

**IKUS-ENTZUNEZKO ERAKUSKETA
EXPOSICIÓN VISUAL-SONORA**

25

FACULTAD DE BELLAS ARTES UPV/EHU ARTE EDERREN FAKULTATEA

DICIEMBRE/ENERO 2013-2014 ABENDUA/URTARRILA

FACULTAD DE BELLAS ARTES ARTE EDERREN FAKULTATEA
UPV/EHU

COLABORADORES LAGUNTZAILEAK
UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO EUSKAL HERRIKO
UNIBERTSITATEA

DIRECCIÓN DE EXTENSIÓN CULTURAL DEL CAMPUS DE VIZCAYA
KULTUR HEDAKUNTZARAKO BIZKAIKO ZUZENDARITZA
DEPARTAMENTO DE ARTE Y TECNOLOGÍA
ARTE ETA TEKNOLOGIA SAILA

FUNDACIÓN BBVA
BBVA FUNDAZIOA
PLAZA DE SAN NICOLÁS, 4. BILBAO

DICIEMBRE 2013 / ENERO 2014
ABENDUA 2013 / URTARRILA 2014

25.^a EXPOSICIÓN VISUAL-SONORA
25. IKUS-ENTZUTEZKO ERAKUSKETA
FACULTAD DE BELLAS ARTES UPV/EHU ARTE EDERREN FAKULTATEA

Fundación **BBVA**



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

Organización de la muestra: Departamento de Arte y Tecnología de la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU

Elaboración: Facultad de BB.AA.

Coordinador: Josu Rekalde

Equipo de Coordinación: Rafa Calderón, Ines Bermejo, Juan Pablo Orduñez, Hodei Torres

Equipo Organizador: Mikel Arce, Juan Crego, Víctor Claver, Arantza Lauzirika, Iñaki Billerabeitia, Kontza Elorza

Diseño de portada y cartel: Hodei Torres

Maquetación, diseño y separatas: José Félix González

Imprime: Gráficas Ingugom

Depósito legal: BI-1738-2013

Presentación / Aurkezpena

Fundación BBVA / BBVA Fundazioa 4

Josu Rekalde 6

25 ediciones de la Exposición Visual y Sonora / **Ikus-entzunezko erakusketaren 25 edizio**

VISIÓN EXPANDIDA. El (otro) cine en la encrucijada de la electrónica

Eugeni Bonet 12

Instalaciones multimedia y sonoras / Soinu eta multimedia instalazioak 22

Fotografía / Argazkilaritza 36

Foto proyección / Argazki proiektzioa 42

Videocreación / Sorkuntzazko bideoak 47

Videoanimación / Animaziozko bideoak 52

Videoficción / Fikziozko bideoak 57

Vídeo documental / Bideo dokumentala 61

OVERLOAD. La creación como búsqueda de sentido

Marta Lago 63

Artistas invitados / Artista gonbidatuak

Laurent Mignonneau & Christa Sommerer 67

Escape

Andy Gracie 73

Como parte del compromiso continuado de la Fundación BBVA de apoyo a la cultura, tenemos el placer de celebrar los 25 años de nuestra colaboración con la Universidad del País Vasco para el desarrollo anual de la Exposición Visual-Sonora, a través de su Facultad de Bellas Artes. Un proyecto que permite apoyar la formación de jóvenes artistas dando visibilidad al resultado de su proceso creativo y posibilitando su encuentro con el público, en un espacio compartido con trabajos de artistas de reconocido prestigio.

La visión de la Facultad de Bellas Artes al incorporar hace ya décadas el lenguaje audiovisual en la formación de sus alumnos encaja a la perfección con la convicción de BBVA sobre las oportunidades que las tecnologías ofrecen en todas las áreas del conocimiento y la creación.

La Fundación BBVA albergará esta muestra un año más en el emblemático Edificio de San Nicolás, sede de la Fundación BBVA en Bilbao, gracias al trabajo de todo el equipo de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco y de su decano, Josu Rekalde.

Los tres artistas invitados en la presente edición, Christa Sommerer, Laurent Mignonneau y Andie Gracie, trabajan en la frontera entre el Arte y la Ciencia, con una visión integral de la Cultura, que constituye uno de los ejes de la actividad de la Fundación BBVA.

Invitamos al público a visitar la exposición para disfrutar la experiencia del descubrimiento de las obras, tanto de los alumnos como de los artistas invitados.

Fundación BBVA

BBVA Fundazioak kulturaren alde hartuta duen konpromiso iraunkorraren baitan, atsegina da guretzat Euskal Herriko Unibertsitatearekin dugun lankidetzaren 25. urteurrena ospatzea, hau da, Ikus-entzunezkoen Erakusketa beraren Arte Ederretako Fakultatearen bitartez garatzera zuzendutako lankidetzaren 25. urteurrena ospatzea. Proiektu horrek bidea ematen du artista gazteen prestakuntza sostengatzeko, beren sorkuntza-prozesuaren emaitza bistaratuz, eta, halaber, publikoarekin elkartzeko bidea eskaintzen du, ospe aitortuko artisten lanekin konpartitutako espazio batean.

Badira hamarkada batzuk Arte Ederretako Fakultateak erabaki zuela ikus-entzunezko hizkuntza bere ikasleen prestakuntzan txertatzea, eta ikuskera hori guztiz bat dator BBVAren konbentzimenduarekin, teknologiek ezagutza eta sorkuntzaren alor guztietan eskaintzen dituzten aukerei dagokienez.

BBVA Fundazioak beste urte batez hartuko du erakusketa hau San Nikolas plazako eraikinean, BBVA Fundazioaren Bilboko egoitzan, Euskal Herriko Unibertsitateko Arte Ederretako talde osoaren eta beraren dekanos Josu Rekalderen lanari esker.

Edizio honetan gonbidatutako hiru artistek –Christa Sommerer, Laurent Mignonneau eta Andie Gracie, Artearen eta Zientziaren arteko mugan lan egiten dute, Kultuari buruzko ikuspegi integral batez, eta horixe da, hain zuzen ere, BBVA Fundazioaren jardunaren ardatzetako bat.

Erakusketa ikustera gonbidatzen dugu publikoa, bai ikasleen eta bai artista gonbidatuen obrak deskubritzeko esperientziaz gozatu dezan.

BBVA Fundazioa

25 ediciones de la Exposición Visual y Sonora

AÑO XXV. La Exposición Visual y Sonora de la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU, nació hace 25 años en plena efervescencia de los nuevos medios de comunicación y a tan solo tres años de "Nineteen Eighty-Four" (1984), el título de la novela sobre el control mediático anticipado por George Orwell.

Prácticamente una década después del paso de "Escuela de Bellas Artes" a ser "Facultad de Bellas Artes", en 1977, las nuevas tecnologías relacionadas con la imagen y el sonido entran a formar parte de las disciplinas que se imparten en la carrera, siendo la primera Facultad que ofrece la especialidad de Audiovisuales. Durante este periodo, los trabajos de los alumnos han ido mostrando progresivamente una evolución que se desplaza entre la tecnología y el concepto. Evolución que ha servido de termómetro en el desarrollo de esta actividad artística. De trabajos realizados exclusivamente en vídeo analógico, se ha pasado a proyectos elaborados mediante la utilización de diferentes tecnologías digitales, en ocasiones también entremezclándolas con las analógicas, que actúan tanto sobre el registro como en la interactividad en tiempo real.

Al llegar a esta 25 edición de la exposición, podemos convenir que aquellas denominadas en su día "nuevas tecnologías" han pasado a formar parte del amplio conglomerado de soportes clásicos como pueden ser los pictóricos o los escultóricos, pero con un componente social diferente. Las tecnologías digitales han tejido una red de relaciones interpersonales que están haciendo cambiar muchas de las concepciones en relación a la representación y a la simbolización del mundo; así como en la concepción de la propia realidad. El teléfono móvil es un ejemplo de este cambio puesto que ha sintetizado todas las anteriores tecnologías audiovisuales con la capacidad de difusión inmediata vía red y en un tamaño tan reducido que pegado al cuerpo lo convierte en una tele-prótesis.

Haciendo memoria de este proceso expositivo, resulta curioso recordar cómo en su primera edición todavía se trataba de la Sala de Exposiciones de San Nicolás del Banco de Bilbao, BB, pasando después a ser BBV hasta llegar a la denominación actual de BBVA. Al mismo tiempo, también la Facultad, por su parte, ha ido sufriendo transformaciones en su Plan de estudios que han hecho que desde la anterior especialidad de Audiovisuales se derive a los actuales Minor en Arte y Tecnología y a un Máster que lleva el nombre de "Arte, Tecnología y Performatividad".

Durante todos estos procesos de cambios, veinticinco han sido las promociones de alumnos de Audiovisuales que han podido mostrar públicamente sus trabajos en esta sala. Este evento, generalmente celebrado a finales de cada año, se ha convertido en un referente para aquellos interesados en la experimentación artística en soporte audiovisual, lo que facilita el intercambio cultural con diferentes ámbitos sociales y artísticos. De esta manera, con frecuencia nos encontramos con alumnos de las primeras promociones que suelen acudir a mantener el contacto con los trabajos realizados por los alumnos actuales.

Aunque el objetivo principal de la muestra es proporcionar a los alumnos que finalizan sus estudios una oportunidad para presentar públicamente sus propuestas, a lo largo de las sucesivas ediciones se ha ido ampliando la oferta de actividades. Por un lado se han ido introduciendo artículos referentes a aspectos del propio proceso educativo y también a otros relacionados con facetas de la experimentación audiovisual más

generales. Estos textos son interesantes en un campo en el que no abundan los ensayos sobre la problemática del arte sobre soportes audiovisuales.

Por otro lado, debemos destacar la figura del artista o artistas invitados que empezamos a plantear a partir de la edición celebrada en 1992, cuando consideramos que la muestra estaba ya consolidada y nos pareció interesante traer artistas, locales o internacionales, que dieran un añadido distintivo. De este modo logramos que parte del público que no viera suficiente motivadora la exposición de unos alumnos jóvenes, pudiera sentirse, sin embargo, atraído por el nombre de un artista más o menos renombrado. Nuestra intención era doble: nos interesaba poder acoger artistas ya consolidados, para dar a conocer nuestra exposición en medios que no darían tanta repercusión a una exposición de principiantes, pero también veíamos el lado pedagógico que la presencia del trabajo de un artista, en ocasiones muy valorado, podía tener entre los alumnos, estimulándolos a elaborar con más cuidado sus producciones. Creemos que debe destacarse esta faceta que va más allá de la muestra de los alumnos porque en algunos casos hemos contado con la presencia de artistas importantes que citaremos a continuación. Entre ellos podemos destacar por ejemplo a Maria Vedder, artista austriaca, quien en su obra videográfica combina cosmovisiones metafísicas con obsesiones privadas. Parámetros que utiliza para, cambiando de tono, pasar de la hilaridad a la crudeza con la intención de reflexionar sobre la televisión como objeto o como medio de masas. Se ha presentado en otra exposición, una retrospectiva de la obra en cine de animación de José Félix González Placer, quien durante un breve periodo fue profesor de la Facultad, y que tristemente había fallecido hacía poco tiempo. Ese mismo año fueron artistas invitados Antoni Muntadas y Esther Ferrer, ambos artistas de reconocido prestigio internacional, cuyos currículos sería prolijo enumerar. El trabajo de Muntadas, bien conocido, reflexiona sobre los efectos de los medios de comunicación, en particular de la televisión, presentando sus trabajos en forma de vídeos y de instalaciones multimedia. El trabajo de Esther Ferrer es desde los años sesenta por lo menos tan prolongado en el tiempo como el del Muntadas. Formó parte de Zaj (que puede definirse como la manifestación de Fluxus en España) grupo vinculado con la música experimental y el arte de acción. Marcelo Expósito y Francisco Felipe han sido los invitados en otra ocasión. Expósito es un artista valenciano que nos mostró una recopilación de sus videografías y de sus materiales de trabajo a través de una instalación en la que el espectador se servía a él mismo. El trabajo de Felipe se ha centrado casi exclusivamente en la investigación artística sobre el espacio sonoro, mostrándonos una selección de sus trabajos. Caroline Leaf es una creadora estadounidense que ha desarrollado la mayoría de su obra de animación experimental en el N.F.B. de Canadá y que nos presentó una retrospectiva de sus realizaciones, además de efectuar un breve workshop con nuestros alumnos. Muy importante también fue, sin duda, la participación de Otto Rössler. Nacido en Berlín y profesor en varias universidades de Europa y EE.UU., Rössler ha elaborado teorías sobre el caos, sobre la vida artificial y ha publicado el interesante ensayo "Endophysics".

En estos últimos cinco años hemos contado con la presencia de los cineastas Carlos Saura y Peter Grenaway además de los artistas plásticos más vinculados a la Facultad tales como Txomin Badiola, Sergio Prego o Jon Mikel Euba.

Siguiendo con esta faceta importante de nuestra muestra visual y sonora, en esta edición contamos con tres artistas invitados que trabajan en la frontera entre el Arte y la Ciencia. Christa Sommerer y Laurent Mignonneau

(Austria/Francia). Son pioneros en la investigación y desarrollo de sistemas de vida artificial e interactivos aplicados al mundo del arte, especialmente en el campo de las instalaciones interactivas. En la actualidad, son profesores de Interface Culture en la Universidad de Arte y Diseño de Linz, Austria, y en el IAMAS (International Academy of Media Arts and Sciences) en Gifu, Japón. Por otro lado el artista inglés Andy Gracie utiliza un sistema multidisciplinar basado en la inteligencia artificial y la biología para abrir un enlace comunicativo entre el humano y la máquina, pero sin perder la intensidad poética, deteniéndose en esos espacios en los que la técnica puede inducir a errores.

No hemos mencionado todos los artistas que han desfilado por mor de la brevedad, pero sí podemos decir, con un cierto orgullo, que alumnos que ya hace tiempo finalizaron sus estudios también han tenido ocasionalmente posibilidad de presentar sus trabajos como artistas invitados. No menos importante que la actividad artística mostrada, ha sido el poder contar con la presencia de teóricos que han publicado en el catálogo que acompaña siempre a la muestra, aspectos del pensamiento contemporáneo y que no siempre tienen por qué estar directamente relacionados con la actividad artística "sensu strictu". Entre ellos queremos destacar a Eugeni Bonet, reconocido teórico sobre el vídeo y el cine experimental, quien siempre se ha mostrado dispuesto a colaborar con numerosos artículos e incluso con una obra personal en una de las exposiciones.

Para terminar debemos hacer notar también cómo en las últimas ediciones ha ido tomando una presencia importante el trabajo que los alumnos realizan en torno a la idea de la performatividad; un concepto que pretende ir más allá del objeto artístico, incidiendo en la acción y en la transformación social.

Esta vigesimoquinta exposición queremos que sea una manera de recordar a todas las personas que nos han apoyado durante estos años a crear este lugar de encuentro. A algunas de ellas, por desgracia, ya no podemos darles personalmente nuestro agradecimiento. Sirvan estas líneas para nuestro más sincero reconocimiento a todos aquellos que han dedicado parte de su tiempo y profesionalidad a hacer posible que ésta, nuestra exposición, se haya convertido en una de las muestras artísticas más prolongada temporalmente en el panorama de nuestra cultura. Se dice que el Arte es pulsión, pero para que éste pueda ser mostrado es necesaria la "pulsión" de muchos otros profesionales procedentes de distintos ámbitos. Desde la Facultad nos sentimos reconfortados si el esfuerzo realizado entre todos, artistas y otros profesionales, ha servido para proyectar y divulgar la obra de nuestro alumnado, así como la de algunos artistas de prestigio, cumpliendo con nuestra función pedagógica de ser profesionales de la docencia artística.

Por último, queremos agradecer expresamente a la Fundación BBVA por haber apostado por la innovación y habernos apoyado durante todos estos años. Felicidades a todos y a todas.

*Josu Rekalde Izagirre
Decano
Facultad de Bellas Artes
UPV/EHU*

Ikus-entzunezko erakusketaren 25 edizio

XXV. URTEA. UPV/EHUko Arte Ederretako Fakultatearen Ikus-entzunezkoen Erakusketa orain dela 25 urte sortu zen, hedabide berriak bor-bor bizian zeudenean, eta "Nineteen Eighty-Four"etik (1984) hiru urtera soilik –kontrol mediatikoa iragarritz George Orwellek idatzitako nobelaren izenburua–.

"Arte Ederretako Eskola" izatetik "Arte Ederretako Fakultatea" izatera -1977an- pasatu eta ia hamarkada bat geroago, irudiarekin eta soinuarekin lotutako teknologia berriek lekua hartu zuten karreran ematen diren diziplinen artean, eta Ikus-entzunezkoen espezialitatea eman zuen lehenengo Fakultatea izan ginen. Denbora horretan, ikasleen lanek erakutsi dute, modu progresiboan, teknologiaren eta kontzeptuaren artean mugitzen den eboluzio bat. Eboluzio horrek termometro gisa funtzionatu du jarduera artistiko horren garapenean. Bideo analogikoz soilik egindako lanetatik askotariko teknologia digitalak erabiltzen dituzten proiektuak egitera pasatu gara, batzuetan analogikoeekin ere nahastuta, bai erregistroan eta bai elkarreraginean denbora errealean eragina izanik.

Erakusketaren 25. edizio honetara iritsita, esan dezakegu beren garaian "teknologia berriak" deitu zitzaizen haiek euskarri klasikoek multzo zabalaren zati izatera iritsi direla, pinturaren edo eskulturaren euskarriak bezala, baina eduki sozial desberdin batez. Teknologia digitalek pertsonen arteko harreman sare bat eratu dute, eta sare hori ikusmolde asko aldarazten ari da munduaren irudikapen eta sinbolizazioari dagokienez. Telefono mugikorra aldaketa horren adibide da, zeren lehengo ikus-entzunezko teknologia guztiak sintetizatu baititu sarearen bidez berehala hedatzeko ahalmenarekin, oso tamaina txikian, hainbestearino non, gorputzari atxikita, tele-protesi bihurtzen baita.

Erakusketa-prozesu hau errepasatzean, bitxia da gogoratzea beraren lehenengo edizioa Banco de Bilbaoren –BB- San Nikolaseko Erakusketa Aretoa egin zela, gero erakundea BBV izatera pasatu zela, eta azkenik bere oraingo izena –BBVA- hartuko zuela. Aldi berean, Fakultateak ere, bere aldetik, eraldaketak izan ditu bere Ikasketa-planean, eta, hala, lehengo Ikus-entzunezkoen espezialitatetik oraingo Arte eta Teknologia Minorrera iritsi da, eta "Artea, Teknologia eta Performatibitatea" deritzan Master batera.

Aldaketa-prozesu horiek guztiek iraun duten bitartean, hogeita bost izan dira beren lanak areto honetan jendaurrean erakutsi ahal izan dituzten Ikus-entzunezkoen ikasle promozioak. Ekitaldi hau, normalean urtearen amaieran egiten dena, erreferente bihurtu da ikus-entzunezko euskarriko esperimentazio artistikoagatik interesatzen direnentzat, eta horrek truke kulturala errazten du askotariko eremu sozial eta artistikoeekin. Era horretan, lehenengo promozioetako ikasleak aurkitzen ditugu sarritan, oraingo ikasleek egindako lanak bertatik bertara ikustera etortzen baitira.

