibieron obras de 35 artistas brasileños (Vera Chaves Barcellos, Jac Leirner, Carmela Gross junto con artistas canadienses. Simultáneamente, convidó a Berta Sischel a organizar la muestra *Novas Metáforas, Seis Alternativas* que incluía obras norteamericanas de video-arte, arte por satélite, TV a cabo, arte por teléfono y computadoras.

En Brasil y en el MAC, hubo dos personas clave para el desarrollo del multimedia y el arte postal, fueron Julio Plaza y Regina Silveira, llegados en 1973. Hablando como un curador que estuvo en contacto con multiplicidad de soportes y de medios, que marcó el rasgo de la 16 y la 17 bienal ¿Cuál era el horizonte en 1983? La presencia de las nuevas tecnologías no era muy grande en las pasadas bienales. En 1975 tuve dos raros momentos significativos con la llegada de los artistas pioneros del *videoarte* americano. Lo que procuramos hacer para la exposición de un modo general, desde 1981, es que nos organizamos en base a curadurías en todos los sectores. En 1981, tuve curadores para la exposición *Arte Incomun y nuevos medios*, en *mail art* tuve como curador a Julio Plaza, en cuanto al sector de *VideoArte* Casilda Teixeira da Costa. Había también el *cinema*, curado por Agnaldo Farias. En 1983, a partir de la presencia del grupo Fluxus, hubo eventos que marcaron los nuevos lenguajes como "Arte y Videotexto" presentado por múltiples artistas plásticos y poetas brasileños, curada por Julio Plaza; *Nuevas Metáforas/Seis Alternativas*, incluyendo trabajos en computar, videotexto, videófono, grabación de obra utilizando satélite, *videoarte* en colaboración con artistas e instituciones como CAVS, MOMA NY. Las presencias tecnológicas incluirían a Arthur MATAAC, como video instalaciones y varios fotógrafos presentes. Numerosos textos teóricos fueron preparados para el catálogo. Nuestra generación constata que Zenini fue el mayor difusor de la obra de Duchamp ¿Por qué Zenini gustaba e insistía en este artista en una época en que nadie daba importancia? ¿En los años 70, qué significaba Duchamp para Zenini? Duchamp estuvo un poco olvidado y fue recuperado como figura transformadora del arte contemporáneo casi hasta los años 50. Un libro enteramente sobre él, aparece hasta 1959. Precedido sólo por los futuristas y los constructivistas, se preocupó por realizar trabajos con la máquina, siendo uno de los introductores del movimiento real en el trabajo del arte. En París, perteneció al grupo sucesor de Cobra, fundado por el poeta Edouard Jaguer, formado por artistas, poetas y escritores de varios países y que en Brasil reunió un conjunto de artistas.

¿Cuál es la importancia del arte electrónico?

Es una cuestión capital. Frecuentemente contrariada. Nuestro destino de participantes de una época en la historia en donde la tecnología se volvió parte de todos los actos de la vida. Creo totalmente en su importancia humanizante ¿Qué pasa con los pioneros de esa vertiente en Brasil, como Abraham Palatnik y Waldemar Cordeiro? Palatnik en la tradición del arte luminoso cinético, con Thomas Wilfred entre sus ancestros e innovador del cinecromatismo desde finales de los 40. Cordeiro, artista y teórico, es un líder concretista, dedicó sus últimos años de vida al arte por computador (1968-73). En ese momento ¿cómo era el ambiente en Brasil para esas nuevas manifestaciones artísticas? Sao Paulo, que pasó a tener sus principales centros de estudio de arte en el medio universitario desde comienzos de los 70. Fueron muchos profesores de la ECA y de la FAAP que estimularon la introducción de nuevos lenguajes. Dentro de las imágenes técnicas, ciertamente el video fue el más difícil de introducir. Falta de equipo portátil, de estudios profesionales en las escuelas, siempre de acceso problemático por varias razones, es una época de poco desarrollo tecnológico y de censura política por el régimen militar. El video era peligroso. Cuando el *Institute of Contemporary Art* de la Universidad de Pennsylvania convidó al MAC para la muestra *VIDEO ART* en 1974, sólo los artistas de Río con proyectos pudieron realizar sus trabajos, y teniendo una coincidencia bastante astrológica: el cineasta y cónsul brasileño Rom Azulay, volví de EU, colocó en su maleta un aparato p&b de media pulgada, y con él filmó

performances y grabó trabajos. Los videos que fueron masterizados, fueron vistos en la octava JAC en 1974, en la primera presentación colectiva pública de artistas brasileños, y después mostrados en el exterior. En Sao Paulo las dificultades persistieron. Después, más adelante, el museo compró un equipo y varios artistas como Regina Silveira, Gabriel Borba, Julio Plaza, Carmela Gross pudieron finalmente, realizar proyectos. Esto a partir de finales de los años 70.

¿Con relación a estas nuevas manifestaciones, la situación era mejor al exterior de Brasil? El fenómeno de la desmaterialización activo en los 60-70 como un abandono al objeto de arte por muchos artistas, dio lugar a una variedad y una multiplicación de usos mediáticos. Las grandes exposiciones internacionales de finales de los 60 y comienzo de los 70 en Europa y EU comprobaron esto claramente. Actividades protoconceptualistas se manifestaban desde los 50. Para el video desde finales de los 60 y el inicio de los 70 hubo en EU un perfeccionamiento de los aparatos portátiles y los artistas tuvieron acceso a los estudios de televisión pública para desarrollar proyectos complicados.

¿Usted piensa que la historia del arte ya incorporó los lenguajes electrónicos?

Una gran parte de los historiadores del arte, no ha demostrado mayor interés por el arte tecnológico. La historia del arte, de raíces en el renacimiento, es de mucha densidad dialéctica desde las últimas décadas del siglo XIX, que es cuando empieza a presentar interés por los problemas de ruptura que marcaron el desarrollo del arte. Sin duda, hoy se presentan días de nueva complejidad que tienen extensiones poéticas hasta los dominios de la imagen digital. Hubo ya antes, un bloqueo en relación a la fotografía. El pasaje de las imágenes artesanales e industriales para los nuevos paradigmas del lenguaje que surgen de las interrelaciones entre arte, ciencia y tecnología con los recursos electrónicos, comporta un desafío que no debe ser menos un estímulo para los teóricos. Es un estímulo porque representa una realidad incorporada cada vez más a nuestra vivencia y pensamiento, a nuestra evolución histórica.

Zanini, Walter, 2002.

En: *Catálogo del 3 Premio Cultural Sergio Motta*, Ed. Instituto Sergio Motta en colaboración con: Gobierno do Estado de Sao Paulo, Secretaria de Estado da Cultura.

ASOCIACIONES CULTURALES, BECAS Y PREMIOS EN BRASIL

PREMIO CULTURAL SERGIO MOTTA

Al imaginar un premio que presentase por entero lo que los nuevos lenguajes y la tecnología están ofreciendo a la creatividad de nuestros artistas, inmediatamente pensé en el ex-ministro Sergio Motta. Al final, fue él quien siempre, apostando en el arte, la cultura, hacía de todo. Fue él quien, entre todos, siempre tuvo la sensibilidad más adecuada para las artes, la capacidad de detectar tendencias, de abrir la puerta para el futuro.

Por muchas cosas más mencionadas en la publicación, Marcos Mendonça, en aquel entonces Secretario de Estado de la Cultura, da su nombre al premio de arte digital. Siendo en especial, una premiación que marcará de forma perenne la memoria de todos, especialmente de las nuevas generaciones que hoy utilizan los nuevos medios para hacer su arte.

Discurso de apertura al premio:

“El inicio de la era contemporánea, desde el punto de vista histórico, está marcado por el periodo de posguerra. El arte vive una ruptura entre moderno y contemporáneo que ocurre definitivamente al inicio de los años 70. En Brasil, Europa, EU, el arte permaneció colado en las categorías de la modernidad hasta el final de los años 60. El pasaje de lo moderno para lo contemporáneo estará marcado por la sucesión de tendencias que se instauran a partir de los 50: tachismo, expresionismo abstracto, op art, pop, minimal, etc. Irían configurando lo que hoy llamamos las vanguardias artísticas que sucedieron a los “ismos” de las vanguardias modernas.

En Brasil, una serie de tendencias análogas a las citadas, configurarían debates entre las corrientes líricas, abstracta y el realismo social de los años 50. En cuanto a ello, la utopía de desarrollo afirmaba que el concretismo y luego la nueva figuración se instalarán en los años 60 paralelamente a un tropicalismo en la música popular, lanzando un embrión para las operaciones artísticas con los nuevos medios, basado todo en la apropiación de los medios de comunicación de masas. Entre los años que sucedieron a la posguerra (1945) y a la afirmación del arte contemporáneo, la historia estableció un hiato de 30 años, después fue solamente a partir de los 70 que los nuevos medios se asentaron en definitivo en las artes fundando un distanciamiento más contundente en la relación de la estética de la modernidad.

Así, dio inicio la cultura digital en el arte: en lugar de las pinturas, la escultura, los objetos e instalaciones, videos y computadoras pasan a estar al servicio del arte, de la música, de la poesía y de la danza, para la construcción de diferentes poéticas. Nuevas imágenes y sonidos son extraídos de los clichés tradicionalistas, produciendo confrontamientos con las llamadas imágenes analógicas: cine, pintura y otros. El video y la infografía inauguran una era de la lógica paradójica de la imagen, recreando lo real a través de la superación del simulacro en la firma propuesta de retirar al arte de las torres conceptuales y de la asepsia moderna, para hacerla dialogar con el público.

En la mayor parte de las veces, las obras producidas para la cultura digital tiene una intención explícita de crear interactividad. Actuando con interfaces entre el hombre y la máquina, producen cambios inmediatos entre artistas y público por medio de un arte de feedback. Destituyendo la percepción habitual de la relación simulación/representación, alteran tres nociones básicas del pensamiento occidental: sujeto, verdad y tiempo.

La noción de sujeto es alterada en la medida en que se elimina la noción del ego o la individualidad del artista que, para compartir el placer de la creación con otro, pierde la autoría total de los trabajos en la noción de interactividad. La noción de verdad también se altera cuando la obra se torna abierta y mutable en su estructura; la verdad pasa a ser sustituida por la noción de viabilidad. Al permitir la interferencia sobre la imagen en la próxima acción (la del público o el usuario de la red), los artistas introducen una intersección de tiempo que se sitúa entre la acción y la percepción, creando un intervalo. Ese intervalo o distensión crea un tiempo necesario para que se produzca algo radicalmente nuevo.

Si para Mallarmé, el mundo podía caber en un libro, hoy cabe en un computador, que amplía o comprime la noción de espacio/tiempo tanto para el pasado como para el futuro. La imagen electrónica codifica lo simbólico, lo real y el imaginario y se lanza a un espacio de infinita capacidad de transformación, fundiendo seres y cosas de especies diferentes, produciendo un meta-arte en donde el sujeto ya no elabora una obra romántica dirigida a la función expresiva del lenguaje, sino que produce paradojas, interacciones con muchos lenguajes. El uso de la voz, de la respiración, del tacto y el olor actúan como interfaces entre la máquina y el hombre.

Hoy, Brasil es un país en vía de la globalización. Viviendo simultáneamente el primero y el tercer mundo, la tecnología de punta en el área empresarial convive de forma grotesca con la falta de recursos y equipos adecuados para la producción y la exhibición de ese tipo de arte.

En Brasil, las primeras experiencias en arte-tecnología datan del final de los años 60 y principios de los 70. Esa producción emergió del eje Rio-Sau Paulo, en donde artistas como Abraham Palatnik, Waldemar Cordeiro (precursores), Sonia Andrade, Annabela Geiger, Antonio Dias, Julio Plaza y Regina Silveira, entre otros, realizaron una serie de experimentos con computadores y videos.

Tres generaciones vienen produciendo desde antes hasta hoy un núcleo significativo de artistas envueltos con los nuevos medios y también obras de excelente cualidad que se

comparan a la producción internacional, tanto no segmento de las artes visuales, como en las áreas de música electro acústica, poesía sonora, videodanza y performances, comunicación a distancia y demás investigaciones en las diversas áreas de expresión electrónico digital. Es con el objetivo de estimular la producción artística de esos mediadores de fronteras, que la Secretaría del Estado de Cultura está creando el Premio Cultural Sergio Motta, reforzando las manifestaciones de expresión de la cultura digital, sin, índice real de la contemporaneidad. Al final, el interés por la tecnología en el arte se viene manifestando hace más de 30 años por aquí. Ya es hora de crearnos una política cultural de estímulo a los artistas y ese premio no pudo haber llegado en mejor momento”.

Bouso D.

1 Premio Cultural Sergio Motta, catálogo, 2000.

Exo experimental org.

Una organización sin fines lucrativos.

Laboratorio de reflexión, producción y mediación cultural sobre la sociedad actual. Objetivos: “Exo realiza actividades como seminarios, publicaciones, residencias de artistas y autores, presentaciones de trabajos multidisciplinares, respondiendo al modo de creación contemporánea. Uno de sus consejeros es la curadora Catherine David.”

Exo, experimental.

ASOCIACION CULTURAL VIDEOBRASIL

“La Asociación Cultural Videobrasil fue creada en 1991 y desde entonces, se volvió el principal centro de referencia del arte electrónico en Brasil, uno de los núcleos más activos de intercambio internacional entre artistas, curadores y pensadores. Su acervo reúne casi cuatro mil títulos que ilustran las rápidas transformaciones del arte electrónico. Entre las principales actividades está el Festival Internacional de Arte Electrónico, realizado cada dos años en Sao Paulo, el cual presenta un panorama de la producción contemporánea, principalmente en el llamado circuito sur.

El acervo también ha mostrado por medio de curadurías itinerantes, lo que posibilita difundir las obras...

La Asociación produce una serie anual de documentales, desarrolla investigación y actividades educativas, y dispone de un completo banco de datos *on-line* de arte electrónico, principalmente con informaciones sobre el circuito sur. Se puede consultar este archivo a través del VideoBrasil On-line”

Coordinación VideoBrasil.

INSTITUTO ITAUCultural

“Con 17 años de existencia, el Itaú Cultural promueve y divulga la cultura brasileña tanto en el país como en el exterior, volviéndose un centro de referencia en el ámbito de la cultura.

Considerando la cultura como un eje estratégico para la construcción de identidad en el país y una de las herramientas más eficaces en la promoción de la ciudadanía, el Itaú Cultural mantiene dos fuentes de acción. Es un centro cultural, que ofrece al público programación gratuita y diversificada y también un instituto dedicado a la investigación y la producción de contenidos, al mapeamiento, fomento y estímulo de la producción y difusión de las manifestaciones artísticas en diferentes áreas.

La institución busca actuar en base a políticas culturales plurales y paralelas a las desarrolladas por el Estado. Tiene entre sus objetivos: valorizar la diversidad de las experiencias culturales de una sociedad compleja y heterogénea como la brasileña; apoyar las manifestaciones culturales que contribuyen para la expresión de la libertad de expresión y la creación artística e intelectual; estimular la concepción de importantes acciones culturales”.