Erakusketaren helburu nagusia da beren proposamenak jendaurrean aurkezteko aukera eskaintzea ikasketak bukatzen dituzten ikasleei; hala eta guztiz ere, edizioz edizio, jardueren eskaintza handituz joan da. Alde batetik, hezkuntza-prozesuaren berezko alderdiei buruzko artikulak erantsi dira, eta baita ikus-entzunezko esperimentazioaren alderdi orokorragoei buruzkoak ere. Testu horiek interesagarriak dira alor honetan, zeren ez baitira ugari ikus-entzunezko euskarrian egindako artearen problematikari buruzko saiakerak.

Beste alde batetik, gonbidatutako artistaren edo artisten figura azpimarratu behar dugu. Berau 1992ko ediziotik aurrera planteatu zen, orduan pentsatu baikenuen erakusketa aski finkatuta zegoela eta interesgarria iruditu zitzaigun bereizgarri erantsi bat emango zuten bertoko edo nazioarteko artistak ekartzea. Horrela lortu genuen, nonbait, ikasle gazte batzuen erakusketan motibazio nahikorik aurkitzen ez zuen publikoa erakarrita sentitu ahal izatea nolabaiteko ospea zuen artista baten presentziagatik. Gure asmoa bikoitza zen: alde batetik, interesatzen zitzaigun aurretik finkatutako artistak hartzea, gure erakusketa ezagutzera eman ahal izateko hasberrien erakusketa bati hainbesteko oihartzunik emango ez zioten hedabideetan; aldi berean, baina, alderdi pedagogikoa ere ikusten genuen, hots, kasu batzuetan oso baloratua zen artista baten lanaren presentziak ikasleen artean izan zezakeen balio pedagogikoa, horrek akuilatuko baitzituen beren sorkuntza-lanak kontu handiz lantzerak. Gure ustez, azpimarratu behar da ikasleen erakusketatik harago doan alderdi hori, zeren eta, batzuetan, jarraian aipatuko ditugun artista garrantzitsuen presentzia lortu baitugu. Horien artean, adibidez, Maria Vedder austriar artista nabarmendu dezakegu, bere lan bideografikoan mundu-ikuskera metafisikoak uztartzen baititu bere obsesio pribatuekin. Parametro horiek erabiltzen ditu, tonua aldatuz, barre-algaratik gordintasunera pasatzeko telebistaz hausnartzen duenean, hedabide hori masen objektu edo bitartekotzat hartuta. Beste edizio batean, José Félix González Placerrek animazio-zineman egindako obraren atzera begirako erakusketa bat aurkeztu da; berau Fakultateko irakaslea izan zen denbora-tartelabur batean, eta zoritxarrez apur bat lehenago hil zen. Urte berean, Antoni Muntadas eta Esther Ferrer izan ziren artista gonbidatuak, nazioartean ospe aitortua duten bi artista, nekez laburbil daitekeen curriculumak dutenak. Muntadasen lana aski ezaguna da: hedabideen efektuen inguruko gogoeta egiten du, batez ere telebistaren inguruan, eta bere lanak bideo eta multimediako instalazio gisa aurkezten ditu. Esther Ferrerren lana, hirurogeiko hamarkadaz geroztik, Muntadasena bezain luzea da denbora aldetik. Musika esperimentalarekin eta ekintza-artearekin lotutako Zaj-en partaidea izan zen (talde hori Fluxusen Espainiako adierazpen gisa definitu daiteke). Marcelo Expósito eta Francisco Felipe izan dira beste edizio bateko gonbidatuak. Expósito valentziar artista bat da, bere bideografien eta lan-materialen bilduma bat erakutsi ziguna, ikusleak bere buruari zerbitzatzen zion instalazio baten bitartez. Feliperen lana soinu-espazioari buruzko ikerkuntza artistikoan kontzentratu da ia erabat, eta, ildo horretatik, bere lanen aukeraketa bat azaldu zigun. Caroline Leaf estatubatuar sortzaile bat da, bere animazio esperimentaleko lan gehiena Kanadako N.F.B.n garatu duena; artista honek bere lanen atzera begirako erakusketa bat aurkeztu zigun, gure ikasleekin workshop labur bat egiteaz batera. Halaber, zalantzarik gabe, oso garrantzitsua izan zen Otto Rösslerren parte-hartzea. Berlinen jaioa eta Europako eta AEBetako unibertsitate batzuetako irakaslea izanik, Rösslerrek kaosari eta bizitza artifizialari buruzko teoriak landu ditu, eta “Endophysics” izeneko saiakera interesgarria argitaratu du.

Azken bost urte hauetan, Carlos Saura eta Peter Grenaway zinemagileen presentzia izan dugu, eta fakultatearekin lotuago dauden artista plastikoak ere bai, hala nola Txomin Badiola, Sergio Prego edo Jon Mikel Euba.

Gure ikus-entzunezko erakusketaren alderdi garrantzitsu honekin jarraituz, edizio honetan hiru artista gonbidatu izango ditugu, alegia, Artearen eta Zientziaren mugan lan egiten duten hiru artista. Christa Sommerer eta Laurent Mignonneau (Austria/Frantzia). Aurrendariak dira artearen munduari aplikatutako

bizitza artifizialeko sistema elkarreragileen ikerketa eta garapenean, batez ere instalazio elkarreragileen alorrean. Gaur egun, Interface Culture irakasten dute Linzeko Arte eta Diseinu Unibertsitatean, Austrian, eta Gifuko IAMASen (International Academy of Media Arts and Sciences), Japonian. Beste alde batetik, Andy Gracie artista ingelesak adimen artifizialean eta biologian oinarritutako diziiplina anitzeko sistema bat erabiltzen du, gizakiaren eta makinaren arteko komunikazio-lotura bat irekitzeko, baina bizitasun poetikoa galdu gabe, teknikak errakuntzak sor ditzakeen espazio horietan geldituz.

Ez ditugu aipatu erakusketatik pasatu diren artista guztiak, gehiegi ez luzatzearen, baina esan dezakegu, harrotasun puntu batez, beren ikasketak aspaldian bukatu zituzten zenbait ikaslek ere aukera izan dutela, noizbait, beren lanak artista gonbidatu gisa aurkezteko. Erakutsitako jarduera artistikoen garrantzi berbera izan du, nonbait, erakusketarekin batera agertzen den katalogoan idatzi duten teorialarien presentziak; bertan, pentsaera garaikideari buruzko alderdiak argitaratu dituzte, nahiz eta batzuetan ez duten zuzeneko zerikusirik izan jarduera artistikoarekin, "sensu strictu". Teorialari horien artean, Eugeni Bonet azpimarratu nahi dugu: bideo eta zinema esperimentalari buruzko teorialari aitortua, beti egon da prest artikulu ugariarekin kolaboratzeko, eta erakusketa batera obra pertsonal bat ere ekarri zuen.

Bukatzeko, aipatu behar dugu azken edizioetan gero eta presentzia handiagoa izan duela ikasleek performatibitatearen ideiarekin inguruan egiten duten lanak; kontzeptu horrek objektu artistikotik harago joan nahi du, ekintzan eta eraldaketa sozialean eragina izateko.

Hogeita bosgarren erakusketa honi dagokionez, urte hauetan topagune hau sortzen lagundu diguten pertsona guztiak gogoratzeko modu bat izatea nahi dugu. Horietako batzuei, zoritxarrez, ezin diegu gure esker ona pertsonalki helarazi. Beraz, lerro hauen bidez gure aitortza zintzoena erakutsi nahi diegu beren denbora eta profesionaltasunaren zati bat erakusketa artistiko hau ahalbidetzera zuzendu dutenei, haiei esker gure kulturaren panoramako bizialdi luzeenetako bat izatera iritsi baita. Esaten da Artea pultsioa dela, baina artea erakutsi ahal izateko ezinbestekoa da askotariko esparruetako beste profesional askoren "pultsioa". Fakultatetik, sarituta sentitzen gara baldin eta guztien artean egindako ahalegina, artisten eta beste profesional batzuen ahalegina, baliagarria izan bada gure ikasleen obra proiektatzeko eta hedatzeko, eta baita izen handiko artista batzuen ere, gure eginkizun pedagogikoa betetz, hots, irakaskuntza artistikoaren profesionalak izatea.

Bukatzeko, eskerrak eman nahi dizkiogu berariaz BBVA Fundazioari, berrikuntzaren alde egiteagatik eta urte hauetan guztietan geu sostengatzeagatik. Zorionak guztioi.

*Josu Rekalde Izagirre
Dekanoa
Arte Ederren Fakultatea
UPV/EHU*

VISIÓN EXPANDIDA

El (otro) cine en la encrucijada de la electrónica
Eugeni Bonet

Etimología de la expansión

Hay ideas que vuelven. O que nunca se fueron. *Expanded Cinema*: cine expandido. Recién se publicó en Argentina el libro de Gene Youngblood que diseminó dicho concepto, tras permanecer agotado por más de treinta años en su lengua original.¹ Un libro memorable también por ser uno de los primeros en ocuparse de los rivales inmediatos del cinema durante el último tercio del siglo anterior: la televisión y el vídeo, también el computador; máquinas que han desplazado crecientemente a la cinematografía tradicional, pelicular y parpadeante.

Sin embargo, antes de la edición del mencionado libro, el término ya había sido utilizado comúnmente por diversos autores y seguidores del otro cine (independiente, *underground*, rompedor...)

Jonas Mekas lo manejó con frecuencia en las reseñas de su "diario de cine" (*Movie Journal*) para el semanario *The Village Voice*, a partir de una columna con un titular tan significativo como "On the Expanding Eye" (6 de febrero de 1964). Después, tras otras anotaciones sobre la introducción de proyecciones cinemáticas en las nuevas expresiones dramatúrgicas de la danza, el *happening* y los *intermedia*, Mekas ha glosado varias de las sesiones del New Cinema Festival que él mismo había impulsado en la Film-Makers' Cinematheque (noviembre-diciembre de 1965). Evento cuya coordinación delegó en John Brockman –actual adalid de la *tercera cultura* y, entonces, un joven con formación empresarial que también contribuyó lo suyo a divulgar las nociones expansivas e intermediales–, dicho festival contó con la participación de Ken Dewey con Terry Riley, Ed Emshwiller, Ken Jacobs, Angus McLise con una encarnación todavía apócrifa de The Velvet Underground, Nam June Paik, Robert Rauschenberg, Jack Smith, Don Snyder, Elaine Summers, Aldo Tambellini, el grupo USCO, Stan Vanderbeek, Andy Warhol, Robert Whitman, La Monte Young & Marian Zazeela... entre otras luminarias de la vanguardia y la contracultura.

En ocasiones, el origen del término le ha sido atribuido a Stan Vanderbeek, a propósito de un manifiesto suyo, "Culture: Intercom and Expanded Cinema", recogido en 1966 (y después) en diversas publicaciones. Aunque la expresión de marras no aparece más que en el título del texto, desde luego es bien apropiada para los experimentos o "prototipos" a los que Vanderbeek se refirió y que constituyen sus credenciales: arquitecturas y dispositivos de multiproyección (*Movie-Drome*, 1963-1966; *Movie-Murals*, 1965-1968); acciones con pantallas y proyectores movedizos (*Move-Movies*, 1965); sesiones polisensoriales y a "duermevela" en planetarios (*Cine*

¹ Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York: EP Dutton / London: Studio Vista, 1970. En PDF puede descargarse libremente de las siguientes fuentes:

http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/ExpandedCinema.html

<http://www.ubu.com/historical/youngblood/index.html>

Para la edición en español, la referencia es:

Gene Youngblood, *Cine expandido*, Buenos Aires: Editorial de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, 2012. Con una introducción de Emilio Bernini y traducción de María Ester Torrado.

Dreams: Cinema of the Mind, 1972; *Cine Naps*, 1973); instalaciones con proyecciones sobre pantallas de vapor, inmateriales y penetrables incluso (*Steam Screens*, de 1975 y hasta su fallecimiento prematuro, en colaboración con Joan Brigham).

En Europa, la noción de cine expandido aparece asociada tempranamente, hacia 1967-1968, con los cachorros de la vanguardia austriaca (doblemente accionista y cinematográfica). Entre las primeras realizaciones de Peter Weibel, VALIE EXPORT,² Hans Scheugl, Ernst Schmidt jr y Gottfried Schlemmer, abundan las *películas sin película*. Oxímoron que se traduce en acciones desnudamente conceptuales e insolencias anticinematográficas, cercanas en espíritu a la iconoclasia de Fluxus y de los letristas franceses.

Por fin, el *Expanded Cinema* da título también al sexto y último capítulo del libro que Sheldon Renan dedicó en 1967 al *underground* norteamericano.³ Apartado que condensa en treinta páginas un recorrido similar al que Youngblood establecería luego.

Identificar quién fue que acuñó y puso en circulación el epíteto es irrelevante y bizantino. Escudriñar sus raíces nos permite constatar sin embargo cierta tendencia, muy en el aire de la época, a extralimitar y entrecruzar los medios.

Además, puestos a hurgar en un tiempo más remoto, la cineasta Mary Ellen Bute ya había manejado desde 1936 la expresión *expanding cinema*, en relación a su propósito de explorar nuevas técnicas y convergencias sinestésicas en el film abstracto. (Con dicho sintagma, dio nombre además a su sello de producción propio.)

Por otro lado, no hace falta tener una licenciatura en filología inglesa para darse cuenta de que, en dicha lengua y en el ámbito estético/artístico en particular, la idea de expansividad es bien corriente. En los años sesenta, una referencia obligada era la *expansión de la conciencia* y el propio Youngblood lo planteaba así desde el prefacio de su libro: «When we say expanded cinema we actually mean expanded consciousness».

De mención obligada es también la noción introducida por George Maciunas con su *Expanded Arts Diagram*, a la vez recogido en un número especial de la revista *Film Culture* (1966), editada por Mekas y diseñada por el cabecilla de Fluxus.

Ya fuera del marco de la época referida hasta aquí, Rosalind Krauss formuló su célebre concepción de un *campo expandido* (*expanded field*) de superación de la escultura entendida tradicionalmente. Y, entre otras expansiones –corrupciones incluso– de dicho concepto, era inevitable que surgiera otro más globalizante, generalista o de medias tintas, cual es el de *expanded media*. La mayor ventaja de este último sería la de no enredar más la madeja ante una creciente multiplicación de los medios, metamedios y sucedáneos.

2 Nombre artístico de Waltraud Lehner, que siempre debería escribirse en mayúsculas, según la intención original de la artista de adoptar uno que evocara las ideas de marca y logo, a propósito de una popular confección de la tabacalera austriaca.

3 Por gentileza del autor mismo, una edición de bolsillo de *An Introduction to the American Underground Film*, puede descargarse en diversos formatos del siguiente enlace: <https://archive.org/details/introductiontoam00rena>

Actualidad del cine expandido

Muchas veces, más por simplificación que por ignorancia, se dice que el cine expandido es una práctica propia de los años setenta. Como se ha visto, en realidad ha de remontarse como mínimo a la segunda mitad de los sesenta. O incluso a los cincuenta, cuando ya se prefiguran dos direcciones. Primeramente, una dirección performativa porque la acción no solamente sucede en la pantalla, sino también delante o incluso detrás de ella. Pero, a la par, con una dirección conceptual desde el momento en que la película deviene un pretexto y se prescinde, sin más, de su soporte. Tal y como ocurre con las prácticas y concepciones de los letristas entre 1950-1960: el *syncinéma* de Lemaître, el film-debate (más bien entendido como reyerta o algarada), el cine imaginario.

Y, de otro lado, por la renovación en cuanto a las experiencias de proyecciones múltiples, combinaciones de diversos medios y formatos y desbordamientos de la pantalla, que han aportado Kenneth Anger, José Val del Omar, Marcel Broodthaers o un Vanderbeek bisoño, así como el *Magirama* de Abel Gance y Nelly Kaplan o los *Vortex Concerts* de Henry Jacobs y Jordan Belson; todas las cuales confluyeron en Bruselas 1958 –en el marco de la Exposición Universal y del EXPRMNTL, festival de cine experimental convocado para la ocasión–, en las inmediateces de algunos despliegues tan espectaculares como la pantalla circular del Circarama, el teatro visual de Laterna Magika en el pabellón checoslovaco o el *Poème électronique* de Le Corbusier, Varèse y Xenakis. Una confluencia pues entre el cine expandido y las pompas audiovisuales de las ferias y exposiciones universales, entre otras raíces y ramificaciones que no ha lugar a detallar aquí.

VALIE EXPORT ha contextualizado la razón de ser de unas prácticas que, en efecto, alcanzaron su plenitud hacia (y después de) 1967-1968: «El cine expandido ha de contemplarse también en relación con el contexto y la evolución de la situación política en los años cincuenta y sesenta: por un lado, con las revueltas del movimiento estudiantil contra el poder dominante y opresivo del Estado, y por otro, en cuanto a los envites artísticos que han buscado en dicho período una nueva definición de la noción de arte. Su premisa estética pretendía concienciar al público en cuanto a ciertos refinamientos y cambios de sensibilidad, y acerca de unas estructuras y condiciones de comunicación visual y emocional por otro lado, de manera que nuestro amputado sentido de la percepción fuera capaz de percibir de nuevo. Se trataba, por tanto, de abolir unos valores estéticos viejos y caducos.»⁴

En los ochenta, sin embargo, el cine mismo era percibido como un medio en declive; no solo tecnológicamente. Incluido el cine expandido, cuyo lugar ha sido ocupado crecientemente por el vídeo expandido de las instalaciones y esculturas, acciones y escenografías, murales de pantallas, tracas electrónicas y desparrames multimediales de toda clase. Recuerdo a Raymond Bellour refiriéndose, en no sé que encuentro o coloquio de aquellos años, al anacronismo que percibía en las instalaciones fílmicas en sentido estricto, por la naturaleza mecánica de sus componentes; tan metalúrgicos en el *hardware* (proyectores, bobinas, engranajes...) y perecederos en el *software* (la película y sus perforaciones, empalmes, abrasiones, etc). Para los sitios del arte y sus regentes, la

⁴ VALIE EXPORT, "Expanded Cinema as Expanded Reality", en la revista en línea Senses of Cinema, no. 28, octubre 2003. http://sensesofcinema.com/2003/28/expanded_cinema/

Este texto, ligeramente aumentado, ha sido recogido después en el libro *Expanded Cinema: Art, Performance, Film* (véase la referencia completa en la nota 5).

cacharrería cinematográfica devino un engorro a ahuyentar, y eso se pudo notar en poco tiempo; incluso en instituciones y centros que habían prestado una especial atención a la imagen en movimiento.

Por lo contrario, desde hace unos años asistimos a un aparente *revival* del cine expandido –sea propiamente cine o *paracinemático*– que, a costa de rejuvenecerse, tiene algo de subcultura sucedánea y de frikismo tecnológico. Tal como sucede, de manera más amplia, con la recuperación y reutilización de toda una nebulosa de técnicas y soportes presuntamente arcaicos: películas de 8mm, discos de vinilo (también para el almacenamiento y la reproducción de señales de vídeo), proyectores de transparencias y de opacos, sistemas de vídeo doméstico, sintetizadores analógicos o computadores no tan obsoletos como se cree.

Diversos aspectos son sintomáticos. En primer lugar, la presencia que han cobrado –con regularidad más que esporádicamente– los proyectores de 16mm (pero a veces también de super-8 o de 35mm incluso) y los llamados *loopers*, los carruseles de diapositivas y otros artefactos entre la ingeniería y el bricolaje, en museos, centros de arte, bienales y similares,... galerías incluso. Algo que ha sido propiciado en parte por las querencias y demandas de artistas de renombre –de James Coleman a Tacita Dean– y pujantes o “empujados”.