Uno de sus proyectos de mayor interés, es el **programa Rumos**, de apoyo a la producción artística brasileña, dividida en áreas de trabajo:

1. artes visuales
2. cine y video
3. danza
4. literatura
5. arte mediático y música

Rumos se caracteriza por el mapeamiento de nuevas producciones en todo el territorio nacional, con tres ejes de investigación:

1. Rumos y la formación: proporciona a los artistas, curadores e investigadores, la posibilidad de participar de cursos, talleres y actividades que amplíen sus horizontes intelectuales y profesionales.
2. Rumos y el fomento: abre el espacio para la manifestación de nuevos artistas y lenguajes, afianzando las condiciones necesarias para el desarrollo.
3. Rumos y la difusión: garantía para la circulación de la producción realizada, vía exposiciones, exhibiciones, espectáculos, registros fonográficos y videográficos y publicaciones tanto impresas como electrónicas.

RUMOS ITAU CULTURAL TRANSMEDIOS.

Programa de producción-desarrollo-publicación. “La primera edición de Rumos Itau Cultural Transmedios es en el 2002. Basándose en el principio de que el arte tecnológico, el arte electrónico, el arte digital y el arte mediático con conceptos y no definiciones, de una frontera en continuo movimiento. Este programa privilegia campos de actuación de ambientes inmersivos, arte biológico, arte telemático, computador como medio, inteligencia artificial, espectáculos multimedia e instalaciones interactivas”.

Rumos Itau Cultural,

Leituras de nós, ciberespaço e literatura.

Este proyecto funciona a manera de convocatoria-premio.

FESTIVALES EN BRASIL

VideoBrasil

“En 1983, cuando el arte electrónico daba pasos iniciales en Brasil, la Asociación Cultural Videobrasil organiza la primera edición de lo que hoy es el Festival Internacional de Artes Electrónica. Más de 20 años después, el festival se afirma como referencia internacional y cada dos años se presenta en Sao Paulo, con obras de los más innovadores artistas de diferentes partes del mundo. El festival también tiene una muestra competitiva centrada en el circuito sur.”

VideoBrasil

EMOCIÓN ARTIFICIAL, ITAUCultural,

Festival y Simposio Internacional organizado como Bienal de Arte y Tecnología en Latinoamérica, Itaú Cultural, desde 2002.

I Emoción Artificial, 2002

“Espacio para discutir las posibilidades de la relación entre arte y cultura digital, ya sea para establecer parámetros sobre sus definiciones, producciones e interfaces. El Simposio Internacional, emoción artificial, reúne representantes de los principales centros de arte mediático en el mundo, de las universidades nacionales e internacionales, en torno a mesas en donde se analiza la manera en que la tecnología se alía con el proceso creativo contemporáneo”.

Centros de arte mediáticos invitados al festival:

1. MECAD, Barcelona
2. Experimenta, Australia
3. Iamas, Japón
4. Fundación Daniel Langlois, Canadá
5. WRO/ Center for Media Art, Polonia
6. Banf Centre, Canadá
7. VZ, Holanda
8. MARS, Exploratory Media Lab, Alemania
9. SARAI/CSDS/RAQS Media Collective, India
10. ATA, Alta Tecnología Andina, Perú
11. Laboratorio de Arte Alameda, México
12. *Transmediale*, Alemania

II Emoción Artificial: Divergencias Tecnológicas, 2004

“Se busca dar expresión a un sentimiento cada vez más generalizado de insatisfacción sobre los discursos apologéticos de la tecnología, discursos que muchas veces glorifican el progreso científico, de promoción y de consumo”.

Arlindo Machado y Gilberto Prado, curadores.

FILE, FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRONICA.

“El Festival Internacional de *Linguagem Eletronica*, una organización cultural no gubernamental, sin fines lucrativos y de iniciativa brasileña, desde hace 5 años viene realizándose. Con la intención de promover e incentivar las manifestaciones estéticas, culturales y científicas producidas para la cultura digital, el FILE ha constituido durante estos años, el único acervo de América Latina con aproximadamente 800 obras digitales nacionales e internacionales referentes a 40

países. Es un archivo prácticamente inédito en contenido y cantidad. Hoy, existen poquísimas instituciones en el mundo con algo similar. Durante esos 5 años de existencia, desde el año 2000, el FILE recibe una media de 250 trabajos por año producidos en diferentes soportes, lenguajes, softwares y formatos, caracterizando un acervo con propuestas estéticas interdisciplinarias que envuelven varias áreas de las artes. Es una referencia histórica. A través de la documentación el FILE está organizando una catalogación, un archivo con registros cuidados. Desde el año 2003, está siendo construida una base de datos sobre todos las obras. El archivo está organizado para búsqueda rápida con palabras claves como nombre de artista, país, tipo de trabajo, plataforma, *alem* para buscar por categorías como: e-video, *web design*, vida artificial, simulación o modelaje, *Java*, *VRLM*, *webart*, *netart*, animación interactiva, hipertexto, *web filmes* interactivos, panorama, instalaciones de arte electrónico o robótica, etc. El objetivo de este trabajo es sistematizar la información, así como los artistas y sus obras que participan en FILE.

Hay varias áreas propuestas en el evento: **Festival, Games, Symposium e Hipersónica**. Este archivo también está proyectado para tener un espacio físico real y constante (no sólo durante el festival) en Sao Paulo. Este archivo representa un patrimonio cultural que representa el pionero de las manifestaciones estéticas de la cultura digital en el ámbito nacional e internacional en el inicio del siglo XXI.

Es una iniciativa que, con apoyo correcto, podrá insertar a Brasil al contexto de la discusión internacional sobre preservación digital. En este sentido, nuestra colaboración con universidades, instituciones culturales y gubernamentales, empresas privadas, nacionales o internacionales son indispensables para abrazar el desafío de preservar la cultura digital.

FILE 2001, MIS: Museu da Imagem e do Som, SP.

FILE 2002, Paço das artes, SP

FILE 2003, Paço das artes, SP

FILE 2004, Centro Cultural FIESP: FILE Hipersónica.

FILE GAMES que tiene por objetivo no sólo mostrar la novedad en videojuegos sino también mostrar la interferencia que éstos causan en varias áreas de la cultura digital

FILE HYPERSONICA instalaciones de sonido y *performances*. Hibridación de medios electrónicos y electroacústicos.

FILE 2005, Centro Cultural SESCO, Symposium *The form of Technique*.

EL FESTIVAL FILE, SUS OBJETIVOS Y COMIENZOS:

Paula Parissinotto e Ricardo Barreto, (org).

“El FILE es un festival internacional del lenguaje electrónico cuyo espacio expositivo es permanente en Internet. Promueve exposiciones, cursos, palestras, *workshops*, encuentros. Tiene como objetivo divulgar y promover las manifestaciones que se utilizan de lenguaje electrónico, interacción, intertextualidad, producciones en hipertexto, hipermedia, robótica, cine interactivo, vida e inteligencia artificial. FILE es una iniciativa totalmente independiente del circuito de las artes. La participación de artistas a nivel mundial, le ha dado mucho respeto y hoy está volviéndose parecido a las de instituciones como Ars Electrónica, ZKM, Instituto Itaú, etc. Trabajando con características de red virtual, como multiplicidad de conexiones, de acontecimientos, transformación acelerada, desmaterialización cultural y democratización informática. Por sus características, puede volverse un polo

internacional de conexión y concertación de los acontecimientos digitales y tecnológicos. Hay que recordar que fue el primer evento nacional en mostrar cinema interactivo. Hoy, está organizado, un archivo internacional sobre las manifestaciones culturales digitales, multimediales e interactivas.

La estructura financiera del FILE es igual a la del Premio Sergio Motta. No cuentan con un fondo constante, sino que tienen que buscar para cada edición una institución de convenio que ayude a la realización del mismo. Estas instituciones cada vez se vuelcan más hacia lo internacional, piden ayuda a centros de arte nuevos medios a nivel internacional. Para la última edición de FILE por ejemplo, tienen un acuerdo con el SESI y la muestra la van a realizar en un espacio cultura en la avenida paulista. Ellos también están patrocinados en esta edición por el British Cónsul.”

AUDI ELECTROMIDIA DA ARTE, IV Exposição Virtual, 2000.

Cuando Eletromidia realiza su I exposición Virtual, en 1997, creó un evento inédito en el país, asociando la sofisticada tecnología a dos paneles electrónicos de su rea a las artes plásticas. Después del suceso de las tres muestras anteriores, buscamos una fórmula que consolidase el evento con Audi, el dinamismo, la evolución la modernidad, belleza, cualidad, todo precisa estar reunido. Innovar, crear nuevas tendencias. El tema propuesto para la IV exposición (es una relectura de la obra y de la personalidad de Warhol, icono máximo del pop Arte. att. Alberto Badra Jr., julio del 2000.

Curador, Carlos Trevi.

Exposición Anual

1986: **MUESTRA BRASIL HIGH TECH**, Rio de Janeiro.

Aquí se inició el pionero del arte electrónico Eduardo Kac, hoy profesor de arte electrónico en *The School of the Art Institute* of Chicago. Pionero del arte electrónico, concibió y desarrolló la holopoesía desde 1983, y el arte de la telepresencia a partir de 1986, cuando en la muestra Brasil High Tech, presentó un robot de control remoto a través del cual los participantes interactuaban. Proyecto internacionalmente el arte de la telepresencia con el proyecto Ornotorrinco, desarrollado a partir de 1989. Desarrolló a partir de los 90, la biotelemática y el arte transgénica.

Exposición en **ITAU CULTURAL: IMATERIAIS 99**. Una referencia a una exposición que aconteció en Francia con la curaduría de Lyotard (*les immateriaux*, 1985). La expo en Sao Paulo, va a permitir una visita virtual a los cinco sentidos del ser humano.

SECTOR UNIVERSITARIO, CONGRESOS, LABORATORIOS

FACULTAD DE BELAS ARTES DE SAO PAULO, ofrece un posgrado en Comunicação, a Arte e Tecnologia.

GRUPO DE INVESTIGACIÓN CUERPOS INFORMÁTICOS /TELEPRESENCIA. Universidad de Brasilia, desde 1992. Investigan el arte contemporáneo y las nuevas tecnologías. Realizan *performances*, fotografías, video arte, *performances* en telepresencia, y *webart*. Dos páginas: <http://corpos.org> y teóricamente en <http://corpos.org/papers>. Miembros del grupo: Bia Medeiros, coordinadora, *Ph.D.* en artes y ciencias de arte, universidad Paris I. Cara Rocha, especialización en Arte y Multimedia por la Temple University, EUA (carla@corpos.org), Maria Luiza Frago, Cila MacDowell, Robiara Becker.

PONTIFICIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SAO PAULO (PUC-SP)

Centro de Tecnología y Medios Digitales

“El programa de Tecnología y Medios Digitales, tiene como objetivo formar profesionistas que resuelvan las nuevas exigencias del mercado de trabajo, como las tecnologías digitales, el desarrollo de sitios para Internet, CD-ROM, desarrollo de software, medios interactivos, informática, educación a distancia. Con la base adquirida se pretende que los alumnos sean capaces de entender, analizar y utilizar las funciones socio-culturales de los nuevos medios en la sociedad y optar por una de las áreas de especialización que ofrecemos:

Diseño de *Interfases*

Educación a Distancia

Arte y Tecnología (En este último, los profesionales estarán capacitados para la crítica y el desarrollo de lenguajes artísticos integrados a las nuevas tecnologías digitales; apto para el desarrollo y la implantación de proyectos artísticos en ambientes digitales y proyectos con tecnología y nuevos medios.

PONTIFICIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SAO PAULO (PUC-SP)

Departamento de Cine, Radio y Televisión, Postgrado en Comunicación y Semiótica, dirigido por Dr. Arlindo Machado.

ANAIS 1. Encuentro internacional de arte e tecnología. 31 de agosto a 02 de septiembre de 1999. **Universidad de Brasilia, Instituto de Artes**, Departamento de artes visuais. Maestría en Artes.

Organizadores: Elyeser Szturm y Suzate Venturelli. Con conferencias de

Roy Ascott: Emergent Art: Interactive, Technoetic, and Moist

Aluizio Arcela: Mundo BR

André Parente: Matrix. Imaginario e Virtual Tecnológico

Grupo SDVila: The Wandere

Cleomar Rocha: Entre a Translucidez e o Inacabado

Diana Domínguez: Interatividade e Ritual

Elyeser Szturm: Navegaciones Secas

Luisa Paraguai Donati y Gilberto Prado: Utilizaciones artísticas de imágenes

UNIVERSIDAD CAXIAS DO SUL

Grupo Integrado de Investigación "Nuevas Tecnologías en las Artes Visuales", un proyecto de investigación entre Universidad Caxias do Sul, dirigido por Diana Domínguez.

Argentina, Inicios

En Argentina, el arte mediático tuvo tal vez una génesis diversa. A finales de los años 60s, la conceptualización de la cibernética tenía un auge favorecido en la ciudad de Buenos Aires. Figuras como la del reconocido crítico de arte Jorge Glusberg, organiza una exposición itinerante llamada Arte y Cibernética. Esta muestra era en buena parte, resultado del grupo multidisciplinar de investigación convocado por el mismo Glusberg:

En Buenos Aires, en marzo de 1969, un equipo de programadores, ingenieros y analistas, al frente de Julio Guibourg, trabajaron con artistas que fueron seleccionados por el CAYC. Un pequeño grupo experimental inició sus actividades, y con valentía de pioneros se movilizó en la complicada jungla de plotters, ecuaciones, matrices, cintas perforadas y disquisiciones filosóficas. Conocidos pintores: Berni, Benedit, Deira, Demarco, Dujovny, Mac Entyre, Polesello, Robirosa, Romberg, Vidal, fueron los conejillos experimentales de este grupo y se pusieron a trabajar con los modernos equipos que les facilitó el Centro de Cálculo de la Escuela Técnica Ort, dirigida por el Ing. Guibourg (decano, además, de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Buenos Aires)¹.

Los años 70 y 80, favorecerían la diseminación de ciertos artefactos tecnológicos que para los artistas inauguraban nuevos lenguajes estéticos. Respecto al video, Jorge la Ferla explica:

Tras la tardía aparición de los equipos portátiles de video en el país, del tipo camcorder, es recién a fines de los años 80 que se puede hablar en Argentina de una producción interesante videográfica con una marcada propuesta expresiva. Y es durante los años 90 que se puede hablar de la producción de trabajos específicamente originales. La ruptura del modelo institucional televisivo era evidente en estos nuevos trabajos que resultaron diferentes a todo el producto standard del medio siglo anterior. Alguien pensó en un momento las discutibles categorías de arte y creación para toda una serie de obras hechas en video que con el tiempo fueron teniendo su propio espacio a través de muestras y festivales, actualmente en franca desaparición².

Ciertamente, la sistematización de la práctica del arte mediático, provoca en el sector artístico-cultural, la gestación de diversos Festivales y muestras tanto nacionales como internacionales, así como centros institucionalizados que no sólo exhiban, sino que propicien la investigación de los nuevos fenómenos y su mejor comprensión por parte de su público.