En segundo lugar, desde el comienzo del nuevo siglo, hay que referirse a una continuidad de manifestaciones entre recapitulativas y prospectivas, con un alcance más o menos vasto de las expansiones audiovisuales. En 2001 abrió el turno *Into the Light: The Projected Image in American Art, 1964-1977*, en el Whitney Museum de Nueva York, donde la curadora británica Chrissie Iles restableció la atención que dicho museo había prestado a las *expanded forms* del cine y el vídeo, de la mano de su antecesor John Hanhardt. En 2004, en el MUMOK de Viena (Fundación Ludwig), *X-Screen: Film Installation and Actions in the 1960s and 1970s* amplió la cobertura a la escena europea, con las omisiones consuetudinarias pero aventurando otras inscripciones no tan habituales (p.ej. el *quasi-cinema* de Oiticica y Almeida). Mark Webber comisarió sucesivamente dos eventos en Alemania, *Expanded Cinema: Film as Spectacle, Event and Performance* en Dortmund (2004) y *Expanded Cinema: Time/Space/Structure* en Stuttgart (2006), ambos con un apetitoso programa de *performances*, proyecciones, charlas y debates; proyecto acompañado por la recopilación de un fondo documental para el estudio del tema.

El proyecto de investigación “Narrative Explorations in Expanded Cinema”, impulsado por la malograda Jackie Hatfield y proseguido desde el colegio Central Saint Martins de la Universidad de las Artes de Londres, ha dado pie a otros encuentros como *The Live Record* (British Film Institute, 2008) y el simposio *Expanded Cinema: Activating the Space of Reception* (Tate Modern, 2009), con el colofón de un libro donde se recogen algunas de las ponencias y otros documentos.⁵ En febrero de 2013, la Universidad de Yale convocó otro congreso, *Expanding Cinema: Spatial Dimensions of Film Exhibition, Aesthetics, and Theory*, de cuyo programa se colige un enfoque altamente académico que ya desató ciertas críticas tras las apretujadas jornadas de 2009 a orillas del Támesis.

De todos modos, si estos datos son significativos de un renovado interés por las expansiones cine-, para-, meta- y postcinematográficas, su prosperidad reside a fin de cuentas en un número respetable de artistas y grupos que ha retomado la cacharrería del cine, las diapositivas y otros instrumentos; los bucles de película tensados

5 David Curtis / A.L. Rees / Duncan White / Steven Ball (eds), *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*, London: Tate Publishing, 2011. Véase también el sitio web <http://www.rewind.ac.uk/expanded/Narrative/Home.html>

en los *loopers* o en el espacio expositivo; las acciones y multiproyecciones que vulneran el plano y el rectángulo de la pantalla, etc.

Vayan unos cuantos nombres recopilados de aquí y de allá, con una trayectoria firme y reconocida... En Estados Unidos, Bruce McClure, el dúo de Sandra Gibson y Luis Recoder, Bradley Eros, Andrew Lampert, Steven Dye, Ben Russell, Zoe Beloff, Joel Schlemowitz o Kerry Laitala. En Canadá, John Porter, y Karl Lemieux en Quebec. En Australia, Dirk de Bruyn y los dúos Abject Leader y Teaching and Learning Cinema (TLC).⁶ En el Reino Unido, Greg Pope y el dúo de Karen Mirza y Brad Butler. En Holanda Joost Rekveld y, en Alemania, Jürgen Reble o la italiana Rosa Barba. En Francia, Christian Lebrat y el grupo Metamkine. En Italia, el Zapruder Filmmakersgroup. En Argentina, Claudio Caldini y Andrés Denegri. En España, el colectivo Crater (que, de nuevo, es básicamente un dúo), Esperanza Collado y, en cierto modo, las fantasmagorías domésticas de Eulàlia Valldosera.

Muchas son las zonas adyacentes, las fronteras permeables y las contaminaciones mutuas por las que el cine expandido –que, ya se ha sugerido antes, muchas veces no es literalmente cine– ni debe ni puede aislarse de otras manifestaciones contemporáneas, desde el momento en que todas ellas se emplazan en una *posteridad* impura (postcinema, postvídeo, postmedia). Los y las artistas que, hace más de treinta años, ensancharon e hicieron estallar la disciplina cinematográfica, a menudo emprendieron luego un rumbo bien distinto; ni que fuera circunstancialmente. Además, abrazaron en gran parte los medios electrónicos. Sin embargo, en algunos casos, no hay demasiadas diferencias entre lo que hacían entonces –con películas, proyectores, etc.– y lo que están haciendo ahora, con herramientas digitales. Y, al decir esto, estoy pensando especialmente en Anthony McCall, Chris Welsby o Ken Jacobs.

Cuando de instalaciones se trata, las imágenes pueden tener a veces un origen cinematográfico y, sin embargo, proyectarse mediante un dispositivo digital a efectos prácticos. En tal caso, en principio sobran los distinguos, salvo que algunos creadores prefieren acogerse a una tradición antes que a otra; quizá con un pedigrí inferior aquella que descartan. Por otra parte, algunas piezas históricas del cine expandido se han adaptado al formato más común del vídeo, con tal de acomodarse a las colecciones museísticas y a exposiciones prolongadas; p.ej. *Shower*, de Robert Whitman, o *Berlin Horse*, de Malcolm Le Grice.

Y habría que preguntarse aún sobre la ubicación apropiada de cineastas como Chantal Akerman, Chris Marker, Peter Greenaway, Harun Farocki, Atom Egoyan o Isaac Julien, entre otras concurrencias asiduas desde el gremio del cine (filas del cine moderno, de autor, de ensayo...) a los feudos del cubo blanco, cada vez más infestados de cámaras oscuras, pantallas iluminadas y bucles perpetuos. ¿No se trata también de una expansión contemporánea del cine, aunque desligada del hilo conductor primigenio del cine expandido?

Por fin, la obstinación con la metalurgia (maquinaria), la física (mecánica) y la química (procesamiento) de la cinematografía es aquello que distingue a estas prácticas del *live cinema* o el *screen art* (ya no digamos de mañas más específicas como el *Vjing* o el *video mapping*), que son en esencia prácticas digitales e incluso sucedáneas, propias de una época de confusión en que el arte ya no quiere anclarse según el medio adoptado.

⁶ Estos últimos con sus *re-enactments*, recreaciones de algunas piezas extremas en el canon del cine expandido, tomadas como partituras a ejecutar de nuevo. Véase <http://www.teachingandlearningcinema.org/expanded-cinema-re-enactments/>

Esto no es cinerama

Otro de los tópicos que se repiten al tratar del *expanded cinema* es el que le confiere una extensión elástica, ilimitada, miscelánea... Al soslayar la delimitación de su práctica, ésta se percibe como un campo abierto a toda clase de ampliaciones y transgresiones en relación al común denominador del cine o, más ampliamente, lo audiovisual. Una indefinición tal no se remonta no obstante al iluminador libro de Youngblood, pese al guirigay aparente de las obras y tecnologías que referenciaba: de Brakhage, Warhol, Snow, Belson y la Odissea-2001 al cine cibernético, el videoarte emergente, las instalaciones y dramaturgias *intermedia*, más las promesas holográficas en colofón. Pero, para Youngblood, la expansión cinematográfica era una metáfora antes que el pretexto para fijar un manual o prontuario. Comparativamente puede decirse que poco se ha avanzado en el estudio del tema.

Últimamente ha predominado una perspectiva que denominaría anglocéntrica; donde "anglo" equivale a decir británica, con un mapa suplementario de referencias que no va mucho más allá de la *Mitteleuropa* germánica. Una perspectiva que distingue dos acepciones bien diversas del concepto de cine expandido. Una, la que se fragua en Norteamérica desde los años sesenta, entregada a una promiscuidad interdisciplinar y multimediática (o viceversa: multidisciplinar e intermediática). La otra, en la senda más atemperada y materialista que habría predominado en Europa desde finales de los sesenta y a lo largo de la década posterior. (Esquema que, sin embargo, pasa por alto otras corrientes diversamente tempranas o tardías, discordantes y hedonistas. En Francia, sin ir más lejos, del lettrismo a la *École du corps*.)

Pero, en definitiva, el grueso del cine expandido habría de contemplarse como una tendencia con rasgos tan propios y definidos como los que pueden hallarse en el minimalismo (no solo en cuanto a las artes visuales se refiere, sino también en la música y el arte sonoro), el arte conceptual y el cine estructural; tendencias que, por lo demás, le son entre bastante y muy próximas. Y, en cuanto a fronteras entre mentalidades, la antítesis Europa vs. América podía funcionar cuando, del otro lado del Atlántico, las referencias eran las voluptuosidades multimediales de los Vortex Concerts, Vanderbeek y USCO (The Company of Us), y de los *happenings*, los *light shows* psicodélicos o, incluso, el *Exploding Plastic Inevitable* de Warhol con The Velvet Underground. No obstante, después de tales hitos, las creaciones expansivas de Ken Jacobs, Carolee Schneemann, Paul Sharits, Tony Conrad, Morgan Fisher o Bill Lundberg se hallarían más próximas del rigor intelectual que se han atribuido algunos de sus colegas en las islas británicas y el continente europeo.

Superada esta controversia, el análisis de las expansiones cinematográficas puede pasar a la taxonomía de sus manifestaciones. No me queda mucho más espacio para extenderme sobre ello pero, con tal de esbozar un "museo imaginario", distinguiré cuatro sendas principales referidas a: (1) la multiplicación de las fuentes de proyección; (2) el acento en el acto performativo; (3) los dispositivos de instalación o exposición del cine; (4) la disección de la maquinaria cinematográfica y la concepción de nuevos artefactos. Áreas a las que podría superponerse un quinto aspecto al que se ha prestado atención creciente, relativo a un concepto de *paracinema* que prescinde de algunos o de la totalidad de los componentes del instrumental cinematográfico, en persecución de su raíz conceptual, molecular o atómica; hasta llegar a un cine inmaterial, ilimitado, total... o todavía por llegar.

Multiproyección – Ideas sobre el formato (fotograma, ventanilla, pantalla) como límite y barrera para el potencial del cine, dieron paso tempranamente a las proyecciones múltiples. En la Exposición Universal de París de 1900, el *Photorama* de los Lumière o el accidentado *Ballon-Cinéorama* de Grimoire-Sanson remedaban, con rodeos de 360° e imágenes de naturaleza fotográficas, a los panoramas decimonónicos. En la década de 1920, el *polycinema* o *cine simultáneo* imaginado por László Moholy-Nagy y la *polivisión* que Abel Gance ha llevado a la práctica plantean otras relaciones, más allá de una continuidad visual, en la proyección triplicada que ambas propuestas pretenden. Y, como ya quedó dicho, en el ecuador del siglo XX proliferan las creaciones de proyecciones múltiples, con brillantes aportaciones del matrimonio Eames, de Vanderbeek con sus *cinemurales*, y el mayor éxito de Andy Warhol: *Chelsea Girls* (1966), donde las bobinas se combinaban originalmente al azar o, mejor dicho, a elección del proyeccionista en cuanto al orden de su proyección y su distribución en un proyector u otro. Algunos formatos de multiproyección han adquirido una normalización relativa, en particular las obras para dos pantallas (*twin screen*). Malcolm Le Grice, que desde 1967 trabajó regularmente con dos y más proyectores, lo atribuye a un motivo tan simple como que las cabinas de proyección estuvieran habitualmente provistas de dos proyectores. Discípulos y colegas de Le Grice en la London Film Coop, se le han unido luego en una tarea de exploración rigurosa del aparato cinematográfico. Tarea incluyente para combinatorias de proyecciones múltiples (de tres hasta seis o más) y con disposiciones diversas en cuanto a los planos de proyección: ya sea sobre una superficie continua y única o, al contrario, sobre pantallas enfrentadas, en acordeón, volumétricas, etc. William Raban, Chris Welsby, Lis Rhodes, Gill Eatherley o Jane Rigby, entre el grupo británico, hicieron obras muy celebradas en este aspecto (objeto de reposiciones recientes, algunas de ellas). Por otra parte, en la misma década de los setenta en la que se produce una eclosión tal del cine multiplicado, el vídeo multicanal iba tomando el relevo para este tipo de exploraciones; entonces, con las imágenes todavía confinadas en monitores. En cualquier caso, la multiproyección pervive en el cine expandido actual como ingrediente común de muchas *performances* e instalaciones, y en la prolongación de las direcciones que siguen a continuación.

Acción/performance – El cine, desde su era primitiva, lleva en sus genes un componente de acción “en vivo”. Sin retroceder tan lejos, el sesgo performativo al que conviene referirse ahora va aparejado con unos brotes iconoclastas y neodadaístas en la segunda mitad del siglo XX. En el marco del lettrismo, Maurice Lemaître quiso superar la *mise en scène* del cine por el de una *séance* al completo: la sesión que enmarca la proyección en un rito social y un espectáculo masivo. *Le Film est déjà commencé* (1951) es una obra deliberadamente híbrida, tal como ha señalado el propio Lemaître, ya que la aspiración de un cine nuevo se halla contaminada por la teatralidad que pretende transformar la sesión cinematográfica en un acontecimiento supremo. Fluxus se prodigó especialmente en el arte de acción y unas cuantas de sus notaciones, instrucciones, partituras y máximas-mínimas se refieren explícitamente al cine. Unas veces en el terreno del cine imaginario-*infinitesimal* dirían los letristas-, tal como sucede con los guiones-instrucciones de Yoko Ono. (Por ejemplo este: “Pedir al público que observe la pantalla hasta que oscurezca”.) Otras veces como una operación de vaciado del cine, que se consuma mediante una negación implícita de la imagen y la pantalla en blanco o mutilada (Nam June Paik, Takehisa Kosugi). Tal como ya se sugirió anteriormente, el *Erweitertes Kino* austriaco de los años 1967-1968 no iba muy a la zaga de las naderías deliberadas de Fluxus, ya que, a menudo, ni empleaba la película pues, como cineastas en ciernes, ni siquiera tenían acceso a una cámara. Si, con Nivea, Peter Weibel parodiaba la infralevedad del filmet publicitario, VALIE EXPORT ejecutó, con *Tapp und Tast Kino*, una de las acciones más

célebres del paracinema, cuya doble y acerada ironía concierne tanto a las ambiciones de un cine total, táctil y 3D, como al culto al busto femenino, en su época representado por la prominencia de las *maggiorate* italianas. Acciones para la sala de cine tradicional, Hans Scheugl ha proyectado un carrito de hilo (zzz: *hamburg special*) y Ernst Schmidt jr, imágenes de cortinas que se abren y se cierran sobre el proscenio y las cortinas mismas que ocultan y desvelan la pantalla. De nuevo Weibel para terminar: en la acción *Exit*, la pantalla fue reemplazada por una superficie de papel de aluminio y, desde detrás de la misma, se arrojaban cohetes y petardos sobre el público desprovisto. Las proyecciones sobre el cuerpo han sido abundantes; p.ej. *Operation* (1967), de Werner Nekes, donde una operación quirúrgica a corazón abierto se proyecta sobre el pecho de un individuo. La dramaturgia de las sombras fue un aspecto recurrente en las acciones del grupo Filmaktion, con Malcolm Le Grice como aglutinante, o en una pieza tan sencilla, a la par que deslumbrante, como *Point Source* (1973) de Tony Hill. En ella el proyector no es otra cosa que una lámpara suficientemente potente como para desbordar por todo el recinto las sombras de una serie de objetos que la envuelven, entre los cuales uno tan británico como un infusor de té. Desde 1965, Ken Jacobs ha trabajado también en el teatro de sombras, combinado con efectos 3D en las performances de su *Apparition Theater of New York* (hacia 1973-1974). Insatisfecho con la cualidad efímera de estos espectáculos, Jacobs se entregó después, desde 1975 y durante más de veinte años, a las *Nervous System Performances*, en las que utilizaba dos proyectores analíticos (capaces de proyectar a cualquier velocidad) y copias duplicadas de películas encontradas, en particular filmaciones anónimas del período primitivo, persiguiendo efectos estereoscópicos basados en el efecto Pulfrich. Otro tipo de tridimensionalidad ilusoria es la conseguida por Anthony McCall con *Line Describing a Cone* (1973) y demás “films cónicos”, obras que en su depurado rigor estimulan la participación lúdica del público. David Dye (*Western Reversal*, 1973), Guy Sherwin (*Man With Mirror*, 1976) y Giovanni Martedì (hacia 1978, con diversas piezas creadas en el acto y con películas cualesquiera) han hecho un uso brillante de los espejos, entre otras interacciones de la acción en vivo con proyecciones unitarias o múltiples. En 1973, William Raban ha hecho de algunas de sus acciones, inteligentes y elegantes manifestaciones de la tautología: *Take Measure* no es otra cosa que una medición proyectada de la distancia entre el proyector y la pantalla. 2’ 45” es otra pieza –bien al contrario, compleja– que se ejecuta en sucesivas jornadas y se modifica con cada una de ellas: parafraseando al propio autor, es un registro del proceso de su propia realización, y recientemente ha sido objeto de una nueva versión en 35mm (ahora titulada 4’22”). Las performances cinematográficas de Jürgen Reble y de Christian Lebrat están más cerca de la alquimia y de las técnicas del cine directo (sin empleo de la cámara), al manipular en el acto mismo de su proyección películas, impresionadas o transparentes, con pigmentos y diluciones químicas. En contrapunto un tanto jocoso, Tony Conrad “cocina”, desde 1973, películas de diversas emulsiones que, una vez preparadas según diversas técnicas y recetas, preferentemente exóticas –al curry, en sukiyaki, a la criolla, en adobo–, son después proyectadas (arrojadas) a la pantalla iluminada por un proyector desnitrado. Actualmente, las facetas performática e instalativa son las más evidentes entre el cine expandido redivivo y muchas de las obras mencionadas no solamente son un referente, sino que han sido ejecutadas de nuevo en diversas ocasiones.

Instalación – Aunque muchas obras y experiencias de cine expandido han sido concebidas para el recinto habitual de una sala de proyección acondicionada típicamente, otras exigencias y circunstancias han trasladado y aumentado sus ámbitos a los espacios de planetarios y otras arquitecturas más o menos singulares, estructuras neumáticas hinchables, espacios urbanos (y suburbanos)... y, por descontado, a los espacios de exposición de las artes visuales. No tanto a los galerístico-museísticos como, en origen, a los espacios alternativos: recintos

a menudo destartados o adecentados mínimamente, recuperados de un pasado industrial por colectivos o asociaciones sin ánimo lucrativo. En este sentido, es muy apropiado que uno de los primeros referentes a mencionar ahora sea el de los *Fluxfilms*, alentados por George Maciunas, quien acarició la idea –solo realizada póstumamente– de proyectarlos en forma de bucles de revestimiento mural (*film wallpaper*) en exposiciones de grupo. Esta concepción del bucle o proyección continuada de una longitud de película mayor o menor es fundamental para la instalación fílmica propiamente dicha. Aunque no la única, ya que algunas instalaciones son de naturaleza *para-* o *pseudocinematográfica*. Algunos artistas de filiación letrista, entre los cuales Roland Sabatier, han realizado escenografías o distribuciones de objetos donde, tal como sugiere una obra del recién mentado, *Le Film (n')est (plus qu') un souvenir*. De otra manera, los *Yellow Movies* de Tony Conrad, fechados en 1972-75 y que sigue exponiendo en la actualidad, no son otra cosa que falsos lienzos-pantalla untados de pintura barata, que amarillean progresivamente según corre el tiempo y siguen expuestos a la luz. El malogrado Paul Sharits realizó en los años setenta algunas instalaciones extraordinarias, que denominaba *locational pieces*, expandiendo en el espacio su dedicación al “drama supremo” del material fílmico (sus fotogramas, perforaciones, erosiones, etc). Takahiko Iimura realizó otras instalaciones que también eran una exposición del dispositivo y el medio en sí, partiendo de unos elementos básicos y binarios: películas transparentes y opacas, a veces con incisiones verticales u otras manipulaciones elementales; bucles de película atravesados en el espacio y una presencia siempre ostensible de la maquinaria. Michael Snow, con *Two Sides to Every Story* (1974) hizo una pieza de simetría engañosa, con sendas proyecciones en plano y contraplano, inabordables de un solo vistazo al distribuirse a un lado y a otro de una pantalla suspendida en el centro del espacio. Más hechizantes, aunque igualmente rigurosas, las instalaciones de Bill Lundberg constan de proyecciones unitarias o múltiples sobre muebles, objetos o figuras recortadas, que representan situaciones cotidianas o incluso próximas a una comedia de situación. Instalación paracinematográfica en un espacio público, el *Masstranscope* (1980) de Bill Brand se halla en una estación abandonada en la red del transporte suburbano de Nueva York, pero es visible cuando la atraviesan los trenes, tras haber sido restaurada recientemente e incorporada a la colección de la MTA (empresa pública del transporte metropolitano). Tras sus conos de luz proyectada, Anthony McCall emprendió otros proyectos de evolución más lenta y con tiempos crecientemente dilatados, hasta alcanzar un extremo *para-* y *postcinematográfico* con *Long Film for Ambient Light* (1975, con una duración virtual de 24 horas). Y para regresar, cerca de veinte años después, a una práctica renovada de lo que ahora denomina *Solid-Light Works*, donde el soporte y la maquinaria del cine han sido reemplazados por un instrumental digital y tan inmaterial como las ondulaciones lumínicas que McCall moldea en sus nuevas instalaciones.



En las historias del cine, la rivalidad advenediza de la televisión en los años cincuenta suele justificar la implantación de los formatos cinematográficos de pantalla ancha, así como el auge de otros sistemas de espectacularidad superior. En 1952 el mundo asistió a la presentación del Cinerama, consistente en tres proyecciones sincronizadas que formaban una imagen continua –si bien con costurones visibles– sobre una pantalla de hasta 600 m² y con un arco de pantalla de 146°. El público de la época podía sentir el vértigo de un recorrido en montaña rusa o, diez años después, la zozobra de un descenso en canoa por aguas bravas. Las náuseas estaban muy logradas.

La acometida del cine expandido es otra historia. Una subhistoria que se desarrolla al mismo tiempo que empieza a escribirse otra, en la encrucijada transtecnológica del vídeo y los metamedios digitales que le fueron ganando terreno. El cine y su sombra (aquello que, sin llegar a serlo, lo pretende o lo rebasa) han afrontado entonces la experiencia de sus límites. Y ha sido preciso bordear su muerte para que renazca de nuevo. Ni que sea como otra cosa.

noviembre 2013

Soinu eta
multimedia
instalazioak



Instalaciones
multimedia y
sonoras





Memoria Petrea

XAM (Xabier Apestegui Murchante)

Através del uso tanto de nuevas tecnologías como de otras más tradicionales, se inicia un proceso basado en la experiencia personal, para reflexionar sobre la memoria, los recuerdos, la presencia y la ausencia de registros, lo efímero, lo eterno.

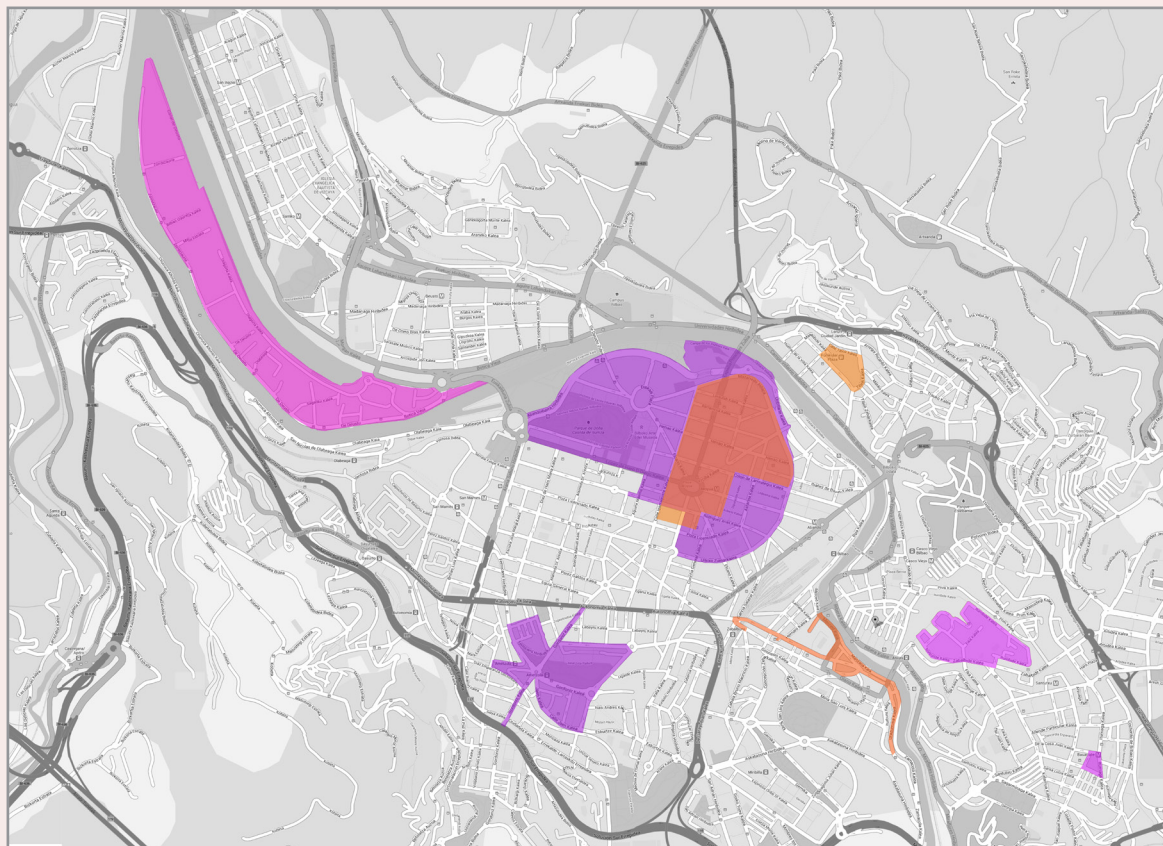


Oihane Sánchez Duro

Anamnesis

Anamnesis nace de un proyecto de carácter afectivo que engloba el mapa de los territorios culturales de Bilbao. Este mapa tiene por objeto generar una postura crítica en el receptor de la obra a partir de la contraposición y comparación de la recogida y exposición visual y estética de los datos extraídos de los circuitos artístico-culturales detectados en la ciudad de Bilbao: el circuito del arte oficial, comprendido en el centro de la ciudad; y el circuito del arte que emerge espontáneamente, impulsado sobre todo por colectivos de artistas, cooperativas y empresas dedicadas al arte y la cultura, asociaciones de vecinos,... que circunvala el primer circuito.

Mediante la contabilización de cada individuo, las zonas coloreadas en el mapa muestran el tránsito de personas que sucede en ellas. Así, las zonas más violáceas son las que menos tránsito o actividad tienen, en ese intervalo de tiempo, en comparación con las más rosáceas, anaranjadas,...



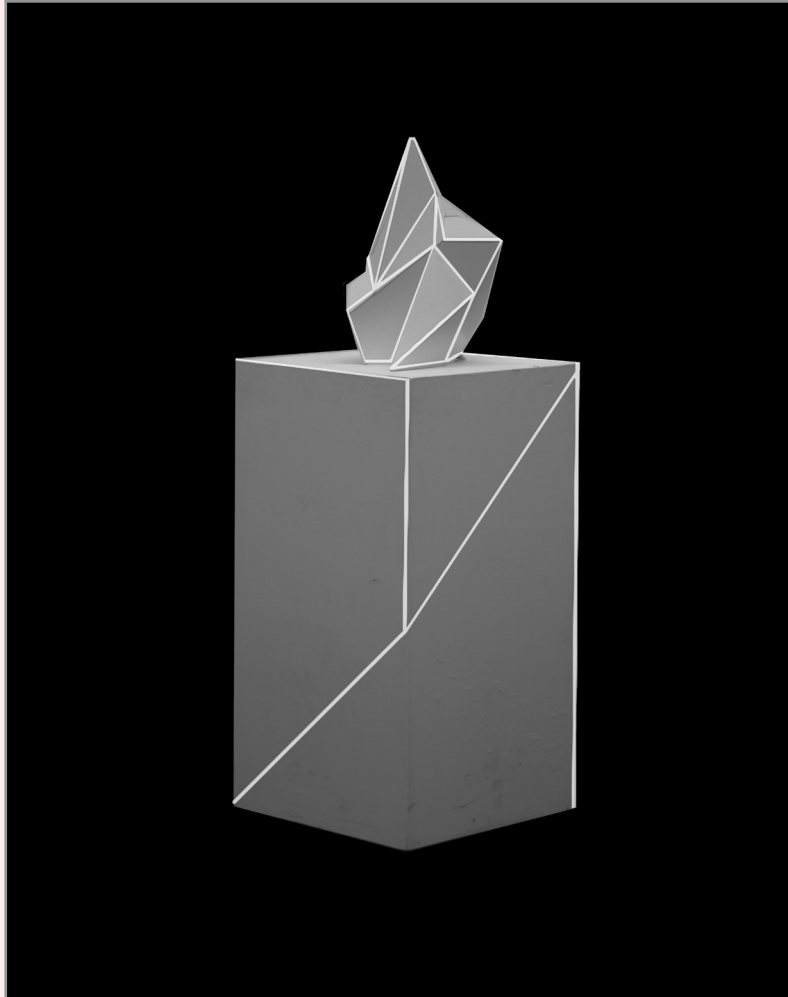


No ID

Mauricio Martín Marín

A través de esta instalación de video-mapping trato de explorar la conexión entre lo sonoro y lo visual desde mi interés por lo espacial, la línea como elemento constructivo y la geometría.

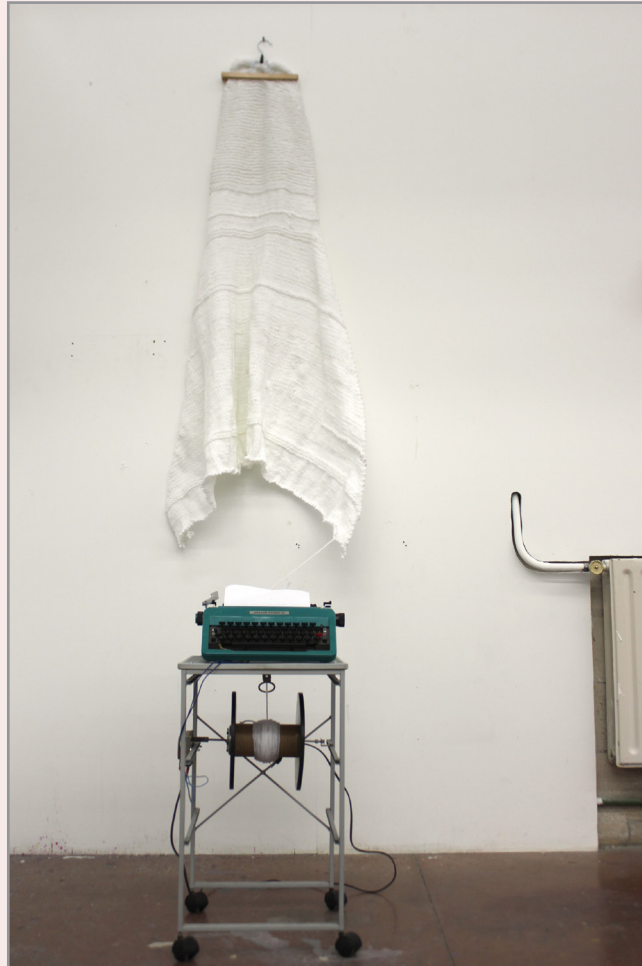
"No ID" es al mismo tiempo animación, experimentación sonora y articulación de los planos de una manera deconstructivista.



Mar de Dios

600m 2min

600m es a la distancia a la que se encuentran las viviendas actuales de mis padres después de su divorcio. Trazando en un mapa los seis diferentes recorridos posibles entre los dos puntos, los recorro cámara en mano, resultando no ser 2 minutos el tiempo estimado entre las dos viviendas. Paralelamente tejí una pieza de 600 metros de lana blanca. Este pieza está conectada a un mecanismo que construí usando una máquina de escribir (que una vez fue objeto de disputa entre mis padres). Una vez conectada, la máquina lentamente deshará la pieza de lana mientras los seis videos que gravé estarán siendo proyectados.





Albedrío

Agustín Abrisketa Barruetabeña

Concebida como una instalación, en "Albedrío" es el espectador el que realiza la acción principal, el que da el impulso iniciático hacia el recorrido orientado pero no preestablecido de los objetos flotantes, desencadenado con él toda una amplia gama de sonidos, consecuencia directa y audible de las opciones que la fuerza impulsora ha provocado.

Existen dentro de esta obra múltiples recorridos posibles, tantos que se pueden confundir con la sensación de libertad, pero que al producirse dentro de un espacio finito y bajo unas condiciones determinadas de antemano se convierten en variables aparentemente infinitas traducibles en sonidos, a primera vista todos diferentes, pero realmente tan finitos y limitados como las posibles elecciones que conforman nuestra libertad.



Sandra Alcalá Senosiain

1-195 Bandera-S

Las banderas forman parte de nuestra cultura. Las asumimos como propias. Nos identificamos. Las rechazamos. Nos dividimos. Fabricamos fronteras. Restringimos el paso. Nos alejamos. Nos enfrentamos.

A partir de telas de colores, se van formando las banderas de los países del mundo. Cosiéndolas entre sí, se les da un significado de unión, para luego desteñirlas. La acción requiere de la participación activa del público. Las banderas, colgadas desde un balcón a modo de pancarta reivindicativa, son atentadas mediante disparos procedentes de pistolas de agua rellenas de lejía. Disparos que destiñen y las dejan cada vez más vacías de color y significado.

Al final las banderas se sumergen en lejía para crear una bandera única y blanca. Una bandera unitaria que representa la paz y la libertad.

La acción queda registrada en un vídeo que se proyecta una vez terminada la acción sobre el resultado de la bandera desteñida, pasando a un estado de impregnación por la proyección de la propia acción.

Uniendo así pasado y presente.





17+5+6 días en mi cama

Cristina Lizarraga Iñarritu

Trabajo introspectivo acerca de la poética de la casa. Una lámpara trenzada con 28 bombillas (17 apagadas + 5 contienen sangre + 6 encendidas), que nos habla de los 28 días del ciclo menstrual (17 días de menstruación + 6 días de ovulación); un colchón rajado y cosido que sugiere el sexo femenino: juntos recrean el espacio de la habitación, la intimidad y la dualidad entre lo femenino como condición de aprisionamiento o liberación. La instalación adquiere cierto carácter metafórico a través de la utilización de material industrial para hacer alusión a lo orgánico.



/A//s//k//o/

Elizabeth Olazar Bilbao

La sociedad insaciable en la que vivimos está llena de reglas, normas y categorizaciones que nos indican cómo es la manera correcta de proceder, tanto en los modales al comer como en las modas al vestir. Herramientas que propician un orden al caos intuitivo en el que el gusto a veces se regodea, perdiendo así su moralidad y condenado por el disgusto de los demás.

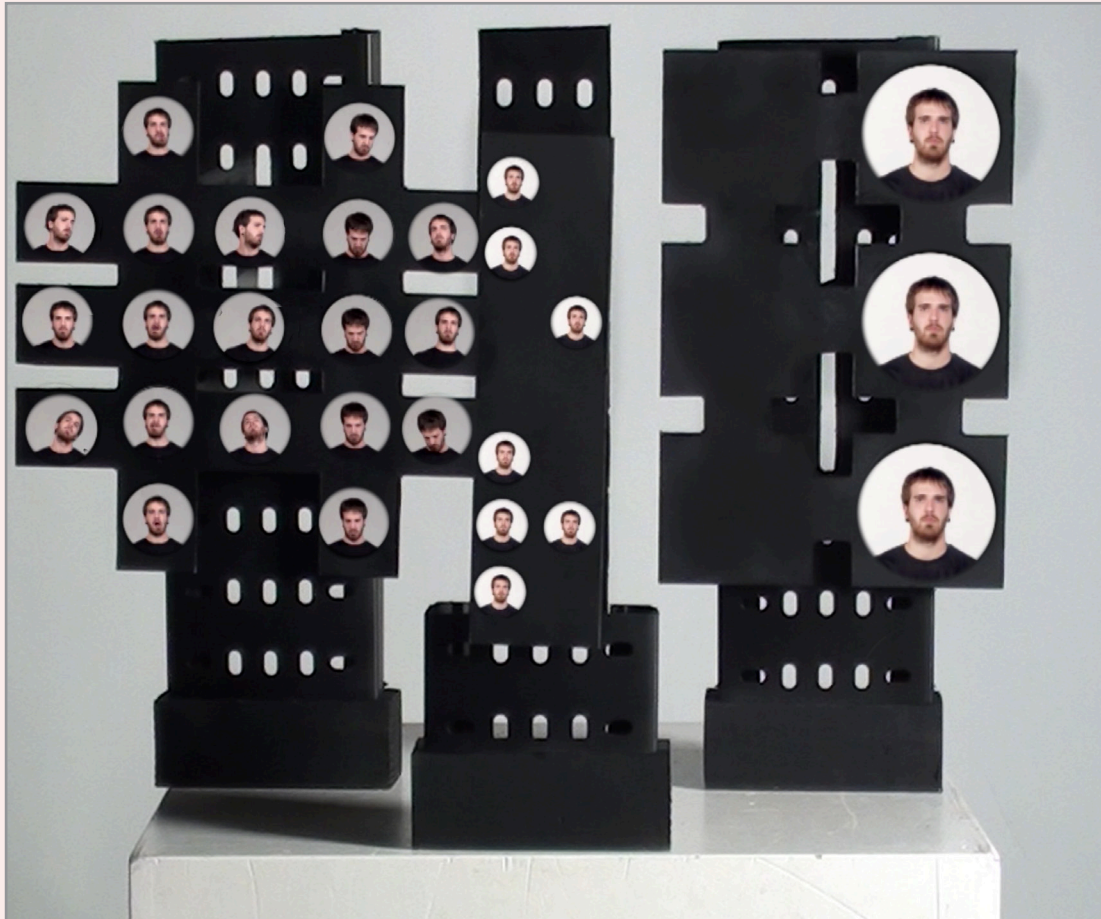
Si pareciera indecoroso en algún momento esta pieza creo que se puede deber a que de momento no está situada donde le corresponde, una pared en la que pueda ser proyectada; la escala creo que podrá más que los juicios moralmente y culturalmente ya establecidos. El loop como formato hace también que se perciba de otro modo.



**G.!****Oier Gil Zapirain**

Bideo instalazio honetan, taldean borrokatzearen beharra azaltzen da. Ideia, pentsamodu eta jarrera desberdinen artean adosteko beharra nabarmentzen da, jendetzaren artean puntu komunak ateraz denok norabide berean borrokatzeko dagoen beharra azaleratuz.