A mediados de la década de los 80 y principios de los 90, surge un fenómeno complementario que ayuda al fortalecimiento del arte mediático en Argentina. Por

¹ Glusberg Jorge, *Arte y cibernética*. En:

http://www.comra.health.org.ar/medicos hoy/septiembre03/14_arte.htm

² La Ferla Jorge, *El audiovisual en Argentina: uniformización global y creación loca* Ponencia dictada en el Festival Experimenta Colombia, un festival de artes electrónicas colombianas, 2004.

un lado, el surgimiento de la Fundación Antorchas³, cuyo apoyo fue sumamente fecundo tanto para la investigación, como para la realización de proyectos artísticos basados en los nuevos medios. De ahí surgen los conocidos seminarios en Bariloche, coordinados en aquel entonces por Jorge la Ferla, en donde se invitaba a teóricos del arte mediático para impartir seminarios con una temática específica, para jóvenes artistas provenientes de Chile, Brasil, Argentina y México. En el caso de los tres primeros países, los artistas eran becados para esos seminarios por medio de las fundaciones hermanas de Antorchas, Andes y Vitae. En el caso de los asistentes mexicanos, sus becas eran otorgadas por una convocatoria Rockefeller también en conexión con la fundación Lampadia.

Por otro lado, a principios de los años 90, se organizaban los llamados *Festivales Franco-latinoamericanos de Video Arte*. Organizados anualmente desde 1992 y hasta 1996 por Pascal-Emmanuel Gallet, director general en aquel momento del *Ministère des Affaires Étrangères*. A parte de funcionar como un espacio institucionalizado de muestra para el arte y la tecnología, en el medio de la videografía, los festivales participaron en el crecimiento de una red latinoamericana que ya se venía gestando, cuya preocupación principal era dar promoción a la creación de nuevos lenguajes expresivos y al intercambio de inquietudes teóricas sobre la transformación de la plástica en los países latinoamericanos en vías de la globalización.

A todo este trabajo, se agregó la apuesta de diversas vías universitarias, cuyos centros culturales albergaron ampliamente a las nuevas prácticas tecnocientíficas. Es el caso ejemplar del Centro Cultural Ricardo Rojas, en donde realmente se promovió y se sigue promoviendo, la reflexión y la muestra del arte mediático, a través de exposiciones, muestras como el MECVAD, y diversas publicaciones sobre la génesis y la historia del videoarte argentino, las transformaciones tecnológicas, etc. Las fundaciones privadas de las empresas multinacionales enfocadas a la telecomunicación, que a su vez cuentan con amplio presupuesto para la promoción de la cultura, han abierto paulatinamente diversos espacios de apoyo a proyectos y realización de festivales dirigidos específicamente a la relación del arte, ciencia y tecnología. Un ejemplo, la Fundación Telefónica.

³ En 1984, nace un trío de fundaciones dedicadas al desarrollo de programas de investigación y al apoyo a la creación-transmisión de conocimiento en cualquier rama de las ciencias y las humanidades: Antorchas, Andes y Vitae. La iniciativa venía de la Fundación Lampadia, que había sido creada por Mauricio Hochschild con fondos extremadamente poderosos resultado de la venta del grupo de empresas sudamericanas consolidadas. Antorchas en Argentina, Andes en Chile y Vitae en Brasil, marcaron ciertamente un paradigma en los programas de financiamiento y los nuevos modelos de políticas culturales en Latinoamérica durante las últimas décadas del siglo XX.

El eje primordial de las fundaciones era altamente científico y tecnológico; el carácter académico y teórico permitió que los apoyos tuvieran un carácter mucho más profundo que un simple tinte experimental, y propició ciertamente la especialización de diversos campos de la ciencia y la tecnología. Los proyectos artísticos, tanto los teóricos como los prácticos fueron de los muchos beneficiados del financiamiento de las fundaciones, y de ese patrocinio surgieron proyectos que hoy en día son visionarios, vanguardistas y con frutos específicos.

ASOCIACIONES CULTURALES, BECAS Y PREMIOS

Fundación Antorchas

En 1984, nace un trío de fundaciones dedicadas al desarrollo de programas de investigación y al apoyo a la creación-transmisión de conocimiento en cualquier rama de las ciencias y las humanidades: Antorchas, Andes y Vitae. La iniciativa venía de la Fundación Lampadia, que había sido creada por Mauricio Hochschild con fondos extremadamente poderosos resultado de la venta del grupo de empresas sudamericanas consolidadas. Antorchas en Argentina, Andes en Chile y Vitae en Brasil, marcaron ciertamente un paradigma en los programas de financiamiento y los nuevos modelos de políticas culturales en Latinoamérica durante las últimas décadas del siglo xx.

El eje primordial de las fundaciones era altamente científico y tecnológico; el carácter académico y teórico permitió que los apoyos tuvieran un carácter mucho más profundo que un simple tinte experimental, y propició ciertamente la especialización de diversos campos de la ciencia y la tecnología. Los proyectos artísticos, tanto los teóricos como los prácticos fueron de los muchos beneficiados del financiamiento de las fundaciones, y de ese patrocinio surgieron proyectos que hoy en día son visionarios, vanguardistas y con frutos específicos.

Mencionamos aquí, algunos puntos de las políticas culturales que siguió la fundación y que se relacionan con los proyectos que después beneficiaron a la relación arte y tecnología:

Tenemos interés en apoyar la educación superior, vida académica e investigación científica, por esto deben entenderse como la creación y transmisión de conocimiento en cualquier rama de las ciencias y las humanidades.

Los programas de la fundación apuntan, así, al núcleo académico y científico de la universidad y apoyan en el principio de que ésta constituye el locus natural de esta clase de actividades, por lo que no alientan prácticas que separen investigación de enseñanza.

La fundación se orienta principalmente a la ciencia; por ende, apoya la tecnología siempre que se trate de investigación y no de desarrollo tecnológico

La tarea de asistencia a la educación superior, la vida académica y la investigación científica se realiza principalmente mediante el otorgamiento de becas y subsidios a académicos e investigadores.

Privilegiamos también subsidios para colaboración con investigadores del Brasil y de Chile. En cooperación con la Fundación Andes; Vitae Apoio a Educação, Cultura e Promoção Social, y la Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, CAPES.

Becas para perfeccionamiento en Internet y multimedia. En colaboración con la Fundación Andes de Chile, Vitae del Brasil y National Video Resources de los EE.UU.⁴.

Fundación Telefónica

Groisman destacó la importancia de contar con espacios como el que brinda la Fundación Telefónica ya que según explicó:

"No hay en la actualidad en Buenos Aires lugares que fomenten la producción experimental. Hay concursos, pero casi no quedan espacios que brinden un incentivo económico para un proyecto artístico como el que ofrece Fundación Telefónica"

⁴ Políticas de la Fundación Antorchas, en:

<http://168.96.248.2/antorchas.com/nuevo/f2.html>

BECAS DE INVESTIGACIÓN y PRODUCCIÓN EN ARTE NUEVAS TECNOLOGÍAS

PREMIO MAMBA

OBJETIVOS:

Impulsar políticas culturales que posicionen al MAMBA y a la Fundación Telefónica como epicentro de las relaciones entre el arte y las nuevas tecnologías.

Promover la creatividad en el campo del arte y las nuevas tecnologías.

Impulsar la actualización y la experimentación tecnológica.

Estimular la producción de prácticas artísticas en el campo del arte y la tecnología.

Generar un espacio de encuentro, reflexión e intercambio entre los distintos sectores creativos del arte contemporáneo en relación con la problemática arte-tecnología.

Coleccionar, documentar y difundir obra de artistas independientes que trabajen con tecnología

Arteuna –

Espacio de arte múltiple en *internet* con la intención de difundir, promover y convocar distintas expresiones artísticas argentinas como: Artes Plásticas, Literatura, Crítica, Teatro, Música, Video y Cine. Se inicia en 1996 y desde entonces ha realizado eventos multimediales relacionándose con otros importantes sitios de la comunidad de la Red.

Sebastián Seifert - Random Studios –

Random Studios es un laboratorio de arte digital.

Argentina-Chile-España

FESTIVALES EN ARGENTINA

II FESTIVAL INTERNACIONAL DE ARTE ELETRÓNICO 404 "Astas Romas" organiza el segundo "Festival Internacional de Arte Electrónico 404", a realizarse en el Centro Cultural Parque de España y Centro Cultural Bernardino Rivadavia, en Rosario, Argentina.

MECVAD

MUESTRA EUROAMERICANA DE CINE, VIDEO Y ARTE DIGITAL.

"La Muestra Euroamericana de Cine, Video y Arte Digital es la continuidad de una propuesta de trabajo y reflexión sobre las artes y medios audiovisuales, desarrollada desde hace 7 años, en el marco académico de la Universidad de Buenos Aires.

Importantes artistas, realizadores y teóricos de América y Europa se reúnen durante una

semana en Buenos Aires para presentar sus materiales, ofrecer seminarios y plantear un debate sobre la historia y la actualidad de las artes, y los medios audiovisuales.”

Comité Organizador

Este evento es organizado por: el Centro Cultural Rector Ricardo Rojas de la Universidad de Buenos Aires, en cooperación con la Alianza Francesa; la Fundación Centro de Estudios Brasileiros; la Embajada de los USA; Centro Cultural de España en Buenos Aires; el Instituto Goethe; la Embajada de Francia; y el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, y la F.A.D.U., Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la U.B.A. y cuenta con el apoyo de la Fundación Antorchas.

Jorge La Ferla
Coordinador de la MECVAD

ArtMedia, Festival de Arte Digital y Medios Interactivos

(Universidad Maimónides, área de Ciencia y Tecnología)
<http://multimedia.maimonides.edu/?es/artmedia/>
Ellos realizan también un análisis profundo sobre el futuro y las expectativas del arte digital. Los artistas realizan muestras y seminarios. Ej. Martín Groisman.

Este Festival Universitario es anual y se realiza desde el año 2000.

SIMPOSIO: JORNADAS DE ARTE Y MEDIOS DIGITALES, CÓRDOBA ARGENTINA

Organizado en colaboración con el Centro Cultural España y la Universidad Nacional de Córdoba, se elaboran Jornadas de Arte y Medios Digitales como parte de la programación de los Simposios de Prácticas de Comunicación Emergentes en la Cultura Digital. El objetivo es reflexionar sobre los fenómenos que surgen en el cruce entre arte, tecnología y comunicación. Añadimos en seguida un señalamiento a los temas que se han tocado desde la primer edición de las jornadas, las ponencias dictadas en cada una de la edición se pueden consultar en la página siguiente:

1. Primeras Jornadas, 1999: “Imagen, Sonido y Multimedia”
2. Segundas Jornadas, 2000: “Arte e Interactividad”
3. Terceras Jornadas, 2001: “Arte e Interactividad en Red”
4. Cuartas Jornadas, 2002: “Silencio”
5. Quintas Jornadas, 2003: “Paralelo: Redes Locales”
6. Sextas Jornadas, 2004. Primer Simposio de Prácticas de Comunicación Emergentes en la Cultura Digital: “Redes de Información”
7. Séptimas Jornadas, 2005: Segundo Simposio: “Arte, Política y Tecnología: Intersecciones y Encuentros”

Premio LIMBØ

Este premio a proyectos multidisciplinarios en arte y nuevas tecnologías cuenta con el auspicio del MAMBA y la Fundación Telefónica de Argentina.

“Consiste en la selección de un proyecto para ser realizado en LIMBØ utilizando el espacio del laboratorio y el asesoramiento tanto artístico como técnico necesario para su desarrollo. El artista recibirá además una suma de dinero para la producción de la obra. Se reciben proyectos para distintos formatos como ser instalaciones,

SECTOR UNIVERSITARIO, ARGENTINA

Sector Universitario relacionado con las artes mediáticas.

CENTRO CULTURAL RICARDO ROJAS, Universidad de Buenos Aires.

La producción de este centro es de vital importancia, es aquí que se empezaron a desarrollar diversas preocupaciones sobre el Arte Mediático en Argentina.

Curiosamente podemos notar que su fundación coincide con la fecha de nacimiento de la Fundación Antorchas, una fundación que apoya enormemente la producción tanto teórica como práctica del conocimiento científico y tecnológico aplicado a diversas ramas socioculturales.

Desde su fundación, en 1984, el Centro Cultural Rector Ricardo Rojas de la Universidad de Buenos Aires se ha consolidado como un espacio innovador de producción artística y cultural de la ciudad, así también como una institución dedicada a la educación artística y no formal.

Desde abril de 2002, el área de cultura, además de los eventos que venía desarrollando, generó nuevos ciclos, y un mayor espacio para la reflexión y el debate, ofreciendo a la comunidad gran parte de su programación en forma totalmente gratuita, logrando una concurrencia tan interesada como masiva.

Podría decirse que el Centro Cultural Rojas volvió al centro de la escena cultural argentina como no sucedía desde sus mejores momentos. Las razones, probablemente, son muchas. En primer lugar, el C.C.R. ha demostrado su privilegiada pertenencia a la Universidad de Buenos Aires y, como revés de trama, esto demuestra la gran importancia que la actual gestión de la UBA le otorga a la cultura.

En términos internos, ha habido una renovación en la coordinación de las áreas artísticas, con la consiguiente inyección de entusiasmo y nuevos proyectos; asimismo, se ha buscado establecer relaciones entre espacios que hasta ahora habían funcionado como compartimentos estancos, logrando un entramado productivo y una mayor articulación entre los distintos campos pedagógicos, artísticos y culturales; se ha logrado volver a hacer del Rojas ese lugar que da cuenta de la efervescencia artística, social y política que tan bien había caracterizado sus actividades desde su fundación hasta mediados de los años noventa; para ello se ha apostado al riesgo y la experimentación, pero procurando igualmente una mayor profesionalización, tanto en lo referido a los eventos y espectáculos como también a su programación y producción.

Se destaca el área de cursos por su enorme variedad y por una creciente articulación con la programación. A los tradicionales cursos de Cultura, Capacitación para el trabajo y Adultos Mayores de 50 años, se sumaron el área de Ciencias en el Rojas y el área de Comunicación.

Por último, cabe destacar las publicaciones del Rojas, cuyo criterio fundamental de pertinencia es el de reflejar las actividades que se desarrollan en la institución. La *Usina Rojas* (revista mensual que da cuenta de todas las actividades que tienen

lugar en el Centro Cultural), el sitio web (www.rojas.uba.ar), y las publicaciones periódicas del área pedagógica contribuyen a vincular la institución con la Universidad y con la comunidad en general.

Centro Cultural Rojas

PUBLICACIONES, PROGRAMAS DEL CENTRO CULTURAL ROJAS, RELACIONADOS CON LAS ARTES MEDIÁTICAS:

COMPILADOS RETROSPECTIVOS DE VIDEOARTE

“Tres pioneros del video nacional en una edición limitada. La forma de difusión del videoarte siempre generó problemas para artistas gestores y coleccionistas. Varios escritos de Arlindo Machado advierten sobre lo errado de la opción más común: la proyección en una sala, en el espacio y la actitud correspondiente a la imagen fotoquímica. Y luego de la exhibición la pregunta obligada, cómo conseguir aquel video?”

En una voluntad constante por experimentar con el medio, interpelando el arte digital y el diseño audiovisual Claudio Caldini, Carlos Trilnick y Jorge La Ferla, ofrecen sus mejores trabajos en una edición limitada de 300 ejemplares. Sobre la idea y compilación de Andrés Denegri, esta colección de videos del Rojas ofrece un registro estético único, que permite acercar lo mejor del *videoarte* a un público cada vez más amplio y exigente”.