Idea, pentsamodu eta jarrerak, persona baten gorputzaren mugimendu desberdinen bidez irudikatzen ditu proiektuak. Hiru estrukturetan sailkatuz, adostasun prozesua Led estetikadun proiektzio baten bidez adierazten da. Bukaerako ideia Braille hizkuntzan irudikatzen da, puntu desberdinen artean logika bat adosteak dakarren emaitza zentzudunaren lekuko.



Nidificadora

Xabier Dobaran

Tras un proyecto anterior "HABITAR". Surge la necesidad de mecanizarse, la maquina como compañera de viaje, apéndice que facilita la acción, simplificándola, llevándola hacia lo abstracto si se quiere, pero conservando la esencia, aquello de recorrer el terreno, de vivirlo, de dejar huella, de construir. Pero esta vez de manera mas directa, de una forma mas rotunda, a todo color y mas rápida, similar al mundo que nos rodea. Y es que hace ya muchos años que son las maquinas las que construyen el entorno, las que lo marcan, las que lo hacen habitable quizá.

Escapar del mundo, desorden ordenado, laberinto. Buscar la puerta de la construcción de Dédalo y cual Teseo enrollar el hilo que nos conduce hasta ella, pero parece que esta vez el hilo es largo, ¿tal vez no hay salida? Tal vez lo trascendente es el camino, nunca la meta fue lo importante. Lo importante es participar, crecer, estar vivo y saberse vivo. Construir. HABITAR.

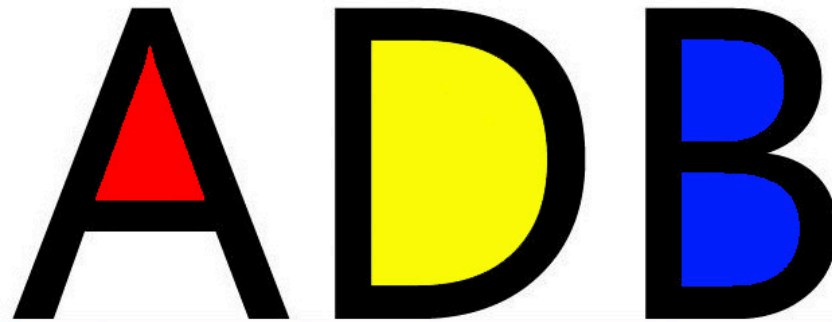




BRICKWORKS

ADB "Amantes de lo bello"

ADB "Amantes de lo Bello" somos una asociación que busca el reconocimiento de lo que consideramos una nueva corriente que amplía las barreras del arte contemporáneo y que denominaremos a partir de ahora como "BRICKWORKS". Presentamos en esta exposición una muestra de este tipo de trabajos, tomando como ejemplo algunas piezas instaladas en el municipio cántabro de Castro Urdiales. Este punto de información no solo ofrece constancia de la existencia de estas propuestas sino que quiere llamar la atención del público, en un contexto artístico como este, de sus indudables valores estéticos así como de su íntima conexión con el paisaje de la zona. Agradecemos a Ane Rodríguez zaitegui la cesión de su espacio expositivo.



Asociación de amantes de lo bello



Andrónimos

Leonardo Burge Badiola
Berta Escalas Barnils

En esta misión imaginamos espacios silenciosos vistos desde perspectivas desordinarias. Pensamos en vosotros, aletargados. Recomendamos desautomatizar la realidad inmediata, inventando nada.

Proponemos acciones privadas e íntimas que se refractan en lo externo y superficial. Estas son nuestras pretensiones sociales, pero desde aquí dentro decidimos no dar explicaciones de nada a nadie.





HANDLE WITH CARE I

Laura García Edo

Instalación interactiva, sonora y visual.



Fotografía

Argazkilaritza





Where Love Happens

Se trata de una selección de veinticinco fotografías. En ellas, no se habla de personas, sino de lugares. Algunos nos remiten a lo inmediato, lo pactado. Otros, a la libertad e inmediatez que proporcionan.

Ander Gómez Miranda



Espacios (2013)

Esta obra se compone de dos fotografías, pertenecientes al Trabajo Fin de Grado (TFG), titulado "ARBEIT. Reflexiones en torno a la naturaleza del esfuerzo y del trabajo..." Estas fotografías muestran de alguna manera lugares de trabajo sin la presencia directa del hombre, a consecuencia del alto desempleo del país. Una de ellas muestra el interior de un taller de producción industrial, mientras que la otra muestra el exterior de una cantera.

Iñigo Garatu



99999 km

Otra forma de vivir, cada etapa un lugar diferente, la vida como un largo camino por recorrer y cuando llegamos al final, volvemos a empezar.

"Todavía nos quedaba mucho camino. Pero no nos importaba: la carretera es la vida."

Jack Kerouac

Nagore Fonseca Vázquez



Stonehenge

"La mirada se ha convertido en una función más del aparato digestivo y no distingue ya entre una Guerra y una Olimpiada, entre un Campo de Concentración y un Parque Temático, entre Abu Ghraib y el Carrefour. Esta triple presión reduce todos los acontecimientos, invirtiendo el modelo del juicio y el del amor, a puros gags visuales, los homogeneiza en esa satisfacción circense cuya expresión más pura, casi insuperable, es el derribo de las Torres Gemelas, consumible ad libitum gracias a la televisión. Y convierte al mismo tiempo la mirada del consumidor (o del espectador) y la del piloto de bombardero en una misma mirada, por su calidad y su poder destructivo: miradas, en efecto, que sólo miran la desaparición de los objetos y para hacerlos desaparecer. El capitalismo es material y subjetivamente un nihilismo."

Santiago Alba Rico

(www.elviejotopo.com/web/archivo_revista.php?arch=982.pdf)

Telmo Basterretxea Seijo





Niebla

Los segundos que se han dedicado a atrapar una escena no se volverán a repetir nunca de la misma manera, y solo quedará el recuerdo reconstruido mediante la fotografía que se confundirá al pasar el tiempo con la realidad.

En mi proyecto el tiempo está suspenso, la pregunta "¿cuándo?" se vuelve ambigua, y solo es posible imaginar lo que podría haber ocurrido después. Como si hubiera una niebla que difuminara la realidad.

Consciente o inconscientemente se ha elegido ese instante para fotografiar y convertir la realidad en una imagen donde el movimiento no existe, la vida está pausada y la observamos como si en ella se construyera lo que cada uno querría que pasara.



Sara Berasaluce Duque

BARRIA 6 ("Hora de juegos", "Con plátano frito", "Gero arte república", "Uno más. Uno menos", "Carmina" y "La firma y el beso")

Esta serie fotográfica comienza con el regreso a una casa vacía. Un espacio con cualidades, con capacidades simbólicas y por tanto, también poéticas.

La casa como símbolo del habitar humano nos acerca una serie de indicios que aparecen como huellas en el olvido, como heridas en el tiempo que no han sabido curarse y que enfatizan ausencias de imágenes que se desvanecen.

El primer contacto ofrece la visión secreta de una realidad que se disipa con el tiempo y que, entreabierta, proyecta la extensión de los cuerpos que lo ocuparon.

Son cicatrices de recuerdos que habitan el espacio, voces mudas en los ecos de un silencio que no deja de sonar.

Residuos de identidades que permanecen en el registro.



María de Viana



S/T (Azkorri PLAY)

La obra *S/T (Azkorri play)* es el registro de una intervención performativa de ciertas localizaciones con el *estandarte play*, que permite la reactivación temporal de los espacios en desuso en los que se ubica. Además presenta la fotografía como ese instante previo a la reproducción de cualquier video, el fotograma congelado, ayudándose del soporte que se asemeja a una pantalla. El play actúa como protagonista en el paisaje y como activador de la obra/espacio.

Jon Ander García Benítez



Londinium

Edificios en contrapicado.

Eraikinak kontrapikatu.

Eduarne Urizar





Mi madre fuera de casa

Maria Benito Piriz

—¿Manu?

—Ahora se ha pasado a la cerveza de 1926, tostada Galicia. Antes caña, según qué hora; después de comer, un café con chupito de hiervas, pero poquito eh!



Foto proyección

Argazki proiektzioa





Puedo matar

Rakel Carrero López

Tras un proyecto anterior "HABITAR". Surge la necesidad de mecanizarse, la maquina como compañera de viaje, apéndice que facilita la acción, simplificándola, llevándola hacia lo abstracto si se quiere, pero conservando la esencia, aquello de recorrer el terreno, de vivirlo, de dejar huella, de construir. Pero esta vez de manera mas directa, de una forma mas rotunda, a todo color y mas rápida, similar al mundo que nos rodea. Y es que hace ya muchos años que son las maquinas las que construyen el entorno, las que lo marcan, las que lo hacen habitable quizá.

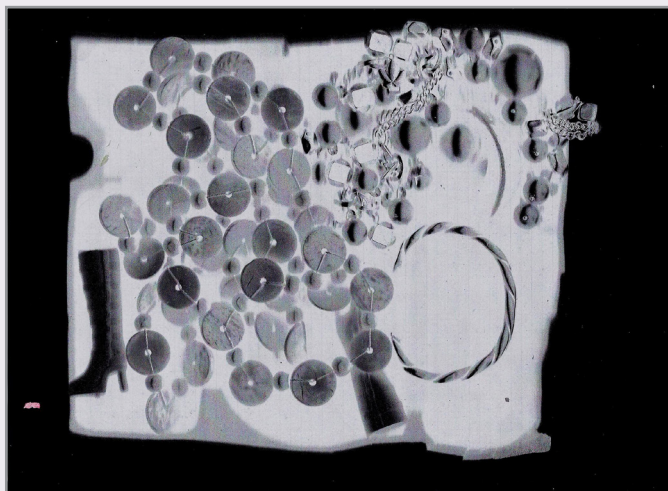
Escapar del mundo, desorden ordenado, laberinto. Buscar la puerta de la construcción de Dédalo y cual Teseo enrollar el hilo que nos conduce hasta ella, pero parece que esta vez el hilo es largo, ¿tal vez no hay salida? Tal vez lo trascendente es el camino, nunca la meta fue lo importante. Lo importante es participar, crecer, estar vivo y saberse vivo. Construir. HABITAR.



Escanografías

Kristina Urizarbarrena Marín

Se trata de cinco escanografías de objetos personales, con diferente valor nostálgico, recuerdos, situaciones, experiencias... tanto malas como buenas. He organizado estos objetos y mediante el escaner, la luz y la oscuridad, he ido creando diferentes encuentros entre ellos, algunos con movimiento y otros estáticos. Como resultado, obtengo estas imágenes donde los objetos adquieren un significado diferente.



Desvestidas

Ana Albarrán Reyero

Este trabajo habla sobre la sociedad oriental y su denigrante comportamiento hacia las mujeres. Para ello se hace alusión a un símbolo tan conocido a la vez que criticado, el burka. Este es un elemento que representa una sociedad machista, en la que no se respetan los derechos de las mujeres.

En estas imágenes se hace la acción contraria, es decir, en vez de cubrir sus cuerpos y solo dejar descubierto los ojos, las modelos han sido desnudadas y se las ha colocado un pañuelo en los ojos.

A la vez hay un juego de superposición de imágenes con chicas desvestidas, para enfatizar aun más la idea, y crear una imagen más potente.



Bizi-lekuak / Habitaciones

Nora Mugarza Salegi

Nora Mugarzak intimitatearen mugak aztertzen dihardu bere azken urteko lanean. Bizi espazio propioaren bila zebilela sortutako ezinegonetik jaio dira argazki hauek. Paisaiaren handitasunaren magalean sentitzen duen babesetik, zenbait logelek duten hoztasunera hurbiltzen gaitu bere obrak.





Ilunabarra

El atardecer perfecto está, donde nosotros queramos verlo.

Verónica Villa



Cuerpos pictóricos: El cuerpo como lienzo

“Cuerpos pictóricos: El cuerpo como lienzo” Es una serie de fotografías de retrato en las cuales se muestra a diferentes personas que han sido convertidas en lienzos vivientes. Así, la pintura y los dibujos trazados sobre la piel se mueven y cambian con el sujeto que los porta.

Miriam Gullón Rodríguez





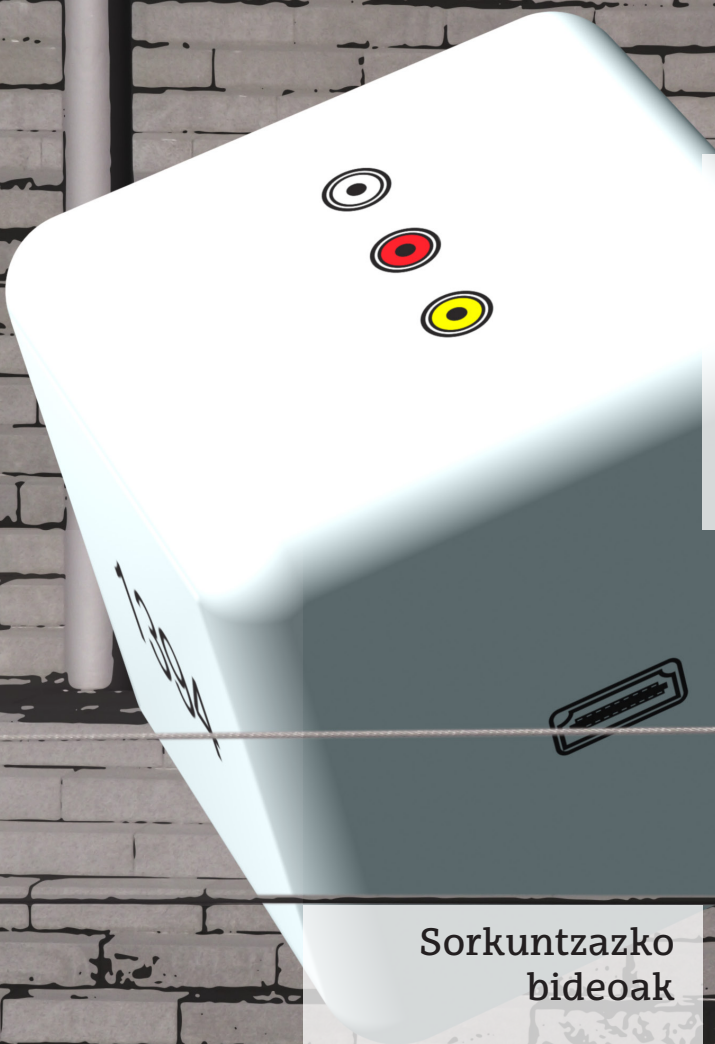
Transition

Las representaciones de hechos históricos, como puede ser una clásica pintura de Goya "Dos de Mayo de 1808 en Madrid" (también conocida como "La carga de los mamelucos" (1814)) cuentan con los filtros por los que se ven obligados a pasar a la hora de presentarse subjetivamente. Asimismo esta imagen procede de un documento digital como es el video, emitido como un documental de sucesos bélicos en la televisión pública, surge la inmortalización de un fragmento mediante una fotografía; una instantánea. Mediante otra serie de filtros la imagen toma cambios en el balance de contrastes y colores, los píxeles se hacen visibles. Finalmente toma otro formato de presentación, como elemento estético.

Son muchos los medios que ha transpasado esta imagen para llegar a poder representar un mismo resultado (en cuanto a contenido temático se refiere).

Maite Mentxaka Tena





Videocreación

Sorkuntzazko
bideoak

Jorge Manuel López Ruiz

Appropriation

Appropriation es una reflexión sobre el espacio expositivo y sobre el proceso de legitimación de la obra artística. Consiste en una exposición ficticia; un espacio abandonado es intervenido únicamente con pequeñas chartelas que deciden qué es una obra y qué no a partir de lo que se encuentra en el propio espacio, objetos encontrados en la sala, así como de los restos de actividad allí acontecida (pintura, manchas, colillas).

En mitad de la sala, un vídeo explica de forma irónica el proceso de legitimación de la obra artística, conjugando la narración informativa con imágenes de la sala y arrebatándoles la consideración artística antes otorgada. Se genera así un discurso entre la sala, los objetos y la transformación que sufren al ser tratados como objetos artísticos. Un discurso en el que el video juega (también) un papel determinante.



tales como dibujo, pintura, escultura



Beñate Barandalla

Consumismo (2')

El consumo a gran escala en la sociedad contemporánea compromete seriamente los recursos naturales y el equilibrio ecológico. Hoy en día el consumismo ha subido notablemente. Ya que la gente solo piensa en consumir, consumir, y consumir. Mediante este montaje he querido plasmar esa idea de la sociedad consumista y criticarla.



Braulio Ramos Moreno

de-construcción espacial

La obra gira entorno al concepto de espacio y como este puede construirse o de-construirse para formar nuevas situaciones donde las sensaciones visuales sean diferentes y donde el nuevo espacio creado tenga su propia atmósfera. El video es un ascensor subiendo y bajando donde se ha utilizado el recurso de la imagen especular para potenciar los elementos que hay en la escena y resaltar la estética industrial de los materiales con los que está construido este ascensor. Es interesante la sensación que se crea de movimiento y de profundidad ya que el video inicial fue grabado con un plano en total contra picado y en el video final el movimiento del ascensor parece desplazarse horizontalmente. El nuevo espacio creado tiene lo mismo de real que de irreal.



Laura Luengos Caselles

Vestirse desnudándose

Vestirse desnudándose es una videocreación basada en la repetición de un mismo comportamiento. Hablamos de mujeres desnudándose al revés, no vistiéndose sino desnudándose al revés, es como una simbiosis entre el cuerpo desnudo y el cuerpo vestido, y creé un juego en el que las mujeres no acaban nunca de desnudarse al revés. Para la realización de este proyecto conté con sonidos y videos de archivo, con los cuales generé un discurso diferente y personalizado.



Andy García Vidal

I PUT A SPELL ON YOU

Esta muestra plantea una búsqueda hacia una propuesta audiovisual de carácter no-racional a través de la estricta corporeidad formal de la imagen, el sonido y el movimiento.

Mulos, asnos y caballos protagonizan esta extraña y decadente visión, pero también poética, de una vida dedicada al trabajo.

La obra confrontará una visualización de lo rural a una sonorización electrónica-espacial, con idea de crear un juego de contrastes, como un suceso extravagante que empieza cuando estos animales "suenan" sin motivo.



Beatriz Fuentes Tato

La Jaula Dorada

Durante mucho tiempo, el matrimonio y el hogar eran el sueño de muchas mujeres, un sueño que en algunos casos se convertía en una pesadilla de la que resultaba difícil escapar, debido a la presión del entorno familiar y de la sociedad en general.

El miedo, la frustración, la soledad, el desamor, convierten la acogedora casa, ese lugar donde aparentemente deberían sentirse más seguras, en una opresiva jaula dorada.

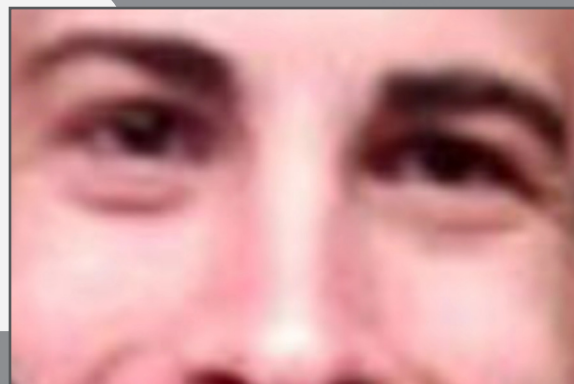


Lo Siento I Lance Lundsten

Vídeo que utiliza el medio audiovisual para crear un tiempo de convivencia entre el espectador y el autor con Lance Lundsten.

Este trabajo es la primera parte de un proceso de investigación abierto ("Lo siento") que se orienta en varias vertientes muy distintas: la utilización del medio audiovisual para crear espacios de relación, la revalorización de la economía de la imagen y la victimología por cuestiones de identidad sexual como propuesta para una nueva iconografía de "lo San Sebastián".