VIDEOARTE / RETROSPECTIVA

De Claudio Caldini

Un recorrido por la obra en cine y video de este referente fundamental de la experimentación audiovisual de nuestro país, a través de un grupo de cortometrajes que sobresalen tanto por su valor histórico como por su peso y validez actual. Películas frescas que reflejan miradas creadoras, transformaciones sensibles de momentos cotidianos y espacios concretos que mutan en figuras abstractas. Todo esto y más podemos encontrar en esta compilación de Caldini.

VIDEOARTE - RETROSPECTIVA

De Jorge la Ferla

La Ferla registra la vida del magnate de los medios Richard Key Valdez en una serie de videos que pone en cuestión todos los géneros cinematográficos y televisivos. Entre una irónica crítica a los medios, un análisis sociológico y un manifiesto filosófico, los tres capítulos de *Crónicas de Valdez* son parte de la Muestra Euroamericana de Video y Arte Digital que se desarrolla en el Centro Cultural Rojas.

VIDEOARTE - RETROSPECTIVA

De Carlos Trilnick

Los trabajos de Trinick son el reflejo de las características propias de la video creación. A través de éstos accedemos al cruce entre diferentes actividades artísticas, mezcla de lenguajes, mestizaje de diversos medios de expresión. Así este pionero de la imagen electrónica combina danza y *performance*, fotografía, artes plásticas y poesía, para explorar todas las potencialidades del lenguaje audiovisual

Quizá uno de los primeros registros que se tienen en Perú sobre la difusión de arte mediático, sean las actividades de Francisco Mariotti en la Feria del Pacífico de 1972:

“El *templo circular de la luz*, (...) consistía en un poliedro penetrable con espacio interior que permitía el ingreso de grupos de personas para poder experimentar una sensación visual y sonora intensa propia de la cultura psicodélica de la época y los estimulantes artificiales⁵”.

En la misma década, la difusión de la herramienta del video dentro del horizonte de las artes internacionales, encontró una primera manifestación expositiva con el Festival de Video Arte presentado en la galería del Banco Continental en 1977. En aquel entonces, el historiador de arte y curador Alfonso Castrillón, director de dicha galería en Lima e interesado en la vanguardia y los procesos tecnológicos en el arte, pactó la muestra de una exposición de videoarte organizada por Jorge Glusberg, en ese entonces director del CAYC, el Centro de Arte y Comunicación de Buenos Aires.

Desde entonces, ha existido cierta línea en cuanto a las estrategias de producción y exposición que no necesariamente están vinculadas a los procesos de tecnocientificación globales planteados por la política gubernamental:

“La historia del video y el arte electrónico en el Perú, cuenta con un proceso de evolución relativamente reciente que no necesariamente ha dependido del desarrollo científico, tecnológico y artístico acontecido a nivel internacional⁶”.

Desde entonces, diversas instituciones culturales, sobre todo en el ámbito privado, han estructurado líneas teórico-reflexivas y laboratorios de producción que permiten la sistematización del arte mediático en el universo cultural y artístico peruano.

ASOCIACIONES CULTURALES Y CENTROS DE EXPOSICIÓN-PRODUCCIÓN

ATA, Alta Tecnología Andina

ATA /Laboratorio

⁵ Mariategui José Carlos, *Video arte electrónico en Perú*, en: *PERU/VIDEO/ARTE/ELECTRÓNICO, Memorias del festival internacional de video/arte/electrónica*. Publicado en ocasión del 7 Festival, 2003.

⁶ *Ibidem*.

Desde 1998 ATA hacía posible brindar facilidades técnicas a jóvenes creadores. En aquella época la producción en arte electrónico dependía aun de una infraestructura que no estaba al alcance de todos, por lo que ATA recurría al apoyo de empresas para la utilización de los equipos en tiempos muertos. Sin embargo, conforme existía mayor interés por la producción, este esquema se volvía más complejo y la necesidad de tener un espacio y equipos propios era cada vez más apremiante. Con el uso de algunos equipos antiguos, el apoyo de la primera generación de artistas y la incorporación de Carlos Letts en la coordinación cultural de ATA el número de proyectos aumenta significativamente. En el 2001 gracias al apoyo económico de la Fundación de Daniel Langlois se abre el **Laboratorio de Creación en Arte y Ciencia**, ATA \Lab, lo que permite un número importante de producciones para realizar proyectos así como cursos educativos y talleres, ofreciendo una posibilidad única de creación para el Perú y América Latina. Gracias al ATA \Lab se han producido obras que van desde instalaciones como la del artista belga radicado en México, Francis Alÿs, que hoy es parte de la colección permanente del Museo Guggenheim, hasta avanzados proyectos de robótica como los objetos de José Carlos Martinat, que recientemente ganó el incentivo para nuevas producciones del Concurso Internacional sobre Arte y Vida Artificial de la Fundación Telefónica. ATA facilita así un espacio de trabajo y creación no sólo gratuito, sino además equipado con herramientas modernas, audiovisuales de post-producción que permitan dar un acabado de alta calidad a las propuestas artísticas. Es importante mencionar dentro de las producciones de ATA, dos proyectos en el campo de la música electrónica únicos en nuestro medio. Por un lado la instalación sonora Modular 12°06'S 77°01'W Park-o-Bahn: 168 horas de música electrónica en el parque de Miraflores y por otro lado el tríptico "Noiculoveer y la fantástica circunstancia, nunca mas fuerte que el espíritu" de El Aire, ambos proyectos producidos por José Javier Castro y que en el caso específico de Modular 12°06'S 77°01'W Park-o-Bahn consigue consolidar, en ese entonces, desligado y aislado campo de la música electrónica y experimental, en una escena de importante efervescencia. Con más de 150 proyectos producidos y financiados, ATA \Lab es hoy uno de los principales centros independientes de apoyo a la producción libre y experimental en América Latina.

La Mediateka

El único archivo de video arte en el Perú ha sido compilado y desarrollado por ATA. Diversos títulos de la producción nacional e internacional, aparecidos en los últimos treinta años, forman parte de esta colección, debidamente codificada en un ambiente diseñado con estándares internacionales de conservación de material audiovisual. Las obras se conservan en video desde formatos profesionales como Betacam hasta en VHS y en diversos de material audiovisual e interactivo, así como música electrónica. La Mediateka recibió en donación e incorporó –en menos de un año- más de 50 nuevos títulos. Hoy, sumándose ya a los casi 1000 trabajos de distintos países y artistas internacionales que se protegen del húmedo clima limeño, se suman las más de 150 obras peruanas co-producidas por ATA así como material histórico. Actualmente, esta Mediateka está disponible al público previa cita, aunque en el futuro se busca que este archivo se encuentre en un espacio pensado específicamente para los ciudadanos.

ATA, Alta Tecnología Andina.

Centro Cultural de España

Desde el 2001, organiza el **Concurso Nacional de Video y Artes Electrónicas**, con el cual se busca impulsar en el Perú la creación de nuevas propuestas artísticas mediante el uso de las más recientes tecnologías.

Goethe-Institut InterNaciones

2002 el **Concurso de video y nuevos medios Humboldt: el viaje y la mirada transparente**, dentro del marco de los eventos que conmemoran el bicentenario de la llegada del científico alemán Alexander von Humboldt al Perú. Convocan libremente a todas las personas que desean exponer sus ideas a través del arte electrónico, desde el video arte hasta los proyectos en la red. El concurso está directamente ligado a la motivación de jóvenes creadores peruanos "

Instituto Goethe, Perú

Desarrollo Artístico Cultural Peruano (DACP)

"Es una Organización Cultural integrada por artistas multidisciplinarios, cuyo objetivo es promover y consolidar una plataforma tecnológica para contribuir a la investigación y difusión del arte contemporáneo en el Perú. Hemos constatado la persistencia de una diversidad de artistas que pese a la carencia de medios desarrollan un trabajo constante, generando una amplia escena alternativa. Sin embargo las condiciones económicas del país limitan la producción, difusión y consumo de las obras potencialmente valiosas para el enriquecimiento de nuestra cultura contemporánea. Es por estas razones que DACP se ha propuesto realizar una serie de actividades culturales asumidas como proyectos, cuyo eje principal será el tratamiento del material sonoro, especialmente donde intervengan los medios electrónicos"

DACP, Organización

Centro Cultural de San Marcos

Museo de Arte del CCSM: "La línea experimental que mejor puede definir los objetivos del Museo de Arte del CCSM es la de las Artes Electrónicas. "

Organizan constantemente Talleres de Artes Electrónicas, el último: La digitalización de la cultura impartido por Angie Bonino

Premio del Centro Cultural del BID

Desde 2002, Concurso y Exposición de video arte de América Latina del Banco Interamericano de Desarrollo (BID), bienal.

"Los objetivos del concurso son: 1) ampliar el debate sobre factores económicos y sociales que afectan a Latinoamérica y el Caribe; 2) alentar a aquellos artistas que trabajan en el ámbito cultural a utilizar su habilidad creativa para formular puntos de vista que refuercen la conciencia y el entendimiento de estos factores por parte del público; y 3) establecer un punto de referencia para el avance del videoarte como forma de expresión en la región"

Félix Angel, Director de la Bienal Interamericana de Videoarte

FESTIVALES, PERÚ

Festival de Video Arte, 1977

Organizaban: Jorge Glusberg, Director del Centro de Arte y Comunicación de Buenos Aires (CAYC) y Alfonso Castrillón en la Galería del Bancon Continental.

ATA FESTIVAL

INTERNACIONAL DE VIDEO ARTE ELECTRÓNICA, PERÚ.

Peru/Video/Arte/Electrónico/ Memorias del festival:

“A inicios de 1997, un grupo de personas interesadas en los campos de la imagen en movimiento, las relaciones entre el arte y la ciencia y la creación experimental empezamos a reunirnos semanalmente. Eran tiempos en donde los trabajos en el campo de las artes electrónicas y el video era escaso. Al poco tiempo decidimos que lo mejor era hacer un Festival. Aprovechamos una coyuntura histórica (la realización de un primer Festival en 1977) para empezar en 1998 con el Festival Internacional de Video Arte.

El tiempo daría una nueva generación de creadores peruanos que emplean el video y las nuevas tecnologías como medio de expresión artística. Cada festival fue progresando en calidad y cantidad de participantes: se fue generando un grupo activo de artista locales, un público interesado y espacios apropiados alentando en los años sucesivos variadas actividades alrededor del arte electrónico. La acción fue desarrollada en varias esferas, por ello el Festival ha venido presentando trabajos tanto de la activa producción europea o norteamericana, como de zonas silenciosas o poco conocidas: Oceanía, África, Europa del Este o Asia. Nuestra cercanía natural con la creación en Latinoamérica ha hecho que pongamos especial énfasis en la presentación de los proyectos más recientes y renovadores de nuestra región.

Si bien comenzó como un festival solamente de video y arte electrónico, poco a poco hemos incorporado elementos que consideramos integrales de esta acción, como la música electrónica, talleres con especialistas internacionales, un laboratorio de producción y estipendios para realización de proyectos.

Por ello, hablar del Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica a partir de su edición de 1998 es contar la historia de lo que podríamos denominar con la segunda época de las artes electrónicas en el Perú, que confiamos que ahora no sufrirá otra pausa. Esta satisfacción debe ir de la mano con un balance crítico, pues si bien se ha avanzado mucho en muy poco tiempo, es también bueno saber que aún falta cimentar lo que se ha sembrado. Como una gran obra de arte conceptual colectiva, el Festival requiere ahora repensar todo lo que se ha hecho”

José Carlos Mariátegui.

PUBLICACIÓN, LIBRO: PERÚ/VIDEO/ARTE/ELECTRÓNICO, Memorias del Festival Internacional de Video/arte/electrónica. Publicado en ocasión del 7 Festival y Organizado por ATA y el Instituto de Investigaciones Museológicas y Artísticas (IIMA) de la Universidad Ricardo Palma. En colaboración con la *Fundation Daniel Langlois*, 2003.

El festival por lo tanto, tiene lugar cada año y con la diferencia de que como bien dijeron, hacen la segunda edición en el 1998, desde el año 2000 hacen el concurso de video. El Centro cultural de España y ATA, organizaron en junio de 2000, con motivo del Festival Internacional de Video Arte, el Primer Concurso Peruano de Video y Artes Electrónicas, certamen que tiene como objetivo impulsar en el Perú la creación de nuevas propuestas artísticas mediante el uso de las más recientes tecnologías. El jurado de este Primer Concurso, estuvo constituido por gente de Holanda, España, Perú.

El jurado escogió los trabajos de acuerdo a los criterios de originalidad, adecuado uso del medio, preciso desarrollo del concepto y relación de la obra con el contexto local y con los desarrollos del arte internacional. Los trabajos se seleccionaron más por su uso directo, accesible y estimulante de los recursos que por su sofisticado manejo técnico”

Primer Festival **SAMSUNG ARTE Y ELECTRONICA**, 1998.

Municipalidad metropolitana de Lima.

El Centro de artes Escénicas de la municipalidad de Lima abre su programación 1998 con el primer Festival Samsung arte y electrónica. Este festival inaugura un año dedicado a impulsar la danza, el teatro y la música en el centro histórico. Motivar la relación entre el arte y la electrónica en el Perú en el inicio del siglo XXI es un acto de reconciliación entre culturas y entre tiempos históricos, una práctica necesaria de conciencia del pasado y del presente y una preparación para el futuro. Karin Elmore, directora del centro de artes escénicas.

FESTIVAL VAE, VIDEO/ARTE/ELECTRONICA

Desde 1998 el Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica ha buscado promover y difundir las nuevas tecnologías como medios para el arte contemporáneo, ampliando el panorama vinculado a los lenguajes electrónicos y a las disciplinas que relacionan arte, ciencia y tecnología.

El Festival VAE presenta proyectos de video experimental, interactividad, música electrónica, instalación y robótica, así como de performance y ejecución en vivo. El Festival VAE se presenta en distintos espacios a través de exposiciones, conciertos, conferencias, conversaciones y talleres para el intercambio entre el público en general, creadores locales y artistas extranjeros. El evento tiene como objetivo llegar a la mayor cantidad de público posible. Todas sus actividades son gratuitas. Desde el año 2004 el Festival VAE se desarrolla en Lima y paralelamente en ciudades como Cuzco, Arequipa, Trujillo y Puerto Maldonado. En estos lugares los artistas exponen sus proyectos y ofrecen talleres y conferencias, permitiendo así el acceso a información específica y novedosa sobre el campo de las artes electrónicas a un público.

Evento organizado por la Asociación Realidad Visual, Perú. Auspiciado por: Fundación Telefónica, *Ministere des Affaires Etrangères*, Relaciones Exteriores Brasil, Relaciones Exteriores de México, (continua lista)

SECTOR UNIVERSITARIO, PERU

Universidad Ricardo de Palma,

Instituto de Investigaciones Museológicas y Artísticas

Ofertan Diplomados de Arte Electrónico y Estética, al mismo tiempo que generan exposiciones y muestras de video arte en las instalaciones del IIMA

Centro Cultural de San Marcos

Museo de Arte del CCSM: "

La línea experimental que mejor puede definir los objetivos del Museo de Arte del CCSM es la de las Artes Electrónicas.