Jaime Mañas Ruiz





on se reveillera



El libro sobre Felice Orsini empieza así: oui, on se reveillera. Victor Hugo (sí, nos despertaremos) – pero en él, realidad y ficción eran uno. William Thomas estaba muerto – sucedió en la oscuridad – isolate the enemy – she lost control, again – que somos libres y salvajes – prometiste ir hasta el fin. Al fin de la noche, sí – (todo o nada) y arrojar dinamita hacia el infierno, sabiendo que es así nuestro final.

Sandra Amutxastegi

Painting Videoworks

Lan honen azken emaitza, lau minutuko bideo bat da, eta bertan ikusten ditugu landutako gaiak. Alde batetik, pintura hutsa izango dugu, zuria eta beltzaren arteko nahasketak, beti ere irudietan margoaren plastizidadea ikusten delarik. Honekin pinturaren presentzia indartsuagoa izatea lortu nahi dut, alde estetikitik begiratuz, lanaren zati garrantzitsuenetako bat delako.

Pintura hutsaz gain, kartelak pintatzearen prozesua ikus dezakegu. Honen funtzioa dokumentalaz aparte, pintura eta ekintzaren arteko lotura egitea da. Bestalde, hiriaren presentzia dago obran, eta pinturak bezala bi funtzio garrantzitsu betetzen ditu. Alde batetik, funtzio estetikoak, geroago karteletan ikusten den bezala, etxeen masifikazioak sortzen duen efektuak, gaurko hirien errepresentazio gisa, erakartzen naudelako. Beste aldetik, ekintzaren eta obraren zati baten marko izatea da, berriz ere pintura hiria eta ekintzaren arteko lotura eginez. Azkenik, ekintza da bideoaren korapiloa askatzen duena. Ekintza hau, kaleko erakusleio batean, honen neurriko kartelak itsastean oinarritzen da, alde batez hiria bera, artisten lana erakusteko toki posiblea bihurtzen da, eta bestetik, kaleko jende guztiak ikus dezakeelako.



Autorea:

Daniel Azpitarte Pardo

Laguntzaileak:

Peke, Giulio, Asier,
Jontxu, Manu, Ibon,
Guille eta Juanka





Videoanimación



Animaziozko
bideoak

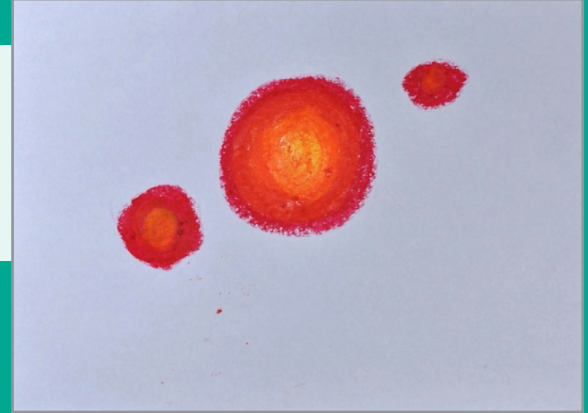




Mónica Plasencia Santos

al ritmo

Una sencilla animación de líneas de color que bailan al ritmo de la música. En ella da lugar una metamorfosis realizada mediante una especie de escritura automática de la autora, influenciada, eso sí, por los primeros animadores de nuestra historia conocida.



Arka Devbil

Suburbia

Suburbia es una animación que tiene como objetivo mostrar las dos formas opuestas que conviven en cada individuo. Por un lado, la luz, la bondad, lo duradero y por otro el mundo contrario, el de las sombras, la crueldad, lo efímero.

De alguna manera nos lleva al mundo de la infancia, de la vulnerabilidad, donde los niños son esponjas del mundo que les rodea, de ahí los elementos políticos y éstos con fines de manipulación.



Leire Martín Rincón

El ciclo

Recorrido en el que diferentes formas se van metamorfoseando a partir de una esfera, creando un ciclo continuo.

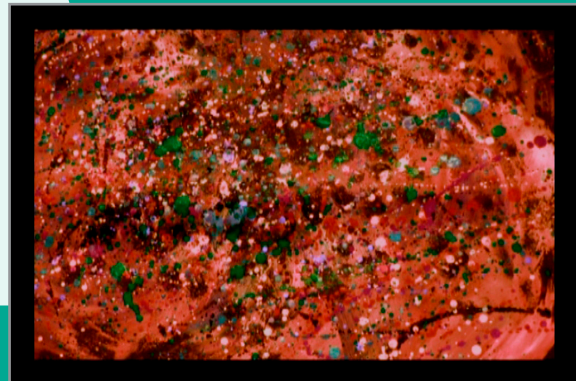


KAOPTIKA

La obra se trata de una animación en la cual se observa el proceso de creación de un dripping; técnica pictórica que se desarrolla por una abstracción gestual. El lienzo acoge pintura, previamente seleccionada por el artista para crear su obra, de una forma desenfadada y creativa, dando lugar a expresiones plásticas libres y espontáneas.

A la animación le acompaña música original; compuesta e interpretada por el propio artista para la ocasión, creando por ello, una obra audiovisual de íntegro cuño personal.

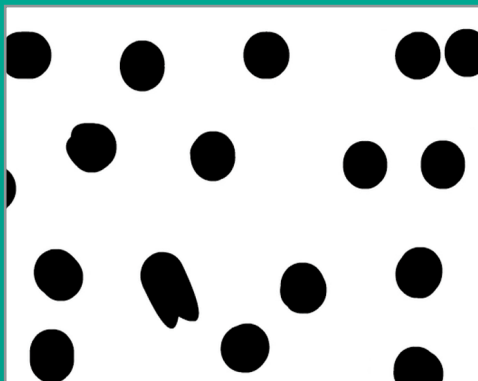
Luis Borlaff de las Heras



Estanis Conella

Animación sin título 2

Un círculo ocupa el lapso entero del ritmo y de la pantalla.



Amaia Zuriarrain Cabrera

tiroketa

Animazio experimental honetan, Toccafondo artistaren lanean oinarritu nintzen. Obra hau egin ahal izateko, Clint Eastwood-en pelikula zati bat izan zen aukeratu. Hau, eraldatu eta berreraikia izan zen, fotogramaz fotograma irudi bakoitza akriliko pinturarekin eraldatuz. Musika, Enio Morricone-ren soinu banda dugu, irudiaren antzera eraldatu eta berreraiki ondoren.

Lan honetan, grafismoak hartzen du garrantzia eta 3 kolore dira nabarmen: Txuria, gorria eta beltza. Bizitza eta heriotzaren koloreak ditugu, non obra honetan heriotza dugun garaile. Emaizta 1 minutu eta 27 segundoko rotoskopia bat dugu.

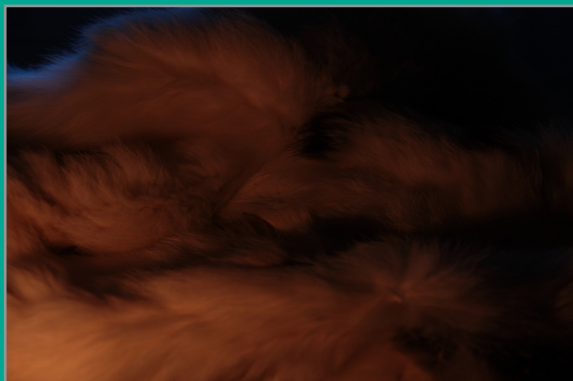




EGO. Recorridos diversos

Animación creada a partir de la toma de muchas fotografías. En ella, se muestran desde un punto de vista subjetivo, enfocando al suelo y a los pies, los diferentes recorridos que realiza una persona en su rutina diaria.

Iñigo Garatu



Maider Véliz

lehileak

Argia, larrua eta mugimendua bizitzaren ardatz indartsuak dira eta, ia konturatu gabe, hiruak bertan sartu eta nahastu ditut hiruei koherentzia bat emanez; testura bat bilatuz. Modu abstraktu batean,

animazio hau animazio abstraktua delako, film esperimental, eta zer edo zer sumatzen da baina ezer ikusi gabe. Lan oso lasaia da, nahiz eta bisualki oso potentea izan.

Gelditasuna, lasaitasuna, berotasuna eta bakea transmititzen du. Lan hau zure barnearekin lasaitasuna eta bakea ematen dizu eta ikusten duzun bitartean, bertan agertzen diren testurak ukitzea gogoia ematen dituzu.

Luz, piel y movimiento, estos tres elementos son importantes en la vida, y casi sin darme cuenta los he incluido y mezclado hasta darles una coherencia; buscando la textura. De una manera abstracta, pues esta animación es una animación abstracta, experimental, y se intuye algo, pero no se sabe el qué.

Transmite quietud, calidez y paz. es un trabajo que te transmite tranquilidad contigo mismo y te relaja, y esta te tranquiliza, te acoge. Y mientras que ves el video, te entran ganas de tocar, de tener entre tus manos esa textura que se ve.





Haizea Brosa

Isladak-Reflejos

Gardentasuna barneko berezitasun eta ezaugarriak ikustarazten digun kualitatea da.

Gardentasuna kanpokoaren eta hemengoaren errealitate bezala. Argiari bide eginez, gertukoa urrutikoarengandik gordetzen du, horrela, gizakia, kultura eta gizartera gerturatuz.

Gardentasunaren bidez, deskubritzen dugu barnetik kanpora, jantzitik biluzira, ikustezinetik ikusgarriara.

"Isladak"-ek gizakien, kulturen eta gizartearen berdintasun eta ezberdintasunez, antzekotasun eta kontrastez, eta joan-etorrien inguruan hitz egiten du. Gizakien mugimenduez azken batean, era batean edo bestean, munduari erritmoa ematen diotenak.

Forma eta identitate ezberdinek, era anitzetan jokatzen dute, koreografia bisual bat lortuz.

Horrela, mugimendu ezberdinak beraien artean harremantzen dira, dantza bat sortuz; bakoitzak bere nortasunarekin baina denak batera dantzatzeko dutelarik espektakuluan.

Transparencia es la cualidad que nos permite observar las características y particularidades del interior.

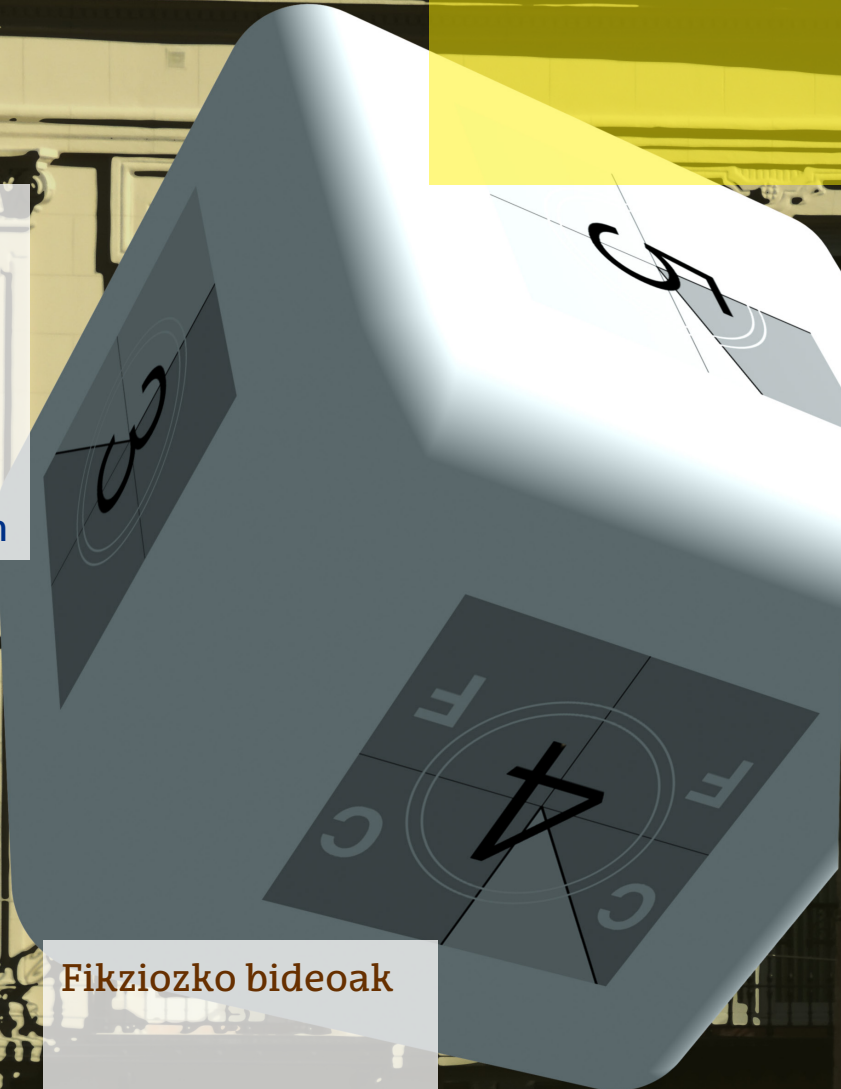
La transparencia como realidad de lo que está lejos y lo que está cerca. Dando paso a la luz, guardan lo cercano de lo lejano, aproximándolo así a lo humano, a lo cultural y a lo social.

A través de la transparencia descubrimos, lo de dentro a lo de fuera, de lo desnudo a lo vestido, de lo invisible a lo visible.

"Reflejos" habla de las diferencias e indiferencias, de las similitudes y contrastes, de las idas y venidas de los humanos, la cultura y la sociedad en general. Trata sobre los movimientos de los seres humanos al fin y al cabo, a los que le dan ritmo al mundo.

Las diferentes formas e identidades, juegan diferentes roles, dando paso a una coreografía visual.

Así, estos movimientos se entrelazan entre sí, creando una danza; en la que cada uno con su identidad, todos bailan en el mismo espectáculo.



Videoficción

Fikziozko bideoak

Dirección:

Raúl García Egüés.

Actores: Lola Markaida, Jon Ariño

Guion: Sergio Campo, Aron Murugarren

Producción: Bego Guerrero

Dirección de Fotografía: Gonzaga Gómez Cortázar

Dirección de arte: Mario Diez

Script: Rakel Aguirre

Psicólola

Lola Igaset, psicóloga de fobias, tendrá que solucionar un curioso caso con sus peculiares métodos. Aitor a pesar de sus 38 años sigue sufriendo un miedo atroz al Coco.



Tarde Libre

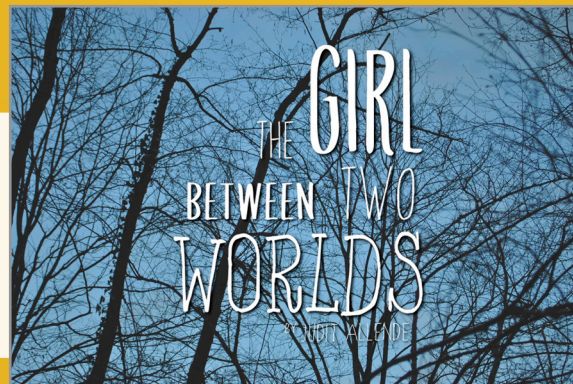
Una de esas soleadas tardes donde algunos se cobijan en la sombra. Otros deciden salir a pasear. Y los que se lo pueden permitir practican alguno de sus hobbies preferidos. Aunque sea a costa de otros.

Edorta Corpas

Judit Allende Martín

The girl between two worlds / La chica entre dos mundos

The girl between two worlds es un cortometraje artístico de 7.15 minutos de duración. Es una alegoría de la búsqueda de uno mismo, una necesidad humana común a todos nosotros, transmitida a través de una serie de mágicas escenas que evocan a *Alicia a través del espejo*.





Cortometraje realizado por:

Laura Luengos

Colaboración:

Raquel Cortés

Endika Llamosas

Txema Baionabeitia

Itziar Zabalza

Marina Ruano



Mente de mujer

Lucía, una mujer joven vive con su marido enfermo; viven en la misma casa pero lo único que comparten es el techo. Todo cambiará cuando se encuentre con Alex, un antiguo novio de su adolescencia, que le hará soñar y fantasear con un nuevo futuro.



Zohiartze Fernandez

Cuarteto

Un círculo amoroso, de personas que no se conocen mutuamente, pero cuyos méritos y búsquedas coinciden en cada sujeto a su modo.

Diálogos de su vida, de sus sueños y pasiones, de su parecer y de sus quejas sociales, su forma de hablarle al mundo o a si mismos...

Un corto, sin apenas edición y con títulos burlescos, siendo así el personaje el que trasmite y no el ordenador quien se encargue de crear la historia.

Tres personas, tres vidas, mas una cuarta, el cámara, el representante del publico, porque no hablan solos, ni al aire, te hablan a ti, el cuarto...

Del cuarteto.



**Nora Aurrekoetxea
Etxebarria,
Laura Ruiz Sáenz
Nerea Olazabal Ormazabal**

Be marikarmen

Marikarmenismoa filosofia, errealitate, desira eta sentimendutzat hartzen duen diziplinarteko proiektua. Euren guztien bizipenaren ibilerari, bizitza kritikatzeko moduari eta hatuen azpian gordetzen dutenari omenaldia.

Zer ezkutatzen ote dute kalterik egin nahi ez duten itxurazko jarrera horrekin? Iraultza baten aurrean al gaude?

Proyecto que trata el marikarmenismo como filosofía, sentimiento, deseo y realidad. Un homenaje a todas ellas y reconocimiento a su la manera de vivir , de caminar y criticar la vida que esconden bajo sus ajuares.

¿Qué se esconde tras esa aparente actitud inofensiva? ¿Estáms ante una revolución?



Mar de leva

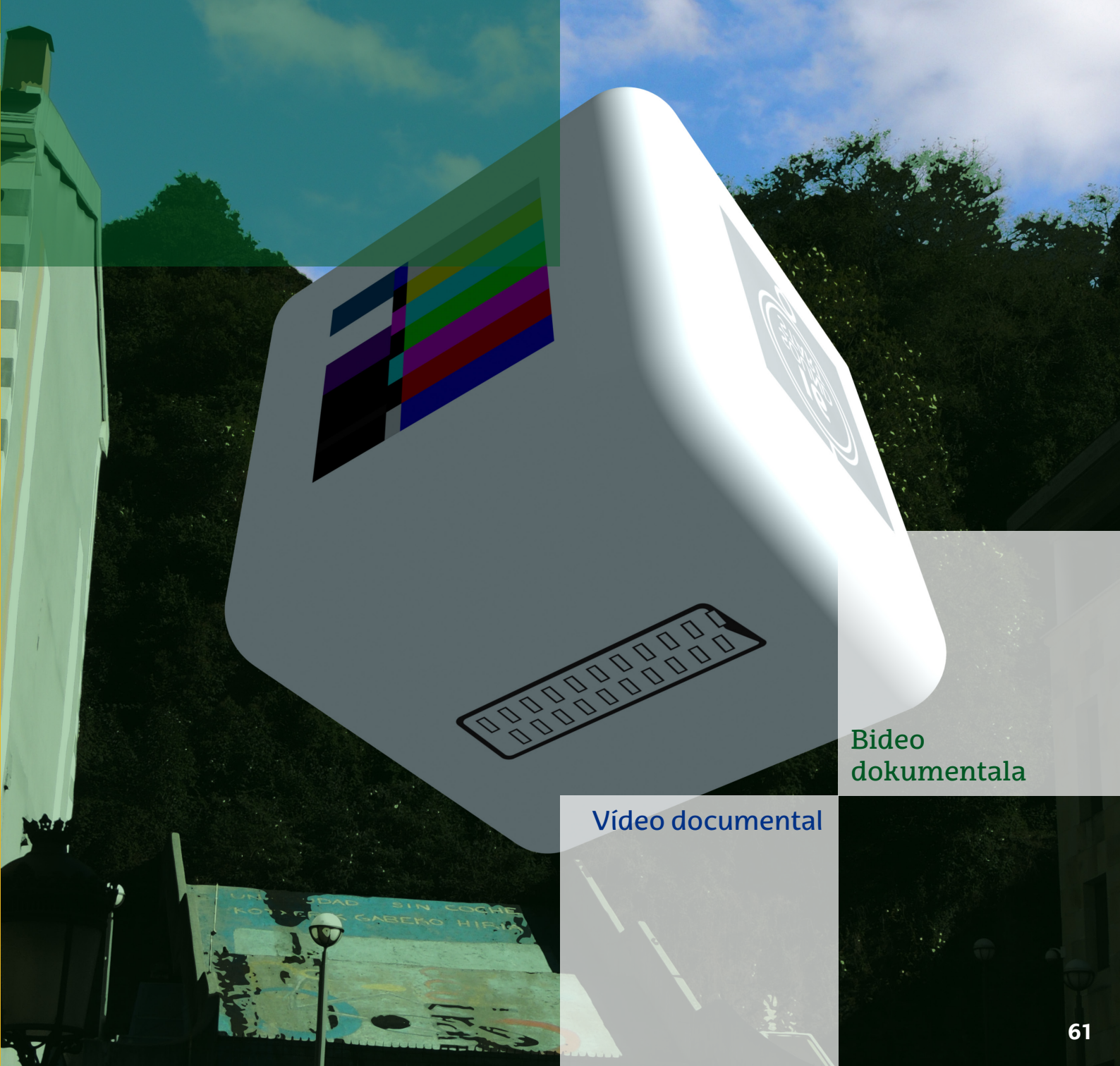
Pequeño falso documental acerca de los diferentes viajes y personas que conoce un surfista adicto a las chucherías, las cuales le llevan a soñar una vida perfecta surfeando y conociendo personas y olas de diferentes lugares del mundo como Canarias, Galicia, Francia, Donostia o Portugal.

Autor:

Diego Larrumbide Barreiro

Colaboración:

**Maddi Otxoa, Adrian
Garrido, Oihane Atxaga y
Unai Insausti**



Bideo
dokumentala

Vídeo documental

Izaro Glez. Ieregi

81amama.

Euskal iruditegi alternatibo bati ekarpenak. (Amama-biloben erlazioak aztergai)

81.amama generazioari begira jarriko gara, hau da, 1963. urtean, "Quosque tandem" saiakeran, 80. generazioan kokatzen gintuen Oteitzak, kalkulu horiei jarraiki gure amamak 81. amama generazioa dira eta gu orain 81. amamei begira jarriko gara, dagozkigunak baitira. Kultur ondare bilketatik urrunduz belaunaldi honen eta bere biloben arteko memoria, identitate eta estiloetatik ikus-entzunezko bidaia egingo dugu. Transmisioaren leku fisiko eta sinbolikotzat dauzkagun baserriak izango dira gure mugimenduen haize orratza, kantauri isurialde guztitik egindako bidaia honetan amama eta bilobak ezagutuko ditugu: bizitza tradizionala bezala ezagutzen dugun gainbehera ezagutu duten baserri-emakumeak eta noizbait baserri-emakumea izandako amama daukan biloba.



Ricardo García Martínez de Ibarreta

UNIDOS POR UN SUEÑO. Vitoria-Gasteiz, 3 de marzo de 1976

Un documental que quiere plasmar los hechos acaecidos a consecuencia de las huelgas de Vitoria-Gasteiz del año 1976, narrados por sus propios protagonistas. Que pretende ser un documento más para conservar la memoria histórica de lo sucedido, para evitar que caiga en el olvido, así como denunciar la impunidad existente a día de hoy sobre el tema. Y que quiere también destacar la vigencia de aquella lucha, y la pervivencia de aquellos sueños por alcanzar una sociedad nueva y mucho más justa.

OVERLOAD

La creación
como búsqueda
de sentido

ciencia

OVERLOAD. La creación como búsqueda de sentido

Unas pocas semanas antes de que esta publicación saliera a la luz recibí la tarea de escribir este texto de introducción inspirado en su leit motiv, “overload”. O específicamente, “Information overload”. Un término en inglés de reminiscencias informáticas que nos toca, sin embargo, muy de cerca. Al abordar la preparación del texto, me sumergí en una investigación que llenó de hallazgos digitales curiosos e interesantes mi disco duro. La lista fue creciendo y, a cada nueva adición, abordaba animosa la lectura de nuevos puntos de vista y reflexiones de todo tipo que aportaban nuevas perspectivas para enfocar el texto. Hasta que, a pocos días de la fecha de entrega y mientras devoraba un artículo sobre las políticas contra la segregación racial en la Cuba castrista en un blog de opinión del New York Times, algo me hizo preguntarme cómo el interminable carrusel de links me había llevado hasta allí partiendo de mi intención original. Y no pude encontrar una explicación que me dejase en buen lugar. Por otro lado, me di cuenta de que aún no tenía ningún enfoque para mi texto, en absoluto. Tan solo una masa heterogénea y divergente de información. En mi creciente desasosiego, decidí – animada por la presión de tiempo, esa maravillosa y siempre infravalorada aliada de la creatividad- tomar como punto de partida lo único con lo que contaba por el momento: una experiencia de bloqueo creativo producido por el exceso de información.

Aunque no todas las personas tienen esta capacidad prodigiosa para la dispersión, compruebo que todas batallamos en mayor o menor medida para salir airoso en el trato diario con la ubicuidad y omnisciencia de internet. Confiamos en google hasta el extremo de pedirle predicciones de futuro. Lo utilizamos como espejo haciendo una búsqueda de nuestro nombre. Ignoramos todo lo que no aparece en el primer pantallazo de enlaces. Construimos una identidad con una nube de series de 140 caracteres. Y a la vez, se desarrollan nuevas técnicas y terapias para curar el mal de la infoxicación y sus patologías derivadas: distracción, ligero aturdimiento permanente, ansiedad, megalomanía, percepciones distorsionadas sobre las propias capacidades y experiencias... Cada cual que elija las propias.

En un proceso de investigación y creación hay siempre un momento de confrontación con la información disponible sobre la temática en cuestión, con referencias que no sólo aportan una base para el desarrollo de la creación, sino que se erigen en marco de referencia que determinará la calidad, originalidad e impacto del propio trabajo. ¿Cómo posicionarse respecto a esta masa más o menos amorfa, y cada vez menos anónima? ¿Cómo acometerla, digerirla y navegarla para conseguir situar el contenido propio en el terreno de “lo relevante” sin que la propia voz se ahogue en el intento? Creadores y creadoras del ámbito tecnológico, científico y artístico desarrollan estrategias diversas a la hora de superar este momento insoslayable y evitar el temido bloqueo o la banalidad. Sin olvidar lo más importante, situar la propia obra en una buena posición accesible a comunidades de interés, cerrando así el círculo para que la gran máquina del conocimiento siga en funcionamiento.

Los cerebros formados en la era pre-internet –no hacen tanto tiempo que terminó, aunque hoy nos parezca inconcebible- afrontamos la digestión y generación de contenidos en este contexto hiperconectado de



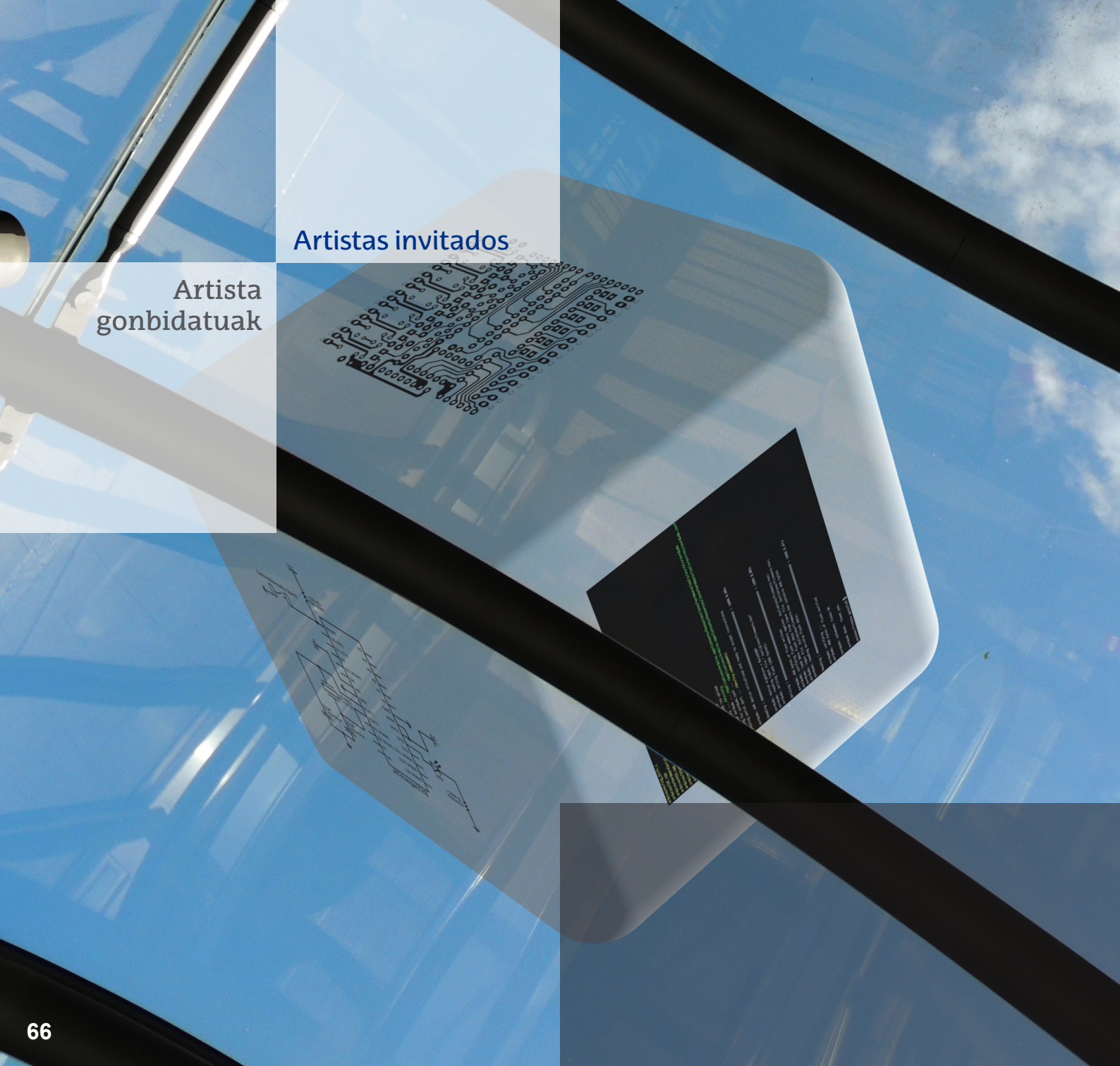
forma a menudo contradictoria, tratando de nadar y bucear al mismo tiempo. El resultado es que nos ahogamos con facilidad. No así los nativos digitales, que nacieron, prácticamente, con una tabla de surf bajo el brazo, neurológicamente hablando. En un debate que recuerda al que Umberto Eco glosó entre apocalípticos e integrados respecto a la cultura de masas en los años 60 y 70 del siglo XX, algunos autores han alzado la voz de alarma sobre los efectos nefastos de la convivencia extrema con la red en la capacidad creadora, analítica y crítica de las personas. Nicholas Carr condensó el debate en un lapidario “¿nos vuelve Google estúpidos?” – argumentando a su vez una rotunda respuesta afirmativa en su libro “Superficiales”, de 2011. La evidencia científica e histórica muestra que nuestro cerebro se adapta a nuestras experiencias; la sobreexposición que vivimos para encontrar, almacenar y compartir información ha alterado nuestros procesos neuronales. Según este autor, para mal: nos ha arrebatado la capacidad de reflexionar y de acometer tareas “lentas” afectando negativamente el pensamiento crítico y la creatividad.

Sea como fuere, tanto si poseemos cerebros buceadores de simas abisales como si somos surfers bronceadas, neoidiotas o bibliófilos anquilosados, la búsqueda de orientación en el océano de datos y conexiones se ha convertido en una pulsión transversal que se expresa en prácticamente todos los ámbitos del saber y de la actividad humana. Es un lugar común decir que los datos son una plaga y la información, una mercancía casi siempre accesible. No así el significado, el criterio, la dirección. La lucha con los “big data”, concepto tan de moda que en los últimos tiempos ha alcanzado un estatus de fetiche para muchos sectores de la industria, es un ejemplo paradigmático. Los big data, cantidades de información siempre crecientes e interrelacionadas inconcebibles para el cerebro, pueden ofrecer nuevas vías a la detección de tendencias en ámbitos tan diversos como el gran consumo, el desarrollo de tratamientos genéticos, la lucha contra la criminalidad o la detección de las condiciones de tráfico en tiempo real. Estas nuevas dimensiones nos obligan a emplear prefijos más propios del klingon que de un lenguaje humano y provocan ensoñaciones desmadradas en entornos corporativos: ¿qué no podrá lograr quien, por ejemplo, posea absolutamente toda la información de millones de usuarios de redes sociales? ¿qué puede lograr quien sea capaz de llegar a lo más recóndito de los deseos y necesidades de sus clientes? Para alivio de la humanidad, parece que el significado de toda esta información permanece, al menos de momento, en un elusivo estado potencial. Se resiste a ser decodificado. Su simple magnitud es un problema a la hora de encontrar caminos para hacer los big data siquiera inteligibles. Se trata, a la vez, de una promesa y un muro infranqueable. Y una metáfora viviente de nuestra convivencia con la información y la conectividad.

La búsqueda de significado ha sido desde siempre una fuerza motriz de la actividad artística y, en un plano diferente, de la científica. Una búsqueda que es simultáneamente descubrimiento y creación, una dialéctica delicada entre lo objetivo y lo subjetivo. La reflexión sobre cómo esta búsqueda de nuevos significados evoluciona en el contexto actual, el del overload, es imprescindible para profundizar en el proceso creador y, en definitiva, entendernos un poco mejor como seres humanos.

Marta Lago

ARTE estética
diseño
ciencia



Artistas invitados

Artista
gonbidatuak

Laurent Mignonneau & Christa Sommerer

Artista invitado

Artista gonbidatua

Escape

Instalación interactiva

© 2012, Laurent Mignonneau & Christa Sommerer
desarrollada para The View Contemporary Art Space, Suiza

En 2012 desarrollamos Escape, una interface arqueológica mediática para el lugar de la instalación interactiva específica que se muestra en el refugio civil antiaéreo de Salenstein, Suiza, como parte de la exposición individual de Sommerer y Mignonneu en The View Contemporary Art Space.



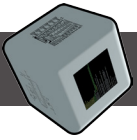
El proyecto consiste en un antiguo proyector de películas y una antigua pantalla de proyección de la década de 1940. El proyector fue modificado para albergar un pequeño proyector de video LCD. Mediante un sensor integrado podemos medir el movimiento y la velocidad de la manivela con la que originalmente se enrollaba hacia delante la película de 8 mm.

La película fue reemplazada por un software informático interno, y las imágenes resultantes se proyectan a través de las lentes del antiguo proyector mediante el proyector de video integrado LCD.

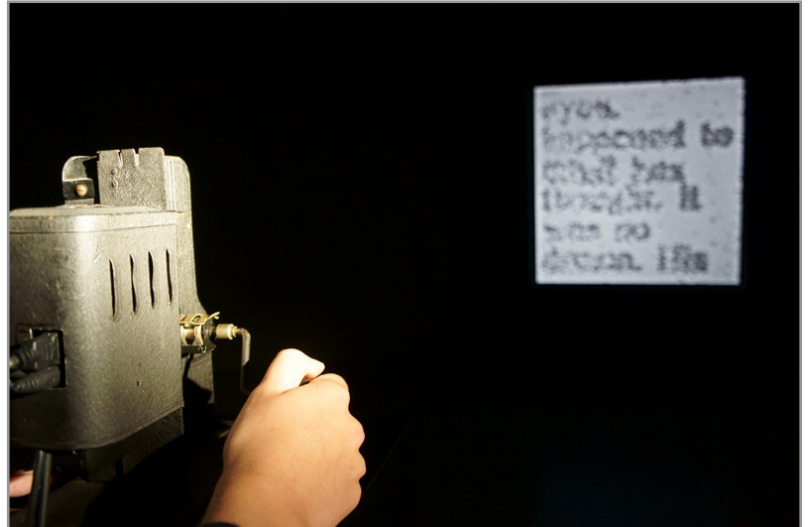
Cuando los visitantes entran a la sala ven una mosca gorda sentada en la antigua pantalla de proyección. Una vez que empiezan a mover la manivela del viejo proyector, esta mosca comienza a moverse frenéticamente alrededor, como si estuviese atrapada e intentase escapar. El movimiento de la mosca está programado de tal forma que se mueve alrededor al azar hasta que encuentra algún pixel de texto oculto. Una vez que encuentra este texto, se sienta sobre él y llama a más moscas.

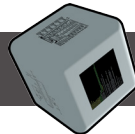
Finalmente, un enjambre completo de moscas se acumulará en la superficie de la pantalla y en un momento concreto se formarán letras y palabras. Cuando los visitantes continúen girando la manivela, el texto se hará cada vez más legible. Empieza a contar la historia de Gregor Samsa, el protagonista de la novela

“Metamorfosis” de Franz Kafka. En este relato, Gregor Samsa descubre lentamente que está atrapado en su propio cuerpo, transformándose gradualmente en un insecto gigante. Mediante Escape los visitantes pueden interactuar con este relato, leerlo, recrearlo y también cambiarlo y deshacerlo.



Espace es una instalación interactiva relacionada con la poesía visual, la literatura experimental, el surrealismo y la teoría de los memes. Después de haber explorado los algoritmos genéticos en muchos de nuestros trabajos anteriores (A-Volve, Life Species, Phototropy, etc.), ahora combinamos los algoritmos genéticos, la literatura algorítmica y los instrumentos de la arqueología mediática para crear nuevas formas de poesía viva interactiva.





Laurent Mignonneau & Christa Sommerer

Biography

Christa Sommerer and Laurent Mignonneau are internationally renowned media artists working in the field of interactive computer installation. They are Professors at the University of Art and Design in Linz Austria where they head the Department for Interface Culture at the Institute for Media. Sommerer and Mignonneau previously held positions as Professors at the IAMAS International Academy of Media Arts and Sciences in Gifu, Japan and as Researchers and Artistic Directors at the ATR Media Integration and Communications Research Lab in Kyoto Japan. They also were Visiting Researchers at the MIT CAVS in Cambridge US, the Beckmann Institute in Champaign Urbana, IL, USA and the NTT-InterCommunication Center in Tokyo.

Sommerer originally studied biology (botany) at the University of Vienna and modern sculpture and art education at the Academy of Fine Arts in Vienna (masters degree) .

Mignonneau studied modern Art and Video Art at the "Ecole des Beaux Arts" in Angouleme, France where he received his masters degree.

Sommerer and Mignonneau completed their PhD degrees from CAiiA-STAR, University of Wales College of Art, Newport, UK and the University of Kobe Japan, respectively.