Organizan constantemente Talleres de Artes Electrónicas, el último: *La digitalización de la cultura* impartido por Angie Bonino

Tal vez la lógica de la legitimación de una nueva práctica del arte y los nuevos medios en Chile, sea de alguna manera parecida o coincidente a la de Argentina y Brasil. No por esto pretendemos ser ingenuos frente a las especificidades plásticas planteadas en las obras mismas producidas por los artistas chilenos, quienes en los años 70 y 80 comenzaron la utilización continua de diversos medios tecnológicos como soporte artístico y nuevos lenguajes. Sin embargo, la lógica cultural del patrocinio, la promoción y la muestra de los mismos, es curiosamente coincidente. Esto se debe a varios factores que hemos venido planteando durante la investigación sobre Centros de Arte Mediático en Latinoamérica.

El caso claro es el surgimiento en la década de los 80 de la Fundación Andes, la cual a su vez tenía hermandad con la Fundación Antorchas en Argentina y la Fundación Vitae en Brasil. Estas fundaciones eran parte de la iniciativa de la Fundación Lampadía, cuya historia también hemos desarrollado anteriormente. Cabe sin embargo mencionar de nuevo, que el objetivo primordial de las Fundaciones era altamente científico y tecnológico; el carácter académico y teórico permitió que todos los programas de becas y financiamientos que daban tanto a artistas individuales como a colectivos tuvieran un carácter mucho más profundo que un simple tinte experimental, y propició ciertamente la especialización de diversos campos de la ciencia y la tecnología. Y paralelamente generó una red comunicativa, entre los artistas y los proyectos de investigación generados en los tres países.

Paralelo a todo este fenómeno, al igual que en Argentina y Colombia es la existencia de los *Festivales Franco-Latinoamericanos de Video Arte*, que en Chile tuvieron por cierto una duración de dieciséis ediciones anuales que iniciaron en 1980. Estos Festivales que eran presentados en Santiago, pero también en Buenos Aires, Bogotá, en San Pablo y en Montevideo, actuaron como resistencia cultural ante las dictaduras y fertilizaron el campo, para las futuras creaciones de bienales de arte mediático:

“La embajada de Francia organiza un espacio político de resistencia cultural: los Festivales Franco-chilenos de Video arte, al acabar la dictadura el Franco-chileno no tenía más caso y en 1993 nace el primer bienal de Video⁷”

Así a principios de los años 90, nace la Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago, una bienal internacional hasta hoy una referencia constante, y con una estructura teórica que respalda toda la práctica tanto plástica como curatorial en arte mediático. Con diversas sedes como el Parque Forestal o el MAC (Museo de Arte Contemporáneo) en sus últimas ediciones, la bienal se convierte en una muestra de la experimentación chilena y la confrontación teórica actual:

⁷ Olhagaray Nestor, Revista Escáner Cultural.

“Dependemos fundamentalmente de los Concursos del Fondart, los que a falta de otros mecanismos públicos son fundamentales y dignos de elogio, aunque como todo en este país, insuficiente todavía para responder a los verdaderos desafíos de la cultura y el arte. Muchos creen que siempre hemos ganado el Fondart y no es así, en dos oportunidades tuvimos que hacer una bienal a puro pulso del voluntariado, y a pesar de poder disponer más recursos, hoy en día, igual se me cae la cara de vergüenza cuando tengo que explicarles a los artistas invitados que se trata de auto producción.

Desde luego que recurrimos, además, como decía antes, a los sistemas de cooperación cultural binacionales y ciertas colaboraciones con empresas privadas esencialmente en préstamo de equipos. Pero la gran empresa, aquella que mide sus aportes en relación al retorno comercial o que su imagen está en manos de grupos de poder que usufructúan mediática e ideológicamente de su uso, está ausente. Aquella no se interesa por la cultura y el arte independiente, no se interesa por todo proyecto que no comulga con las industrias culturales. Debido a la escasa cultura tecnológica en nuestro país y que sigue dominando un arte de mercado tradicional, a la bienal se la mira marginal, minoritaria y docta. No vende, pero no se puede transar, lo que me tiene feliz⁸”

ASOCIACIONES CULTURALES Y PREMIOS

Fundación ANDES.

(Aunque sin continuidad hoy en día, tuvo un papel decisivo en el desarrollo de proyectos de arte y las nuevas tecnologías)

En 1984, nace un trío de Fundaciones dedicadas al desarrollo de programas de investigación y al apoyo a la creación-transmisión de conocimiento en cualquier rama de las ciencias y las humanidades: Antorchas, Andes y Vitae. La iniciativa venía de la Fundación Lampadia, que había sido creada por Mauricio Hochschild con fondos extremadamente poderosos resultado de la venta del grupo de empresas sudamericanas consolidadas. Antorchas en Argentina, Andes en Chile y Vitae en Brasil, marcaron ciertamente un paradigma en los programas de financiamiento y los nuevos modelos de políticas culturales en Latinoamérica durante las últimas décadas del siglo XX. El eje primordial de las Fundaciones era altamente científico y tecnológico; el carácter académico y teórico permitió que los apoyos tuvieran un carácter mucho más profundo que un simple tinte experimental, y propició ciertamente la especialización de diversos campos de la ciencia y la tecnología. Los proyectos artísticos, tanto los teóricos como los prácticos fueron de los muchos beneficiados del financiamiento de las Fundaciones, y de ese patrocinio surgieron proyectos que hoy en día son visionarios, vanguardistas y con frutos específicos.

Mencionamos aquí, algunos puntos de las políticas culturales que siguió la fundación y que se relacionan con los proyectos que después beneficiaron a la relación arte y tecnología:

“Tenemos interés en apoyar la educación superior, vida académica e investigación científica, por esto deben entenderse como la creación y transmisión de conocimiento en cualquier rama de las ciencias y las humanidades.

⁸ Olhagaray Nestor, entrevista en:

Una vuelta: http://www.unavuelta.com/Plastica/Plastica.php?id_cont=550

Los programas de la fundación apuntan, así, al núcleo académico y científico de la universidad y apoyan en el principio de que esta constituye el *locus* natural de esta clase de actividades, por lo que no alientan prácticas que separen investigación de enseñanza.

La fundación se orienta principalmente a la ciencia; por ende, apoya la tecnología siempre que se trate de investigación y no de desarrollo tecnológico.

La tarea de asistencia a la educación superior, la vida académica y la investigación científica se realiza principalmente mediante el otorgamiento de becas y subsidios a académicos e investigadores.

Privilegiamos también subsidios para colaboración con investigadores del Brasil y de Chile. En cooperación con la Fundación Andes; *Vitae Apoio a Educação, Cultura e Promoção Social*, y la *Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior*, CAPES.

Becas para perfeccionamiento en Internet y multimedios. En colaboración con la Fundación Andes de Chile, Vitae del Brasil y *National Video Resources* de los EE.UU.⁹

Este programa colaborativo, sirvió para el desarrollo de los seminarios en Bariloche, en los que Jorge La Ferla invitaba a diversos teóricos y artistas a trabajar a manera de seminario. En esos grupos que se formaban, se discutían y se formulaban proyectos artísticos, y sobre conceptos estéticos que estaban siendo transformados.

La gente que asistía a estos seminarios era precisamente gente que venía financiada con becas de las Fundaciones Andes, Antorchas y Vitae.

FESTIVALES EN CHILE

Festivales Franco-Chilenos de VideoArte

Edición del I al XVI (1980-1996), Santiago de Chile. *Ministère des Affaires Etrangères et Servicio Cultural de la Embajada de Francia*, Facultad de Arte de la Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Bellas Artes, Universidad Católica de Chile, entre otros.

“La embajada de Francia organiza un espacio político de resistencia cultural: los Festivales Franco-chilenos de Video arte, al acabar la dictadura el Franco-chileno no tenía más caso y en 1993 nace el primer bienal de Video”

Nestor Olhagaray, *Escáner Cultural*.

SANTIAGO DE CHILE, **Bienal de Video y Nuevos Medios**, MAC, Museo de Arte Contemporáneo, Director: Nestor Olhagaray

La Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago, nace, por un lado respondiendo a las tendencias del tecno-art desarrolladas a partir de la década de los años 70 y 80, en especial del video-arte, y por otro lado, al desarrollo que había tenido esta expresión en la década del 80 en Chile gracias a los Festivales Franco-chilenos de video arte. En este sentido, la Bienal es un espacio de promoción de la cultura y la estética del video, entendiendo como tal, aquellas expresiones artísticas que

⁹ Políticas de la Fundación Antorchas, en:

<http://168.96.248.2/antorchas.com/nuevo/f2.html>

utilizando el soporte del audiovisual electrónico y digital, buscan un uso consecuente y cabal de las propiedades expresivas, tecnológicas y mediáticas de éstos y no como simple soporte funcional.

La Bienal es un lugar de encuentro para los realizadores locales y al mismo tiempo una vitrina sobre el desarrollo nacional e internacional de esta disciplina artística, en un momento de reflexión y discusión sobre temas derivados de estas prácticas. Estas preocupaciones enunciadas constituyen la plataforma básica y general de la Bienal. En las dos últimas versiones se ha orientado el esfuerzo hacia el desarrollo y la promoción de trabajos que incorporen nuevas tecnologías, en especial la web y los CD-Rom. Para esta edición, la estrategia de promoción se precisa intensificando los criterios del arte contemporáneo con estos soportes y reivindicando una nueva sensibilidad en la relación lectura/inmersión con la pantalla/cibespacio. En resumen la bienal privilegia las escrituras autorales, indagativas y experimentales con los medios electrónicos y digitales, velando por la calidad y creatividad empleada con estos medios.

Festival Internacional de Performance Chile 2004,

Deformes II, "La experiencia del cuerpo en el error" en el Teatro Novedades, en la Sala Isidora Zegers de la Universidad de Chile

Artistas de performance vinculados a las artes visuales, al teatro, la danza, la música, la antropología y las artes electrónicas, entre otras disciplinas, se darán cita en "Deformes II" para abordar sus creaciones bajo el tópico del cuerpo en el espacio privado, público y virtual.

"Deformes I" se realizó a fines de 2000 y reunió sólo a artistas nacionales, por lo que esta segunda versión muestra una expansión hacia el circuito internacional y una consolidación como una de las pocas instancias locales que busca reflexionar y dar cuenta sobre este lenguaje.

Artek, Corporación Cultural organiza:

FESTIVAL ARTOFF 2004, INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD EXTREMA

ArteOFF es un proyecto cultural orientado a fomentar la difusión masiva de creaciones culturales en lugares públicos y establecimientos educacionales del país, con el propósito de ampliar el circuito expositivo del arte chileno. Concebido como un evento masivo, el festival presentará obras que incluyan expresiones poco habituales como lo son las creaciones colectivas y multidisciplinarias, las obras experimentales y los trabajos que utilizan las nuevas tecnológicas.

El Festival se realizara en Valparaíso y Santiago

La muestra se divide en cuatro áreas expositivas:

1. Arte Multidisciplinario: con la participación de varios talleres colectivos de creación.
2. Arte Tradicional: obras no habituales de artistas de diversas disciplinas.
3. Arte Experimental: arte público, relacional, performance, pintura mural y otros.
4. Arte Electrónico: vídeo digital, proyectos Web, música electrónica, y otros.

La selección de las obras estará basada en un criterio que busca la innovación y creatividad extrema; es decir, creaciones inusuales que se alejan de los estilos y fórmulas de creación tradicionales de un artista o colectivo de arte. El proyecto intenta mostrar el arte de manera objetiva en contextos cotidianos.

En el área Arte Multidisciplinario, a los artistas se les solicitará abrir los talleres a la

visita del público y/o crear una obra colectiva específica para el evento. En estos colectivos se incluirán pintores, diseñadores, arquitectos, orfebres y otros.

El área Arte Tradicional estará representada por una selección de obras de arte experimental o investigaciones extremas de artistas nacionales establecidos. Estas obras podrán ser manifestaciones que no se relacionan con el estilo y la disciplina del artista, que sean accidentes, inéditas o inusuales.

La Sección que presentará el Arte Experimental contempla la presentación de proyectos que incorporen nuevos formatos y medios de presentación. La reproducción de estas obras consistirá en proyectos audiovisuales, fotográficos, publicaciones o intervenciones de arte público.

Para las presentaciones de Arte Electrónico se expondrán proyectos de innovación tecnológica. Estas creaciones desarrolladas por medios digitales incluyen a la creación fotográfica, audiovisual, gráfica, diseño *Web*, música electrónica y otras.

SECTOR UNIVERSITARIO

Universidad de Chile

Festival Internacional de Performance Chile 2004,

Deformes II, "La experiencia del cuerpo en el error" en el Teatro Novedades, en la Sala Isidora Zegers de la Universidad de Chile.

Artistas de performance vinculados a las artes visuales, al teatro, la danza, la música, la antropología y las artes electrónicas, entre otras disciplinas, se darán cita en "Deformes II" para abordar sus creaciones bajo el tópico del cuerpo en el espacio privado, público y virtual.

"Deformes I" se realizó a fines de 2000 y reunió sólo a artistas nacionales, por lo que esta segunda versión muestra una expansión hacia el circuito internacional y una consolidación como una de las pocas instancias locales que busca reflexionar y dar cuenta sobre este lenguaje.

Posgrado que oferta la [Facultad de Arte de la Universidad de Chile en Arte y Nuevas Tecnologías](#).

Este programa tiene como objetivo la formación de individuos capaces de aplicar conocimientos tecnológicos en el desarrollo global de proyectos donde se fusiona el arte, la ciencia y la tecnología, por medio de la realización de talleres de ideas, elaboración de proyectos, aplicaciones del proceso de diseño a un formato digital o audiovisual y talleres de imagen animada.

Diplomado en Comunicación [Estética del Video y la Imagen Digital](#), Universidad de Chile, Facultad de Artes

"Este Diplomado tiene como finalidad concebir, administrar y mediatizar imágenes electrónicas, en un marco de estrategia creativa, en áreas tan diversas como Arte, Publicidad, Multimedia, Educación o Comunicación; actividades que precisan tomar decisiones que consideren el impacto mediático-cultural y artístico en nuestra sociedad y comprender cabalmente las coordenadas de los tiempos que vivimos."

Facultad de Artes.

Colombia, Inicios

Rastrear el horizonte de exposición-difusión del arte mediático en Colombia, nos lleva indiscutiblemente a la historia de las Bienales de VideoArte organizadas en el MAMM desde 1986 (Museo de Arte Moderno Medellín) y los Festivales Franco-latinoamericanos de Video Arte, organizados anualmente desde 1992 y hasta 1996, por Pascal-Emmanuel Gallet, Director general del *Ministère des Affaires Étrangères*, Francia. Bogotá, Buenos Aires, Montevideo, San Pablo y Santiago se convirtieron en las sedes de dichos festivales que funcionaban como muestra y promoción de producciones latinoamericanas y europeas.

La búsqueda por la definición de una sensibilidad colectiva susceptible a nuevas formas artísticas derivadas del uso de la tecnología, está indiscutiblemente vinculada al descubrimiento de estéticas propias a dichas producciones en los contextos del pueblo que se investiga. “La Historia del Video Arte en Colombia realizada por Gilles Charalambos, aún inédita, es uno de los primeros intentos serios y profundos por trazar la historia del video en una nación. Esta es planteada a partir de una investigación histórica donde el recorrido cronológico es una de las propuestas del estudio¹⁰

Para Charalambos el periodo histórico de las producciones electrónicas en Colombia comienza a mediados de los años 70: “(...) el constante bombardeo de información internacional con referencia a la producción y al cubrimiento crítico dado a esta forma de arte; el gran número de obra internacional de video expuestas en Colombia, posibilitado principalmente por las facilidades de distribución del medio; las nuevas posibilidades ofrecidas por la evolución tecnológica, que ha favorecido el acceso económico a equipos de producción; además de que la formación académica en videoarte es parte integral de casi todas las Facultades de Arte en el país. (...) Solo al finalizar los años 80, el fenómeno del videoarte empieza a tomar importancia a nivel nacional, por el aumento en la producción y el reconocimiento público a través de festivales y premios que lo llevaron en la década de los noventa, a figurar como una de las nuevas formas artísticas más recurrentes en el panorama de las artes colombianas”¹¹

Hoy en día como espacio de exposición-reflexión, fuera del contexto de las bienales, surge *Experimenta Colombia Festival Internacional de Artes Electrónicas*, una organización privada dirigida por Martha Velez.

“Este festival, como en su momento fue el caso de los recordados *Festivales Franco Chilenos de Video Arte*³, plantea de una manera contundente, y pionera, el

¹⁰ En: La Ferla Jorge, *El audiovisual en Argentina: uniformización global y creación loca* Ponencia dictada en el Festival Experimenta Colombia, un festival de artes electrónicas colombianas, 2004: www.bitio.net/vac, Gilles Charalambos

¹¹ Charalambos, Gilles, *La historia del Video Arte en Colombia*, <http://www.bitio.net/vac>

¹³ Festivales Franco-Chilenos de Video Arte, I al XVI, 1980 a 1996, Santiago de Chile, *Ministère des Affaires Étrangères* y Servicio Cultural de la Embajada de Francia, Facultad de Artes de la Universidad de Chile; Facultad de Arquitectura y Bellas Artes, Universidad Católica de Chile, entre otros.

tema de las artes audiovisuales como un lugar clave en el ámbito político y cultural frente a los permanentes cambios en los soportes tecnológicos, a la pseudo globalización del mercado audiovisual y a la creciente predominancia del aparato digital en todos los procesos productivos. Este tópico, el tecnológico, es fundamental de pensar, pues se adosa al video con un importante aura conceptual en algo que ya podríamos denominar video expandido. El desmesurado e inevitable desarrollo de las máquinas digitales ha puesto en cuestión todos los aspectos de la producción y recepción de mensajes, tanto como la propedéutica académica con la especificidad de los aparatos y lenguajes”¹².

ASOCIACIONES CULTURALES

Asociaciones culturales, Centros, Fondos y Becas

El Fondo Mixto

Promoción Cinematográfica **PROIMAGENES** en Movimiento

es una Corporación creada por el Artículo 46 de la ley 397 de 1997, (Ley General de Cultura) y las normas de Ciencia y Tecnología contempladas, en la Ley 393 de 1991, con el fin de apoyar y complementar el desarrollo de la industria cinematográfica colombiana. Esta entidad, que se rige por el derecho privado, ha procurado buscar, unir y solidificar los miembros del gremio de cineastas consiguiendo un escenario privilegiado para que el sector concrete políticas y articule reglas del juego que faciliten el impulso de la industria cinematográfica.

Embajada de Francia en Colombia y el **Instituto Goethe** de Bogotá presentan :

Artrónica.

Muestra Internacional de Artes Electrónicas

Con el objetivo de promover la producción artística local, **Artrónica. II Muestra Internacional de Artes Electrónicas**, invita a artistas y realizadores que incluyan soportes electrónicos en el desarrollo de sus propuestas artísticas a participar en la convocatoria competitiva, a partir de la cual un comité curatorial seleccionará las obras que integrarán la muestra colombiana.

“Artrónica es un espacio alternativo de exhibición y formación, que promueve y desarrolla procesos de creación, reflexión e intercambio entre el arte y la tecnología. Un área fronteriza que colinda con la academia y el museo en la que convergen libremente múltiples expresiones y discursos que encuentran en los medios electrónicos y digitales nuevos soportes para su realización.

Intentando responder a las imágenes y necesidades manifestadas al interior del medio universitario y artístico, Artrónica, se proyecta fundamentalmente como un *Laboratorio de creación y formación*, que durante 10 días, desarrolla un intenso programa académico a cargo de artistas y curadores invitados. Intentando generar un espacio de encuentro e intercambio entre la producción artística local y la europea. Artrónica presentará una selección de trabajo estudiantil curados por universidades, escuelas y centro de formación vinculadas al proyecto”

¹² La Ferla Jorge, *Op. Cit.* En Experimenta Colombia.

Fundación Emtel,

Parque Informático de Ciencia, Arte y Tecnología: Carlos Albán

El Parque Informático de Ciencia, Arte y Tecnología surge como una necesidad de buscar un lugar adecuado en el cual las personas puedan integrar en su formación académica una forma diferente y práctica de aprendizaje.

En el año 2001, la Fundación Emtel y sus Socios (Alcaldía de Popayán, Empresa de Telecomunicaciones de Popayán Emtel S.A. E.S.P. y Acueducto y Alcantarillado de Popayán) construyeron, y colocaron en funcionamiento el Parque Informático de Ciencia, Arte y Tecnología "Carlos Albán" que a través de los módulos de Comunicación y entretenimiento, Biblioteca; Artes, Ciencia y Tecnología Laboratorio en Ciencia y Tecnología del Parque: El proyecto de ciencia y tecnología se desarrolla mediante el uso del material Lego-Dacta y el estudio de cinco niveles bien definidos: Estructuras básicas, máquinas tempranas simples, estructuras avanzadas, mecanismos simples motorizados, ingeniería mecánica y robótica.

La base del trabajo en esta aula es la incorporación de componentes lúdicos en el aprendizaje, convertidos en materiales tecnológicos para la obtención de aprendizajes significativos.

COLOMBIA FESTIVALES

Bienal Internacional de Video Arte,

Organizadas por el MAMM, Museo de Arte Moderno de Medellín, desde 1986

"Muestra internacional de video experimental, documental y argumental; que buscó mostrar, a través de la participación de más de 200 videos, provenientes de 20 países de Asia, Europa y América; las últimas experimentaciones e investigaciones en torno a la imagen electrónica.

La Bienal de video, de carácter competitivo, informativo y didáctico; fue una respuesta a la necesidad de los videastas de Colombia y Latinoamérica, de crear un arte independiente y autónomo que no estuviera relegado a un segundo plano en los festivales de cine o en las exposiciones de artes plásticas. Puesto que el video por sí mismo ya se había consolidado como un gran soporte de la creación artística, el MAMM quiso captar y difundir todas las inquietudes al respecto, a través de este evento."

Gilles Charalambo

Festivales Franco Latinoamericanos de Video Arte, I al V,

1992 a 1996, Bogotá, Buenos Aires, Montevideo, San Pablo, Santiago; Pascal-Emmanuel Gallet, Director general, *Ministère des Affaires Étrangères*, Francia.

Salón de la Imagen. **Fotografía • Cine • Video**, 1990 (única versión)

Bogotá, Planetario Distrital / Teatro Popular de Bogotá / Museo de Arte Moderno / Cinemateca Distrital

“Muestra colectiva, de carácter no competitivo, que incluyó obras que utilizaban como soporte la fotografía, el cine y el video. Anexo a la selección participante se presentó como muestra complementaria obras de videoarte internacional.”

Gilles Charalambos

Festival de **Video-Arte Al Margen**, 1991 (única versión)

Exposición colectiva de carácter no competitivo que a partir de una convocatoria abierta seleccionó una muestra de 7 trabajos videoartísticos. Así mismo, se incluyó una selección estudiantil de 46 videos pertenecientes a los talleres de video coordinados por John Jairo Restrepo en la Universidad Nacional, la Universidad de Antioquia y el ASSTI. Con este Festival, la Biblioteca Pública Piloto pretendió crear un canal alternativo de difusión de los trabajos artísticos que por razones temáticas, tecnológicas, burocráticas, estéticas y experimentales, no tenían ningún medio de salida al público.

Gilles Charalambos

Festival Internacional de la Imagen, (1997-1999)

Video, fotografía e imagen digital; seleccionadas a partir de una convocatoria internacional.

Actividades: una muestra de artes electrónicas provenientes de Argentina, una retrospectiva de la videoteca de la Fundación Iochpe de Brasil y una retrospectiva del cine de animación argentino (1935 – 1995).

Se realizaron eventos académicos como el “Seminario de Imagen Gráfica” y el “Seminario Nuevos Medios”, el “Taller de Fotografía para Niños” y el “Taller de Videografía Experimental”.

Gilles Charalambos

Experimenta Colombia (primera edición 2005)

Se exhibirán muestras de carácter diverso:

Muestras contemporáneas compuestas por selecciones de videos experimentales de cada país participante: Argentina, Brasil, Colombia, México y Perú. Estas selecciones fueron curadas por expertos de cada país quienes tomaron en cuenta trabajos realizados desde el 2000 a la fecha.

Muestras históricas para crear un acercamiento al desarrollo del video en cada uno de los países participantes, así como conocer los realizadores más representativos. También generar confrontaciones contextualizadas del desarrollo del medio en los diferentes países latinoamericanos representados. Estas muestras serán presentadas por sus curadores.

Muestra antológica de video brasilero, proyecto realizado por el Núcleo de Cine y Video de Itaú Cultural de Brasil a cargo de Roberto Moreira S. Cruz y concebido académicamente por el profesor Arlindo Machado.

Muestra Contemporánea de Video Brasil, el festival, de artes electrónicas más importante de América Latina.

Muestra Histórica y contemporánea de Argentina, curada por Jorge La Ferla,

Muestra Histórica y contemporánea de Colombia, curada por Andrés García, Ana María Lozano y Mario Opazo, todos ellos docentes de las principales universidades de Bogotá.

Experimenta Colombia esta organizada por un colectivo independiente con el apoyo de Cerveza Costeña, Biblioteca Luis Ángel Arango, las universidades: Javeriana y Universidad de los Andes, Itaú Cultural de Brasil, Ibraco, Embajada de Brasil en Colombia, Ministerio de Cultura, el Hotel de la Opera, entre otros.

SECTOR UNIVERSITARIO

Sector Universitario relacionado con la producción y la difusión de las artes y las tecnologías

Universidad Nacional de Colombia, Escuela de Cine y Televisión

Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín :
LABORATORIO DE GRAFITACIÓN

Centro Cultural, **Universidad de los Andes**, Bogotá
Desde 2003 Festival de Cine y Video "La Linterna Mágica"

1.

Dentro de este festival se creó este nuevo escenario para fomentar, en primer lugar, la creación artística visual en el campo del cine y el video a partir de las nuevas tecnologías y lenguajes; en segundo lugar la investigación, el debate, y la reflexión generados por la exhibición del material audiovisual.

**Festivales de Artes Electrónicas en Latinoamérica:
arqueología y actualidad**

karla jasso

Todas las utopías de ayer, son las industrias del presente.

Victor Hugo

Tal vez una de las palabras más acertadas para describir un festival de artes electrónicas sea precisamente la de *mecanismo*, un aparato que pone en operación un intervalo conceptual entre la experimentación, la muestra y la reflexión. En estos espacios, generalmente suele cumplirse la siguiente estructura: un reconocimiento al *pasado* que tiene que ver con la conciencia arqueológica y territorial de los medios, en el sentido que Zielinski le da a dichos términos¹³, y la asimilación

¹³ Zielinski Siegfried, fundador de la línea de investigación llamada *Media Archaeology*. De igual manera, uno de los fundadores de la Academia de Artes Mediáticas en Colonia. Ver: *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Cambridge/London: MIT Press, 2006.

política que la relación arte-tecnología ha presentado en el lugar. Esta dualidad se articula a través de muestras antológicas o retrospectivas de determinadas categorías artísticas y mediáticas. Paralelamente, se busca presentar la actualidad de la experimentación, el *presente* técnico y conceptual de los espacios y los artistas convocados a través de concursos y premiaciones. Finalmente, hay una deuda teórica y experimental con el *futuro* que se entiende como devenir en acontecimiento y como festejo ante la innovación, frente al cual se organizan simposios, conferencias, debates, salas de interactividad. Todo ello con un sesgo invariable de interdisciplinareidad. Dicha estructura ha estado presente en casi la totalidad de los festivales especializados en artes electrónicas, desde que surgieron como fenómeno a finales de los años 70s. El primero de ellos que mantiene actualmente su continuidad es *Ars Electrónica 79: Idea and Concept*, una especie de circuito entre la tradición y el futuro, surgió como resultado de un diálogo interinstitucional entre el *International Bruckner Festival*, un festival de música iniciado en 1974 en la *Brucknerhouse* de Linz perteneciente al LIVA, y el ORF¹⁴ *Upper Studio*, (quienes más tarde se encargarían de subvencionar los premios del festival y la creación del *Ars Electrónica Center*). Un diálogo claro entre organismos públicos y privados con una iniciativa de política cultural tecnoprogresista, en un contexto de advenimiento a la economía neoliberal.

En Latinoamérica, en muchos de los casos, el fenómeno de dichos festivales seguiría la misma lógica de consolidación, mas no las mismas especificidades en el proceso de gestación. Anterior al surgimiento de un *festival* estructurado y dedicado a las artes electrónicas, el contexto cultural latinoamericano marcado por las condiciones políticas e ideológicas propias de los años 60, 70 y 80 propició diversos escenarios en donde se vislumbraba la génesis de un circuito autónomo para la exhibición y circulación de las artes mediáticas, hoy considerado como una de las grandes especificidades en cuanto a la apropiación y la resignificación histórica de dichas artes en dicho contexto geográfico.

Al tratar de ir más allá de la línea registro/nombre/lugar que han desarrollado la mayoría de los proyectos de *database* sobre las artes mediáticas a escala global, adquieren sentido los paralelismos, los vínculos, las contaminaciones y los

¹⁴ ORF *Austrian Broadcasting Company*. Compañía de radio y telecomunicación que provee de servicios a nueve regiones de Austria. Por día, la ORF ofrece más de 170 horas de radio y 48 horas de programas televisivos.

tránsitos. Un análisis sobre los *circuitos especializados* en Latinoamérica necesita una perspectiva claramente pragmática, puesto que involucra diversos estratos tanto del proceso creativo como de los juegos de poder político que se encuentran alrededor de la relación del arte y la tecnología. Intentar trazar una arqueología de dicho fenómeno y los imaginarios que éste desata, nos lleva sin duda a eventos singulares que marcan las variaciones y que no responden en su totalidad a la velocidad y la aceleración propia a la noción moderna del progreso tecnológico¹⁵. Esas son las especificidades que tal vez permitan reorganizar la historia de las artes mediáticas desde un sentido de profundidad: los usos, las asimilaciones y las transformaciones.

A finales de los años 60 la introducción de la cibernética generó una movilización constante en diversas ciudades de Latinoamérica. En Buenos Aires, el contexto académico y figuras míticas de la crítica de arte como Jorge Glusberg, organizaron grupos interdisciplinarios de experimentación entre el arte y la ciencia¹⁶, cuyo resultado transformó las plataformas y los modos de exposición registrados hasta entonces. En 1969, Jorge Glusberg fundó el Centro de Arte y Comunicación que tenía su sede en la calle Viamonte en la ciudad de Buenos Aires y que además era el espacio de reunión para el grupo CAYC. Con el mismo nombre del centro, dicho grupo integrado por ingenieros, programadores, analistas, artistas, entre otros, era un núcleo que intentaba evidenciar los recientes cruces entre arte, ciencia y sociedad¹⁷. Especie de antecesor de los centros de arte mediático en Latinoamérica, el CAYC era un espacio de reflexión, producción y exposición de proyectos de arte conceptual y los cruces de la cibernética en el arte con una visión crítica a la situación política del país. Con equipos pertenecientes a escuelas técnicas y facultades de ingeniería¹⁸, realizaron obras que los incluían dentro de la vanguardia internacional del *computer art* e incluso incorporaron la lógica de red internacional fundamental en los núcleos del *media art* actual. El centro proporcionó los medios para que los artistas se reunieran con diversos colectivos internacionales y el resultado de tal movilización fue una serie de exposiciones itinerantes como *Arte y Cibernética*, o *Arte y Sistemas*, algunas de ellas realizadas en galerías

¹⁵ Zielinski, S. *Deep Time of the Media*, *Ibidem*.

¹⁶

¹⁷ Glusberg Jorge, *Origen del Grupo CAYC, Grupo CAYC Patagonia*, Ruth Benzacar Galería de Arte, Buenos Aires, Septiembre de 1988

¹⁸ Los equipos eran facilitados por el Centro de Cálculo de la Escuela Técnica Ort y por la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Buenos Aires.

independientes y otras en espacios públicos de la ciudad. A partir de este trabajo en red, Glusberg comenzó a organizar a mediados de los 70s, *Festivales Internacionales de VideoArte* que facilitaron el tránsito y los vínculos no solo artísticos sino institucionales. Estos festivales se llevarían a cabo en diversas ciudades de Latinoamérica como Lima, Buenos Aires, México, Caracas¹⁹.

En 1971, con un paralelismo temporal impresionante, en Sao Paulo Waldemar Cordeiro utiliza por primera vez el concepto de artes electrónicas *Artrônica*²⁰, por medio del cual realiza exposiciones, escribe manifiestos y convoca a conferencias internacionales en un trabajo patrocinado por el contexto universitario y académico de la ciudad²¹. Cordeiro había participado en Londres 1968 de la primer exposición sobre arte y ordenador llamada *Cybernetic Serendipity*. A su regreso, inició un proceso de introducción y resignificación de los nuevos lenguajes con una visión marcada por la investigación sistemática y el uso de la tecnología como herramienta política comunista. En un primer momento podría parecer contradictorio puesto que Cordeiro, dentro de su ideología sabía de la perversión industrial y capitalista que las estructuras tecnocientíficas imponían en las sociedades, no obstante, mantuvo una visión utópica de las mismas, "(...) acreditaba que las fuerzas más progresistas del país podrían sacar un gran provecho de la comunicación electrónica y la diseminación de las nuevas tecnologías, transformándolas en una especie de instrumentos de combate y de otra forma de hacer política²²". Con esta perspectiva, su gran producción teórica es referencial en la historia de las artes mediáticas en Latinoamérica y la historia de los nuevos circuitos de difusión en Brasil, que hasta el día de hoy está marcada por una

¹⁹ Sobre la estructura itinerante de estos festivales Jose Carlos Mariátegui relata: "Según el crítico de arte argentino Rodrigo Alonso, los destinos de la muestra fueron: Londres, París, Ferrara (Italia), Buenos Aires, Amberes (Bélgica), Caracas, Lima, México y Japón" En: Mariátegui José Carlos, *Video arte electrónico en Perú*, en: *PERU/VIDEO/ELECTRONICO, Memorias del festival internacional de video/arte/electrónica*. Publicado en ocasión del VII Festival, 2003, p. 25

²⁰ *Artrônica: Arte Electrónica*. Exposición y conferencia realizada en la FAAP Sao Paulo en 1971. El manifiesto puede ser consultado en su versión original en portugués:

<http://www.visgraf.impa.br/Gallery/waldemar/catalogo/arte.htm>

²¹ Sao Paulo que en aquella época vio nacer varias escuelas de arte en las universidades, vio también crecer la producción y el deseo de innovación desde el interior de la vida académica. Profesores de la ECA *Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo* y de la FAAP *Faculdade de Tecnologia Fundação Armando Alvares Penteado*, comenzaron a movilizar y a incorporar los lenguajes digitales para la creación de imágenes artísticas.

²² Machado Arlindo, *Panorama de arte e tecnologia do Brasil*, ItaúCultural, archivo en línea:

[_http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/artec/home/dsp_home.cfm](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/artec/home/dsp_home.cfm)

cooperación imprescindible del contexto universitario²³. Después de esto, Sao Paulo tendría que esperar algunos años para que un sector museístico y el escenario del arte contemporáneo, comenzara a introducir secciones de producción y exposición sistematizada de arte y tecnología.

Otro de los factores importantes en cuanto a contaminación e intercambio, fueron las muestras internacionales de video arte que comenzaron a circular en varios países latinoamericanos, generando redes institucionales y apoyos de producción. Entre estos están las grandes muestras itinerantes de *videoarte* internacional de los hoy considerados maestros de dicha vanguardia, organizadas por la curadora estadounidense Suzanne Delehanty. Estas muestras, no solo permitieron la visualización, sino que entablaron un circuito de intercambio entre Estados Unidos y Latinoamérica. En ese momento directora del *Institute of Contemporary Art* de la Universidad de Pennsylvania, Delehanty invitó a instituciones como el MAC Sao Paulo²⁴ para participar en muestras de video, promoviendo de esta manera, la internacionalización de las obras de artistas latinoamericanos. La influencia de estas muestras de carácter itinerante fue mayor en ciudades como Lima, que albergó la exposición en 1976 y tan solo un año después, los festivales organizados Jorge Glusberg que mencionábamos anteriormente. Al parecer esta categoría de *movilidad* en las muestras, alimentaba un imaginario de pertenencia y de adelanto, una red conformada por cada lugar del itinerario que poco a poco se configuró más a manera de circuito. Presentado en la galería del Banco Continental²⁵, el *Festival de Video Arte* en 1977, fue el resultado de diálogos e intercambios de la naciente comunidad de artes mediáticas en el eje sur latinoamericano. En aquel momento, el escenario cultural peruano, ya había iniciado el camino de la producción

²³ Brasil es actualmente una de las ciudades en Latinoamérica que desarrolla la investigación teórica más específica sobre arte mediático: el posgrado en *Comunicação, Arte e Tecnologia* de la Facultad de Bellas Artes de Sao Paulo; el grupo de investigación de Cuerpos Informáticos y Telepresencia de la Universidad de Brasilia; el Centro de Tecnología y Medios Digitales de la Pontificia Universidad Católica de Sao Paulo (PUC-SP); el grupo Nuevas Tecnologías en las Artes Visuales de la Universidad Caxias do Sul, entre otros.

²⁴ "El *Institute of Contemporary Art* de la Universidad de Pennsylvania convidó al MAC para la muestra *Video Art* en 1974. Solo los artistas de Rio con proyectos pudieron realizar sus trabajos. Ayudó sobremanera que en ese momento, el cineasta y cónsul brasileño Rom Azulay, volvía de EUA y colocó en su maleta un aparato *p&tb* de media pulgada, y con él filmó performances y grabó trabajos. Los videos que fueron masterizados, fueron vistos en la 8va JAC en 1974, en la primera presentación colectiva pública de artistas brasileños, y después mostrados en el exterior, en Pennsylvania." Zanini Walter, Entrevista. En: Catálogo del *Tercer Premio Cultural Sergio Motta*. Ed. Instituto Sergio Motta en colaboración con: Gobierno do Estado de Sao Paulo, Secretaria de Estado da Cultura, 2002.

²⁵ En 1977, Perú se encontraba bajo el gobierno militar que había adquirido el Banco Continental desde 1970. Unos años después, nombran como director de la galería de arte perteneciente al lugar al historiador de arte Alfonso Castrillón.

videográfica propiciado dentro del contexto universitario: “ En 1973 la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) fundó el Centro de Teleducación CETUC²⁶” en donde se habilitó un espacio experimental facilitando equipos especializados para los artistas peruanos que comenzaban a incorporar lenguajes tecnológicos a la creación. El Festival de Glusberg, de corte internacional, exhibía trabajos de artistas norteamericanos, argentinos y peruanos, facilitando de nuevo, la circulación y el intercambio.

Poco a poco la sistematización de las muestras se vuelve mucho más intensa y adquiere un tinte de conciencia local y un carácter más visible de resistencia política, un ejemplo: los *Festivales-latinoamericanos de Video Arte*, organizados por el servicio cultural de la Embajada de Francia en Santiago, Bogotá, Buenos Aires y Montevideo²⁷. Si hacemos hasta este momento un recuento, vemos que el surgimiento de dicho circuito latinoamericano (sobretudo en América del Sur) de arte y tecnología se logra bajo circunstancias de gobiernos militares y estructuras nacionalistas extremas. Solo bajo esta especificidad, entendemos la razón por la cual estos festivales son un fenómeno decisivo, puesto que establecieron espacios sistemáticos para la exhibición de los nuevos lenguajes. De igual manera, facilitaron el intercambio con la producción exterior, las inquietudes teóricas y fortalecieron una comunidad naciente no solo de arte mediático, sino de resistencia política frente a la inestabilidad de los canales de expresión generada por los regimenes militares. La continuidad y duración de los mismos, que por ejemplo en el caso de Chile se extiende hasta dieciséis ediciones (1980-1996), marca la historia de las artes mediáticas en nuestros países y define estratos diversos de especificidades locales.

Si tomamos en cuenta la lógica internacional y el contexto ideológico en donde la mayoría de los principales Festivales de Artes Mediáticas se han constituido, vemos como la instauración de las economías neoliberales y la retórica de la globalización son registros indispensables para la comprensión del vínculo del arte y la

²⁶ Mariategui José Carlos, *Video arte electrónico en Perú*, en: *PERU/VIDEO/ELECTRONICO, Memorias del festival internacional de video/arte/electrónica*. Publicado en ocasión del VII Festival, 2003.

²⁷ Como iniciativa del *Ministère des Affaires Etrangères*, a través del Servicio Cultural de la Embajada de Francia en Santiago (Chile), en Bogotá (Colombia), en Buenos Aires (Argentina) y Montevideo (Uruguay), en participación directa con las universidades de cada lugar, se inician los Festivales Franco-latinoamericanos de Video Arte con edición anual. Un fenómeno importantísimo, puesto que establecieron espacios sistemáticos para la exhibición de los nuevos lenguajes. Ver: La Ferla Jorge, *El audiovisual en Argentina: entre la uniformización global y la creación local*. Ponencia dictada en el Festival Experimenta Colombia, 2005

tecnología, dado que el circuito de producción y circulación de las mismas históricamente, se ha logrado en la mayoría de los lugares gracias a diálogos interinstitucionales que apuestan sus políticas entre el sector público y el privado, y que encuentran gestión en empresas transnacionales dedicadas a la tecnología y la comunicación. Esta lógica se materializa ciertamente en Latinoamérica de forma más evidente en la década de los 90²⁸. Históricamente, una de las especificidades del inicio de la producción de artes mediáticas en Latinoamérica como hemos visto, estuvo altamente patrocinado por las universidades y sus laboratorios de tecnología, cine, ingeniería, matemática, entre otros. Solo ahí se contaba con los equipos adecuados para la inversión experimental que representaban los nuevos lenguajes de creación, no solo en producción sino también plataformas de difusión. Es el caso del ECA y la FAAP en Sao Paulo, la Facultad de Ingeniería y el Centro Cultural Rojas de la UBA en Argentina, el CETUC de la PUC en Perú, la Facultad de Arquitectura de la PUC en Chile, el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos y otras facultades de la UNAM en México.

Hasta este momento habíamos mantenido alejado el escenario de México, puesto que en nuestro país el proceso fue diverso, la esfera político-económica y el contexto mediático-cultural habían tomado rumbos mucho más enfocados a la inserción de la cinematografía, la experimentación electroacústica y solo después, a la producción y difusión de la gráfica digital²⁹ y el video. El comienzo de las tecnologías aplicadas al arte en el escenario mexicano de los 70, tenía dos sesgos claros que de alguna u otra manera coincidían en el sector universitario como espacio de experimentación. Recordemos la investigación de Manuel Felguérez³⁰ y los lenguajes de la cibernética iniciados en el Instituto de Matemáticas, que en aquel tiempo contaba con uno de los primeros ordenadores en el país; y por la otra línea, la influencia ubérrima de la cinematografía en la producción naciente del

²⁸ Es lo que permite entender el papel central que se ha otorgado en los últimos años, a fundaciones como La telefónica en Argentina, quien actualmente, en conjunción al Mamba, organiza Premios dedicados específicamente para arte y tecnología; o bien, en Brasil, el surgimiento del ItaúCultural y el espacio de producción e investigación que mantienen con el grupo Rumos, y la bienal de arte y tecnología llamada Emoción Artificial que ellos producen. El Centro Cultural Telemar en Rio de Janeiro, y una larga lista de empresas privadas de telecomunicación dedicadas hoy a la producción, distribución y exhibición del arte y la tecnología.

²⁹ Durante los 80s y 90s, se realizaron múltiples muestras, proyectos e investigaciones sobre electrografía. Ver: Mayer M., Lerma V. *Digital y Virtual: textos sobre gráfica digital y artes electrónicas en el archivo de Pinto mi Raya*. Proyecto: Hurgando en el Archivo, México 2003

³⁰ Manuel Felguérez, en aquel tiempo profesor de San Carlos, inicia una investigación sobre lenguajes informáticos y sistemas de cálculo aplicados al arte. Felguérez Manuel, *La máquina estética*, México: UNAM, 1983

video, la tendencia documental del CUEC durante los 70 y el inicio del CCC. A partir de esto, se articulan las primeras formas mediáticas que hoy entendemos necesarias como parte de la legitimación de toda práctica: el concurso, la muestra y más tarde el festival. Hasta ese momento los espacios de divulgación eran escasos³¹, y uno de los primeros rastros de muestra especializada que formaba ya parte de una red latinoamericana es el *IX Festival Internacional de Video* realizado en el Museo de Arte Carrillo Gil en 1977. A finales de los años 90, Elías Levin encontró en los archivos pertenecientes al museo, los datos de este festival que había sido organizado por Jorge Glusberg³² como parte de su iniciativa de exhibiciones itinerantes. Al parecer en cada edición del festival, el crítico incorporaba la producción videográfica local³³, como el caso de Pola Weiss en México o Rafael Hastings en Perú, activando un tránsito interinstitucional de difusión. Después de esto, se iniciaron en el país diversos festivales, algunos con carácter internacional que sirvieron también de plataforma de asimilación de estos nuevos lenguajes mediáticos: los festivales *VideoFilm* organizados por Rafael Corkidi son un claro ejemplo.

Sabiendo del riesgo de crear una lectura homogeneizante en el devenir y la consolidación de las plataformas de exhibición de las artes mediáticas en Latinoamérica, y solo con la intención de resaltar los paralelismos y circuitos

³¹ La divulgación del video como creación independiente a la producción cinematográfica era prácticamente inexistente. Sin embargo, la política de *Reestructuración de la Industria Cinematográfica* (una clara estrategia de conciliación) que puso en marcha Luis Echeverría en los 70s, facilitaría la implantación de un modelo lógicamente industrial (producción, distribución, exhibición) que más tarde se asimiló en el proceso de legitimación de las artes mediáticas. **Las formas mediáticas de dicho proceso se tradujeron al concurso, la muestra y más tarde, el festival.** Recordemos por citar algunos, los *Concursos de Cine Experimental* organizados por STPC (Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica) ocurridos en 1965, 1967 y 1984. Desde 1971, se organizó la Muestra Internacional de cine y se debía reactivar el Festival cinematográfico anual. Para ampliar información: García R., E. *Historia documental del cine mexicano*. 2ª. Edición México: UdeG: Secretaría de Cultura de Jalisco: CONACULTA: IMCINE, 1992-1995. vols. 15 (1970-1971), 16 (1972-1973) y 17 (1974-1976).

³² “(...)encontré en el archivo muerto del Museo Carrillo Gil documentación fechada en 1977, que confirmaba la celebración del IX Festival Internacional de Videoarte, con la participación de destacados videoartistas como Paik y Lewit; y que señalaba la participación del video *Flor Cós mica* de Pola Weiss. El evento fue organizado por Jorge Glusberg (...)” *Arte Electrónico*, por Elías Levin Rojo. *Diario Milenio*, Sección Cultura, martes 2 de enero del 2001. En: Mayer M., Lerma V. *Digital y Virtual*, *Ibidem*.

³³ Esto lo podemos corroborar, puesto que en los archivos del museo que encontró Elías Levin, estaba el registro de la participación de trabajos de Pola Weiss. Y en el registro del mismo festival que organizó Glusberg en Lima 1977: *VIII Festival Internacional de Video*, en la galería del Banco Continental, se mostraron trabajos de artistas peruanos como Rafael Hastings: “Si bien se denominó *VIII Festival Internacional de Video Arte*, tal parece que el Perú fue el séptimo destino de esta muestra itinerante organizada por Jorge Glusberg. Según el crítico de arte argentino Rodrigo Alonso, los destinos de la muestra fueron: Londres, París, Ferrara (Italia), Buenos Aires, Amberes (Bélgica), Caracas, Lima, México y Japón” En: Mariátigui Jose Carlos, *Memorias del Festival de Video arte electrónica*, *Ibidem*.

consolidados, los 80s representarían en algunos casos las primeras medidas de reestructuración neoliberal de las economías, los 90s, una consolidación de las mismas y con ello un replanteamiento ante las políticas de subsidios y concesiones de gestión privada ante el desarrollo de programas de implantación y experimentación tecnológica. Parafraseando a Régis Debray³⁴, la pregunta no estaría en saber de donde viene la tecnología sino la manera en que la *innovación* transforma el imaginario colectivo de dicha sociedad en la época precisa en que el proceso de instauración se produce, es decir, en su utilización. Por lo tanto, el discurso sobre esa Latinoamérica que no es productora de tecnología, sino consumidora de la misma resulta en este sentido, agotado. El rastreo arqueológico se desvía hacia la asimilación (práctica y teórica), los usos y los tránsitos. Como mencionábamos anteriormente, estas décadas materializan la estructura específica del circuito en cuanto a las formas mediáticas del concurso, la muestra, y el festival internacional. Como ejemplo claro, nace el *Festival de Artes Electrónicas VideoBrasil* una de las estructuras de exposición más antiguas y con continuidad ininterrumpida en Latinoamérica³⁵.

Los 80s son también la década de los *Festivales franco-latinoamericanos de videoarte*, que como mencionamos anteriormente es un espacio de cooperación entre políticas exteriores y el sector universitario. En 1989, inician los Festivales *VideoFil Video*³⁶ en Guadalajara, como parte de una plataforma internacional de vínculos y puentes hispanoamericanos. Paralelo a ello, el fenómeno de las *Bienales de Video: Bienal de video en México, Bienal Internacional de VideoArte en Colombia, Bienal de Video y Nuevos Medios en Chile*³⁷.

³⁴ Debray Régis, *Des machines et des ames, trois conferences*. Descartes & CIE, Francia, 2002

³⁵ VideoBrasil surge a partir de un diálogo: como iniciativa de una empresa privada llamada Fotóptica y el apoyo de la Secretaría de Estado de la Cultura En 1983 el país se encontraba en los últimos años de la dictadura militar, la Secretaría de Cultura estaba a cargo de Jorge da Cunha Lima, hoy director de la Fundação Padre Anchieta, creada como fundación de derecho privado por iniciativa del estado durante el régimen militar. Director también de TV Cultura de Brasil, una emisora educativa perteneciente a la misma fundación. Regresando a los 80s, década en donde los principales países de Europa y Estados Unidos empezaron a instaurar una economía neoliberal, el monopolio militar sobre el sector de telecomunicaciones, estaba a punto de sufrir una crisis con la instauración de la *Nova República* (1985) que poco a poco preparó la transformación del sistema para dar lugar al proceso de privatización que ocurriría, como en la mayoría de los países latinoamericanos, durante la década de los 90s. Ver: Pereira Filho José E., *The Embratel Firm: From the Days of Intervention to Times of Competition*. Revista de Sociología e Política no. 18, Curitiba, June 2002

³⁶ VideoFil Video, un espacio logrado gracias al diálogo de la Universidad de Guadalajara, para la muestra y la discusión de la producción videográfica. Esto desencadenaría, la creación del Departamento de Recursos Audiovisuales dirigido por el Mtro. Daniel Varela en la misma universidad. En la última década, esta unidad ha sido uno de los grandes espacios de producción y promoción al video a nivel internacional.

³⁷ En México, la *Bienal de Video* tuvo cuatro ediciones, desde 1990 hasta 1994. Organizada por una

En 1994, inicia la construcción de un nuevo circuito simbólico a nivel teórico: la fundación Lampadía³⁸ y sus tres derivados, la fundación Antorchas, Andes y Vitae, que organiza en conjunto a la Rockefeller³⁹ los seminarios de perfeccionamiento en medios audiovisuales, cine, video y multimedia. Jorge la Ferla, coordinador académico de dichos seminarios realizados en la ciudad de Bariloche, utilizó dicho financiamiento como puente de *intercambio y actualización teórica* entre estudiantes y críticos especializados en el área provenientes de Brasil, Chile, Argentina y México. Un ejemplo más de que los usos y las lecturas sobre la *innovación* son signos que articulan las especificidades locales y revitalizan la subjetividad de la creación artística.

De aquí en adelante, a finales de los 90 y lo que va desde el 2000, todos conocemos las referencias: VideoBrasil y Emoción Artificial⁴⁰, en Sao Paulo, Vid@rte, hoy felizmente Transito_mx en México, el festival video/arte/electrónica de ATA⁴¹ en Lima, Experimenta Colombia⁴² en Bogotá.

Más allá de las historias encerradas en la construcción misma de su vigencia y legitimidad, la historia de estos espacios mediáticos de tránsito y circuito en Latinoamérica, ciertamente ha legado una necesidad de caracterización y especificidad que se pone en marcha respecto a la localidad de los mismos. Nuevamente: *estas especificidades son los intervalos, los espacios entre la tendencia de modernización y progreso que exige siempre la linearidad estética y creativa y el sentido de profundidad y el arraigo local en la historia de la instauración de los diversos medios y sus tecnologías*. Solo desde aquí podríamos entender la razón por la que VideoBrasil ha defendido su especificidad como foro

colaboración entre la UPA (Unidad de Producciones Audiovisuales), TV UNAM, Cocitur y RTC. En Colombia, *Bienal Internacional de Videoarte* se realiza desde 1986 con sede en el MAMM, el Museo de Arte Contemporáneo de Medellín. En Chile, la *Bienal de Video y Nuevos Medios*, se realiza desde 1993 sin interrupción en el MAC, Museo de Arte Contemporáneo.

³⁸ Desde 1984, nace un trío de fundaciones derivadas de la Fundación Lampadía, que había sido creada por Mauricio Hochschild con fondos extremadamente poderosos resultado de la venta de empresas sudamericanas. Fundación Antorchas en Argentina, Andes en Chile y Vitae en Brasil, ofrecieron subsidios para la investigación y la producción del conocimiento de las ciencias y las humanidades. Algunas propuestas en el sector artístico, lograron que el financiamiento fuera utilizado para el desarrollo de un nuevo circuito de investigación y el intercambio sobre el arte mediático en Latinoamérica.

³⁹ Los asistentes a los seminarios en Bariloche, eran subsidiados por becas de la Fundación Rockefeller.

⁴⁰ Bienal de Arte y Tecnología organizada por ItauCultural. Desde 2002.

⁴¹ ATA, Alta Tecnología Andina. Un Festival y Centro de Arte y tecnología desde 1997, en colaboración con la Fundación Daniel Langlois.

⁴² Festival de Artes Electrónicas organizado desde 2005 por una organización privada, dirigida por Martha Velez. Con el apoyo de Cerveza Costeña, las universidades Javeriana y la Universidad de los Andes, el ItauCultural de Brasil, la Embajada de Brasil en Colombia, entre otros.

centrado en el circuito sur; la razón del desquiciamiento político y la falta de respeto a la *especialización* que generó la última edición de *Vidarte*; el sentido del surgimiento y la clausura del MECVAD⁴³; la colaboración internacional del eje curatorial en *Experimenta Colombia*; el empeño por presentar un alto grado de innovación teórica en el *Festival Internacional de video/arte/electrónica* de ATA en Perú, el interés crítico frente al discurso apologético de la tecnología que caracterizó la última edición de *Emoción Artificial*, y por último el gran acierto de *Transitio_mx* en cuanto a la formación de un consejo no solo interdisciplinario sino interinstitucional que buscó destituir protagonismos pasados en nombre de una colectividad. En este último nos detendremos un poco más.

La organización de *Transitio_mx* representó no tanto una innovación sino ciertamente un replanteamiento, no solo de la forma de un *festival de artes electrónicas*, sino de los sentidos conceptuales que lo articulan y el tránsito interinstitucional que expande y alimenta su propia actualidad y especificidad. Los *imaginarios en tránsito* son, como diría Ivan Abreu⁴⁴, un continuo *desbordamiento* de diversas nociones y conceptos que en la corta historia de las artes mediáticas suelen ser significados desde la hegemonía viciada del sesgo industrial de las nuevas tecnologías aplicadas al arte. La importancia de dichos desbordamientos entendidos también como *poéticas*, forman parte de las estrategias que *dotan de contenido a la tecnología y producen sentido*⁴⁵. A partir de esta línea, el festival se organizó como metáforas transitorias o diversos recorridos en circuito articulados a manera de muestras, curadurías, actos en vivo, concurso y simposio. Tal vez el sentido más poéticamente logrado lo experimentamos tanto en las muestras como en los ejes curatoriales. En primer lugar, el trabajo de seguimiento histórico y visualización de las prácticas de Europa del Este realizado por Marina Grzinic, dota de un nuevo sentido a la exhibición no solo como muestra, sino como *convergencia temporal de fuerzas*⁴⁶ en cuanto al carácter de resistencia política de las mismas, la lógica de visibilidad (capitalista) en *internet* y los contenidos subversivos de las mismas. La curaduría de Arcángel Constantini habilita el sentido de una poética de la selección que se detiene en los

⁴³ MECVAD, Muestra Euroamericana de Cine, Video y Arte Digital, UBA, Universidad de Buenos Aires.

⁴⁴ Abreu Iván, Director Artístico. En: *Transitio_mx, Imaginarios en tránsito: poéticas y tecnología*. Catálogo de la exposición, 2005.

⁴⁵ *Ibidem*, p. 18

⁴⁶ Grzinic Marina, Curaduría para *Transitio_Mx*. *Ibid*, pp. 44-56

espacios de *la función y el proceso de las obras de arte tecnológico*⁴⁷, desbordando así el sentido del artefacto hacia la experiencia de las cualidades sonoras, visuales, textuales y espaciales propias a la relación arte-tecnología. Por su parte, la curaduría de Príamo Lozada privilegia la actualidad de *la interacción* como estrategia de sentido, como poética de la transición no solo tecnológica sino cultural que ha sido posibilitada desde la apropiación artística de los sistemas, en específico aquellos de la telecomunicación. Estas curadurías ejemplifican de manera explícita las fugas del *sentido industrializante* ante la presencia de la poética tecnológica. Trabajos que buscan rodear y amenazar la estandarización inerte y tendenciosa de la mayoría de las prácticas artísticas asociadas a las tecnologías electrónicas y digitales.

Dentro de los replanteamientos más precisos, la estructura de muestra del video mexicano forma un precedente: rechazo contra la lógica de la retrospectiva y el vínculo indisoluble que esta tiene con la institucionalización, las lecturas establecidas, la cronología lineal y formalmente evolutiva. De esta manera, en *Transitio* se cierra uno de los grandes ejes de exhibición de la casi mayoría de estos festivales especializados: la retrospectiva (con todo y la carga psicoanalítica del término) dando espacio para lo que denominaron: *Re(trans)misiones*⁴⁸.

Finalmente el simposio completó la zona de replanteamiento, la **actualización teórica**, una acción en la que tal vez lo único que faltó es lo que Daniela Kutschat propuso en una de las últimas sesiones de preguntas: espacios para diálogos en un circuito ya no teórico-artista-público, sino artista-público-artista, un intercambio desde la propuesta y el proceso de interacción, que terminaría por dotar de un nuevo sentido al híbrido (artista-teórico) del que hablaba Tania Aedo en la presentación del festival⁴⁹.

En todo este recorrido, lo que salta a la vista seguramente es el papel activo de las voces múltiples interdisciplinarias, quienes ejercieron diversos papeles y trabajaron como lo que representan, una comunidad establecida de artes mediáticas en México con tránsitos y voces internacionales activas, una comunidad que seguramente intenta mediar las políticas y el poder, los espacios y los sentidos, los contenidos y el análisis de los imaginarios desatados por las mismas. Más allá de

⁴⁷ Constantini Arcángel, Curaduría para *Transitio_Mx*, *Ibid*, pp. 72-83

⁴⁸ Levin E., Santoscoy P., Kautz W. *Re(trans)misiones: muestra de video mexicano*. *Transitio_mx*, *Ibid*, pp. 121-175

⁴⁹ Aedo Tania, Directora del Centro Multimedia. *Transitio_mx*, *Ibid*, p. 15

los inconvenientes que se presentaron en cuanto al manejo de las obras en exhibición, la movilidad de algunos horarios de los actos en vivo, la ausencia de Marina Grzinic durante el simposio y el festival, la función del consejo interdisciplinar como dijimos anteriormente, forma la verdadera especificidad y la propuesta para replantear *otras* políticas culturales que aseguren no solo la continuidad, sino ese *sistema en tránsito* que permita discutir y *ejecutar* los desbordamientos que caracterizaron la propuesta del festival.

Créditos

Benjamín Juárez Echenique
Dirección General del Centro Nacional de las Artes

Cuauhtémoc Sentíes Rascón
Subdirección de Talleres

Omar Sánchez Arreguín
Subdirección académica

Xóchitl Córdova
Subdirección de proyectos de videoarte

Liliana Quintero
Taller de investigación y documentación

Amanda Lemus Cano
Taller de Experimentación en Diseño

Alejandro Almaraz López
Diseño Editorial



Atribución 2.5 México

Eres libre de:

- Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
- Hacer cosas derivadas.

Bajo las condiciones siguientes:

Atribución. Debes reconocer la autoría de la obra en los términos especificados por el propio autor o licenciante

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

Advertencia.

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocida por la ley no se ven afectados por lo anterior.