In 1992 Sommerer and Mignonneau met at the Institute for New Media at the Staedelschule in Frankfurt where they teamed up and started their collaboration in the area of interactive computer installations. Mignonneau and Sommerer's artworks have been called "epoch making" (Toshiharu Itoh, NTT-ICC museum) for developing natural and intuitive interfaces and for often applying scientific principles such as artificial life, complexity and generative systems to their innovative interface designs. Mignonneau and Sommerer created pioneering interactive computer installations such as "Interactive Plant Growing" (1992), "Anthroposcope" (1993), "A-Volve" (1994), "Trans Plant" (1995), "Intro Act" (1995), "MIC Exploration Space" (1995), "GENMA" (1996), "Life Species" (1997), "Life Species II" (1999), "HAZE Express" (1999), "VERBARIUM" (1999), "Industrial Evolution" (2000) and "PICO_SCAN" (1999/2000) and "Riding the Net" (2000), "The Living Room" (2001), "The Living Web" (2002), "Nano-Scape" (2002), "Mobile Feelings" (2003) and "Eau de Jardin" (2004).

These works have been shown in around 150 exhibitions world-wide and are permanently installed in media museums and media collections around the world, including the Media Museum of the ZKM in Karlsruhe, Germany, the NTT-ICC InterCommunication Center in Tokyo, the Cartier Foundation in Paris, the Millennium Dome in London, the Tokyo Metropolitan Museum of Photography in Japan, the AEC Ars



Electronica Center in Linz, Austria, the NTT Plan-Net in Nagoya, Japan, Shiroishi Multimedia Art Center in Shiroishi, Japan and the HOUSE-OF-SHISEIDO in Tokyo.

Sommerer and Mignonneau have won mayor international media awards, for example the "Golden Nica" Ars Electronica Award for Interactive Art 1994 (Linz, Austria), the "Ovation Award" of the Interactive Media Festival 1995 (Los Angeles, USA), the "Multi Media Award '95" of the Multimedia Association Japan and the "World Technology Award" in London (2001).

Sommerer and Mignonneau have published numerous research papers on Artificial Life, interactivity and interface design and they lectured extensively at universities, international conferences, and symposia.

Sommerer has organized workshops and invited sessions at various international conferences, such as Dagstuhl Seminar (Germany, 2003), SCI2001 (Orlando, 2001), RES2001 (Osaka, 2001), AlifeVII (Portland, 2000), RES2000 (Brighton, 2000) and ART-Science-ATR (Kyoto, 1997). Sommerer has also organized several student exhibitions (Ogaki Biennale, 2003 and the IAMAS Campus Exhibition at Ars Electronica 2004 in Linz) and she serves on many conference committees (Siggraph 2005, ACM 2004, NIME 2004, ICAT 2004 etc.) and is also an active jury member at various international competitions (IP Impulse Program 2005 of the Austrian Business Association, Ars Electronica Jury 2005, UNESCO Digital Arts Program, VIPER 2002 etc).

Sommerer is an International Co-editor for the LEONARDO Journal, MIT Press and in 1998, together with Laurent Mignonneau, she edited a book on the collaboration of art and science called "Art@Science," published by Springer Verlag Vienna/New York.



Andy Gracie

Artista gonbidatua

Artista invitado

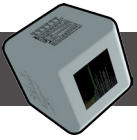
Andy Gracie

Gran parte de mi trabajo durante los últimos 15 años, hasta hace 3 o 4 años, ha estado relacionado con la exploración de las diferentes maneras en las que la robótica razonablemente inteligente y los sistemas asociados de tecnología pueden ser incorporados en "ecologías híbridas" simples. Estas ecologías híbridas están formadas tanto por elementos orgánicos como por elementos sintéticos, lo "natural" y lo "artificial", y analizan cómo se pueden estimular y hacer surgir los ciclos de información, comportamientos y relaciones. Así, el trabajo también ha incluido una meditación sobre aquellos sistemas que están completamente aislados de cualquier forma de influencia o interferencia esencialmente natural o humana. En ese sentido, también estamos obligados a considerar qué es natural, qué es artificial y dónde podrían encontrarse las fronteras de esos estados y definiciones. Esta trayectoria de investigación me ha llevado a extrapolar esas ideas fuera de sus límites lógicos e incluir nociones de ecosistemas extremos, el alcance y los límites de la naturaleza, las fronteras de la vida y las redes sensoriales en expansión.

Uno de los temas centrales de estas exploraciones artísticas ha sido la discusión planteada por Jakob von Uexküll en torno a la relación entre el organismo y su entorno, la cual le condujo a desarrollar la teoría del "Umwelt" (medio ambiente). Para él, este Umwelt era un mundo ambiental que consta de una serie de elementos a los que llamó "portadores de significado" –y estos portadores de significado son las únicas cosas que interesan a los organismos en ese entorno-. Cada organismo tendrá diferentes portadores de significado, en función de las necesidades, comportamientos y aparatos sensoriales de dicho organismo. Estaba interesado en cómo –en caso de ser posible- podría entrar un agente robótico artificialmente inteligente en esta noción de portadores de significado dentro de un ecosistema híbrido. Cómo podría adaptarse a él, y cómo podría reconfigurar el mundo sensorial de los organismos con los que coexistiría. Por lo tanto, he realizado obras tales como "Small Work for Robot and Insects", "Fish, Plan, Rack" y "Autoinducer_Ph-1", todos los cuales recombinan este tipo de agentes robóticos con grillos, peces nariz de elefante, plantas spathiphyllum, cianobacterias o plantas de arroz.

La obra Small Work for Robot and Insects representa los intentos que hace un robot para establecer algún tipo de diálogo significativo con una colonia de grillos vivos. El robot utiliza una red neural con diseño personalizado para analizar la canción de los grillos y formular respuestas, así como para descubrir y desarrollar una escala única de expresiones con las cuales comunicarse. Esto requiere una inteligencia de máquina con la necesidad y la capacidad de aprender la forma de atraer a un sistema vivo. Para la máquina no es suficiente el simple interactuar con su entorno o repetir lo que oye. El robot tiene que llegar a estar más "vivo", para pensar de forma creativa y para adaptarse al impredecible y siempre cambiante carácter de su tarea. Lo principal del proyecto no es desarrollar con exactitud un medio de diálogo entre el robot y los insectos, sino ilustrar el proceso de este intento. No se refiere tanto a los inputs y outputs individuales como sistemas diferenciados, sino a la experiencia combinada de ambas entidades.





“Fish, Plant, Rack” nos permite examinar una relación triangular entre un pez, un robot y algunas plantas. La pieza incluye un robot que transita por un rail, un sistema hidropónico suspendido con tres plantas y luces, un monitor LCD y un pez y su acuario, todo ello en una situación de conexión e influencia mutua.

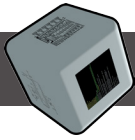
Un pez nariz de elefante, *gnothemus petersii*, es utilizado para enseñar al robot destrezas de navegación y comportamiento a través de los débiles latidos eléctricos que utiliza para recopilar datos sobre su entorno ambiental. Estos latidos pueden recogerse como una señal de audio mediante la colocación de electrodos en el agua. Utilizando el sistema de inteligencia artificial “DharmAi”, el robot escucha la corriente audible de latidos procedente del pez e interpreta las pautas y densidades de los clicks que emergen como parámetros para acciones. Al elaborar progresivamente un entendimiento cada vez más comprehensivo del lenguaje oculto en esas señales, el robot llega a ser capaz de realizar tareas de una manera que es dictada cada vez en mayor medida por el pez.

Además, el robot emplea una escala de gestos y sonidos emotivos en un intento de simular las plantas mientras las filma ininterrumpidamente. Estas imágenes de video se transmiten al acuario, con la intención de que el pez incluya en su propio entorno de navegación las imágenes de las plantas vistas desde el punto de vista del robot, de manera que adapte su comportamiento a la naturaleza cambiante del conjunto. De esta forma se crea un sistema circular de feedback, en el cual cada elemento del sistema es influenciado por otro y la pieza empieza a mostrar los comportamientos emergentes de una totalidad compleja interrelacionada. Autoinducer_Ph-1 explora una técnica tradicional del cultivo de arroz del Sureste de Asia, donde la azolla se cultiva en grandes cantidades y se utiliza como un fertilizante orgánico, rico en nitrógeno, en los arrozales. En la instalación, este proceso es reelaborado en un estilo industrial y de laboratorio extremadamente complejo, como una reflexión sobre las técnicas agrícolas occidentales, sobre nuestras modernas relaciones con la naturaleza y sobre la naturaleza interconectada y maquinizada de las ecologías.

Presentando un montaje de estructuras similares a estanques, sistemas electrónicos y equipamiento de laboratorio e hidropónico, el Autoinducer_Ph-1 investiga e interfiere con la relación simbólica entre la cianobacteria anabaena y el helecho marino azolla. Las nociones de datos y sistemas de información inherentes a las relaciones entre los protagonistas orgánicos de la instalación, así como la forma en que pueden aumentarse, se obtienen mediante una bacteria sintética basada en un software que interactúa con ellos en sus roles asumidos de simbionte a tiempo parcial y parásito a tiempo parcial. Las proyecciones de video muestran la evolución del entorno gráfico GCS y un video de gran aumento sobre la anabaena cultivada bajo un video-microscopio.

Los resultados de esta compleja relación y de su proximidad a las características simbióticas o parasitarias determinan los comportamientos del sistema robótico de cultivo de arroz que conforma el núcleo físico de la instalación.





Las exploraciones del robot como plataforma sensora de recogida de datos generó conexiones con la exploración espacial, sentido de escala y generación de conocimiento o información. Resulta interesante que el siglo XVII fue un momento clave para todos estos conceptos. En 1609, Galileo observaba por primera vez el espacio con sus telescopios. En 1674, Antony von Leeuwenhoek utilizaba sus microscopios y descubría los animálculos. Blaise Pascal habló sobre la "sensación de horror" al darse cuenta de estar suspendido entre dos escalas abisales. Y en este siglo vivió Athanasius Kircher, un erudito jesuita alemán del siglo XVII que a menudo es descrito como el último hombre que sabía todo, queriendo decir con ello que era uno de los últimos pensadores que podía proclamar con razón que todo conocimiento era su dominio.

Intenté reunir todas estas ideas llevando a cabo reacciones artísticas sobre el campo científico de la astrobiología y realizando interpretaciones sobre el mismo, y he seguido por ese camino. La astrobiología intenta informarnos sobre cómo, por qué y en qué circunstancias apareció la vida en la Tierra.

Un proyecto denominado "Proxy" constituyó un puente entre los trabajos robóticos y esta nueva línea de investigación orientada al espacio. Proxy representa una pareja de dispositivos robóticos casi idénticos, diseñados para llevar a cabo las tareas básicas relacionadas con la búsqueda de tardígrados y nematodos en muestras de musgo, liquen y tierra recogidas originalmente del hábitat natural. Los robots "Essence" y "Possibility" deben mucho de su estética y de su propósito contextual a los vehículos exploradores de Marte "Spirit" y "Opportunity", que han estado desplazándose y experimentando por la superficie del planeta rojo desde enero de 2004. En "Proxy" vemos el reverso de la relación normal y de los roles asumidos entre humanos y robots. Cuando lo habitual es enviar robots a lugares peligrosos, inaccesibles o inhóspitos, aquí es el artista el que ha realizado excursiones a regiones difíciles e inhóspitas, con el propósito de recoger muestras que los robots procesan "sanos" y "salvos" en el espacio de la galería. Proxy también ha hecho surgir de nuevo el interés por el trabajo de campo, por la exploración directa y la interacción con el (preferiblemente estimulante) paisaje.



Este proyecto tuvo como continuación una serie de experimentos prácticos sobre la estética, la funcionalidad y el propósito declarado de los aparatos de la biociencia del espacio. Los proyectos que van en esta línea incluyen videos, dibujos y objetos como la serie "Units". También la serie de proyectos "Deep Data" emergió de todo esto. Deep Data explota información procedente de instalaciones de la NASA que catalogan los datos recibidos de sistemas sensores situados a bordo de diferentes sondas y orbitadores del espacio sideral. Estos datos se utilizan para reconfigurar y manipular las condiciones de crecimiento o cultivo de organismos terráqueos utilizados en la biociencia del espacio. El objetivo de esta serie de proyectos es conectar de manera tangible a través de las escalas. Los datos de plataformas sensoras robóticas situadas a 16 horas luz de distancia afectan a organismos de .02 de milímetros de ancho y son percibidas en nuestra propia escala familiar.

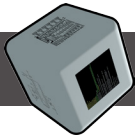
Durante los últimos 3 años, la línea de investigación ha desembocado en dos obsesiones que para mí son metáforas de la humanidad y del planeta Tierra.

La primera obsesión es *Drosophila*, la mosca de la fruta, uno de los organismos más importantes en una serie de campos de la biología y la biomedicina. Debido a la similitud de su genoma y de su función nerviosa, mucho de lo que hemos aprendido sobre nosotros mismos procede de estudios relativos a este pequeño insecto. Nos representa tanto de manera práctica como mediante abstracciones de nuestros descubrimientos. Las *drosophilas* han estado presentes en el espacio durante las últimas 2 décadas, incluso quizá mas tiempo, y continúan informándonos sobre nuestros posibles retos de desarrollo en un futuro post-terrenal.

La segunda obsesión es Titán, la luna más grande de Saturno. A pesar del descubrimiento de más de 1000 exoplanetas, Titán sigue siendo el sitio más parecido a la Tierra que conocemos. Tiene atmósfera, continentes, actividad tectónica y un ciclo líquido. Debido a su extremadamente baja temperatura, que significa que llueve metano líquido en lugar de agua, y debido a la falta de oxígeno en la atmósfera, en la actualidad Titán es considerado inhabitable. No obstante, puede considerarse como una analogía del medio ambiente pre-biótico de la Tierra, si bien a temperaturas mucho más frías.

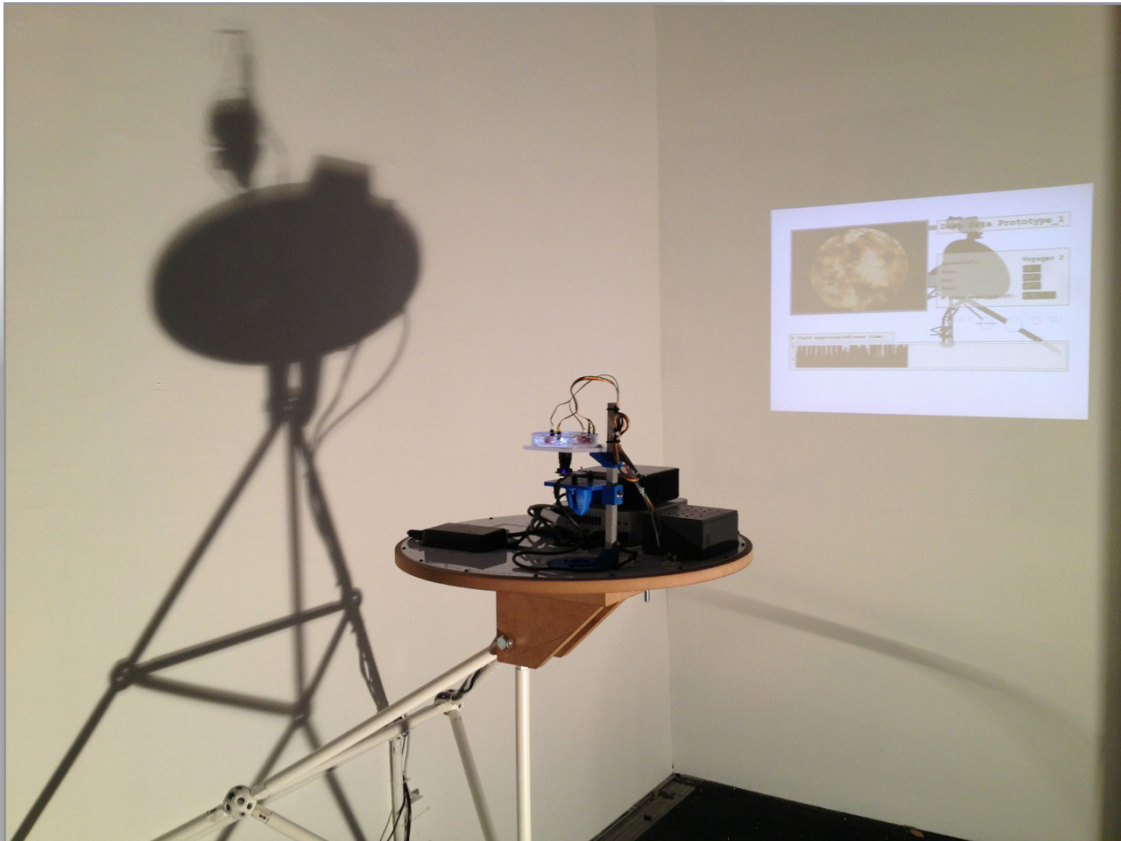
Aunque he realizado otros proyectos relacionados con Titán, tales como una serie de dioramas cada vez más fríos que finalmente posibilitarían un sistema de lluvia de metano, la combinación de estas dos obsesiones desembocó en un proyecto que estoy desarrollando actualmente y que requerirá más tiempo que una vida para ser completado. Este proyecto es *Drosophila titanus*, un proceso científico hacia lo imposible, una nueva especie de *drosophila* que podría vivir en Titán. Pese a la imposibilidad de que la vida orgánica sobreviva en Titán, el proyecto encuentra su significado en otros diversos lugares y en narrativas entrelazadas. En parte para descifrar las formas en las que la muestra artística puede ser encontrada o interpretada en el proceso científico, un proceso que tiene que erradicar la ambigüedad, la metáfora y la poesía que el arte requiere. Y en parte para explorar los significados de la selección artificial y reproducción preceptiva, procesos que tradicionalmente han conducido a oscuras nociones





de superioridad, tales como la eugenesia y los bebés de diseño, o la creación de nuevos monstruos que satisfagan requerimientos económicos o estéticos. Las relaciones entre el proceso científico, la imposibilidad, la muestra artística y lo ridículo han sido –espero- patentes durante todo el trabajo que he estado produciendo todos estos años.

A través de un proceso iterativo de adaptación y selección para bajas temperaturas, presión atmosférica incrementada, química atmosférica alterada, diferente ritmo de luz y oscuridad e incrementada radiación UV , y durante muchas generaciones, las moscas se modifican gradualmente. Una mosca diseñada para un medio ambiente imposible. Pese a no existir la certeza de que pueda conseguirse una nueva especie, lo que quizá sea más interesante es el actual desacuerdo y la multiplicidad de



opiniones sobre qué es y donde está realmente la frontera entre las especies. ¿Y cómo percibimos el cambio? El fenotipo nos puede engañar, pero el genotipo permanece más inaccesible a nuestros sentidos físicos.

También el trabajo de campo vuelve a convertirse en una parte de la práctica. En esta ocasión, una investigación conjunta del lugar donde se estrelló un bombardero alemán en 1942, aunque la preservación del paisaje ártico hace que parezca que sucedió el año pasado. Nos preguntamos si este calor violento y muy localizado y el reajuste químico del micro-ecosistema han generado nuevos organismos extremófilos. Elegimos el emergente proceso de la metagenómica como ayuda para esta investigación, para la secuenciación de todo el ADN contenido en una muestra dada. Pero nos preguntamos si la metagenómica no es más que un proceso de generar muchos más datos de los que nunca podrán ser procesados. Terabytes de datos procedentes de unos pocos cientos de gramos de tierra.

Quizás ahora no bastaría ni con un millón de Athanasius Kircher.



25

Fundación **BBVA**



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea