

festival Internacional de la Imagen

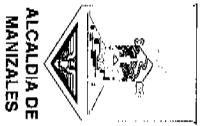


h+e r n a l c y o n h te ia image n



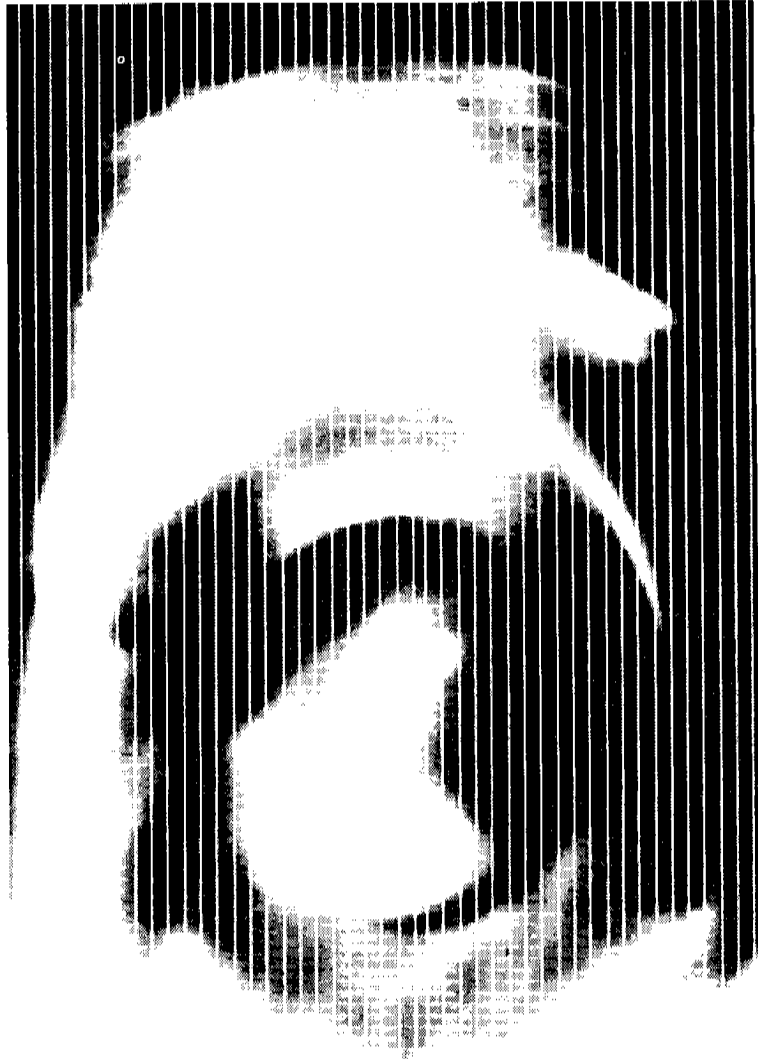


Diseño Visual



ICHBES

International Tea Incubator



CON EL APOYO DE

MUSEO DE ARTE MODERNO
PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN
SanJafé de Bogotá
FONDO CULTURAL DEL CAFE
ACES
AVIANCA
TELECAFE
EMTELSA
SHARP
CONFAMILIARES CALDAS
TEATRO LOS FUNDADORES
BANCO DE LA REPUBLICA
UNIVERSIDAD NACIONAL
OFICINA DE DIVULGACION CULTURAL-MANIZALES
GALERIA NACIONAL DE SEGUROS
ALIANZA COLOMBO FRANCESA
RESTAURANTE MAMMA MIA
JUAN SEBASTIAN BAR
CASA DE POESIA FERNANDO MEJIA M.
CAMARA DE COMERCIO MEDULLIN
BABLONIA PRODUCCIONES ARGENTINA
OC MARKETING CULTURAL
PROYECTA LTDA.
PROFESORES Y ESTUDIANTES DE
DISEÑO VISUAL Y ARTES PLASTICAS

Producción y Realización

Departamento
de Diseño Visual
Universidad
de Caldas
Manizales- Colombia

CON EL AUSPIOCIO DE

COICULTURA
ALCALDIA DE MANIZALES
ICFES

T e l

(57)(68)811282
842066

F a x

(57)(68)844526

e - m a i l :

proyecta@col2telecom.com.co

Universidad de Caldas

Guido Echeverri Piedrahita	Rector
Tulio Marulanda Mejía	Vicerrector Académico
Luz Marina Restrepo de Rubio	Vicerrectoría Administrativa
Beatriz Peralta Duque	Vicerrectoría Proyección Universitaria
Aracelly Sierra Soler	Vicerrectoría Investigaciones y Postgrados
Orlando Giraldo González	Secretario General
Liliana Villescas Guzmán	Directora Centro Editorial
Luis Fernando Escobar	Director Centro de Recursos Educativos
Luis Fernando Sánchez	Director Oficina Archivo y Correspondencia
Octavio Hernández Jiménez	Decano Facultad de Artes y Humanidades
Fernando Alvarado Ramírez	Secretario Académico
Felipe César Londoño López	Director Departamento Diseño Visual
Carlos Adolfo Escobar Holguín	Director Programa Diseño Visual



Equino del Festival

DIRECCIÓN GENERAL

Felipe Cesar Londoño L.

PRODUCCIÓN GENERAL

Octavio Arbeláez T.

COORDINACIÓN GENERAL

Claudia Jurado G.

Beatriz Quintero

MONITORES

PROYECCIONES

Humberto Jurado G.

David Arguelles

William Ospina T.

Ruberth Alexander Pérez M.

Luis Alfonso Barchona

Néstor Julián González N.

Mónica Medina

Libardo Jiménez L.

EXPOSICIONES

Carlos Adolfo Escobar H.

María Angeles Pascual

Gloria Luz Arenas U.

Dubernet Preciado

Mariongeles Pascual

Gloria Marcela Gómez

Catalina Giraldo

Jorge Lozano

Carlos Andres Berrío

María del Rosario Rodríguez

Erika Mosquera

Miguel Andres Rubio

Juan Carlos Zuluaga

Lorena Fernanda Villegas

John Wilson Herrera

Marisol Rendón

Adriana Duque

Gustavo Andres Sánchez

EVENTOS ACADÉMICOS

Adriana Gómez Alzate

Patricia Tellez

Mónica Velez

Arlan Hassem Londoño

Mario Armando Uribe

Clara Milena García L.

Oscar Jaime Loaiza

Angelica María Arbeláez

Andres Felipe Londoño

Cesar A. Garcia

Liana Salazar

Guillermo Osorio

Paula Echeverry

Sandra Garcia

María Isabel Isaza

Diana Marcela Ramírez

Patricia Tellez

Mónica Vélez

Arlan Londoño

Guillermo Ojarfe

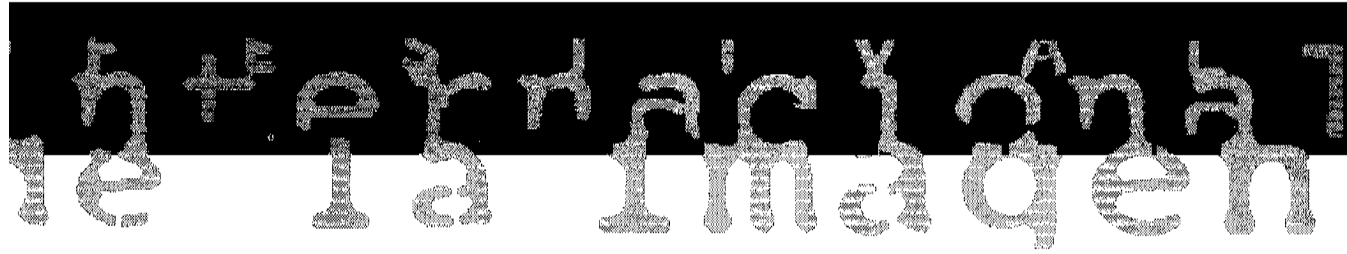
Maritza Ceballos

Andres Sicard

Patricia Noguera

Bibiana Jaramillo





JORNADAS DE LA PALABRA

Pedro Zapata
Julio Cesar Grisales
Alexander Ortiz
María Salazar
Carmenza Baca
German Eduardo Gómez
Felipe Alvarez
María Lucía Rodríguez
Paula Bedoya
Julian Humberto Duque
Sergio Echeverry
Ximena Moreno

PROMOCIÓN Y DIVULGACIÓN

Anita Gutiérrez
Catalina Puerta
Liliana Giraldo
Olga Lucía Henao
Alejandro Aguirre Cardona
Claudia L. Aguirre Correa
Proyecta Ltda.

DISEÑO AMBIENTAL

Walter Castañeda
Andrea Valencia
Estela Hincapié
Alexander Ayala
Shirley Abigail Agudelo
Enrique Hernández

DISEÑO EDITORIAL

Andrea Valencia
Shirley Abigail Agudelo

VIDEOGRAFIA

David Arguelles
Andres Vélez

DISEÑO SIMBOLO GRAFICO

Javier Valencia

JEFE DE PRENSA

Wilson Escobar R.
Germán Ortigón

ARTES PLÁSTICAS

Adriana Duque
Paula Leguizamón
Alejandro Viana
Sandra Daza
Jorge Marulanda
Edwin Santa
Marcela Díaz
Alex Barrera
Marisol Rendón
Luz Amparo Arroyave

LIBRERIA

Libia Yanira León
Cristian Lizaralde
Mónica Flores
Fabian Salazar
Janeth Ayala

ESTUDIANTES DE DISEÑO VISUAL

UNIVERSIDAD DE CALDAS



profesores diseño visual

Adriana Gómez Alzate
Carlos Adolfo Escobar Holguín
Felipe Cesar Londoño López
Pedro Mejía
Liliana Villegas
Carlos A. Campuzano
Patricia Tellez
Walter Castañeda
Juan Gabriel Occampo
Enrique Hernández
María de los Angeles Pascual
Ruben Darío Castaño
Octavio Arbeláez Tobón
Beatriz Elena Quintero
Margarita María Obando
Jorge Eduardo Arango
Luis Ignacio López
Mario Armando Valencia
Carmen Emilia Echeverri
Gustavo Villa
Michel Jozame
William Ospina
Octavio Escobar
Gillermo Rendón
Liliana Villegas
Jorge Eduardo Mejía
Mónica Vélez
David Arguelles
Andrea Valencia Orozco
Alejandro Aguirre C.



jurados jurados

JURADOS MUESTRAS COMPETITIVAS

VIDEO

Carlos Trilnick
Paul Barakwell
Diego Espósito

(Argentina)
(EEUU)
(Italia)

Relator: Felipe Cesar Londoño

FOTODISEÑO

Alberfo Giordanello
Ramón Esparza
María de los Angeles Pascual

(Colombia)
(España)
(España)

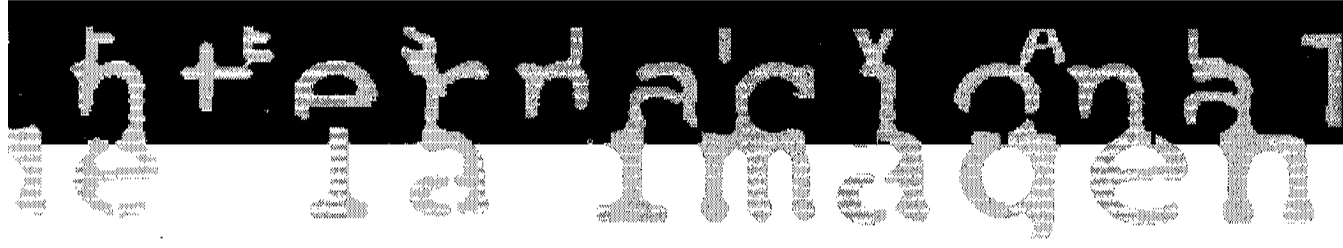
Relator: Carlos Adolfo Escobar

IMAGEN DIGITAL

Marco Poma
Pietro Montefusco
Guillermo Santos
Alba Lucía Rodríguez

(Italia)
(Italia)
(Colombia)
(Colombia)

Relator: Olga Isabel Trujillo



carta del director

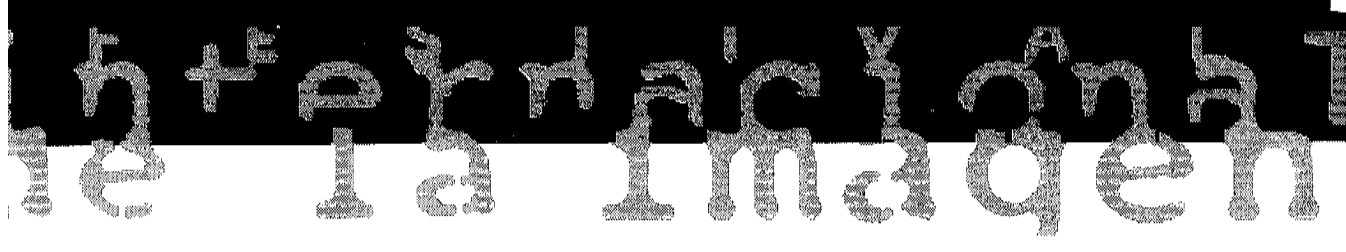
carta del director

"Yo soy la máquina que le muestra el mundo tal como únicamente yo lo veo"
Dziga Vertov

....primero fue el lenguaje oral, las voces que transmitían sonidos, las verbalizaciones. Luego aparecen las metáforas y los símbolos para evocar conceptos. Y finalmente, la imagen como analogía del espacio y del tiempo. Desde el comienzo la imagen fue la congelación del modelo de lo real que transformó las estructuras de la comunicación y la información. Modelos como formas visuales transformadas para asombrar y sorprender.

Sin embargo, la imagen pasa de lo simbólico a lo inútil. Su comercialización ha generado una pérdida de significado en una sociedad mediatizada y la contaminación visual en los escenarios urbanos es evidente, lo que ha provocado el regreso a la utilización de otros vehículos de comunicación: el texto escrito y el lenguaje verbal como único camino para rescatar la cultura de finales de siglo. De hecho "ninguna imagen es verdadera" (P. Quéau, 1995), sólo existe de ella la percepción sensible que muchas veces engaña para inducir comportamientos. Y la percepción misma desaparece con "la producción de una visión sin mirada que no es en sí misma mas que la reproducción de un intenso enceguecimiento" (P. Virilio, 1996).

Colombia no ha permanecido alejada de esta crisis. La discusión en torno a la comunicación visual y a la imagen como elemento vital de comunicación e información no supera los 20 años. La televisión surge en la década de los 50's y la tradición de la imagen como instrumento comercial apenas se inicia con la aparición de los primeros avisos sobre la carrera 7ª en Santafé de Bogotá hacia 1870. A pesar de ello, la multiplicación de imágenes superó los límites previstos y hoy el ciudadano común navega por un cúmulo de información visual del cual es casi imposible sustraerse. Sólo en Manizales se han contabilizado "25 imágenes comerciales por cada 25 metros cuadrados, de las cuales únicamente se retienen cinco según el interés del observador" (Investigación El Mundo



del Diseño Visual, 1996). De esta manera, las personas están invadidas por un entorno visual saturado que se multiplica día a día a ritmos insospechados.

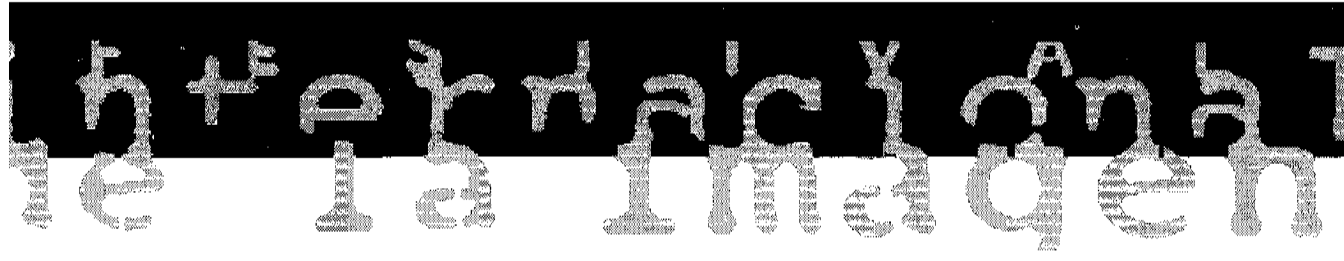
Por esto la labor del creador de imágenes es múltiple y para superar esta problemática debe abordar su trabajo desde diversas perspectivas. Más que artista debe ser un científico y un humanista que le apueste a las nuevas tecnologías para buscar nuevas maneras de mostrar lo creado con un conocimiento muy preciso de la cultura social; recoger lo que el medio brinda para encontrar nuevas metáforas de comunicación en un mundo impregnado de virtualidad. El Diseñador como Ingeniero Visual era ya intuido por Pitágoras cuando hablaba del número como forma, como materia y molde del mundo. Así también por John Von Neumann en 1958 cuando hablaba de "comprender el sistema nervioso desde el punto de vista matemático" y Paul Virilio cuando enuncia su teoría de la "máquina de la visión".

Las imágenes creadas por el hombre desde perspectivas análogas o digitales, las imágenes perceptibles, comprensibles o múltiples, podrán ser observadas en el marco del **Primer Festival Internacional de la Imagen**, con el único objetivo de reconocerlas como parte integrante y fundamental de nuestra cultura de fin de siglo. El espacio del Festival permitirá la tranquila observación de obras estáticas, como si fueran las estacionarias pinturas de Vermeer, pero también las ágiles e inquietas imágenes de la sociedad de la aceleración, presentes en Greenaway y en otros autores contemporáneos que entremezclan lo digital y lo análogo, la experimentación y el conocimiento, la tradición y la vanguardia.

El Festival es organizado por el Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas y como eje estructural del Instituto de Investigaciones de la Imagen que tiene los siguientes objetivos generales:

- Explorar la imagen (fija, móvil y ambiental), desde una perspectiva interdisciplinaria e intersectorial para la producción de conocimientos en torno a la problemática de la comunicación visual del país y que se constituya en pilar fundamental para la definición futura de políticas comunicacionales, en diversos sectores de la población.
- Asesorar a las personas, instituciones y administraciones públicas y privadas en la





formulación, aplicación y evaluación de planes, programas y proyectos encaminados a fomentar una comunicación visual democrática, a través de la investigación, estética, científica, tecnológica e interdisciplinaria.

El Instituto está compuesto por un Laboratorio de la Imagen que explora la imagen y su prospectiva, con énfasis en las nuevas tecnologías, y Multivisual, empresa de diseño e imagen que enlaza lo académico con el medio empresarial, industrial y comercial del país, siguiendo directrices trazadas desde el Sistema Nacional de Diseño del Ministerio de Desarrollo Económico.

El Festival, en principio, congrega a los realizadores de imágenes y genera un espacio abierto de confrontación donde es posible ver - asombrarse - y mirar - comprender - los avances del manejo del concepto visual y las diversas técnicas experimentales que hoy navegan entre la ingeniería y el arte.

Finalmente, es el espacio para aprender a mirar nuevas formas, nuevas estructuras del lenguaje visual, para descubrir nuevas potencialidades. Si Diseño Visual es jugar con los significados de la forma para buscar nuevas estructuras de lenguaje y con ellas, transformar la cultura, el Festival Internacional de la Imagen es el escenario simbólico donde se define el rumbo presente y futuro de la imagen.

FELIPE CESAR LONDOÑO LOPEZ

Director

Festival Internacional de la Imagen



Carta del rector

Carta del rector

La frase de Ortega y Gasset según la cual "remover universidades es como remover cimientos", se ha convertido casi en una especie de paradigma en el mundo académico. La resistencia al cambio, el empecinado inconsciente colectivo de no admitir lo nuevo, permeó buena parte de nuestro quehacer universitario hasta hace no mucho.

Afortunadamente el ingreso de nuevas tecnologías, la celeridad siempre sorprendente de la ciencia, la inagotable creatividad del hombre, armadas de esfuerzo de las universidades por superar el paradigma anunciado por el filósofo español, han llevado al mundo de la educación superior a traspasar las fronteras y a trazar nuevos retos en este tiempo finisecular. En 1991 la Universidad de Caldas, asumiendo su propio reto a futuro, creó el programa de Diseño Visual, único pregrado existente en nuestro país, como una alternativa y una respuesta a las demandas del fin del milenio.

Hoy, seis años después, con la creación del I Festival Internacional de la Imagen, estamos seguros de no habernos equivocado: los ojos de Colombia y de los países que participan en este ciberencuentro, están puestos en Manizales, una ciudad universitaria por excelencia y festiva -en lo cultural- por naturaleza, como quiera que desde hace ya casi tres décadas sirve de escenario fúido al Festival Internacional de Teatro, trascendental certamen que se gestó en nuestra institución.

Pero este no es un festival para que nos mireen. Nuestros académicos y discentes han conformado un equipo humano, de seres pensantes, que van a otar otros horizontes en la permanente confrontación de conocimientos con sus pares y con los invitados nacionales e internacionales. En otras palabras: van a mirar el mundo desde esta "navaja andina" cantada por Neruda, otro antiguo visitante de nuestra ciudad.

El I Festival Internacional de la Imagen está citado desde la academia pero su apertura debe superar el ámbito de los académicos. El público de este singular evento necesariamente debe ser el ciudadano de a pie, que vive al igual que los primeros, su cotidianidad en el mundo de los indígenas. Y aunque privilegiando los indígenas, nuestro festival no tendría la resonancia que todos deseamos, si no es por la palabra, aquella que sin duda nos situará en el escenario del diálogo de saberes.

Guido Echeverri Piedrahíta
Rector



diseño visual

diseño visual

Facultad de Artes y Humanidades
Departamento de Diseño Visual

El Departamento de Diseño Visual se define como el espacio para la creación, articulación e implementación de nuevas estructuras del lenguaje visual, como posibilidad de comunicación tomando para ello la imagen y los procesos de percepción de la visión. Significa esto que el Diseño Visual busca nuevos signos y símbolos de comunicación en una cultura determinada, para crear y resignificar nuevas y mejores estructuras de conocimiento. La imagen como un lenguaje paralelo evoca a través de sus propiedades táctiles, olfativas, visuales, gustativas o auditivas elementos de simbolización y conocimiento. Por esta razón el Departamento de Diseño Visual se integra a cualquier disciplina del conocimiento y complementa los departamentos específicos de la Facultad de Artes y Humanidades.

Diseño Visual aporta al acervo de conocimientos científicos, con la creación de nuevas estructuras perceptuales de comunicación que agilizan los procesos cognocitivos y culturales.

Diseño Visual es tecnología, ya que a partir de los elementos primordiales de la ciencia de lo visual, los racionaliza y con una instrumentación técnica precisa, los vincula a procesos industriales e informáticos contemporáneos. Finalmente Diseño Visual es Arte por cuanto el producto final de su proceder contiene elementos significacionales estéticamente adecuados, creativos e innovadores de los procesos de comunicación.



FUNCIÓN ACADÉMICA

Generar conocimiento por medio de la investigación teórica, tecnológica, estética y ética respondiendo a las necesidades de la sociedad.

Dar a conocer a los otros departamentos de la Facultad de Artes y Humanidades y a todas las otras facultades de la Universidad, las posibilidades que brindan las herramientas del Diseño Visual en los procesos de comunicación y enseñanza.

Aprovechar las potencialidades que brinda la imagen como un lenguaje paralelo en los procesos de conocimiento.

Investigar las estructuras perceptuales de la sociedad y trascenderlas.

Desarrollar investigación interdisciplinaria con otros departamentos de la Facultad sobre las posibilidades cognitivas de nuevas estructuras visuales de comunicación.

Integrar a través de la imagen, las diversas disciplinas del conocimiento que componen la Facultad de Artes y Humanidades.

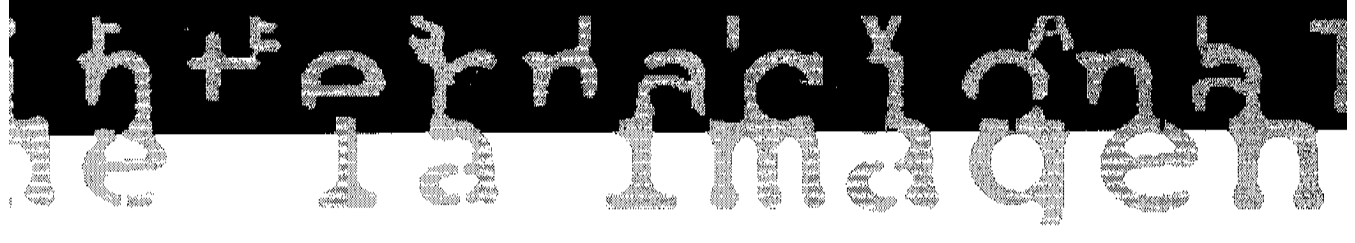
Brindar a los otros departamentos y facultades de la Universidad de Caldas, cursos, optativas de libre configuración o seminarios relacionados con la imagen y la comunicación visual.

PROYECCION UNIVERSITARIA

Desarrollar investigación precompetitiva conjuntamente con las empresas de la región sobre los problemas de la imagen.

Generar programas de especialización en las diferentes áreas.





Ofrecer servicios internos y externos en las áreas específicas del Diseño:

- Editorial
- Videografía
- Imagen Ambiental
- Imagen Empresarial
- Procesos Digitales de la Imagen
- Teoría de la Imagen

Dentro de la Universidad el Departamento de Diseño Visual, promueve la investigación interdisciplinaria con los departamentos y facultades de la Universidad de Caldas y pone a su disposición las herramientas que ofrece el diseño a los procesos de comunicación y enseñanza. De otro lado, busca desarrollar Investigación competitiva, conjuntamente con las empresas de la región sobre las posibilidades del lenguaje de la imagen y en las áreas específicas del diseño.

La labor investigativa que actualmente se lleva a cabo las integra el Instituto de Investigaciones de la Imagen y se resume en las siguientes áreas:

- Servicios de Diseño
- Laboratorio de la Imagen
- Eventos de capacitación y proyección: Festival Internacional de la Imagen



algo que decir sobre la mirada

LA MIRADA Y LA IMAGEN

Por: Maritza Ceballos

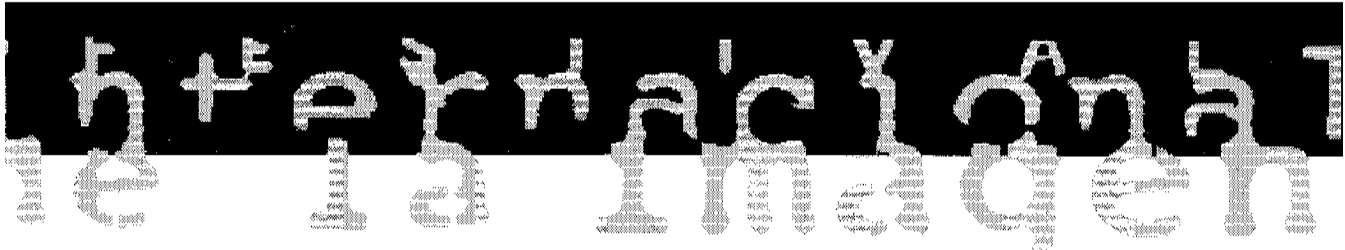
Ponente Foro Comunicación e Información
Profesora Pontificia Universidad Javeriana

¿Por qué nos inquieta la mirada?, ¿porque nos mira de frente?, ¿porque penetra en el ámbito secreto de nuestra intimidad? ¿Quién no se ha sentido intimidado cuando un desconocido, en la silla de enfrente en el metro, lo mira de frente a los ojos? Quién no ha desviado su mirada, pero lo mira reflejado en el cristal? Es como si nadie pudiera evitar la mirada inexorable de la Medusa. El único héroe capaz de cortar la cabeza de la Medusa es Perseo, que vuela con sus sandalias aladas. Perseo, que no mira el rostro de la Gorgona sino su imagen reflejada en el escudo de bronce.

Pero si esta forma de actuar de Perseo, nos dice poco del comportamiento de la mirada, nos dice mucho de la manera de tratarla. Es como si no pudiéramos abarcarla de frente; como si siempre tuviéramos que dar un rodeo para dominarla: como si siempre tuviéramos que ver la imagen de la mirada reflejada en el escudo de bronce, en una visión indirecta. Se busca la mirada en la imagen, y se señala a la imagen como mirada per se. Y hasta cierto punto es posible que así sea: de forma genérica, la imagen es la concreción de cierto tipo de mirada, sin embargo, escuchándonos en la noción de mirada y en sus diferencias con la de visión, surgen dudas razonables de que esta materialización sea tan simple y directa, y de que se dé en todos los tipos de imagen por igual.

Trato de entender, en primer lugar, la imagen como mirada: que significa abarcar el proceso de creación que da lugar a una materialización: la imagen. Pero ¿qué pasa con los aparatos que producen imágenes: la cámara fotográfica, la cámara cinematográfica?, ¿qué tipo de relación establecen con la mirada? Se sabe que la fotografía imita el mecanismo del ojo: ¿y la mirada?, ¿Será que una cámara hace las veces de pincel y por tanto es extensión, no sólo del ojo sino del sujeto que pinta? ¿Cómo una subjetividad traspasa las barreras de





La técnica y es capaz de decir "yo miro"? O mejor, ¿es capaz de decir "te deseo"?... Lo cierto es que, la mirada es tan intangible que la tendencia es a abordar su concreción, el resultado, la imagen; y no la mirada misma: proceso de aprehensión del mundo y de significación para los otros.

De cualquier manera, estudiar la mirada es hacer un desplazamiento del resultado al proceso. Si se quiere, de lo tangible a lo intangible; o de lo material a lo inmaterial; aunque de alguna manera la imagen en sí misma sea una forma de mirada y esté hecha a su vez para ser mirada.

Las miradas no sólo se quedan en la cotidianidad, donde son usadas para establecer cierto tipo de relaciones y de interacciones con los otros, sino que se representan en diversos productos culturales visuales, y concretamente, se expresan en el cine.

Ahora bien, en el terreno cinematográfico, las miradas de una cultura no sólo se expresan o se muestran en las miradas que se intercambian los personajes del filme entre sí, o que dirigen hacia los objetos en cada escena; sino en la "mirada" que realiza el objetivo de la cámara. Es decir que los encuadres y los movimientos de cámara, representan las formas de mirar de una cultura, ya sea su deseo de mirar o su forma real de mirar.

Intentamos establecer tipos de miradas en el ámbito social y descubrir cuáles de ellas se representan en la imagen cinematográfica; cómo se narran y encuadran; en qué secuencias; qué elementos de la mirada se subrayan y cuáles se omiten. No estamos por las miradas que aparecen en la imagen sin más, sino por aquellas que la cámara es capaz de imitar. Cuando la cámara es capaz de decir "yo" y por tanto, de mirar, de mirar. Y cuando dice "yo", qué miradas representa, qué secuencias de mirada cotidiana es capaz de mostrar. Es un estudio en dos vías simultáneas: la mirada como práctica social y la mirada como secuencia cinematográfica que la cámara enuncia.

LA NOCIÓN DE MIRADA: percepción del espacio y lazo social

La mirada pensada como forma de comunicación está llena de elementos ambiguos y confusos, por tanto su sentido aparece de forma huidiza. La mirada es una noción abstracta, de ahí la dificultad de atraparla, de plasmarla. Podemos presentarla, señalarla, pero para definirla tocamos siempre los límites entre lo visible y lo invisible.



Sobre el término mirada, hay muchas especulaciones a lo largo de la historia: rayos visuales, partículas, ondas, imágenes de objetos. Todas coinciden en que es un hecho inmaterial. Podemos tocar los ojos pero no la mirada.

En el concepto de mirada encontramos dos fases fundamentales: una, la fase informativa: aquella en la que la mirada sirve para recoger datos del entorno, de los sujetos y de sus emociones.

La otra, es la fase comunicativa propiamente dicha: aquella en la que establecemos significaciones de lo percibido y "expresamos", también, lo que sentimos. La fisiología y la psicología dan cuenta de buena parte del acto de mirar. Sin entrar en las discusiones conceptuales que cada ámbito de conocimiento pueda tener en cuanto al funcionamiento de la visión, diremos que "la visión resulta de tres operaciones distintas (y sucesivas): operaciones ópticas, químicas y nerviosas".

La fisiología del ojo hace que este órgano pueda participar en la exploración visual que el sujeto hace del espacio a través de dos tipos de movimientos musculares sucesivos y encadenados que orientan el globo ocular. Y que por su carácter superpuesto, dan una imagen de conjunto. Unos de estos movimientos fijan porciones determinadas de imagen en la fovea y otros, con trayectorias oculares rápidas, "separan dos puntos de fijación consecutivos".

Lo interesante de esta fijación y desplazamiento ocular, es que lo que revelan algunos estudios cuando señalan que los movimientos oculares, lejos de ser azarosos, desordenados y automáticos, están guiados por la complejidad de las formas. El ojo selecciona datos informativos relevantes del objeto y determina esta relevancia a través de la cantidad de información que le ofrece una forma. Este funcionamiento motor evidencia una forma elemental de "mirada" guiada por factores de "orden cognitivo y motivacional" ya que denota una fuerte actividad, por oposición a la pasividad que podría atribuírsele.

Adicionalmente, es necesario señalar que el funcionamiento ocular posee un componente temporal. Es decir que, la visión, actividad esencialmente espacial, tiene ya de suyo componentes temporales como las duraciones del desplazamiento de la luz, la duración



Percepción

de la reacción de los receptores retinianos, la duración de la adaptación del ojo a la luz o a la oscuridad y las duraciones de los movimientos de fijación y de desplazamiento. Aumentan los tipos de respuesta temporal del sistema visual, una respuesta lenta, cuyo ejemplo más conocido es el fenómeno de persistencia retiniana que prolonga la actividad de los receptores algún tiempo más después del final del estímulo; y una respuesta rápida, como en el enmascaramiento visual, donde los estímulos luminosos se superponen e interfieren perturbando así la percepción del primer estímulo.

Los componentes fisiológico y motor participan en la percepción visual. El ser humano recibe datos a través de los sentidos en forma de sensaciones. Cuando las sensaciones son interpretadas, referidas a un "marco conceptual", se constituyen en información cognitiva; así se da el paso a una operación psíquica llamada percepción. "La percepción nace de la integración unitaria en el psiquismo humano de un conjunto de datos sensoriales (llamadas sensaciones), a las que inviste de sentido, y que conduce a su eventual reconocimiento, por confrontación de experiencias y conocimientos anteriores del sujeto". En el nivel de la percepción, al igual que en el fisiológico y motor, el sujeto valora unos datos y desecha otros, discrimina y selecciona aspectos de un objeto. Hay un tipo de valoración que le da la especie y que le permite identificar estímulos que diferencian unos objetos de otros, y otro tipo de valoración más personal que permite individualizar el objeto. La mirada se alimenta de todos los sentidos.

Como dicen coincidiendo Barthes y Merleau-Ponty, con la mirada se produce una sinestesia, un paso de las sensaciones de unos sentidos a los otros. Se puede, por tanto, tocar con la mirada y mirar con el tacto, como evidentemente hacen los invidentes.

Ya en la percepción más inmediata, la percepción visual se acompaña de impresiones secundarias; cuando percibo la acidez de un limón lo hago también a través del color y de su rugosidad. Así que el paso por el cuerpo no es solamente casual, es fundamental cuando se trata de tener una percepción "total" del mundo.

En sintonía con esta perspectiva de percepción del espacio, las psicologías de la percepción definen la mirada en cuanto acto sensorio-informativo consciente y voluntario, que entra en una estrategia de conocimiento y de comportamiento que es la del sujeto en su entorno.



Definición que subraya los aspectos de la ubicación espacial del sujeto y señala como finalidad la adquisición de información para determinar las acciones y comportamientos del sujeto. La mirada como percepción del mundo, para un sujeto en situación.

Sin embargo, la mirada surge en lo físico pero lo trasciende. Supone lo sensorial pero no se agota en ello. Es posible aprehender el tono de una mirada –hostil, amistosa, enamorada- - mucho antes que poder indicar el tamaño o el color de los ojos. La mirada se desprende del ojo pero jamás se identifica con él. Podemos decir que el ojo descodifica y la mirada interpreta. En el ojo surgen dos datos, si no opuestos, pero menos distintos: ver y mirar. Jean Paris hace una aproximación interesante sobre estos dos aspectos. Así como se distingue la mirada del ojo, es necesario distinguir mirada y vista. La vista es un principio pasivo, la mirada un principio activo. Paris utiliza la metáfora del "rayo visual" y dice que ver es recibir ese rayo del exterior "como impresión sensible". Mirar es dirigirlo hacia el exterior, "cargado de una intención".

La mirada va del ojo hacia el exterior, la vista hacia el interior. Son inspiración y expresión. Ver es hacerse consciente de los objetos del mundo exterior. Mirar, en cambio, es expresarse en relación con esos objetos. La mirada trasciende todo dato físico a partir de la información que le da la visión. La vista nos proporciona información sobre forma, color, tamaño, distancia física. La mirada le otorga un significado a las cualidades anteriores. Mirada y visión difieren "por un grado de firmeza o de concentración".

Comúnmente se afirma que entre más se mira, menos se ve; esto sucede porque la mirada supone un salirse de sí, desdoblarse, alienarse, es decir, perder la claridad de visión. Finalmente, la vista es una reacción mecánica; en tanto que la mirada supone intelección.

Es claro que la mirada no está en la retina. Hoy animales, como el halcón, que pueden ver mejor que nosotros pero no tienen mirada. De manera que es posible ver sin mirada. Aunque, como afirma Debray, a propósito de la historia de la mirada, no existe una mirada para la retina y otra para los códigos: sino una sola, que involucra, a nuestro modo de ver, lo fisiológico, lo perceptivo y lo significativo. Esta, pues, el estímulo neurobiológico, pero éste es inseparable del sentido. A la información le sigue la explicación. La fase "informativa" de la visión, sucede en el cerebro, pero el destinatario final de la información es un sujeto





humano.

Así que, además del aspecto perceptivo de la mirada, cuenta el de la subjetividad. La mirada supone la comunicación que no es otra cosa que la afirmación del sujeto que es capaz de decir: "Yo puedo", puedo comunicar, puedo interpretar. Jacques Aumont, en Imagen, hace una exposición detallada de múltiples teorías sobre la imagen, y plantea que "la mirada es lo que define la intencionalidad y la finalidad de la visión. No es, si se quiere, más que la dimensión propiamente humana de ésta."

Para Aumont "la mirada se distingue de la simple visión, en que emana del sujeto que percibe", es decir, es un fenómeno no solo específicamente humano, sino también, subjetivo, que realiza quien percibe de manera "activa y más o menos deliberada".

En estos apartes encontramos también el aspecto de la intencionalidad. El interés por las cosas y las personas suscita intencionalidad. Se requiere de un 'momento-espacio' en el que se realice un desplazamiento, un movimiento de la soledad interior hacia lo mirable-mirado. Es un interés por lo exterior y a la vez es intención de aproximarse al objeto. Dicha intencionalidad se comparte de manera distinta cuando miramos objetos del mundo y cuando miramos al otro. Al mirar los objetos, lo mirable se transforma en mirado; y al mirar al otro, los miradores son mirables y se convierten en mirados.

En el primer caso, la intención de mirada busca la ubicación, el conocimiento. En el segundo caso, del conocimiento se pasa al reconocimiento, es reconocernos iguales, o distintos pero siempre involucrando el sí mismo, el "yo". Se puede llegar a la complicitad, al pacto. Lo otro se transforma en el otro.



Las lecturas dinámicas de la espiritualidad

ESTUDIO DE UN MÉTODO CIENTÍFICO PARA LA
LECTURA DEL ARTE, DE LA ARQUITECTURA Y DEL DISEÑO,
A TRAVÉS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES

Por MARCO POMA
INVITADO INTERNACIONAL

Cada obra de arte posee una energía propia. Buscarla y encontrarla a través de las nuevas tecnologías mediales significa descubrir un guión específicamente escrito para ser narrado con los medios y la cultura de nuestra época.

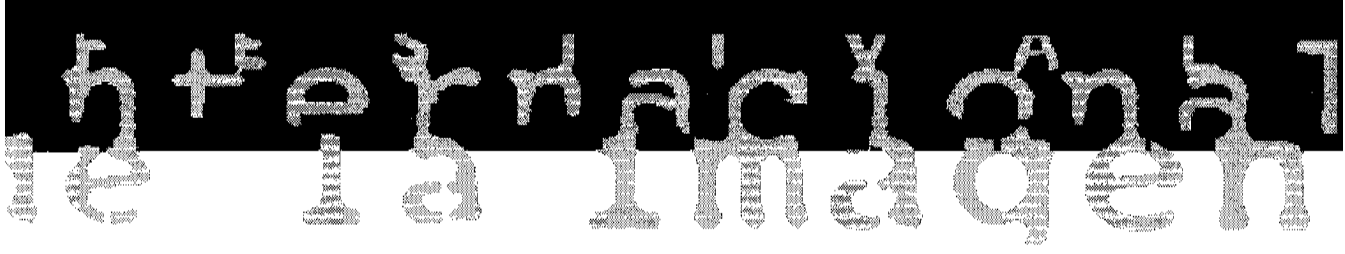
No se trata únicamente de sustituir el arco de medio punto por el arco ojival que diferencia una Iglesia Gótica de una Iglesia Románica; los componentes y las razones que determinan sus diferencias son muy complejos y, solo bajo una mirada superficial se reducen a una semántica pobre, del mismo modo como generalmente se ven reducidas las obras de arte a través de la mayor parte de las lecturas de los documentales que a ellas se refieren.

Lo que hace que una obra cualquiera se convierta en obra de arte es una visión del mundo en la que la espiritualidad y sociabilidad representen las agujas de una brújula que se mueven para orientar al hombre.

Por este motivo, la aparición del Gótico representa la mutación de la percepción del mundo con respecto a la época precedente. Por tanto, aunque el uso del arco de medio punto no se abandonará por completo, el desarrollo de una nueva espiritualidad y de una nueva sociedad indicará un nuevo espacio de percepción, es decir, una nueva arquitectura. Ahora preguntémonos: ¿Cuántos son los documentales o los audiovisuales que, normalmente, han sabido expresar de manera correcta estas diferencias a través de sus imágenes y sonidos?

La realidad, con respecto a este tema es realmente avara: en la mejor de las hipótesis, un buen director junto a un buen director de fotografía saben realizar una película con un ritmo adecuado, en la que el atractivo del encuadre y el gusto en general permanecen continuos como único objetivo. A menudo, sucede que ni siquiera se represente la dimensión





de lo que se está filmando. Si todo esto tiene efectivamente un propio valor creativo, ya que no siempre es necesario declarar la verdad, traiciona las potencialidades que las imágenes en movimiento reflejan con respecto a la búsqueda y a la comprensión de cuanto les rodea.

ALGUNAS CONSIDERACIONES

Son raras las películas que demuestran sensibilidad hacia la narración arquitectónica y a sus problemas. La arquitectura, cuando existe, se ve tratada por estos filmes como escenario y, difícilmente como causa de una acción. Por otra parte, los arquitectos en sí, viven la narración fílmica como algo falso que no tiene nada que ver con el proyecto arquitectónico. Entre las raras excepciones que pueden constituir un ejemplo, son las que se pueden atribuir a Kubrick que, al plantearse prácticamente en todas sus películas la problemática de representar los espacios arquitectónicos, alcanza un resultado particularmente interesante en "El resplandor (Shining)", donde el recorrido de los pasillos del hotel representa una verdadera y propia toma prosémica del espacio.

También Tati, bajo este aspecto, es una autor interesante: de hecho, a parte de en "Mi tío (Mon oncle)" donde los gestos de los oscuros tíos están condicionados por el hecho de vivir en una casa "moderna", alcanza su punto máximo en "Playtime", una obra en la que se juzga toda nuestra vida condicionada por los nuevos espacios metropolitanos. Un tercer autor cinematográfico sensible a estas problemáticas es, sin duda alguna, Greenaway, del que permanecerán como memorables "El contrato del dibujante (The draughtsman's contract)" y "Los libros de Próspero" ("Prospero's books").

Fuera de estos casos particulares, a los que podríamos añadir algunos otros, pero que por varias razones no podemos, el cine, como instrumento de imagen, nunca ha sido un gran aliado de la arquitectura y su estudio.

Todo esto, fue uno de los temas discutidos en el debate sobre la relación cine y arquitectura que tuvo lugar dentro del convenio dedicado al video de arquitectura en la "Triennale".

LA SITUACION

Mientras tarda en emanciparse el uso del audiovisual en la búsqueda y en el relato espacial de la arquitectura incluyendo todas sus implicaciones, la situación parece cada vez más



difícil ya que, hoy en día, desde el sencillo marco de la pantalla cinematográfica, existe una dedicación a surcar la comunicación con sistemas multimediales y, con otras sofisticadas tecnologías que configuran un futuro en el que, a causa de las relaciones entre estos instrumentos y su propio contenido, cambiará drásticamente la antigua visión del mundo que hasta hoy había sido propuesta por el cine y la televisión.

Estamos todos de acuerdo en que el universo informático, mientras nos ofrece, gracias a su rápida expansión, una gran cantidad de instrumentos, resulta, al mismo tiempo, avaro en los contenidos ya que los transforma desde el pasado y por tanto, genera la necesidad de actualizarlos.

Por esto, a menudo, la producción audiovisual se encuentra anclada a esquemas narrativos obsoletos, especialmente siguen llamando la atención los esquemas relativos al Arte, a la Arquitectura y al Diseño, disciplinas que ponen de manifiesto la transformación: ¿Cómo renovar lenguajes, relatos, modos y estética para expresarlos y para estudiarlos de manera idónea?

Actualmente, el mercado mundial de la comunicación y de sus sistemas de difusión, hacen que se necesite una solución urgente y, ofrecen a nuestro País (Italia) una ocasión de oro para aprovechar su riquísimo patrimonio artístico que, si no se describe de manera original dentro de los nuevos procesos de comunicación, se irá perdiendo cada vez más; de esta manera se verán favorecidos los nuevos autores de la producción y de la gestión del arte. El daño de una esclavitud cultural total se convertiría, como ya lo es en parte, en incommensurable. De hecho, nuestro País, desde el momento que puede presumir del porcentaje mayor en el mundo de obras de arte, se presta como terreno de cultura privilegiado para un laboratorio de investigación donde se podrían encontrar respuestas a exigencias de este tipo.

LAS LECTURAS DINAMICAS DEL ESPACIO

Con el desarrollo de los sistemas de rodaje de antes, con los que nos hemos dotado de instrumentos para el análisis espacial y, con la explosión de la inducción económica creada



de la imagen

por la nueva y grande industria de la comunicación en la actualidad, hemos conseguido las herramientas que permiten un enriquecimiento de nuestros estudios y nos consistenten comunicar todo lo que nos rodea desde un punto de vista dinámico.

En la arquitectura del pasado, los espacios que se dilataban bajo nuestros sentidos resultaban muy complejos de analizar. Estos espacios, muy diferentes entre ellos, son la expresión diferente de sociabilidad y espiritualidad en la forma de percibir la existencia. Por tanto, a través del análisis espacial de los manufacturados, se puede acceder a la organización de la sociedad que los ha producido y a la identificación de su espíritu. Pero, ¿Con qué sistema, método o disciplina se puede alcanzar esto? Evidentemente no con los utilizados hasta ahora. La introducción de una nueva modalidad para leer y estudiar todo lo concerniente al arte es imprescindible.

EL PROYECTO

Para proponer un nuevo sistema para la lectura de los fenómenos artísticos y arquitectónicos más acorde con los desarrollos de los nuevos medios de comunicación, sería interesante activar una serie de iniciativas propedéuticas para realizar un estudio articulado en su máxima expresión. Italia, como ya se ha dicho con anterioridad, se presta como territorio idóneo para un estudio de este tipo.

El proyecto consiste en definir modalidades más adecuadas para la lectura espacial de todo cuanto se refiere al arte, la arquitectura y el diseño, sirviéndose incluso, de las nuevas técnicas multimediales que permiten el análisis de manera dinámica.

De hecho, no es el detalle de una obra o su totalidad los que contienen la información, sino el pasaje entre los dos.

La lectura única y central de una obra pictórica del siglo XV será muy diferente de la de un cuadro del siglo XVII en el que los puntos de vista se multiplican. El objetivo del proyecto es la identificación de una escuela para la producción original de obras de vídeo y multimediales para el mercado internacional.



Algo que decir arte y tecnología

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y LA SITUACIÓN ACTUAL DE LAS ARTES

Por: **ARLUNDO MACHADO***

El surgimiento, a partir de los años 60, de un nuevo medio de expresión como el video y, sobre todo, el uso que hizo de él una generación de artistas -en su mayoría, provenientes de las artes plásticas y de la música contemporánea-, cambió radicalmente el destino de las imágenes tecnológicas. A diferencia del modelo fotoquímico difundido por la fotografía y el cine, la imagen electrónica es mucho más maleable, plástica, abierta a la manipulación del artista; y resulta, por lo tanto, más sujeta a transformaciones y anamorfosis. La imagen electrónica puede ser modificada infinitamente, alterando sus formas, cambiando sus valores cromáticos, desintegrando sus figuras. No por casualidad, el arte del video se definió rápidamente en dirección a la distorsión, a la desintegración de las formas, a la inestabilidad de los enunciados y a la abstracción como recurso formal.

Antes de que videotape estuviera disponible para la intervención artística, creadores como Wolf Vostell y Nam June Paik ya producían videoarte alterando los circuitos de los aparatos de televisión o distorsionando sus imágenes con ayuda de poderosos imanes. Más tarde, la invención de los sintetizadores de video, que permitieron crear toda una iconografía formal sin necesidad del registro realizado por una cámara, permitió que el videoarte diera el salto necesario de actualización tecnológica de la imagen en relación con el estado ya alcanzado por las artes visuales en otras disciplinas.

El videoarte será, en el universo de las imágenes técnicas, la primera forma de expresión que produzca una iconografía resueltamente contemporánea, logrando una reconciliación de las imágenes técnicas con la producción estética de nuestro tiempo. Es más, podría decirse que fue la primera en hacerle de forma programada, transformando esa búsqueda en su razón de ser, pero no como una investigación marginal, underground, realizada a contramano de las formas dominantes. En este sentido, se puede hablar hoy, con cierta pertinencia, de una reconciliación con la pintura, en la medida en que la imagen electrónica permite recuperar, con un medio técnico y hasta cierto punto "masivo", toda la visualización del arte contemporáneo.



La Imagen

La imagen digital, la imagen generada o procesada por computadoras constituyen ya una posición ambigua dentro de ese panorama. En cierto sentido, se trata de un retorno a los cánones renacentistas de coherencia y objetividad. Más que un retorno, la imagen digital aparece como una verdadera hipertexto de los postulados estéticos del siglo XV, en la medida en que realiza hoy el sueño renacentista de una imagen puramente conceptual. De hecho, los algoritmos de visualización invocados por el universo de la computación gráfica permiten reconstruir en forma visible (perceptible) el universo de la computación pura de las matemáticas, al mismo tiempo que posibilitan, también, describir numéricamente las propiedades calculadas, coherentes y formalizadas que la pintura del Quattrocento. Cuando se presupone que existe algún tipo de isomorfismo entre las formas de la matemática y las estructuras del universo, hay también una cierta voluntad mimetizante conformando las imágenes digitales, un cierto sentido de realismo que, de alguna manera, da continuidad al principio del registro fotográfico. Todo esto puede ser constatado en el grueso de la producción de imágenes digitalizadas, que se muestra cada vez más como una simulación del realismo fotográfico. Hay, todavía, una diferencia: a partir de la computadora, el "realismo" resulta visiblemente descarnado, sin ninguna vinculación directa con el paisaje registrado. El realismo practicado en la era de la informática es un realismo esencialmente conceptual, elaborado a partir de modelos matemáticos y no de datos físicos tomados de la realidad.

La intervención de la computadora trae aparejada, por lo tanto, un cierto margen de ambigüedad su objetivo es, por un lado, prescindir de la mediación de la cámara por la enunciación de la imagen y, por otro, abrir inmensas posibilidades de manipulación y metamorfosis de la imagen, relativizando considerablemente su apego de realismo fotográfico. Si se quiere, con una computadora se puede simular la fotografía, pero también se pueden crear mundos absolutamente irreales, mundos regidos por leyes arbitrarias, hasta el límite de la abstracción total. Se pueden también desintegrar imágenes captadas anteriormente por cámaras, para aproximar la imagen digital a los procesos formativos de naturaleza anamórfica más típicos del video. Con ocidas obras, como las de Harold Cohen, Davis Iarher, Yoichiro Kawaguchi y Michel Bret han demostrado de forma elocuente las inmensas posibilidades estéticas de la imagen digital. Actualmente computadora y video corresponden a dos estéticas radicalmente diferentes, que podríamos caracterizar superficialmente como referidas a la creación y a la destrucción, respectivamente. Antes



que nada, el arte del video está marcado por una ruptura con los cánones pictóricos del Renacimiento y por un rescate del espíritu demoledor de las vanguardias históricas del comienzo de siglo, volcando su furia deconstructiva, principalmente, sobre la figura realista que el modelo fotográfico logró perpetuar. La síntesis numérica de la imagen nos reconcilia nuevamente, si no con el efecto ilusionista de la figuración renacentista, por lo menos, con su carácter constructivo y con su resuelta fusión entre arte y ciencia. Por lo tanto, tenemos, de un lado, la total destrucción la negación como energía propulsora de la obra, des agregación, anamorfosis, implasión de lo visible; y, de otro, la utopía de un dominio total de lo visible, de un control absoluto del proceso generador de imagen, hasta sus detalles más microscópicos. La alquimia luminosa del video y su extravagancia visual, la computación gráfica responden con un paisaje sobrio, matemáticamente ordenado, en donde los juegos de luces y sombras no surgen de datos puramente teóricos, de elementos de una gramática, de una sintaxis o de una retórica a priori establecidas.

Lo más desconcertante es que hoy un número cada vez mayor de trabajos son realizados mezclando las dos alternativas, haciendo nacer de cliff un diálogo tenso y fértil entre las más avanzadas expresiones actuales de la imagen técnica. Es como si, después de quinientos años de dictadura de imágenes espectaculares surgidas en el Renacimiento, y después de cien años -por lo menos- de confrontación de las vanguardias históricas a ese primado renacentista, el universo de las imágenes caminase ahora en dirección a una síntesis que todavía no deja de apuntar a su naturaleza naturalmente híbrida, que es el resultado de distintas y, a veces, contradictorias influencias. En ese sentido, la situación actual de las imágenes técnicas no cesa de sorprender. Por una parte, los recientes algoritmos de la computación gráfica prometen simulaciones absolutamente "realistas", al punto de poder substituir objetos del mundo real, escenarios naturales, y hasta actores de carne y hueso, por réplicas digitales tan convincentes como aquellas resultantes de un registro fotográfico realizado por la cámara. Por otra parte, las actuales imágenes fotográficas son a tal punto manipuladas, a través de procesadores computarizados que la propia credibilidad del poder de revelación de la fotografía entra hoy en un proceso de desmoronamiento irreversible. La tendencia actual es a encerrar el registro fotográfico efectuado por la cámara como la mera obtención de una materia prima que deberá ser posteriormente trabajada y transformada por algoritmos de tratamiento de la imagen.

*Tomado de Memorias del I Festival Internacional de Video y Artes Electrónicas- Argentina



algo que decir de la Imagen informática

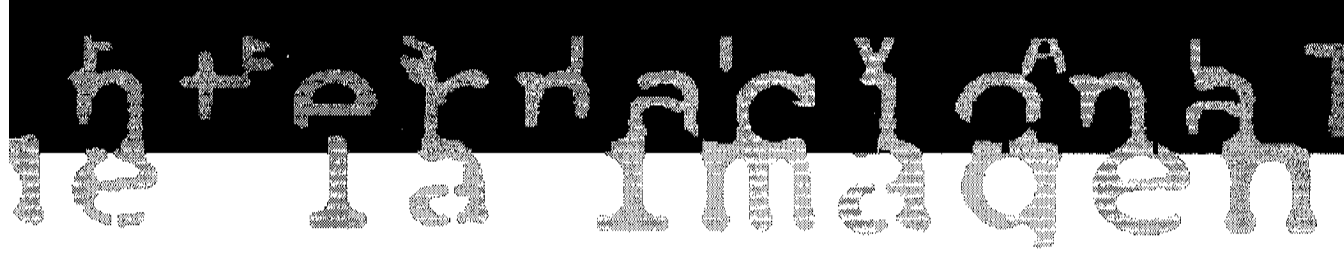
PRESENCIA DE LA IMAGEN INFORMÁTICA

Por MARGARITA SCHULTZ*

La aparición de imágenes informáticas - en gráfica, publicidad y en diversas formas de arte- ha motivado una vez más la reflexión teórica. Dichas imágenes sintéticas generan preguntas sobre su modo de ser, por ejemplo las vinculadas con el soporte, que no es habitual. Si la pantalla del monitor de una computadora es considerada soporte de la imagen informática, su naturaleza resultará contrastante respecto de materiales tradicionales. ¿El soporte en este caso, es de todos modos la pantalla misma, es el programa (soft), la base numérica? ¿Estamos ante un soporte complejo que los envuelve? El soporte de la imagen informática incluye, a mi parecer, en los planteos del imaginario,

La interacción entre el productor de imágenes y el programa informático despierta un lazo distinto entre productor e imagen: al parecer más flexible (por el carácter no necesariamente definitivo de la imagen), menos apegado al resultado. Corresponde insistir y enlazar los temas ¿ Cudi es el referente de la imagen digital y qué postura perceptiva asume por lo tanto el receptor- percipor de esa imagen? El receptor asume esa imagen de su monitor como un DATO MANIPULABLE; sus vinculaciones analógicas con la realidad no serían experimentadas como " designadores " de cosas en la realidad empírica. En este caso, el sujeto percipor se convierte en interacto, ¿ Quiere decir esto que, en el caso de la imagen informática, la experiencia estética "tradicional" de recepción de la imagen ha sido reemplazada por la manipulación de la imagen?

Surge así el tema del referente¿. Que es lo denotado, a qué objeto representa? La imagen informática está construida sobre un esquema digital, es decir sobre una secuencia de unos y ceros, configurada a partir de pixels (Unidades mínimas de imagen sujetas- cada una de ellas- a modificaciones en cuanto a color, textura, luminosidad).¿De que es imagen la imagen informática? El referente de la imagen informática es, al parecer, el modelo



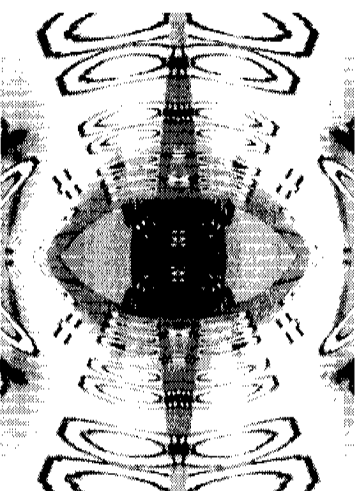
(creado desde el programa mismo o registrado mediante un scanner e intervenido después) sobre el cual se elaboran innumerables modificaciones posibles que atañen a: dimensiones, posiciones, atracciones, color, torsiones, multiplicaciones, estilizados, anamorfosis, y otras.

Se habla ya de la banalización de la imagen informática por sobresaturación de efectos, como si el monstruo de la variedad atacara desde dentro mismo esa expresión tecnológica.

Las nuevas tecnologías, entre ellas la Informática, presentan circunstancias imaginables, imaginarios, relaciones perceptuales y de interacción para el sujeto que aportan novedades respecto de procesos anteriores. Volver a pensar la imagen, buscar sus nuevos rasgos epistemológicos, es entonces una tarea que no debiera soslayarse.

Margarita Schultz, Doctora en Filosofía de la Universidad Nacional de Tucumán, Argentina.

*Tomado de Memorias del II Festival Internacional de Video y Artes Electrónicas- Argentina



Text: VideoVoid - David Larcher - 1994/96



algo que decir sobre lo pictórico

LA COSTRA PICTÓRICA Y LA SIMULACIÓN TEXTURAL

por: Hugo Ceballos Córdoba
Grupo Imagen/Imagen

El pintor se sitúa frente al soporte que ha de recibir la materia pictórica: mezclas, herramientas, raspaduras, gestos en general conforman frente a "eso" que le habla. En otro contexto un pintor puede sentarse frente a otro soporte, digamos, más "sofisticado": una pantalla de computador. También ahora desarrolla una serie de gestos que producirán un cierto tipo de pintura. En los dos procedimientos hay indudablemente diferencias, pero, ¿cuáles son? ¿Qué se gana y qué se pierde en uno y otro sistema? ¿Constituye la producción artística digital un certero golpe a los sacros "principios" del arte, o por el contrario, es un paso más en la expansión del campo artístico? De eso trata la presente reflexión. No pretende, por supuesto, agotar el tema, que a todas luces recién comienza. Por el contrario, si ello constituye operar un "switch" de entrada en una conceptualización acuaratoria del problema, habremos avanzado algo.

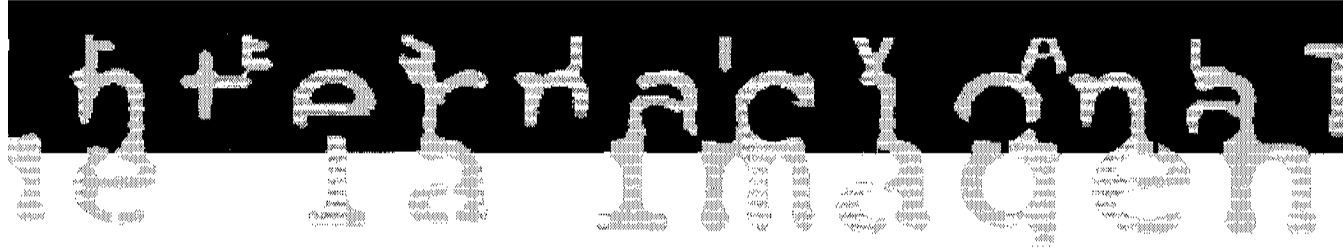
Las variables

Tomaremos para el caso tres variables aunque no necesariamente seguiremos una rigurosa secuencia sino que "como en pintura" mezclaremos todas y sin embargo habremos de enunciarlas. Una es la materialidad del producto artístico, otra los sistemas de producción y re-producción en una situación y en otra y la tercera variable será la relación afectiva entre pintar y soporte.

DESARROLLO DEL PROBLEMA

Primer planteamiento

La representación pictórica antecede al grosor de su costra. Un aspecto de la visualizada lejana es el reconocimiento de un cuerpo real, algún objeto, alguna figura en donde encontremos una anatomía o un cuerpo. Esto significa entrar a la pintura primero que todo por una presencia identificable. La presencia de la representación es tal que a la postre terminamos hablando no ya de una imagen representativa sino que perdiendo la conciencia de ello terminaremos hablando, por ejemplo, no de "eso" que "eso es una



representación del Papa Inocencio" sino más bien la afirmación categórica: "Es el Papa Inocencio". A esa ilusión confiable de la cosa con el ser, comúnmente la llamamos su iconicidad.

El iconismo es pues un cierto poder de la imagen que es capaz de situaciones de identificación entre el ser y el objeto.

Pero para hablar de iconicidad es necesario guardar las distancias. Quiero decir que si esa cierta distancia no se conserva, conforme nos acercamos a la obra pictórica se va perdiendo terreno visual, la iconicidad se va disolviendo y poco a poco se nos presenta cada vez más su carne o sea "el grosor de su piel pictórica".

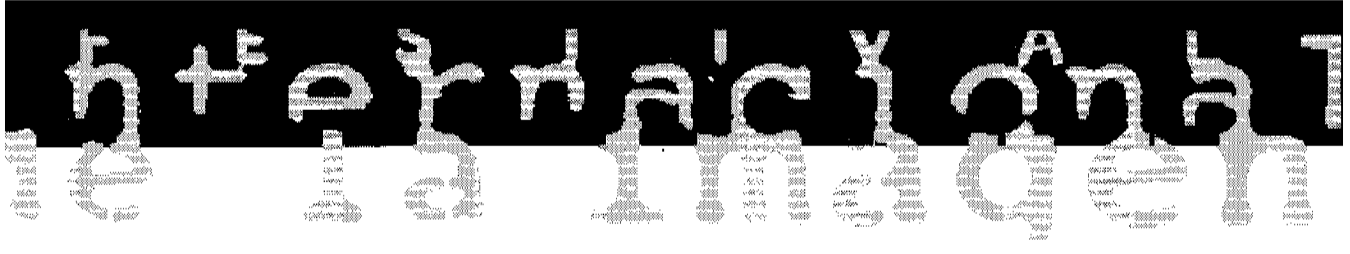
Ocurre pues una transformación cuando la representación pierde en presencia y la carne gana en pictoralismo. Lo pictórico vendría a ser entonces la piel de la pintura más no de la representación. Pero de una piel que pueda tocar, oler, acariciar, sentir con mi cuerpo y mi aproximación, en un placer erótico por cuanto la representación "se ha desnudado".

Parodiando a Pere Salaber pero ahora en una negatividad (D) Efecto en la Pintura. Anthopos. 1985. P27, el arte digital ofrece otro tipo de experiencia. Alejado casi definitivamente de lo natural trata ya no de imitar la naturaleza sino al arte mismo. La imagen digital disimula la pasta, neutraliza lo olfativo del jugo cromático, ya no es el lugar "escribible" sino la simulación del soporte "(a)morto", destinado a no coagularse nunca en ningún acto de inscripción modelable puesto que as manos ya no aprietan ni presionan, las uñas ya no rasgan ni arañan ninguna tierra, mis dedos han sido alargados a lo posible- imposible desde la teatralidad pictórica al simulacro en la virtualidad.

Segundo planteamiento

El encuentro con lo pictórico implica un acercamiento de tal manera que la visualizada se convierta en experiencia. La "presencia" pictórica vendría a ser pues como una especie de cuerpo volumétrico, materia táctil, juego cromático, o bien como un "(d)efecto en la pintura" (Salaber) "la carne resplandeciente o el cuerpo indigno, la humedad de la materia viva en su opulencia más radical". Al decir esto se desea expresar piel, grosor de materialidad, costa que se manifiesta en relieves y texturas; es decir, que configura una "topografía" no ya de la representación icónica sino de la piel y apunta ahora no a un desdramatamiento o identificación sino a un deseo erótico: lo sensual táctil.





Pero las vías del ofrecimiento pueden ser, bien por vía de lo textural-visual-táctil o bien por vía de lo textural-visual-ilusión. Es obvio pues que, como en el primer caso, la frustración conlleva un retroceso, un alejamiento, para que lo sensual quede como lo que es: mera ilusión. Sólo este primer caso invita realmente a tocar, acariciar, explorar con las yemas, conocer la piel con la piel.

Verdad es -como el caso de las postresas pinturas de un Andrés de Santamaría o un Tapiés- que tal invasión de materia nos "llene" tanto que nos ahire el tacto y la sensualidad, que debamos huir, retroceder, para desde allí retornar a la paz de la interpretación icónica. Así pues, si damos por supuesto que el primero y segundo planteamiento tienen algún asidero, hemos de concluir que iconicidad (interpretación intelectual) y pictoralismo (expresión corporal) tienen una relación con la distancia entre pintor y obra de tal manera que entre más cerca menos elaboración intelectual pero más experiencia corporal. El trayecto inverso también es admisible pues la proximidad corporal impide la reflexión. Es fácil deducir que lo que se pretende al presentar al pintor frente a un soporte y unas herramientas es meterlo en un juego de acercamiento y alejamiento entre la forma del contenido y la forma de la expresión, entre la representación icónica y la materialidad pictórica.

En otras circunstancias, un pintor frente a una pantalla debe permanecer "fijo", ya no ante un soporte material -lienzo, tabla, cartón, etc- sino ante una pantalla que va elaborando puras virtualidades pictóricas. Las herramientas, por otro lado, son instrumentos lejanos que abren o cierran compuertas de flujos electrónicos. Entonces la representación icónica y la materialidad textural se unen en pura ilusión. Verdad es que puedo "alejar" la imagen para apreciar su iconicidad; verdad también que "me" puedo "acercar" a límites tales que se "vean" las células "pigmentarias" de las texturas y las "mezclas"; pero definitivamente ya no podré tocar, ni oler, ni palpar, porque la pintura es ahora mera "representación" virtual. Y si ya Platón opinaba que los pintores estaban en un tercer lugar de la imitación, imitando lo ya imitado, talves el arte digital nos introduzca en un cuarto -el de lo virtual- cuando alimitar la imitación tercera nos introdujimos en los espacios de un doble simulacro.

Por un lado simulacro de iconicidad puesto que si -como hemos convenido al comienzo- iconicidad es esa capacidad de la imagen de identificar el ser con el objeto ahora eso ya no es posible porque entre la imagen y la representación hay una pantalla que -



extrañamente no puedo ignorar. El segundo simulacro irrumpe cuando tampoco encuentro el cuerpo matérico de la pintura porque los relieves, texturas, huellas, imprints son virtuales, es decir no sólo simuladas (teatralidad virtual sino dis-simuladas (ocultamiento de lo virtual).

Tercer planteamiento

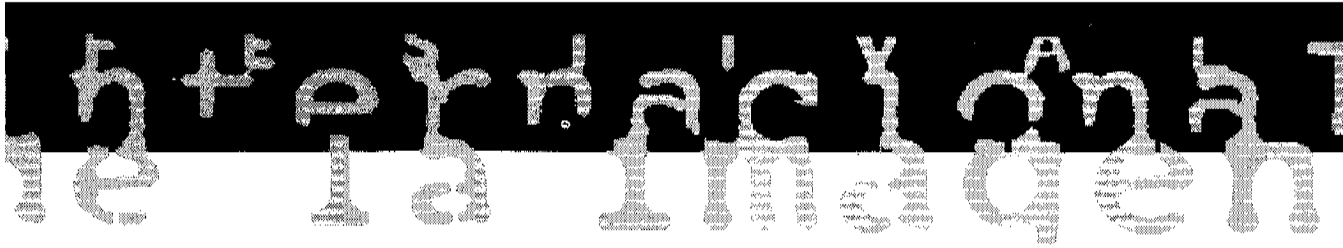
La piel pictórica como fundación contradice el descuartizamiento digital.

Un resumen de los planteamientos anteriores nos permite imaginar un artista frente a su soporte. Si pudiéramos ver -como en una película- sus acciones y gestos para la ejecución de la obra veríamos una elaboración de construcción epidémica: cada gesto, cada depósito de materia, cada rasguño, engrosa y da forma a la costra pictórica fundiéndola en el espesor de su piel. En estas circunstancias de fundición es imposible re-editar la cantidad de gestos y maniobras. El proceso lo es todo y el resultado impide su re-construcción: tal como pudiera ser imposible e inútil re-construir los gestos del amor porque cada vez que se hace el amor, así sea con la misma persona, se lo hace de nuevo. En otro contexto situamos al pintor frente a una pantalla de computador. Todo gesto, toda maniobra y todo recurso es factible de ser disjudo constituyéndose ya no en la piel sino en una especie de archivo de los momentos gestuales, es información. Podemos hablar ahora de archivos de gestos, niveles horizontales -capas- de maniobras o de sedimentaciones de información en los que el pintor -o cualquier otra persona- puede re-construir esos acontecimientos arqueológicos, mini-historias de capas de piel. Asistimos así a algo nuevo en la experiencia estético-pictórica: el descuartizamiento de la obra en gestos, la visualidad de las intervenciones, los registros de sus quejidos al contacto con el cuerpo. Pero existe otra posibilidad para el artista. No sólo el visualizar la real historia de los niveles pictóricos sino re-construirlos, actualizarlos o bien eliminar algunos dando lugar a múltiples versiones de la misma obra. Es posible aun que el artista decida incluir en algún nivel, momentos de la pintura de otro artista o bien "descuartizar" también la historia del arte y hacerla suya en un "respeto" -dirían algunos- inspechado pero, por otro lado, por fin -dirían otros- la historia del arte tendría una utilidad práctica para los artistas .

Cuarto planteamiento

La reproducibilidad de la obra digital implica la invisibilidad del original. Ya Walter Ben-





Jamín había puesto de presente que si bien la reproducción en serie de las obras pictóricas socializaba y desacralizaba la obra artística como objeto único, también había una pérdida de lo que él llamó "el aura". Pero aun así, estaba presente un original desde donde se partía. Ese original, sobre todo en las técnicas reproducibles como por ejemplo las distintas clases de grabado, constituía el "original", la "matriz", que constituye algo así como la obra número "cero", pero de todas maneras visible y tangible.

El arte digital, en el camino de la anulación del original y su desacralización, hace desaparecer la visualización de la matriz y a cambio nos ofrece su archivo o, lo que es igual, una mini-historia de gestos. Acumulación y ordenamiento de códigos invisibles almacenados en algo informe, pictóricamente hablando: un "diskette". En rigor pues, si antes podíamos aun disponer de un "original", depósito visual en sí mismo de las conclusiones del "genio", colmado de toda el "aura" que le es negada a las copias, punto de arranque de toda la reproducibilidad, ahora ese original ya no lo puedo "ver" porque se halla oculto tras una máscara "sinistra" en el sentido utilizado por Eugenio Tria (Lo Bello y lo Siniestro, De Ariel, Barcelona, 1992, Págs. 17 y Ss.) "debe estar presente bajo forma de ausencia, debe estar velado. No lo puedo desvelar... Por cuanto lo que es revelación de aquello que debe permanecer oculto, produce de inmediato la ruptura del efecto estético". Está ahí pero no lo puedo ver. Entonces puedo pensar que hay otro paso en el arte en el cual lo sagrado ha pasado a lo pagano "maligno", del "genio alado y sagrado" de Platón, al "genio maligno" de la técnica.

TAMBIÉN ES UN LAPÍZ

por: Serge Herbiet-Soveret
Grupo Imagen/Imagen

El lápiz fue la primera herramienta artificial e integral de comunicación desarrollada y perfeccionada por el hombre, su forma actual data del siglo XVI pero es indudable que su origen se remonta a varios miles de años antes de Cristo cuando el hombre empezó a pintar y a comunicarse con los dioses y entre sí, en las cuevas de Altamira, Lascaux y otros sitios por el mundo. El primer elemento de comunicación visual fue sin lugar a duda la mano y de ella más particularmente el dedo. La mano para hacer señas y el dedo para dibujar o pintar, para realizar trazos o hacer manchas en el suelo o las paredes.



Más tarde aparecieron soportes distintos como el barro, el papiro o el papel. De las primeras barras de carbón que utilizaron nuestros antepasados nacieron los carboncillos, los pinceles y las plumas, pero ninguno de ellos rivaliza con la nobleza, la sencillez y la perfección del lápiz cuya barra de grafito no es más que una forma del carbón, descubierta muy tarde, con el que empezamos a dibujar en la noche de los tiempos.

De todo este proceso de comunicación visual queda algo claro: el lápiz es la extensión más natural de la mano, una especie de sexto dedo, y la mano lo es del cerebro y este es el origen de todo el proceso de creación y de comunicación. El lápiz sirve fundamentalmente para tres cosas: escribir, sumar y dibujar, o sea que lo encontramos donde el escritor, el ingeniero y el artista. Él era hasta hace poco la única herramienta común a todos los oficios de nuestro mundo hasta que llegó el computador y su más popular desarrollo, por ahora, el computador personal.

Todas las funciones del lápiz también las realiza el computador: escribe, suma y dibuja. Quizás una de las pocas cosas que se puede hacer con un lápiz y es francamente difícil hacerlo con el computador es ponerse en la oreja... Pero aparte de esto todo lo puede hacer la máquina y en el caso de la escritura y la sumatoria es desde hace unos años insustituible y si no me creen, preguntente a García Márquez, visiten un periódico o preguntente a cualquier ingeniero o funcionario. En el campo del arte, la máquina apenas está empezando a hacer sus pinitos. Si bien es desde hace unos años la herramienta total del diseñador gráfico y del arquitecto, la relación con los artistas es mucho más compleja y conflictiva. El artista es por esencia un humanista, igual que el escritor, pero a diferencia o mucho más que éste, tiene un afecto incommensurable por sus herramientas y los ritos que éstas le generon. En gran parte también, el buen manejo y conocimiento de las técnicas de dibujo, pintura y escultura le dan una especie de seguridad. La buena factura del dibujo, la pintura o la escultura le garantizan una notable diferenciación con quienes no tengan esta seguridad técnica. Frente al computador el artista pierde en parte esta seguridad, esto quiere decir que cualquier de ellos que se siente frente a una pantalla está literariamente en un nivel cero de técnica, igual que lo está cualquier artista joven frente al lápiz pero con la diferencia que éste tiene el universo entero por delante... Muestra de esta extraña situación, ojalá temporal, es un conjunto de resultados visuales cuestionables en los que es notorio el dominio de la técnica sobre la creatividad. Los indógenos presentados



La Imagen

en esta muestra lo manifiestan en la mayoría de los casos. La máquina habló más que los creadores, el uso de uno u otro filtro habló más que el mensaje, el contenido o la emoción. Pero tengo que decir que esta exposición tiene el gran mérito de permitirnos ver de manera coherente en qué estariamos, lo que nos debería permitir saber dónde podemos ir. Este hecho también es el resultado de una situación académica en general lamentable, en la que una de las más notorias virtudes del arte latinoamericano, el dibujo, se ha ido desdibujando cada vez más.

En el campo creativo visual digital los buenos grafistas o diseñadores gráficos adquirieron una notoria ventaja expresiva, pero no podemos ignorar que si bien el resultado visual del diseñador emociona, su rol es fundamentalmente diferente al del artista. El diseñador transmite un mensaje de una persona a otra y en cambio el artista se comunica a sí mismo con otra persona, el origen del mensaje es diferente. El buen grafista es un traductor o intérprete y el artista un generador.

Con el grupo de pintores con el cual hicimos la propuesta IMAGEN/IMAGEN buscamos un encuentro, un espacio entre grafistas y pintores, maduros todos ellos, para tratar de encontrar un punto cero que permitiera la fusión y el aprovechamiento de las dos partes. Este fue quizá uno de los momentos mágicos que nos tocó en la vida. Durante cuatro o cinco meses, un día a la semana se realizaron experimentos visuales en las máquinas que demostraron claramente que la formación intelectual es mucho más importante que cualquier técnica y cuando surgió la posibilidad de esta muestra y de la manera más natural se generó un trabajo basado en tres puntos: Formato, Tiempo y Técnica y un gran principio: libertad. Estas 134 imágenes se hicieron en 3 días seguidos y aproximadamente cada 20 minutos se salvaban las imágenes y cada vez que se sentía la necesidad, se intercambiaban los artistas de estación de trabajo. Esto, dio 6 series manipuladas por artistas (5 pintores y 2 diseñadores) en las cuales es prácticamente imperceptible la diferenciación entre unos y otros, inclusive es supremamente notorio el sutil respeto entre un artista y otro en una misma secuencia sin perjuicio de la autenticidad del que hizo el relevo. Ejemplo notorio es la continuidad cromática en cada serie. La primera lección es que el trabajo colectivo solamente es viable si existe humildad entre sus participantes y la segunda es que se trata del mejor sistema de aprendizaje. La técnica fue subordinada a la creatividad y esta al respeto natural hacia el otro. Esta que aparentemente es una forma natural de la



convivencia humana, en el campo del arte es supremamente escasa y pocas veces se ve reunir siete personas para producir una obra coherente. Si bien la evaluación del resultado es cuestión de cada observador la actitud conceptual integral, es a mi juicio un verdadero aporte a la plástica, en este caso digital. La gran lección de este taller es que con la irrupción del computador en el medio creativo visual, el artista adquiere una fenomenal capacidad de reinterpretación de su trabajo a través del tiempo.

Imaginemos, un instante a un adolescente creando por primera vez una imagen en un computador, podría desarrollarla durante toda su vida, generando un proceso lineal, como lo hace de hecho cualquier pintor, pero con la posibilidad de recontrarse y reiniciarse desde los puntos o estados desaparecidos de su obra. Esto se pueda lograr salvando la imagen cada vez que el artista se encuentre en uno de esos instantes mágicos en los que tiene que optar por uno u otro camino pero ahora con la posibilidad de volver mucho tiempo después a reiniciar y reexplorar a partir del punto en que una vez guardó su obra. Esto daría algo similar a la propuesta de IMAGEN /IMAGEN en la que perfectamente cualquiera de nosotros u otra persona puede reiniciar a partir de una imagen, una serie nueva, o usar parte para insertar en un nuevo trabajo.

Lo que a nosotros y en particular a mí nos queda claro es que el computador es una herramienta más con infinitud incalculable de recursos, pero que estos recursos al igual que la mina de grafito del lápiz, no tienen ningún valor por sí mismos, solamente brillan si delante de ellos hay una mano conectada a un cerebro y si éste está suficientemente preparado para resistir a la aventura de la plástica.

Definitivamente no creo que el computador vaya a sustituir o eliminar el lápiz, extensión natural del artista, posiblemente acabe con las máquinas de escribir, las calculadoras, los sistemas de vídeo, disminuya o reduzca el mercado de las acuarelas, los óleos, los pinceles, las plumas, las telas, los papeles y un sinn de herramientas todavía vigentes, pero no va a eliminar el lápiz porque todo artista que se respete en vida, admira a este cavernícola de hace cinco o diez mil años que pintaba y dibujaba en sus cuevas y esto es tan cierto que en 12 años que llevan de vida los Macintosh y los compatibles se pasó del teclado al ratón, de éste al lápiz digital y del lápiz digital al dedo. Hoy existen tabletas que funcionan con el dedo, igualito al hombre de Cromagnon. Lo único que el computador no ha logrado eliminar es el cerebro. El hombre de Cromagnon tampoco pudo.



algo que decir de la percepción

RELACIÓN DEL CUERPO CON LA IMAGEN

Por:
Alexander Ayala V
Andrea Valencia O.,
Estela Hincapié R.

Fragmento del Proyecto de Grado: Laboratorio de la Imagen
Instituto de Investigaciones de la Imagen
Departamento de Diseño Visual

La latente inmersión del hombre -a nivel conciente o inconciente- en el mundo de las imágenes, así como el enfrentamiento con las nuevas tecnologías iconográficas y como consecuencia de ello, los cambios en los procesos comunicacionales e informativos, son los factores que por sus importantes efectos sobre la vida humana y por deberse a la percepción y en gran medida a la percepción visual, merecen enteramente verse asumidos como preguntas primordiales para ser exploradas en el laboratorio de la imagen.

El hombre en su estado primitivo, cuando estaba más próximo al suelo desarrolló por cuestión de supervivencia, el olfato a medida que se erguía e iba desarrollando mayor conciencia de su campo próximo, tomó distancia y entonces tuvo que desarrollar la vista y el oído, y así cada vez ha tendido hacia un desarrollo mayor de "los sentidos más complejos y con mayor potencialidad intelectual" según R.Gubern.

Sabemos que los mecanismos fisiológicos que hacen posible las sensaciones, son los sentidos del tacto, la vista, el oído, el gusto y el olfato; pero no sólo poseemos estos sentidos, además existen el sentido vestibular, que nos informa de la ubicación espacial y la dirección del cuerpo, el sentido propioceptivo permite saber las posiciones de nuestros miembros, el sinestésico que informa sobre la tensión de nuestros músculos y el interoceptivo, transmite información de nuestros órganos internos. Esto para concluir que son las sensaciones quienes propician estructuras organizacionales que permiten la percepción y simbolización mental del mundo.

A éste nivel empieza entonces a aparecer la imagen, ya no como un hecho decorativo, ni



un ente aislado, sino como un lenguaje determinante para el ejercicio comunicacional del proximo milenio.

El abordaje de lo perceptivo, resulta ser casi el punto convergente para el estudio del dúo cuerpo-imagen, por ocuparse de la captación del mundo, concepto que al mismo tiempo va entrando en los territorios de la ergonomía y la semiótica, pues el reconocimiento del mundo para el hombre, conlleva una relación físico-perceptual, un diálogo con los objetos y los acontecimientos que de hecho implica gran pluralidad de cualidades definiendo un vasto conjunto de significantes que en relación con sus contenidos dan como resultado unas significaciones. Levándonos del umbral de la percepción hacia un proceso puramente cognitivo producido de una actividad semiótica y que tuvo inicio en los sentidos, como 'candiles' que transportaron la información.

(Zunzunegui: "Desde el momento en que la percepción se concibe como un proceso activo en el que se implica la globalidad de la persona, no puede dejarse de todo la relación existente entre las estructuras cognitivas planteadas por el sujeto y el marco en que éstos se ejercen, por que en todo acto perceptivo se involucra el sujeto receptor, en tanto que animal histórico y cultural. Presente y pasado, futuro como proyecto, deseos e intenciones inconscientes, todo viene a configurar el *plan perceptivo*", 1995). Conocer el mundo, es un proceso que implica el cuerpo en toda su dimensión, con una doble dirección comunicacional, de adentro hacia afuera y de afuera hacia adentro, dando lugar a una lectura háptica del mundo, por medio, no de canales independientes, sino por un sistema perceptual que permite una obtención activa de la información. La percepción a diferencia del pensamiento, tiene siempre vinculación con lo que está presente, el pensamiento por otro lado puede estar relacionado con algo que no se encuentra presente, o con algo que no tiene nada que ver con lo que está presente. Las percepciones pasadas son, sin embargo, los bloques que sirven para la construcción del pensamiento, suministrando los datos sin elaborar y los símbolos necesarios para ello, convirtiéndose en los sensores de nuestro cuerpo, que podríamos llamarlos, un sistema de conservación que nos permite alertarnos sobre todo lo que ocurre en el mundo exterior que supone un acto psicossomático, pero unido al componente cognitivo, conforma un importante sistema posibilitador de los más importantes procesos de aprendizaje.

Hasta este punto queda claro como el cuerpo se ve involucrado con los estímulos externos, ahora bien, las imágenes visuales, constituyen los estímulos que le competen directamente



La percepción

a éste estudio y por consiguiente la percepción de tipo visual y su fuerte parentesco con lo auditivo, aunque cabe hacer énfasis en lo anteriormente dicho: ningún sentido es un simple canal informacional aislado, si no que hace parte de todo un sistema. Más del 80 por 100 de la información recibida por el hombre contemporáneo, es capturada por los sentidos de la vista y el oído lo cual hace relevante el énfasis en el estudio de lo visual, sin esto querer ser una limitación del estudio a lo biológico, al contrario, se quiere dar puerta abierta a todas las disciplinas en una profunda vinculación, sea cual fuere, con la visión y todo cuanto a ella atañe. (Octavio Paz: 'La mirada humana es un misterio que va más allá de ser un fenómeno fisiológico es la hélice que impulsa y revuelve las muchedumbres incorporadas, es la idea fija que taladra el tiempo...Teje y desteje los hilos de la trama del espacio').

Remontándonos un poco a lo que ha sido la teoría de la percepción encontramos que en el siglo XIX empieza realmente su estudio, sin embargo desde las cosmogonías más antiguas se vislumbraba ya la preponderancia de lo visual. (R Gubern: 'Los egipcios adoraban al Ouzta, ojo creador... del cual surge el mundo'). En la mitología griega también encontramos evocaciones de lo visual, Argos, Medusa, Cíclope... Igual ocurre en las tragedias griegas. (Arqueología de la mirada moderna: "en Atenea los cantos al sol son cantos al 'ver' del hombre griego, a la luz que baña de realidad al mundo que se descubre gracias a él.. El hombre del medio evo tiene su mirada fija en un punto infinitamente distante: Dios. Es una mirada que contempla y adora. Esta visión determina la relación que ese hombre tiene con el mundo". Generando un movimiento lento alrededor del mismo eje, que petrificó la mirada. Después en el renacimiento el cambio radical en la percepción, ilustrado por sus máximos exponentes pictóricos, dió lugar al despertar de las ciencias y las artes, a una nueva perspectiva para ver el mundo, verse a sí mismo y ver al otro (J.F. Lyotard: 'El hombre del renacimiento da a ver, lo que es indecible').

Podría decirse que quienes primero analizaron a nivel científico la imagen, fueron los pintores impresionistas(1860), en su afán por plasmar exactamente lo que veían, lograron descubrir aspectos importantísimos acerca de la visión, basados en la teoría de Chevreul sobre los contrastes simultáneos y los colores complementarios, pintaron la forma en que veían la naturaleza, la incidencia de la luz, el color y su descomposición, más adelante llega el post-impresionismo con Seurat y la división del tono cromático después el



expresionismo y así cada vez lo pintado es menos parecido a 'la realidad' pero a su vez tiene un contenido de lo 'visto' más intenso, más sentido si se quiere. La mirada del hombre en constante mutación, busca nuevas formas de expresar el dinamismo de un mundo que presiente, de ahí pues el futurismo como primer acercamiento a la representación de la imagen en movimiento, el cubismo y el dadatismo como expresiones metafóricas del universo de lo cotidiano. Así lo pictórico, conforma una valiosa expresión visual, que da cuenta de la lectura del mundo en cada época.

Otra sería la relación perceptual del hombre con la fotografía, desde la **camera obscura** (1826) y las sales de plata hasta la electrónica y la tecnología, se ha presentado como un instante visual robado al tiempo, en el que como dice Zunzunegui, se establece una relación dialéctica entre el poder de resolución del ojo humano y su estructura discontinua granular; además se crea la relación imagen-espectador en términos no de observación pasiva, sino que entra a participar desde el momento en que elige un encuadre y una situación, y la imagen a su vez empieza a hacer parte del discurso imaginario del fotógrafo haciendo una invocación de su relato interior que no espera respuesta.

Con el advenimiento de la imagen fílmica, y el cinematógrafo, se inicia una 'nueva era perceptual', un juego óptico con la sensación de movimiento, la relación de fotogramas secuenciales, proyectados con una equidistancia espacio-temporal, conforma un primer acercamiento a la reproducción visual del "tiempo" con un alto nivel de iconicidad. El concepto tiempo empezaba a obsesionar y determinar la cotidianidad del hombre moderno en medio de una época de gestación de grandes urbes y producciones seriadas, acrecentando la expectativa por ésta técnica que más adelante gracias al "accidente" de Méliès, en medio de una grabación que la máquina se detuvo por un minuto y el empalme que resultó de éste hecho generó un montaje se dio origen a la manipulación del tiempo y al espacio en la imagen fílmica, es decir, ya no se trataba únicamente de reproducir la realidad sino de intervenirla, éste es el espacio del cine, el espacio quebrado por la velocidad y por la convergencia del tiempo del que mira y el tiempo mirado. (Zunzunegui: "Si en la percepción natural, la captación correcta del movimiento se encuentra en el cerebro, en el cine la corrección de la ilusión-construir un falso movimiento en un movimiento real- tiene lugar al mismo tiempo que la imagen se proyecta sobre la pantalla y para cualquier espectador").



La Imagen

Según nos lo cuenta Jacques Aumont: "desde hace casi tres siglos, los debates en cuanto a la percepción se han ceñido a dos grandes enfoques a través de sus variantes sucesivas: un enfoque de tipo analítico; que sostiene que la información contenida en la proyección retiniana, no es suficiente por sí sola, para la percepción precisa de los objetos en el espacio, insiste en el aprendizaje que lleva a hacer asociaciones e integrar informaciones heterogéneas. El segundo enfoque es de tipo sintético, considera por el contrario que la percepción del mundo visual está únicamente en el estímulo, afirma que la imagen óptica en la retina, contiene toda la información necesaria para una percepción global única. De cualquier manera se presume que el principio biológico de la detección del movimiento se da por medio de unas células especializadas situadas en la corteza cerebral que reaccionan al ser activados los receptores retinianos, en sucesión rápida, los atributos físicos que se cree informan el movimiento, son aparentemente la luminosidad sobre el color y la forma.

Con la anclada obsesión por el movimiento y la manipulación del tiempo-espacio, la búsqueda tecnológica no se detiene, vamos tras el vértigo de la velocidad, la magia de aparecer y desaparecer, el deseo de transformar el mundo, la puesta en común de la información y todo esto confluye en los medios masivos de comunicación y entre ellos el más revolucionario y que atañe directamente a la imagen visual, la televisión, medio que se insertó sin pedir permiso en la cotidianidad del hombre, pasando tras el antifaz de la diversión, de ser ese objeto luminoso y abrumadoramente novedoso, a ser el centro en torno al cual se organiza la vida familiar, el canal que filtra la información proveniente no solo de lugares remotos si no del entorno más próximo, haciendo posible un nuevo discurso social, el discurso popular-masivo, que nos hace correr el riesgo de la homogenización cultural, por ser generador y escenario de la transformación de la sensibilidad y de la percepción social, mucho más allá del tiempo en que uno está expuesto físicamente al aparato.

Una de las singularidades que imparte la comunicación por un medio televisivo es: un emisor permanente y múltiples receptores, local da origen a los mass-media, "series" tan alabados como rechazados como medios primordiales de comunicación de masas. La televisión no solo ha modificado la disposición al interior de las familias y las viviendas -



derivando no pocos efectos de carácter socio-cultural- si no que ha cambiado sustancialmente la forma de recepción de la información permitiendo la transmisión sincrónica y la recepción simultánea, lo que significa para la percepción humana la posibilidad de ver un hecho real que sucede a kilómetros de distancia, desde su casa, es decir, la 'telerealidad' tendiente a ser un terminal audiovisual. Pero la velocidad continúa esculpiendo la tecnología y como nos lo cuenta McLuhan: "El hombre experimenta una perpetua modificación fisiológica y, a su vez, encuentra siempre nuevas maneras de modificar sus técnicas, el hombre se convierte, por así decirlo, en los órganos sexuales del mundo mecánico". Es así como los códigos binarios, producto del pensamiento matemático, paralelo a la búsqueda de una información ágil, dieron nacimiento a la informática, como tratamiento automatizado de la información mediante ordenadores, dando lugar inicialmente al almacenamiento y memorización de grandes cantidades de información (bases de datos). La evolución constante de hardware y software busca no solo un óptimo funcionamiento de los programas, si no mayores avances en la tecnología de interfaces humanas, es decir, hacer fácil la comunicación entre el hombre y la máquina, para lo cual se hace indispensable un alto nivel de conocimientos de psicología de la percepción humana. Este es el caso de las interfaces gráficas 'amigables' con el usuario la han convertido en herramienta básica para la elaboración de discursos técnicos haciendo fluida la comunicación de su confluencia con las comunicaciones ha surgido una nueva tecnología que se conoce con el nombre de telemática.



cartografía del diseño visual

LA DEFORMACION DE LA FORMA

TRECE CITAS Y NOTAS PARA UNA INTRODUCCION A LA LECTURA DE LOS TEXTOS VISUALES
COMO PRACTICA SIGNIFICANTE (Fragmento)

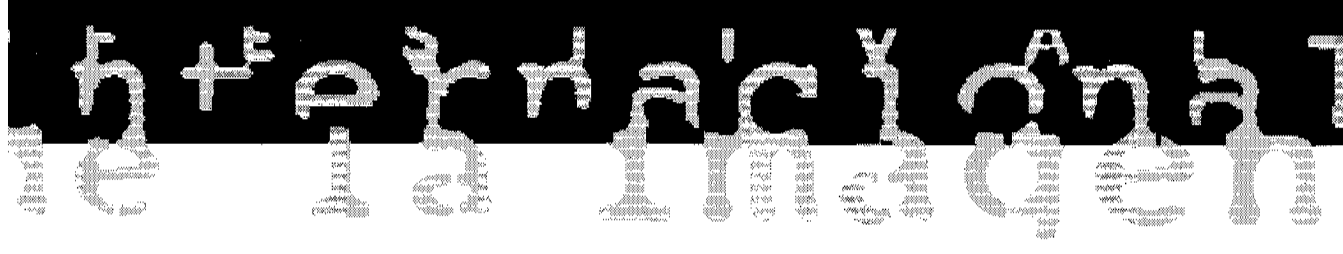
Por **Fernando Rivera Bernal**

DE LO VISTO A LO MIRADO

Los Signos (o Formas significacionales), las Formas asociadas con ciertos contenidos, son de diferente naturaleza según sea el origen de su soporte expresivo, según sea la naturaleza del soporte de la significación mediante el cual articulen un contenido dado. La Forma se puede mantener aunque varíe la materia de la expresión. Las Formas Expresivas Significativas y las Formas Expresivas Simbólico-Textuales pueden manifestarse de múltiples maneras perceptuales: visuales, acústicas, objetuales (ya sean símbolos discretos, señales variables o configuraciones icónicas transformativas -bidimensionales o tridimensionales).

Si la Forma está dada por articulaciones y reglas asociativas entre los elementos de la estructura, entonces recreando tal configuración articulatoria es factible aludir al mismo contenido mediante formas aparentemente disímiles, por ser diferentes sus soportes expresivos. La Forma tiene diversas manifestaciones. De la manera como se exprese dependerá su carácter significacional y el carácter del Mensaje. No importa si la Forma es óptica, auditiva, olfativa, táctil. Todo mensaje tiene una Forma, pero esa Forma se articula de manera distinta con el Contenido dependiendo de su naturaleza expresiva y del trabajo de producción e interpretación de las Formas.

La naturaleza del medio expresivo condiciona la naturaleza de la relación entre la Forma y el Contenido. En ese sentido, crear Formas Comunicativas Visuales no es crear exclusivamente imágenes bidimensionales, sino estructuras perceptuales cuyo vehículo expresivo sea óptico. Un mensaje visual es un mensaje transmitido por una Forma cuyo soporte expresivo es



óptico. La imagen bidimensional es sólo una de las modalidades de asociación entre una Forma y un Contenido. No todo Mensaje Visual es una frecuencia de imágenes bidimensionales. Cuando se habla de "Visual", se está refiriendo a percepciones, estructuras perceptuales, es decir, Formas percibidas a través de la visión, Formas percibidas a través de un soporte expresivo óptico. En ese sentido el diseño visual proyecta, produce y analiza Mensajes transmitidos mediante una materia de la expresión óptica-perceptual.

Sin embargo todo Mensaje, sea cual fuere su carácter, tiene Forma y desde esa perspectiva general diseña quien altera las formas dadas, buscando la forma proyectual. Diseña quien trans-forma.

El diseñador de Formas Comunicativas Visuales tiene como objeto y materia de su expresión todo lo que se puede ver. Más aún, aquello La Forma, así, está ligada a un Contenido: su función y su significación. Pero el Contenido se manifiesta a través de la Forma y esta Forma lo es de algo, tal la Sustancia de la Forma Expresiva, el soporte sensorial de la significación-expresión, articulado de una manera específica de acuerdo con ciertas reglas asociativas y estructurales. Esta sustancia se encuentra reticulada, con-figurada, con-formada, talla Forma de la Forma (la Forma propiamente dicha). La Forma de la Expresión, que en cuanto ex-puesta y enunciada se manifiesta como una articulación sintagmática, que produce el diseñador visual se vé, en primera instancia. Es Información.

Así, la propuesta Formal, la Forma Expresiva puede significar, informar o comunicar. Es decir, la Forma en cuestión no se crea sólo para ser vista, sino para ser mirada. El diseñador visual articula asociaciones significacionales, Formas para ser vistas, el comunicador visual articula Mensajes, Formas para ser miradas. El diseño visual es la confrontación y/o traducción a códigos simbólicos del ejercicio de la mirada. Claro que ésta mirada no es una mirada, es La Mirada, es una Mirada Cultural, Interconexión, puesta en común de lo visto, comunicación.

Todo se puede ver, pero se mira (es decir, se focaliza la atención sobre un concepto exterior, comprendiéndolo como percepción-estructura-"referido a") determinado por los niveles y regulaciones asociativas con los que un Sistema de Relaciones, una Equivalencia de Significación, articula Formas y Contenidos. Es decir, se Mira determinado por un Código.



Formación

Una Forma re-presenta un Contenido dependiendo del Código que le asigne a esa Forma ese Contenido. Por lo tanto una Forma se puede Ver, tal como una Forma puede informar, pero el acto cognoscitivo (comprendiendo el conocimiento como la convencionalización que asocia ciertas Formas a ciertos Conocimientos -proceso semiótico y germen de la significabilidad-) de Mirarla, su cognoscibilidad y comunicabilidad, su carácter de Mensaje, depende de las regulaciones, conexiones y articulaciones -de la "interpretación" Cultural- con que se mira una Forma en un momento socio-histórico específico.

La mirada es el factor Comunicativo de la Forma, de la misma manera como el Ver es su factor Informativo. En éste sentido la Mirada manifiesta las regulaciones del Código. Las Formas se ven, pero se aprende a miraras. Se aprende a ver la representación de ellas en su representación. Tras la Mirada que mira algo se encuentra una convencionalidad que posibilita tal función semiótica y comunicativa, tal re-creación del sentido, su reconocibilidad. Se reconoce una Forma como Modelo de... (Imagen de...) a partir de una regulación que asocia una formatividad perceptual y una formatividad conceptual. Mirar es re-conocer, conocer doblemente.

Cuando una Forma es tan inesperada que se eleva su rango de imprevisibilidad y se hace menor su posibilidad de aparición, deja de ser mirada y emplea a ser vista. La Forma mirada es una Forma Comunicativa. La forma vista es una Forma Informativa-Significacional.

Quien mira reitera, quien ve aprende, porque quien Mira algo sabe de lo mirado, quien ve descubre. Conoce. Mirar es volver a Ver. Re-conocer. El valor de información de una Forma no depende tanto de lo que dice (su contenido expresado), sino de lo que podría decir, de las probabilidades combinatorias en ella expresadas potencialmente. La novedad es factor informativo de lo visto.

Desde la perspectiva comentada, el diseñador visual con-forma, de-forma y re-forma las Formas. En una palabra, Trans-Forma. Pero si diseñar es proyectar modificaciones estructurales inexistentes, es decir, no codificadas, imprevisibles, entonces diseñar es generar asociaciones inesperadas entre una Forma y un Contenido, proponer. De ésta manera, toda Forma se mueve en la cuerda floja de la probabilidad significacional, Informativa o Comunicativa, que involucra.



El diseñador produce, entonces, Formas para ser Vistas o Formas para ser Miradas. Si su intencionalidad funcional es la segunda, comunica a través de la Forma. Pero si es la primera, su interés deja de ser la probabilidad asociativa entre una Forma y un Contenido para convertirse en la propuesta de nuevas asociaciones entre Formas y Contenidos, oferta de interconexiones significantes, formación y reformación de códigos. La Forma, desde tal perspectiva, pretende generar asociaciones inexistentes con contenidos inesperados. En esa medida deja de Comunicar, pero Significa e Informa, y se convierte en propuesta regulativa de las asociaciones entre la Forma y el Contenido. De-forma, Re-forma y Transforma la Forma. Propone sistemas de significación, inventa, crea.

La Comunicación exige conocimiento, se basa en él, en la medida en que se dá como referencia de Formas interpretables cuya articulación significacional es ya conocida (por eso son interpretables). La Información ofrece conocimiento, porque informa, es novedad. Transmite lo que no se sabía. El conocimiento es Trans-Iteración Informativa. Comunica visualmente la Forma que se expresa para ser mirada. Pero es Diseño la Forma que se expone para ser vista. El Diseñador Visual propone asociaciones de sentido, transforma el lenguaje de la Mirada.

CARTOGRAFIA DEL DISEÑO VISUAL

El Diseñador Visual proyecta Formas Expresivas articulando Textos para ser Vistos o para ser Mirados, Textos transmitidos por un Canal óptico-perceptual. Pero éste trabajo productivo y transformativo -la significabilidad y circulación de los Textos Visuales, su existencia misma- requiere la presencia de los elementos sistemáticos e interactuantes constitutivos de todo Circuito Comunicativo. Un Sujeto emisor que transmite Información o comunicación sobre una Fuente, a través de un canal, a partir de un Código y un Repertorio de Sígnos, con el propósito de incidir en un Receptor potencial.

El Emisor es una probabilidad del Receptor y viceversa. El Sujeto lo es por consistir en una probabilidad de Enunciación: "enunciar" y "ser enunciado". Todo emisor es, por lo menos,



La Comunicación

receptor de lo emitido, Fuente y Referencia al mismo tiempo que Origen y Finalidad de la enunciatión. El Sujeto está sujeto al Otro, a los otros. Ese Sujeto, en primera instancia, se con-figura en una doble espacialidad, en un doble orden Simbólico y Referencial: En cuanto Organización Psíquica, elaboración Identificatoria e Individualidad, y en cuanto "trama funcional" interactuante con otras individualidades, es decir, en cuanto reficula, concenso y socialidad (trans-funcionalidad). Por un lado el Sujeto que emite significación y es modelado por los sistemas de significación, por el otro la topografía simbólica en la que circula y es determinada tal significación.

Así, el Sujeto se manifiesta individualmente, pero sólo porque está sujeto a los otros. Tanto para ser individualidad psíquica como para ser inter-individualidad enunciativa. El "poder enunciar" del Sujeto, su "poder emitir significaciones", su probabilidad de comunicación, se encuentra dialécticamente inter-relacionado con la colectividad. Porque la significación es sentido y el sentido es un con-sentido, un compartir los medios, procesos y referentes de "lo significado", la necesaria referencia a un campo asociativo común que posibilite el intercambio de significaciones comunes.

La comunicabilidad del Sujeto depende de la Comunidad Inter-simbólica. Dicho de otra manera, la significación precisa de un Código y tal Código expresa un acuerdo colectivo, social, una convención. En esa medida el Sujeto enuncia a través del Código y del Orden colectivo de la Significación. El Sujeto se encuentra atravesado por la Significación y por eso es social. El Hombre Habla, pero también es hablado por sus referentes de significación.

En cuanto individuo, el sujeto es el producto de la simbiosis articulativa y dialéctica entre su especificidad anatómica y fisiológica, su Estructura Biológica, y su Organización psíquico-simbólica, su Estructura Identificatoria, caracterizada por un doble registro: El Aparato Psicológico Consciente, y la Estructura Imaginario-Simbólica Inconsciente, en cuya dinámica converge la deslizante unidad psicológica del Sujeto (espacios abordados respectivamente por la Psicología y por el Psicoanálisis).

Desde esta perspectiva, el Sujeto enfrentado al Texto-Enunciado Visual será una estructura Perceptual determinada tanto por factores perceptivo-visuales, como por factores óptico-fisiológicos, psicológico-motivacionales (conscientes o inconscientes) y Contextuales. Tal



contextualidad es multidimensional, polivalente. No sólo la Topológica y Circunstanacial del Contexto Perceptivo-Perceptual, sino también la Inter-subjetiva que compromete a las Individualidades psíquicas, o Sujetos Psicológicos, en una Toma de Formas a su entorno y a sí mismo a través de regulaciones Identificadoras provenientes de un Otro Social, cuyas legalidades simbólicas determinan las retículas psíquicas de la subjetividad. La Imagen de sí del Sujeto -por lo tanto su dimensión especular y refleja, su repertorio de Imágenes, su orden Imaginario- está filtrada por mecanismos de significación y es a través de ellos (ya sea atravesándolos, desplazándolos, sustituyéndolos o asimilándolos) que con-forma su orden simbólico -la interfuncionalidad de su eje psíquico Identificador con los sistemas de significación generados en los intersticios del sistema social-, su dinámica con los procesos de socialización que lo Nombran, dándole así una Imagen propia y una Identidad.

La Inter-acción colectiva, dado su origen consensual, es regulativa en un doble sentido. Normativiza la producción enunciativa del Sujeto: la significabilidad del entorno (su asignación de sentido) y su comunicabilidad con otros Sujetos (su colectividad simbólica). Y normativiza la interacción dentro del sistema social, convencionalizando formas determinadas de asociación, intercambio y adaptabilidad. La sociedad socializa. Institucionaliza comportamientos, actitudes, valores y representaciones.

En otras palabras, instituye y estatuye Sistemas de Significación, instituyendo y estatuyendo con ello Normas de Correlación y de Interconexión, las cuales a su vez definen la geometría antropológica del Sujeto: en uno de los Terminales Sujeto Psicológico, en otro Sujeto a partir de otra práctica significativa cuyo resultado fue el Texto Visual.

Entendido en tal perspectiva, el proceso de interacción social consiste en el desarrollo dinámico de múltiples registros, codificaciones y sistemas, orientados polidireccionalmente y con la particularidad de ser trans-formativos, históricos. Tales direcciones comprometen y caracterizan un momento de la circulación colectiva de los Sistemas de Significación y las Textualidades y Discursividades en general, y de los Textos Visuales en particular. Obedecen a sus referentes funcional-estructurales, constituyendo el cubo multidimensional en el que se desplazan las Formas Visuales Expresivas.



Proyecciones Retrospectiva

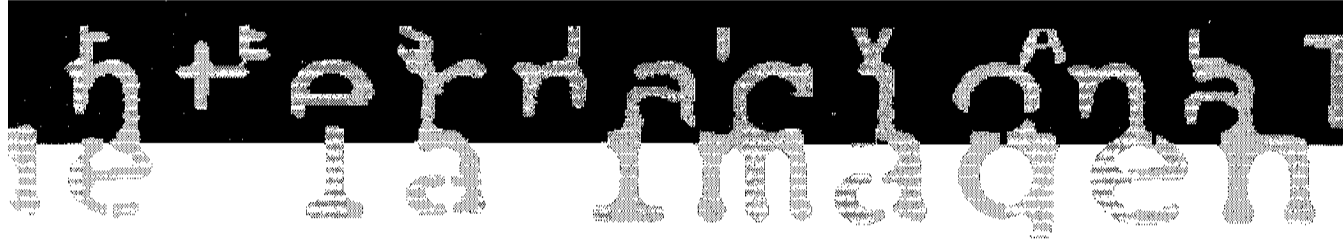
Muestra retrospectiva de cineanimación argentino (1935-1995)

Organizada por "Caloi en su tinta"

El cine de animación en Argentina tiene una historia interesante pero trunca. Abundan los relatos de películas que nunca se terminaron, de realizadores frustrados, de obras perdidas para siempre.

En este contexto, la tragedia mayor sigue siendo la pérdida de casi toda la obra de Gulino Cristiani, realizador de **El Apóstol** (1917), considerado el primer largo de animación de la historia del cine. Cristiani desarrolló un sistema propio para animar rápidamente, a bajo costo y con escaso personal, y así completó por lo menos otro film largo titulado **Sin dejar rastros** y varios cortos. En 1931 estrenó otro largo, **Peludópolis**, que tenía diálogos y música sincronizada, registrada en discos Vitaphone. De todo ello sólo quedan varios dibujos originales y las noticias de los periódicos de la época. El único film suyo que se conserva es el corto **El mono relojero**, que fue un primer ensayo en animación tradicional y, por lo tanto, no es un ejemplo representativo de su obra.

La siguiente selección está dividida en dos partes (animación tradicional y trabajos hechos en computadora) e incluye ejemplos de todos los realizadores relevantes que produjeron cortometrajes desde la década del '30 hasta el presente.



ANIMACION TRADICIONAL

La gran carrera

Director desconocido - 1935 - 1'40"

Se desconocen mayores datos sobre este corto, que posiblemente sea un fragmento de una producción algo más extensa. La animación con muñecos no ha sido frecuente en Argentina, y por eso importa. La gran carrera, que además trata uno de los temas portados más populares: las carreras de caballos.

Upa en apuros

Director: Tulio Lovato - 1942 - 12"

Caso único en la historia de la animación argentina, este film fue producido por Daria Quinterro para dar vida a los personajes de la historieta Patoruzú, entonces extraordinariamente popular. Inspirado en Disney y con fondos más europeos que pampeanos, la película sorprende por la excelente animación que logró un equipo relativamente reducido y sin ninguna experiencia previa. Fue, además, uno de los primeros films en colores que se produjeron en Argentina.

Domador

Director: Burone Bruché - 1948 - 1'05"

Bruché animó muchos pequeños corto-

metrajes con personajes creados por él mismo. Este pertenece a una serie de ambiente circense protagonizada por un payado llamado Pampilino.

La pared

Director: Jorge Martín - 1961 - 6"

Esta historia breve y simbólica de un hombre, que supera toda dificultad a través de su mente, sigue siendo uno de los pocos clásicos del cine de animación argentino. Jorge Martín estaba entonces fuertemente influido por el cine de la productora norteamericana

U.P.A. y por el trabajo de otros animadores independientes que buscaban, por un lado, interesar al público adulto y, por otro, desde luego, obtener una mayor libertad creativa.

Las aventuras de Hilitus

Director: Manuel García Ferré - 1970 - 8"

Consideración aparte merece la amplia obra del español Manuel García Ferré, que desde 1969 hasta el presente lleva realizados cuatro largometrajes y varios cortos. El y su equipo de colaboradores han creado una amplia galería de personajes para la TV que lograron una verdadera popularidad entre 1970 y 1976. Inteligentemente, García Ferré apoyó ese éxito con revistas, discos y todo tipo de merchandising vinculado a su obra.



de la imagen

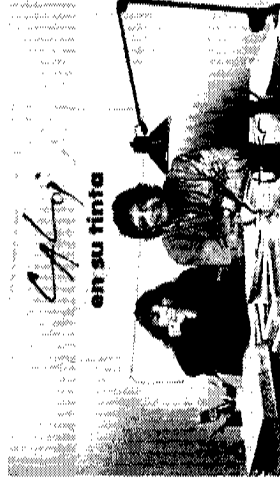
Maíalda

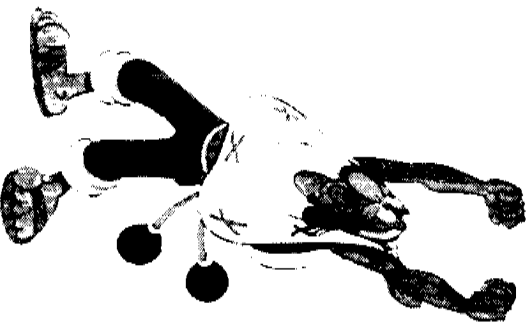
Director: Carlos Márquez, Jorge Martín (Catú) y Oscar Desplats - 1971 - 1'30"
Dibujada por Quino, Maíalda es sin dudas el personaje más conocido del comic local. En-

tre 1971 y 1973 varias de las mejores tiras fueron animadas para presentarse unitariamente en televisión. Desgraciadamente, la versión animada suavizó considerablemente el universo dibujado por Quino, que además no aprobó jamás las voces elegidas para sus personajes. Pese a todo, el productor Daniel Mallo compiló esos cortometrajes en 1981 hasta conformar un largo, que tuvo bastante difusión.

Bongo Rock

Director: Luis Bras - 1978 - 2'30"
A pesar de sí mismo, Luis Bras es uno de los nombres fundamentales del cine de animación local. Se especializó en la realización de películas experimentales, desarrollando técnicas propias con las que logró muchas veces resultados excelentes. Pero, por otra parte, rara vez hizo copias de sus películas, exhibiendo los originales hasta su definitivo desgaste. Como además se ha dedicado a la enseñanza, son ahora sus alumnos quienes preservan su material para (y de) él. Bongo Rock es uno de sus trabajos más difundidos.





Upa en apuros

Ico, el caballito valiente

Director: Manuel García Ferré - 1978 - 3'

Fragmento de uno de los más exitosos largometrajes que realizó García Ferré, ganador de numerosos premios internacionales.

El mago Fata

Director: Alberto Broccoli y Luis Cedrés - 1980

El mago Fata fue una de las tiras más populares de Alberto Broccoli, junto con la delirante Juan y el preguntón. Es poco sabido que Broccoli trabajó estrecha colaboración con el animador Luis Cedrés para producir una serie de cortos con Fata, que se mantuvieron fieles al tono general de la tira. Este es uno de lo mejores ejemplos de esa serie.

Caraballo mató un gallo

Director: Simón Feldman - 1983 - 6'30"

Simón Feldman es uno de los realizadores fundacionales de la generación del '60, que produjo una renovación en el cine argentino, y probablemente el más versátil de todos ellos. A sus incursiones en el cine de ficción y documental, debe agregarse una extensa tarea docente, que ha complementado con varios textos formativos. También se ha interesado por el cine de animación, llegando a producir prácticamente solo el largometraje Los cuatro secretos y varios films cortos.

Quinoscopio

Director: Juan Padrón - 1987 - 1'

El cubano Juan Padrón animó numerosos chistes gráficos de Quino y contó para ello con su asistencia personal, lo que explica la extrema fidelidad de los originales. En algunos casos, la animación contribuye al desarrollo del gag.



de la animación

Quinocaplo

Director: Juan Padrón - 1987 - 1'

El cubano Juan Padrón animó numerosos chistes gráficos de Quino y contó para ello con su asistencia personal, lo que explica la extrema fidelidad de los originales. En algunos casos, la animación contribuye al desarrollo del gag.

Secuencia inicial para "Cien veces no debo"

Director: Cristina De Santis - 1989 - 1'02"

En Argentina ha sido infrecuente utilizar animación para prologar un largometraje. Sin duda éste es el mejor ejemplo, una representación humorística de la concepción, animada sobre las voces de Norma Aleandro y Luis Brandoni. Fue uno de los ganadores del concurso Caloi en su tinta de 1992.

Apurate

Director: Carlos Coronel - 1981 - 1'

Coronel realizó este corto prácticamente solo, lo que le ganó un puesto en la producción del último film de Asterix.

Hamburguesas de la abuela

Director: Familia Animada - 1992 - 2'03" y 1'

Dos trabajos del grupo Familia Animada integrados por Alma Larroca, Irene Serra, Gustavo Devezze y Marcelo García. A falta de medios para realizar sus obras en filmico, el grupo graba sus dibujos por cámara y los anima directamente en edición, convirtiendo en estética los límites de sermante método. Al mismo tiempo los compensa con buenas ideas argumentales y un excelente diseño.

Devoción

Director: Daniel Francezon - 1992 - 10'

La atracción mística que los hostiles habitantes de un mundo oscuro sienten por la luz comienza por apartarlos de sus luchas diarias pero, termina por enemistarlos definitivamente. Alumno de la Escuela de Cine de Avellaneda, Francezon invitó dos años de trabajo en la compleja producción de este film, que en su género es el trabajo más elaborado realizado en el país hasta la fecha.

Buenos días

Director: Jorge Martín - 1995 - 2'07"

Un gag sobre los tiempos modernos, tomado de la inspiración de Johann Strauss, quien compuso "Zarathustra" describiendo las formas de un amanecer.



ANIMACION POR COMPUTADORA

La planicie de Yotheasawa

Director: Hernán Vieytes - 1992 - 8'15"

Se basa en guión y dibujos de Roberto Fontanarrosa, previamente publicados en forma de historieta. Sus mayores virtudes son su fidelidad al texto, el respeto por el estilo gráfico del autor y el ingenio de ciertas secuencias. Fontanarrosa sólo supo de la adaptación animada cuando ésta obtuvo un premio en el festival anual de Villa Gesell, edición 1992.

Esencia

Director: Gabriel Matzkin - 1992 - 1'20"

Realizado fundamentalmente como ejemplo de lo que puede hacerse en publicidad con nueva tecnología y bajo costo. Esencia combina animación en dos y tres dimensiones.

Flight 101 to No Man's Land

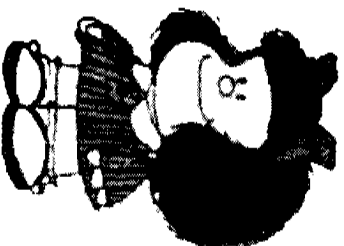
Director: Diego Lascaro - 1992 - 5'43"

Con esta obra, Lascaro, uno de los primeros videastas que se volcó hacia la animación digital, prolonga sus collages experimentales, revisando prolijamente el modo en que varios de los mitos nacionales más firmes resultan simplificados y desprovistos de todo sentido cuando se los considera apartados de su contexto histórico o social.

La noche de los leos

Director: Pablo Rodríguez Jáuregui - 1995 - 5'

Como es el caso de otros animadores argentinos, las razones por las cuales Rodríguez Jáuregui se acercó a la computadora fueron económicas antes que estéticas. Sin embargo, este corto demostró que tiene ya un estilo propio y reconocible como tal. A su preferencia por contar historias y crear climas con pocos recursos, se suma aquí un cuidado plástico cada vez mayor. Este video está basado en un relato del escritor uruguayo Mario Benedetti.

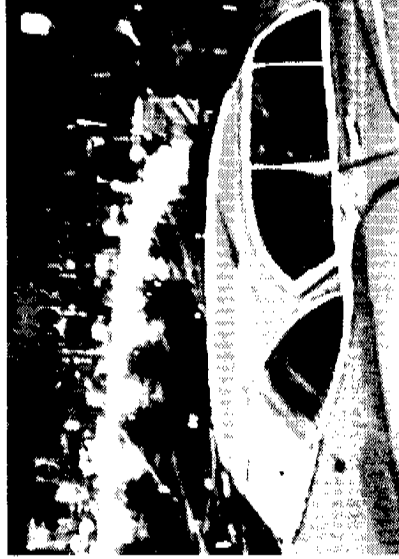


Teaching in the 21st Century

Fundación IOCHPE (Brasil)

VIDEOTECA ARTE EN LA ESCUELA

VIDEOS SOBRE ARTES VISUALES



La videoteca integra el Proyecto Arte en la Escuela, una acción educacional que reúne el esfuerzo de la iniciativa privada (mediante la Fundación IOCHPE) con el Estado (a través de la Red Pública de Enseñanza) para promover el enriquecimiento del universo cultural del estudiante. El proyecto

marca su presencia en seis estados brasileños, a través de una red formada por centros universitarios e instituciones culturales que funcionan como sedes de las videotecas y que mantienen programas de educación continuada, promoviendo cursos de extensión, seminarios, conferencias y asesoramiento para los profesores de arte.

Guilherme Secchín - Fabiano Maciel



Desde 1989, más de cuatro millones de jóvenes brasileños fueron beneficiados por el Proyecto Arte en la Escuela que recibió el Premio ECO en 1995, categoría Cultura, principal reconocimiento nacional a la ciudadanía empresarial, concedida por la Cámara Americana de Comercio.

La Videoteca Arte en la Escuela cuenta actualmente con la mayor colección de videos sobre artes visuales de Brasil. Trescientos títulos, la mayor parte documentales sobre la vida y obra de artistas contemporáneos, nacionales y extranjeros, a disposición de la comunidad educacional y cultural, en forma gratuita, en las centros universitarios, localizados de norte a sur del país.

La variedad, tanto formal como temática, es la característica más marcada del acervo. Las producciones, desde las más sencillas hasta las más sofisticadas, abarcan diversos lenguajes plásticos, entre ellos, pintura, escultura, dibujo, grabado, instalación, fotografía, arquitectura y diseño.

La biblioteca permanente de nuevos títulos, en el país y en el exterior, ha permitido la ampliación de la videoteca, que incluye actualmente más de ciento cincuenta títulos sobre arte y artistas latinoamericanos, además de producciones norte-americanas y europeas: adquiremos de instituciones culturales, emisoras de televisión y productores independientes, con derecho a reproducción y difusión para fines educativos y culturales.

Los videos escogidos para esta muestra componen un panorama del Arte Contemporáneo Brasileño, reuniendo cinco artistas plásticos con proyección y obras absolutamente diversas:



Imagem

El nervio de plata.

Director: Arthur Omar - 22'

Presenta obras de Tunga, modeladas en hierro, a partir de la exploración formal de hallazgos arqueológicos usados como fuente de inspiración.

El inventor

Director: Mirella Martinelli - 12'

Documenta instalaciones, pinturas y objetos de Guto Lacaz. Ha ganado los Premios de Mejor Fotografía y Mejor Montaje del Festival de Brasilia de 1991, y de Mejor Película, Escenografía y Premio del Jurado Popular en el European Media Arts Festival 1991, en Alemania.

Amilcar de Castro

Director: João Vargas Penna - 14'

Declaraciones del propio artista sobre su obra, destacando los objetos creados a partir de recortes y pliegues esculpidos en chapas metálicas.

Mi viaje en Wesley Duke Lee

Director: Walter Silveira - 9'40"

Cuenta el viaje de Wesley Duke Lee en búsqueda de sus orígenes: a través de dibujos y fotografías del artista.

Guilherme Secchin

Director: Fabiano Maciel - 6'

Documenta, mediante conversaciones, la obra del artista sobre sus diversas fases, sobre los temas y principales características de sus pinturas, durante el proceso de creación.



Videógrafos retrospectiva

Bill Viola

Presentada por Sally Berger del Museo de Arte Moderno de New York (MOMA).

The space between the teeth

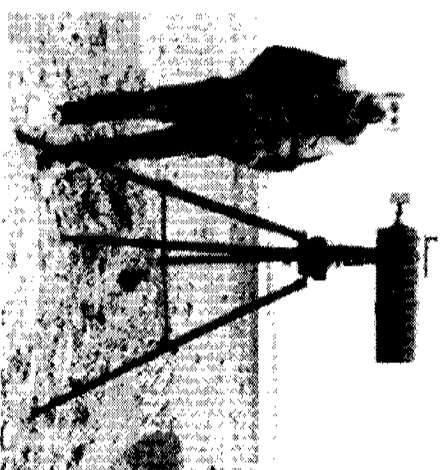
1976 - 33'

Está basado en la estructura de los fenómenos acústicos y la dinámica psicológica de un hombre gritando al final de un largo corredor. Con cada grito sucesivo, el punto de vista de la cámara es lanzado a alta velocidad a lo largo del pasaje decreciendo hacia el final. El corredor y la estructuración cinemática del avance de la cámara actúan como metáforas del pasaje y la transición entre dos mundos, unidos por los gritos catríticos del individuo. Finalmente, la imagen del hombre al final del pasillo se transforma en una polaroid congelada que literalmente es arrastrada y desaparece.

The reflecting pool

1977-79 - 7'

Viola describe *The reflecting pool* como «una colección de cinco trabajos independientes que, tomados como un todo, describen las etapas de un viaje perso-





nal usando imágenes de transición: del día a la noche, del movimiento a la inmovilidad, del tiempo a la ausencia de tiempo, etc. Cada trabajo explora técnicas y tecnologías específicas de video, en combinación con los potenciales espaciales del sonido estéreo». En el trabajo del título, todo cambio y movimiento en una por lo demás inmóvil escena está confinado a los reflejos en la superficie de un estanque en el bosque. Suspendingo en el tiempo, un hombre se manifiesta en un salto congelado sobre el agua, mientras sutiles técnicas de cuadro fijo disparan distintas capas de tiempo en una única imagen coherente. Viola escribe que «la pieza trata de la emergencia del individuo en el mundo natural, una clase de bautismo». Describe *Moonblood* como «una expresión del principio femenino, un trabajo en tres partes relacionado a un personal concepto de mujer y madre. Día y noche convergen en la silueta de una mujer frente a una ventana arrasada por la lluvia en invierno, y el inter-juego sereno de cambiantes luces del alba se desenvuelve dentro de un vaso de agua en la aurora del desierto.» *Silent life* registra las primeras horas y días de la vida a través de una serie de retratos de bebés recién nacidos en una nursery de hospital. El allentante entorno del hospital y la vulnerabilidad de gestos y expresiones prelinguales de los bebés, sugiere un lazo primal entre nacimiento y muerte. *Ancient of day* es una serie notable de «canon y fugas para video» que comprende las exploraciones estructurales y metafóricas del tiempo más sofisticadas de Viola.

Una compaginación de notaciones temáticas fueron usadas para construir ilustraciones de simetría temporal, dualidad y transposición de tiempo, equivalentes a principios musicales de composición como contrapunto y serialismo. Asom-

La Imagen

brozas intervenciones temporales, una vista desde arriba de una calle de Nueva alucinatorias y vividas imágenes. Una roca inmóvil en la ladera de una montaña parece cambiar de tamaño y escala con el rápido cambio de tiempo y luz; una escena urbana es iluminada por un solo fósforo; pescadores se deslizan por un negro océano en la noche; arrastrando calamares luminosos; usado luz como carnada. A todo lo largo, Viola crea inquietantes alegorías de luz como construcción metafísica.

Anthem

1983 - 11'30"

Anthem es un lamento post-industrial, estructurado en un solo grito penetrante de una joven parada en el vasto recinto de la Estación Unión de Los Angeles. Viola relaciona esta estructura con la forma y función de cantos religiosos, particularmente Gregorianos (usualmente en una escala armónica en un hall resonante) y en cantos Tântricos Budistas (exorcismo ritual y conversación con demonios). El grito original es extendido en el tiempo y cambiado de frecuencia para producir una escala de notas armónicas que comprenden la banda sonora, a la cual Viola yuxtapone

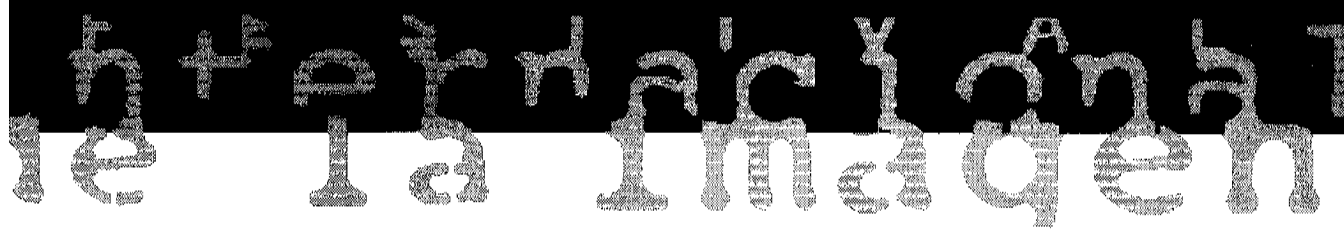


imágenes de industria del materialismo y del taller del cuerpo, bombas gigantes de petróleo y el corazón humano palpitante, autos corriendo por la carretera y sangre corriendo por las venas, moderna tecnología quirúrgica y ramas de árboles en un viejo bosque. El grito angustiado corta la corporeidad del cuerpo y la cultura contemporánea como un organismo vivo. Para Viola, la pieza es una evocación ritual de «nuestros miedos más primitivos, oscuridad, y la separación del cuerpo y el espíritu».

The passing

1991 - 54'

The passing atraviesa de modo inquietante los terrenos del conciente, del subconciente, y de los desiertos paisajes del Sudoeste, mezclando sueño, sueños y la vida real en una obra maestra impactante e inescapable. Viola, ubicado en el centro de esta personal exploración de tiempo y espacio alterados, representa su mortalidad en formas tales como un resbatazo recién nacido, su madre muerta en un féretro, y el artista mismo, flotando, sumergido bajo el agua. Conmovedora y audazmente realizada en blanco y negro, *The passing* refuerza la noción de conducta permeable entre realidad y surrealidad. Una irreprimible banda de sonido con la laboriosa respiración de Viola durante el sueño y que, mientras está despierto, sirve para arrastrar al espectador a través de una topografía fuera de este mundo. Amy Turbin (del Village Voice) elogia *The passing* como «perturbadoramente hermoso» y considera a Viola «un artista de video de clase mundial». «Algunas de las imágenes... brotan de la oscuridad, centellean y se desvanecen como radiantes y efímeras estrellas fugaces», escribe.



Déserts

1994 - 26

El Ensamble Moderno, un grupo de música contemporánea de Frankfurt, preguntó a Viola si estaría interesado en crear un programa visual para el compositor de avanzada Edgar Varese y su obra *Déserts*. Viola aceptó la comisión y el film/videotape fue producido con las estaciones de TV europeas ZDF/Arte. En octubre de 1994 *Déserts* de Viola debutó con una presentación en vivo en Viena con el director Peter Eötvös y el Ensamble Moderno.



Andrés Di Tella

Cine, Vídeo y Televisión

Por Andrés Di Tella

- Mozo, si ésto es café, por favor tráigame un té. Y si ésto es té, por favor tráigame café.

I. Cine

Cuando me preguntan qué hago, muchas veces no sé qué contestar. A veces me da por decir: «hago cine». Otras, «hago televisión». A veces en voz un poco más baja, confieso: «hago video». Un amigo que hizo una carrera bastante exitosa como video artista en los Estados Unidos, donde murió hace dos años, Juan Downey, hablaba del olor del aguarrás: «Conozco pintores que siguen pin-tando simplemente porque se han vuelto adictos al olor del aguarrás». El zumbido de la máquina de video rebobinando una cin-





ta, la penumbra del estudio de edición, los electrones centelleando en la pantalla fosforescente... "Ese es mi aguarrás", decía Downey. Pero Downey también decía que la primera vez que vio televisión fue a los 21 años y que nunca vio mucha después y que además nunca estudió cine ni fue cinéfilo. El creía que, si su obra como video artista tenía algo de original, tenía que ver con esa especie de ignorancia de lo que era la televisión o el cine. No puedo decir que sea mi caso.

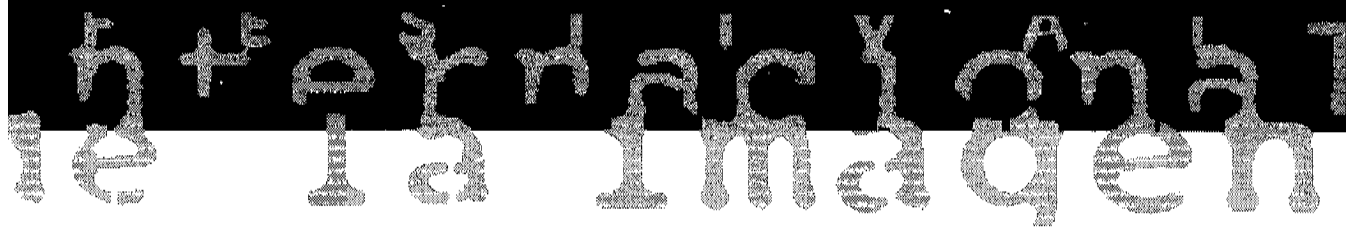
Yo siempre quise hacer cine. Me acuerdo que cuando tenía 17 años --era el comienzo de la última dictadura-- quería leer algún libro sobre cine y en las librerías no había ninguno (aunque pareciera mentira). Al final, el único libro que conseguí fue «El director de cine», un manual bastante elemental que, por lo menos, me permitía explicarle a mi madre qué se supone que hace *en realidad* un director de cine. De todas maneras, esa escasez de información también generaba, en algunos de nosotros, una avidez ridícula; probablemente un poco snob, otorgándole una dimensión desproporcionada a cada retazo de sabiduría que uno pudiera encontrar por ahí. (Algo parecido pasaba con ciertas películas míticas, de las que uno oía hablar sin tener la posibilidad de ver. Yo me hice fanático de un cineasta que nadie conocía, llamado Chris Marker, sin haber





visto ninguna de sus películas hasta muchos años después. Creo que esas películas han sido más importantes para mí y me han influido más que cualquier película que realmente haya visto).

Después alguien me prestó una edición vieja de la editorial Sur, que nunca devolví, de los ensayos de Serguei Eisenstein. Eisenstein y sus colegas soviéticos de los años 20 fueron los primeros cineastas que se detuvieron a pensar en serio y discutir a fondo las posibilidades de lo que empezaron a llamar el «lenguaje cinematográfico». Creo que fue ahí que descubrí el video, aunque en ese momento pensé que había descubierto el cine. Quiero decir: en los apuntes de Eisenstein --como después en las películas de Godard-- me encontré con la posibilidad de que el cine no fuera sólo «las películas» (de Hollywood o sub-Hollywood), que podía ser «otra cosa» y esa cosa yo la pude empezar a poner en práctica cuando me largué a trabajar con el video. También me quedó una idea curiosa de Eisenstein, que argumentaba que esa extraordinaria efervescencia deliberativa y teórica de la vanguardia rusa se produjo porque, durante los primeros cinco años de la revolución soviética, simplemente no había película disponible para filmar y los jóvenes cineastas no podían hacer otra cosa que discutir de cine. Mientras no podían filmar, inventaron un nuevo cine.



2. Video

Cuando me llegó la hora de hacer mi primera «película», en plena hiperinflación de 1989, era un momento del país en que parecía que ya no se iba a hacer más cine como antes. En todo caso, hacer una primera película parecía una quimera. La alternativa era el video.

¿Continuación del cine por otros medios? ¿O se trataba de otra cosa? En ese momento escribí una especie de panfleto, que titulé: «¡El cine ha muerto! ¡Viva el video!» Con lenguaje de barricada decretaba que el cine nacional «hacia historia», como se dice de un barco que hace agua porque se va a ir a pique, y que ahí estábamos los recién-venidos videastas para... ¿para qué?

En poco tiempo, de hecho, en unos cinco años más, el tiempo que le ha tomado a algunos jóvenes cineastas que conozco llegar a terminar su «opera prima», hice una docena de mis «películas». Video arte, documentales, cortos, medios y largos, de presupuestos



La Imagen



tos cero hasta cientos de miles de dólares (los documentales que hice para TV norteamericana). Hacer video era para mí ser libre. Cuando empecé, estaba trabajando en lo que quedaba de la industria del cine, como asistente de dirección y guionista de Alberto Fisherman. Pude ver de cerca cómo el peso muerto de esa pseudo industria cercenaba la personalidad artística de uno de los mayores talentos de su generación. El video me daba piedra libre para filmar mucho y barato y ligero de equipaje, sin la obligación a un género y un largo determinado (no hace falta que un video dure 90 minutos). En un sentido, para mí, esos años de video fueron tan efervescentes como los cinco años de los cineastas rusos que tuvieron que pensar por qué no podían filmar.

Los videos que hice fueron lo que fueron, cada uno en su enorme diferencia: desde video arte que se daría en el subsuelo del ICI en la calle Florida hasta un documental sobre la Argentina que verían millones de norteamericanos por televisión, desde una expedición a México para descubrir el submundo de la pirografía azteca hasta el desafío de hacer un ensayo literario en televisión con el escritor Ricardo Piglia. Pero también fueron



ocasiones que me obligaban a replantear de nuevo, cada vez, para qué servía el video, cómo se podía hacer y cómo se debía ver. A diferencia del que hace cine o televisión, inclusive a diferencia del cine o la televisión, el realizador y el espectador de videos todavía podía ofrecerse la oportunidad, ante cada video, de reflexionar acerca de las virtudes de esa palabra que empezaba a balbucear en su propio idioma. Todavía había que encontrar lo que Eisenstein llamaba «sentido en el cine». Hay que recordar que en ese momento, entre nosotros, la palabra «video» todavía se empleaba exclusivamente para referirse a lo que se alquilaba en el video-club. Eso nos llevó a algunos a hacer del video una bandera, aunque sea para conseguir un claro derecho de ciudadanía. Hoy temo que la reivindicación de un lugar específico para el video lleva no a la ciudad sino al ghetto.

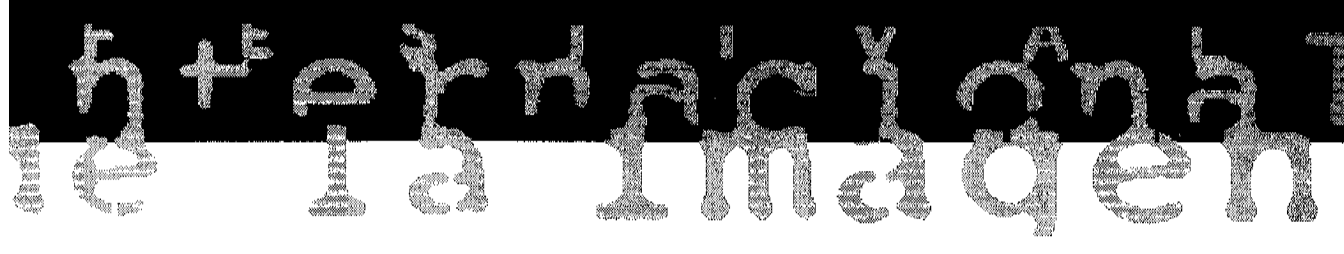
Mis «películas» no fueron hechas con celuloide y no se proyectaron en las salas comerciales, pero la verdad es que hoy por hoy, más allá de las obvias distancias de un contexto a otro, no veo tanta diferencia --en términos artísticos-- entre un video y una película. No más que entre distintos tipos de cine, distintos tipos de videos o inclusive distintos tipos de televisión. Algunas veces, frente a la indiferencia que despertaba el video entre los



críticos de cine, me he preguntado: ¿Qué fetichismo del celuloide hace que ningún video merezca una crítica mientras cualquier película, por más mala, siempre lo tenga asegurado? ¿Por qué una película proyectada en un cine durante una semana, que no la ve casi nadie y que después muere, parece tener más entidad cultural que un video que en la televisión ven miles, a veces millones, de personas? Es probable que la culpa (como de tantas cosas) la tenga justamente la televisión. ¿El video no tiene entidad propia porque sólo es video hasta que lo pasa la televisión? En realidad, casi todo lo que yo hice terminó pasando en la televisión. Pero, ¿era televisión? ¡Ah, la televisión!

3. Televisión

Mi primer recuerdo de la televisión es de cuando tenía siete años, en 1966. Me acuerdo perfectamente de estar frente al televisor: un televisor blanco y negro SIAM Di Tella, por supuesto. Y me acuerdo de estar viendo la imagen del general Onganía. Era un golpe militar y había tomado el poder. Ese día no me dejaron ir al colegio, porque se decía que habían sacado los tanques a la calle. Mi viejo era profesor en la Universidad de Buenos Aires y ese año, después del golpe, renunció junto a muchos otros, en protesta.



Esa imagen del general Onganía en el televisor también se puede ver como la imagen del fin de un país posible y el comienzo de otro, muy terrible, que vino después. En mi vida personal sin duda marcó algo, el comienzo de un desarraigo y de una sensación, de haberme perdido algo, que nunca pude sacarme de encima. Mi viejo consiguió un contrato en la Universidad de Berkeley y nos fuimos a Estados Unidos. Ahí empezó un periplo de varios años, después fuimos a Inglaterra y recién volvimos unos siete años después (cuando yo tenía 14 años y ya me interesaban otras cosas aparte de la televisión). Me perdí siete años de televisión. La mitad de los recuerdos colectivos de mi generación, no los tengo. No me acuerdo de 'La Nena', nunca vi 'Viendo a Biondi'. Es como si me faltara parte de mi identidad, como si no fuera del todo argentino y no perteneciera con todo derecho a mi generación. Lo gracioso es que justamente nuestra generación, la de treintipico, es la primera en Argentina que nació con el televisor ya encendido, y cuando todo el mundo tenía televisión. Cuando mis amigos hablan de sus recuerdos de la televisión escucho y hasta me río, pero no recuerdo nada. Me da un poco de envidia. Es como si hubiera vivido en otro planeta.

Hace algunos años ya que empecé a trabajar para la televi-

Retrospectiva Andrés Di Tella Programa

Macedonio Fernández

1995 - 45'
Documental sobre el escritor argentino, producido por la Secretaría de Cultura de la Nación (guion escrito en colaboración con Ricardo Piglia). Transmitido por ATC en octubre de 1995.

El Porno!

1995 - 30'
Documental sobre la revolución sexual mexicana de los años 20, producido por Carlton UK Television y transmitido por Channel 4 de Gran Bretaña.

Montoneros, una historia

1994 - 90'
Documental sobre la organización guerrillera argentina, producido en forma independiente para la televisión de varios países (Gran Bretaña, Francia, España). Transmitido en Argentina por Canal 11 en agosto 1994.



la imagen

sión, aunque, también, como cumpliendo con un destino de extranjería, trabajé más para la televisión extranjera que para la de mi propio país. No sé por qué, pero la televisión argentina -- a pesar de haber hecho cosas para ella-- permanece para mí como algo un poco ajeno. ¿Será un trauma? ¿O será la televisión? Por el momento, de la televisión no puedo hablar con propiedad sino como simple televidente. Habría que ver. Ahí hay un film posible. De hecho, en estos momentos estoy trabajando en un proyecto que tiene que ver con todo esto y que por ahora se llama «Apuntes para un film futuro sobre la televisión». No sabría decir si será cine, video o televisión.

Miss Paraguay

1993 - 08'
Video arte. Parte del proyecto de ensayos sobre la televisión de América Latina, "Visiones", producido para el Festival Internacional de Video del Cono Sur.

Guía del inmigrante

1993 - 25'
Documental sobre las inmigraciones entre España y Argentina, producido para la televisión española con el apoyo (mediante concurso) del ICI de España. Emitido por TVE (Galicia) en 1993.

The garden of Forking Paths

1993 - 50'
Documental sobre la Argentina, primera parte de «Americas», una serie de diez programas sobre América Latina producido por WGBH de Boston y emitida en enero 1993 en horario central por la televisión pública de los Estados Unidos (PBS).

Builders of Images

1993 - 50'
Documental sobre artistas y cultura en América Latina, también parte de la serie «Americas» producida por WGBH de Boston, emitida por PBS.



33 millones de financistas

1991 - 20'

Documental sobre la vida cotidiana bajo la inflación en Argentina, producido por Films du Triangle de Paris, emitido por la TV de Francia, España y Suiza.

Reconstruyen crímen de la modelito

1990 - 07'

Video arte sobre la reconstrucción policial de un crimen, emitido por ATC, Cablevisión y VCC (cable) en Argentina. Co-realizado con Fabián Hofman.

Simuladores de Carrera

1989 - 20'

Documental sobre el poeta argentino Arturo Carrera, producido por el ICI de Buenos Aires.

Setenta metros

1989 - 30'

Documental sobre cómo viven el día de las elecciones los militantes de cuatro locales políticos diferentes ubicados dentro de un radio de 70 metros en la misma calle de Buenos Aires.

Desaparición forzada de personas

1989 - 45'

Documental acerca de sobrevivientes de los campos de concentración del régimen militar argentino de 1976-1983, producido por Amnesty International.



Ar Detroy

La era de Ar Detroy
Por Jorge La Feria

1. Enmarcando ilusiones perdidas.

Dentro de un medio tan poco estructurado a nivel institucional, productivo y estético, como es el del video independiente, esta primera década de existencia de **Ar Detroy** es parte de la historia de lo más rescatable del video argentino. En este año 1996 después de Cristo, tras la vuelta a la Argentina de una agglomerada *Fura dels Baus*, era inevitable pensar en los comienzos de todo el movimiento artístico que iniciaron un grupo de jóvenes artistas a partir de la primera visita de la troupe catalana al Festival de Teatro de la ciudad de Córdoba. Esta transferencia de energía derivó en la fundación de la *Organización Negra*. La idea era recrear en intervenciones la parábola nihilista y poética de un mundo post-industrial y desempolvar la escena clásica y tradicional del teatro argentino. El hombre que en la era post-dictadura quedaba ya definitivamente solo, desprendido de cualquier deseo mesiánico, místico o

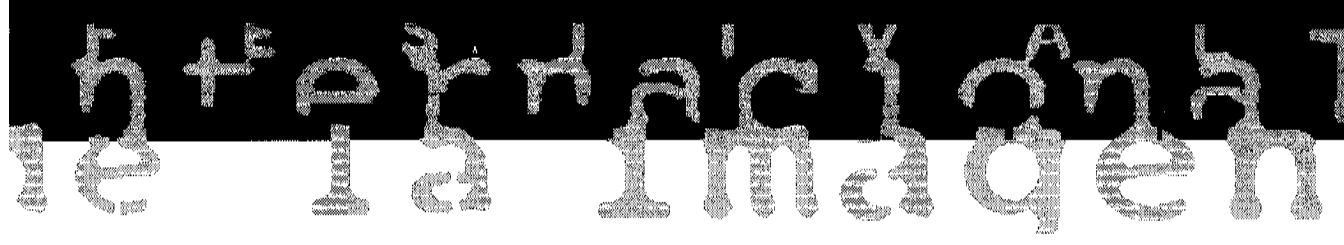


político, enfrentado a un devenir pobre de ilusiones, se rebela desde su no lugar de participación en el sistema. Tras una anunciada escisión de esta primera organización, se creaba **Ar Detroy**, como colectivo cuyo trabajo iba a marcar el panorama de la creación audiovisual en el país. **Ar Detroy** nace y crece produciendo diferentes eventos en el campo de la acción escénica, la producción sonora y musical y el video arte. En todas sus vertientes, la propuesta de trabajo de estos últimos años del grupo planteaba la cuestión de la producción multimedia que, en sus diferentes trabajos, conforma una propuesta original desde la incursión en los diferentes medios. Si consideramos además la creación que han realizado con la escritura poética y el diseño gráfico, es lícito pensar en algunas combinatorias futuras en el trabajo del grupo que sientan las bases de proyectos hipertextuales en un soporte digital con diferentes trayectos y recorridos a través de los múltiples textos multimediáticos que sentarán la base de la segunda conselación de la próxima década de **Ar Detroy**. El objeto del presente artículo es intentar trazar un recorrido por la obra videográfica del grupo considerando sus espacios de registro. La idea es analizar los trabajos de video realizados, planteando una división en dos grupos, considerando las situaciones de registro en cámara, entre los videos grabados en interiores o espacios cerrados y, por otro lado, en exteriores.

II. Indoors.

En el primer trabajo de **Ar Detroy**, *Sin retorno*, está el embrión de la clara postura en tomar partido por una opción diferente en relación a la tarea escénica del grupo, pues hay una puesta en escena particular realizada especialmente para el registro del video. Captada con un punto de vista que fragmenta una posible visión teatral de la





acción, desde la elección de la ubicación, ángulo, encuadre y posición de la cámara. La situación de tener un personaje colgado en la posición y situación del *Palo de arará*, una de las torturas más terribles en que la suspensión marca un tiempo hasta la defenición del movimiento hacia una muerte inevitable, se produce una tensión que será paradigmática en todo el trabajo posterior del grupo. Alegoría de una situación límite recreada para producir una representación artística. La puesta pone en cuadro el transcurso de la suspensión en el espacio del personaje, pero ya descontextualizado de la escena o de un posible decorado. El encuadre lo contiene únicamente a él, todo es el blanco de la figura con el fondo negro. La variación del fuera de foco del principio va dejando paulatinamente identificar algo que se percibe únicamente como textura. El hecho de no fragmentar la acción con cortes y captarla en su tiempo real refuerza una unidad perceptiva que apela a una obnubilada y cuestionadora mirada. Ya desde el inicio de su obra, queda claro que no se trata de presentar historias si no de poner en imagen y en sonido transcurso en que todo pasa por lo fenomenológico y una visión fragmentada.

" ¿Como apuntar...? "

Como si fuéramos cazadores. Parados, erguidos, sostenidos, con la vista en un punto medio, flotantes, inmovilizados... Nosotros.»

Eco del silencio y Abismo (de los hombres) son dos trabajos muy elaborados y de forma muy acabada en los que creemos ver dos obras de transición en la búsqueda de las distintas variaciones que formarían parte del estilo definido y propio del grupo. En *Eco*



del silencio el uso del blanco en texturas reventadas deja un lugar para la fragmentación en la escala de los grises que queda muy reducida por la distorsión. Esto crea un espacio cromático que forma un óvula precisa para el dramático texto en off y las variaciones de encuadre sobre el personaje. Este resplandor neutro es el marco significativo de la situación articulada en el barrido por el cuerpo del personaje que nunca aparece entero y del cual sólo percibimos partes que, junto a la música y los textos, van formando los fragmentos de un todo. Y la situación queda plantada como una visión en su superficie perceptiva de un estado de desesperación. Por su parte *Abismo (de los hombres)* plantea la unión de los dos personajes con el fundido de ambas imágenes en el mismo cuadro provenientes de circunstancias conceptuales diferentes. Por un lado, el músico dislado que nunca ejecuta los acordes exactos de la banda musical, como un anticlip, por el otro la mujer que declama la parte final, el manifiesto del abismo. Una vez más desde el si-

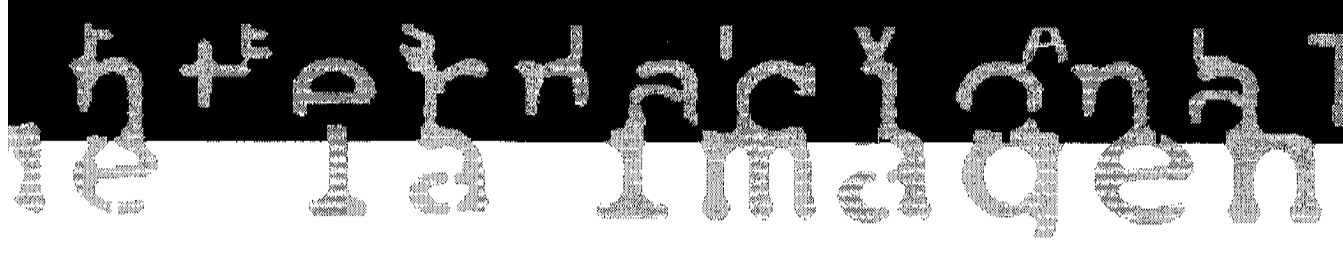




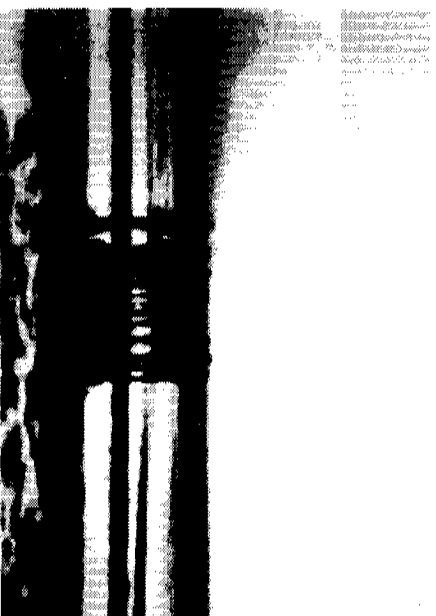
lencia, queda como única enunciación el movimiento de los labios de las palabras declamadas pero no escuchadas, que nos remiten a la esencia. Ya no se trata de sentidos ni de la articulación de los sonidos, sino de las palabras del gesto y el movimiento de los labios. La banda de sonido compuesta únicamente por fragmentos de un cuarteto de Messiaen demuestran el arte de poder elegir la composición y el fragmento exacto que hacen a una puesta de sonido que es parte fundamental del video. En *Ausencia*, uno de los últimos trabajos del grupo, se resume en una simpleza muy profunda las situaciones planteadas en los videos anteriores. Pero esta vez todo se arma en una reducción muy drástica de la duración del video y de los elementos compositivos que llegan a un límite de la esencia conceptual. Este corte drástico nos puede llevar a pensar, parafraseando a Godard, que ya no se trata del instante justo sino que es sólo un instante, pero en el que de manera muy intensa y despojada —la situación, el rostro del personaje, el fuego, y el blanco y negro— acentúan el dramatismo de la desolación del personaje que espera en un mínimo instante.

III. Outdoors.

Con respecto a la serie de obras planteadas en situación de exteriores, todo empieza con uno de los primeros trabajos del grupo y una de las obras que considero más importantes del video argentino: *10 hombres solos*. Este segundo trabajo de **Ar Detroy** iba a marcar, dentro de una misma búsqueda otra opción de puesta en escena de las diferentes escenas simbólicas. Aquí la situación está enclavada en un decorado en exteriores y natural, un río, que va a marcar la otra vertiente a la analizada en el capítulo



anterior de las realizaciones en interiores. El video en su secuencia principal pone en escena, partiendo del cuadro vacío, a nueve personajes. El cuadro está ocupado por el trayecto de los hombres que lo recorren de izquierda a derecha incrustados en el paisaje y marcando la presencia en el vacío del personaje principal, que no es explícito pero que está al origen de toda la situación. Es el que mira, el que compone el cuadro y controla el paso a través de la toma. Esta transcripción circula de manera diferente al habitual consumo de este tipo de íconos electrónicos. Esta construcción de una acción en un paisaje nos introduce en un nuevo tipo de género como podía ser el fresco en video, una situación pictórica con la imagen electrónica en el tubo de rayos catódicos que produce en sí misma una reflexión sobre el mismo acto de ver. Quizás el gran referente histórico es una serie de trabajos producida por Bill Viola, particularmente *Choft-el-Djerid*. Como dice Anne Marie Duguët: «Concentrarse en lo ínfimo para conocer el universo. Recrear al mismo tiempo que





la experiencia lo que construye la posibilidad misma. Arriesgarse a los límites de la percepción para captar aquellos del sentido y la representación. Despistar los mecanismos de la visión para cruzarlos con el juego de la memoria, de la sensibilidad y del conocimiento con las determinaciones biológicas...»

El fin de la historia continúa el transcurso de *10 hombres solos*. La propuesta del inicio y conclusión con el cuadro vacío se presenta una vez más como el justo complemento de la acción que se va a desarrollar en su tiempo interior. Este video de un minuto juega desde su ámbito exterior

natural, con otro lugar de sentidos a partir del valor del color blanco y de la identificación del paisaje helado como significado real de un color y lugar neutros. El juego con la dimensión de la hoja en medio del cuadro y de su revelación referencial en el momento de la pisada restablecen los valores de escala de planos verosímiles que aparecen como una alegoría de la destrucción sistemática de toda escala de valores. Este concepto acción, que irrumpe en una situación de vacío del cuadro y de no acción, nunca son motivados por una lógica de los acontecimientos sino que se van encadenando linealmente. Esta forma es replanteada en *Cruz invertida*. Aquí el devenir está



10 Hombres Solos

formulado por el lento barrido de los fragmentos de los mojonos. La cadencia del relato es la que va presentando la materialidad de la textura, los maderos, y de un símbolo, la cruz. La contemplación de estos objetos junto al efecto de la caída de la nieve se traducen en el verdadero contrapunto de una situación que es rematada por la elíptica aparición del personaje vencido del cual se retiene sólo una pose. El paisaje natural es parte fundamental del mensaje y, en sí mismo, es elemento primordial de toda la situación. Otra vez se trata apenas de un instante congelado el que concluye toda la situación.

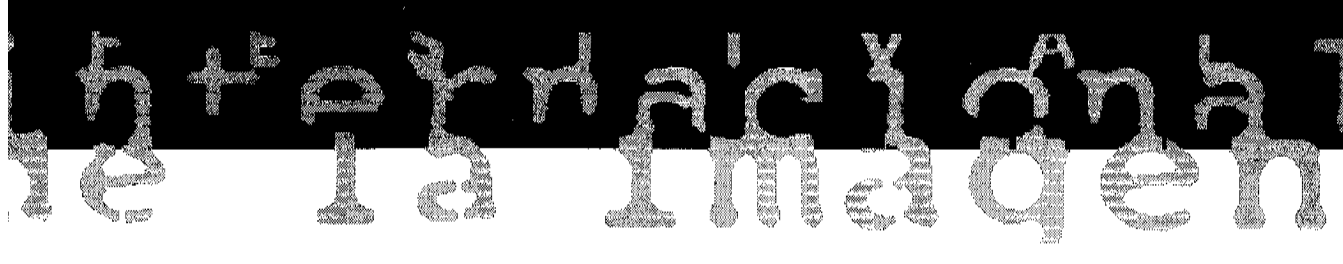
En otro de los trabajos de esta serie, *Permanencia*, ya no hay personajes sino únicamente momentos con texturas formadas por la materia líquida en movimiento. Es la ausencia de personajes y acciones las que ponen en juego una búsqueda de tramas que busca por consecuencia otra percepción. La construcción su produce en la superficie de la imagen. La posibilidad de un armado en profundidad y en tercera dimensión ya no son usados como recurso compositivo. El efecto es el de una contemplación de tramas sin pensamiento dramático.

Errantes es otro de los trabajos que ilustra lo que podríamos llamar el método **Au Detour**. Aquí nuevamente se trata del paisaje y de una cámara que con movimientos lentos va buscando encuadrar algo que no son más que puntos en medio de la imagen. Esta mancha en el tubo de rayos catódicos implica en su materialidad unas pocas líneas y que en un momento se podrán identificar como una persona, pero en todo caso ésta



es una figura que por su lejanía y ubicación es parte del paisaje. En cierto momento se produce un doble acercamiento, a través del zoom, que acerca la figura a la cámara, y de su desplazamiento en el cuadro que parece acercar el objeto mirado al furtivo espectador. La dirección que elige el personaje es incierta, su trayectoria en relación con los extremos del cuadro o en la profundidad de campo no se pueden trazar con precisión, su devenir no es determinable. Todo queda suspendido.

No hay mejor ejemplo para finalizar este recorrido por los trabajos de **Ar Detroy** que considerar *Prisioneros* como la obra en la cual confluyen las dos vertientes anteriores y se combinan expresivamente la concepción de registro en interiores y la de exteriores. El trabajo del personaje aquí ya se reduce a su mínima expresión. Se vuelve ya difícil determinar si el origen de la quietud del mismo está lograda en tiempo real por la posición estática del personaje o si se trata de un efecto de congelado de la imagen. En todo caso, esta indeterminación nos permite una vez referimos al poder de la no acción y a su profundo dinamismo cargado de significaciones no unívocas. Esta especie de esfinge con su plano sectorizado en los bordes del cuadro se superpone en el resto del encuadre vacío con las imágenes del vuelo del pájaro. Esta combinación de imágenes produce un alto momento poético que resume en la unión de los opuestos, llenos-vacío, acción-no acción, quietud-movimiento, dos lugares, dos espacios, dos actitudes que juntos crean una simbiosis que elimina cualquier tipo de posición dualista con respecto a lo que puedan aparecer como extremos irreconciliables. La eliminación de los opuestos, la simpleza de este trabajo y la profundidad del discurso llevan a un extremo estas opciones minimalistas buscando una alta expresividad con una economía radical de recursos. Simpleza extrema con logros estéticos de efectos conmovedores.



IV.

El eco del sonido del cuerno en una sinagoga vacía. Toda la idea y concepción ideológica implícadas en estos primeros diez años de trabajo con el video de **Ar Detroy** son esencia de una visión que varios han asociado con cierta iconografía y pensamiento oriental . Si mencionamos una sistemática de trabajo y los parámetros de una estética original, podemos referirnos al recurso del cuadro vacío como valor expresivo fundamental. Este recurso siempre se constituyó como terror de las artes visuales occidentales tradicionales y de los inflijos televisivos siempre recorridos de información y con la intención de reproducir un supuesto real. En todos los trabajos de **Ar Detroy** nunca hay detalles referenciales, ni información previa, o lugares de establecimiento que introduzcan las situaciones. Este vacío es siempre el lugar potencial de cualquier posibilidad. Algo similar ocurre con las acciones que se ponen en escena y que tienen valor propio pues nunca presentan justificaciones, antecedentes causales o continuaciones. De esos actos sólo tenemos su mínima expresión, un momento definido en su mínima expresión, un tiempo detenido que es elegido entre muchos posibles y que se convierte en único. **Ar Detroy** pone en escena de una manera muy profunda la praxis que en cine proclamaron Jean Marie Straub y Daniele Huillet cuando afirman que sólo existe en toda escena un sólo plano posible y por ende correcto. **Ar Detroy** evita todo intento de elaboración de una narración lineal. Esta transfiguración expresa una visión de contemplación muy activa además de un cuestionamiento permanente del acto de ver tradicional. Los personajes no cumplen acciones con un móvil certero, o con decorados y paisajes compuestos de manera verosímil como fondo y marco a las situaciones. Ya el hombre deja de ser centro de un espacio y la medida de las variaciones de los



Ar Detroy

planos en relación con su figura. La construcción del espacio en **Ar Detroy** suele eludir la composición en profundidad y se basa más en una estructura de superficie más específica del video. No hay acciones que jueguen con la ilusión de planos en profundidad de campo o con movimientos de personajes en cuadro. La sistemática del cuadro vacío y de la no acción producen un punto cero de la escritura del audiovisual apelando a otros mecanismos perceptivos, más simples y más profundos.

Es importante también señalar que **Ar Detroy** se destaca de la media del ambiente tradicional audiovisual independiente por sus mecanismos de realización y difusión de su material. La praxis de **Ar Detroy** está basada en un sistema en el que la estética está estructurada con los mecanismos de producción y exhibición de los trabajos que realizan de manera totalmente independiente. Esta actitud los llevó a existir de manera autónoma con respecto a los parámetros convencionales de subsistencia y permanencia artística. **Ar Detroy** nunca dependió ni respondió a nombres, instituciones o presiones que le facilitarían favores para obtener mejores canales de exhibición o recursos de financiamiento. El hacer artístico es el lugar condicionante. Esta coherencia del grupo es clara también en cuanto a su integridad como artistas situados fuera de la clásica levedad de los ambientes tradicionales del video arte. Todo esto es parte de la misma factura de la originalidad de la experiencia cívica en la historia del video argentino, por el tiempo que llevan trabajando, por la cantidad y calidad de los trabajos producidos y por esa búsqueda continua en desarrollar su propia extrañeza.

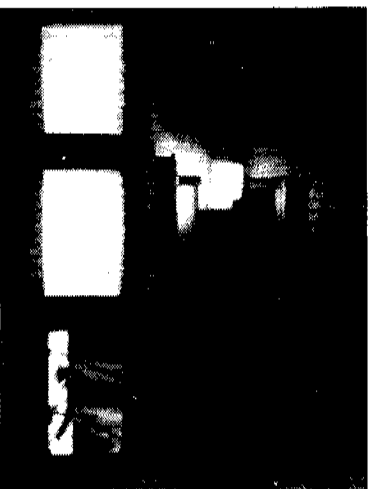


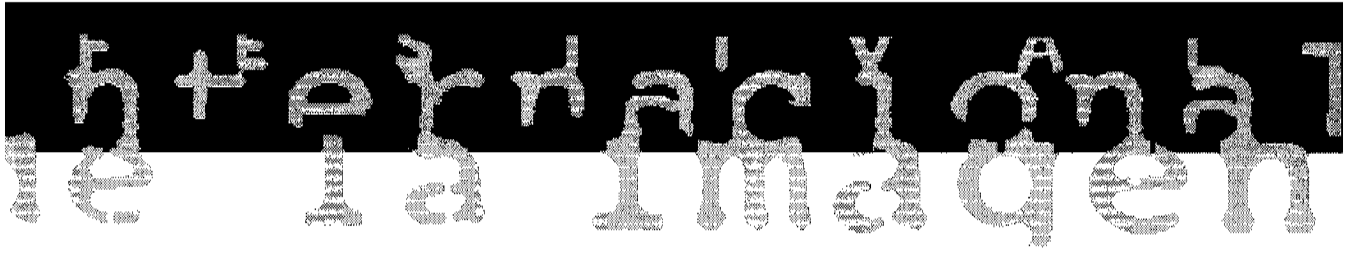
Peter Greenaway

Four American composers

Robert Ashley, John Cage,
Phillip Glass, Meredith Monk
1983 - Cuatro capítulos de 52'
Director: Peter Greenaway

Los retratos que ha hecho Greenaway se construyen en torno a interpretaciones en un festival celebrado en Londres en 1982. Se trata de uno de los primeros encargos del Channel 4. Las películas, en un intento de hacer más accesible la obra de estos compositores de vanguardia, se esfuerzan por desarrollar un lenguaje documental propio, con diferente fortuna.





El programa de Philip Glass es el más convencional. Grandes fragmentos de interpretaciones aparecen junto a entrevistas que exploran las preocupaciones de Glass y sus métodos de trabajo. La película sobre la coreógrafa, bailarina, cineasta y artista de performance Meredith Monk, reúne una combinación de elementos más rica, incluyendo escenas de su película *Elis Island*.

El programa de Robert Ashley está construido en torno a su ópera para televisión *Perfect Lives (Privacy Rules)*. La representación en el escenario incorpora muchos elementos en video, creados por el artista John Sanborn. La pieza fue realizada como una obra de televisión, organizada en siete programas de media hora. Muchos de los bordes de la película, inmaculadamente compuestos por Greenaway, representan pantallas de televisión, y el programa muestra una fascinación por las diferencias entre las imágenes de cine y video. El compromiso de Greenaway también se manifiesta en la pregunta que hizo a Sanborn al final: "Al fin y al cabo, ¿hemos encontrado una pieza de televisión auténtica?"

El perfil de John Cage es el más logrado de los cuatro, e incluye la performance *Circo Musical (Music Circus)*. Una tarde se tocaron aproximadamente una docena de excéntricas composiciones de Cage, con un orden determinado por el azar, y de una forma tal que: "prácticamente todas ellas se solapan en algún momento". Greenaway tuvo el primer contacto con la obra de Cage cuando estudiaba arte en la universidad. "En ese momento había hecho una obra llamada *Indeterminacy*, que consistía en noventa historias. Yo siempre las conté equivocadamente y las convertía en noventa y dos, lo que es una ironía que, estoy seguro, al propio Cage le hubiera gustado bastante. Cada historia ocupaba exactamente un minuto, aunque algunas cons-



taban de ocho palabras y otras de tres párrafos. Las historias que consistían en ocho palabras tenían que leerse m...u...y... d...e...s...p...d...c...l...o para llenar el tiempo. Las que tenían tres párrafos debían ser leídas terriblemente de prisa. Una bonita idea. Y me pareció una forma que se podía copiar en la narrativa fílmica. Sobrecargando una película con miles de trozos de narración, lentos de acontecimientos y millones de personajes, estabas negando la narración " (Stills, mayo-junio 1983). El retrato lleno de admiración que hace Greenaway de Cage está construido en torno a estas historias de *Indeterminacy*, algunas de las cuales parece como si pudieran sacarse fácilmente de *The Falls*.

26 bathrooms

1985 - 16 mm. / video. 26 minutos

Director: Peter Greenaway

26 *bathrooms* muestra lo que su título indica: en Londres y Oxfordshire, junto con un alfabeto del cuarto de baño, su historia, su diseño y sus muchas excentricidades. La taxonomía es alfabética, y hay otros ecos de las primeras películas de Greenaway en la fascinación por el entorno doméstico. También hay un extraño sentimiento de la naturaleza -el agua- y el cuerpo -domesticado y estructurado por los imperativos sociales y estéticos-. El programa fue un piloto para una serie no realista de televisión que se llamaría *Inside rooms*.



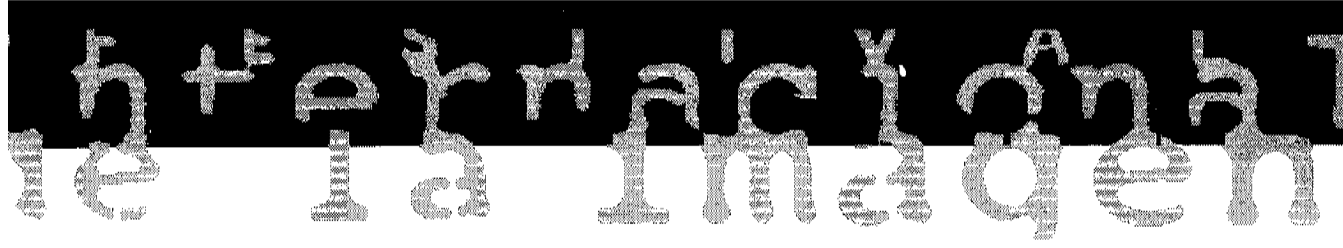


A TV Dante

1985 - 1988 / video en ocho episodios de 12 minutos cada uno.
Directores: Tom Phillips y Peter Greenaway

A TV Dante es una adaptación de los cantos del **Inferno** de la *Divina Comedia* del Dante. Comienza como un lujoso libro ilustrado, concebido por el artista Tom Phillips y publicado por primera vez en 1983. Phillips tradujo el texto y creó un interesante complemento visual a las palabras. Una primera colaboración con Greenaway, en 1985, dio como resultado un programa piloto para Channel 4 Television, en el que se adaptó uno de los 33 cantos para la pequeña pantalla. Más adelante, éste ha sido reelaborado, junto a otros siete. Lo que se pretende ahora es que Phillips realice los demás cantos con otros directores, además de Peter Greenaway.

Uno de los logros más sorprendentes de los ocho primeros es la exploración de las posibilidades de las técnicas electrónicas de postproducción para crear lenguajes visuales originales para la pequeña pantalla. Al igual que Phillips, Greenaway tuvo una formación pictórica, y ambos estaban intrigados por las nuevas posibilidades que se ofrecían en la composición de gráficos y en la poética visual. "De la misma forma en que los monjes medievales iluminaban los textos -explica Phillips-, estamos iluminando una



cantos para la pequeña pantalla. Más adelante, éste ha sido reelaborado, junto a otros siete. Lo que se pretende ahora es que Phillips realice los demás cantos con otros directores, además de Peter Greenaway.

Uno de los logros más sorprendentes de los ocho primeros es la exploración de las posibilidades de las técnicas electrónicas de producción para crear lenguajes visuales originales para la pequeña pantalla. Al igual que Phillips, Greenaway tuvo una formación pictórica, y ambos estaban intriguados por las nuevas posibilidades que se ofrecían en la composición de gráficos y en la poética visual. "De la misma forma en que los monjes medievales iluminaban los textos -explica Phillips-, estamos iluminando una obra antigua con una pluma nueva, más moderna: la televisión" (The Listener, 26 de Julio de 1990). El texto es a la vez una odisea en el infierno y una enciclopedia del conocimiento en el siglo XIV, y este último aspecto, obviamente, atrajo a Greenaway. Se emplean densas superposiciones de imágenes y numerosas notas electrónicas a pie de página para hacer justicia a este depósito de entendimiento, y hacerlo accesible y relevante para las preocupaciones de finales del siglo XX.

Greenaway es uno de los pocos directores contemporáneos que ha trabajado de forma consistente y con éxito para cine y televisión, con película y vídeo. Con *A TV Dante*, y más aún con su nuevo proyecto, *Prospero's book*, que se está realizando en alta definición, está reconociendo y contribuyendo a la convergencia de estos medios anteriormente distintos. "Lo que hemos hecho es simplemente meter la punta del dedo meñique en el mar de la creación de imágenes", declaró cuando *A TV Dante* se emitió por primera vez en Gran Bretaña. "... Hace seis años hubiera dicho que el cine y la televisión son lenguajes diferentes; que los textos podían tener relación con todas las letras, pero la televisión sólo con las vocales. Esto no es cierto en la actualidad.





Con la televisión de alta definición, el futuro no será hacer cine para consumo doméstico, sino hacer televisión para el cine" (Time Out, 25 de julio de 1990).

M is for Man, Music, and Mozart

Director: Peter Greenaway - 1991 - 30'

Este film músico-teatral, que utiliza avanzadas técnicas de post-producción de vídeo, es la primera colaboración entre Luis Andriessen (el compositor vivo más importante de Holanda) y Peter Greenaway. Está ambientado en un teatro del siglo XVI y con referencias visuales a Hogarth, Vesalius y Archimboldo, explora los misterios de la letra central del alfabeto, la M, la creación del hombre (man), la música y Mozart.

El Hombre y Mozart están encarnados por el bailarín y coreógrafo Ben Craft, con textos apócrifos de Vesalius, Schultze y Eisenstein cantados por la intérprete de jazz Astird Serlese, acompañada por la poderosa música jazz/funk de Andriessen, ejecutada por la Dutch Ensemble De Volharding.

En el centro de la vida musical de Holanda de los últimos 20 años, la música de Andriessen ha marcado un estilo holandés reconocible en toda una generación de compositores.



Stairs 1 Geneva

1994 - 1 x 100 minutos o 100 x 1 minuto
Director: Peter Greenaway

En la primavera de 1994, Peter Greenaway organizó una exhibición en Ginebra, Suiza, titulada **The stairs**, para ser la primera de diez exhibiciones alrededor del mundo programadas para los próximos diez años, acerca del tema del lenguaje visual, especialmente como aplicados al cine y a la televisión. Este video-catálogo televisivo es un registro de cien minutos del evento, que es mirado a sí mismo como una noción de Locación Encuadrada:

Por un período de cien días -cien horas, 24 horas por día- en el centro de Ginebra fueron erigidas plataformas "miradores" con el formato de escaleras de madera pintadas de blanco, para encuadrar cien locaciones que mostraban actitudes en la forma de ver y de mirar. Cada uno de los aspectos contemporáneos e históricos de la ciudad fueron considerados, con la intención de que cada "drama", evento, incidente o narración tuviera un fuerte sentido de lugar.

En efecto, con estas cien locaciones se concretaron videos de cien días de duración, pero sin ninguna cámara.

NOTA DEL AUTOR ACERCA DEL FILM

Este video es una película-catálogo para televisión que demuestra la ubicuidad del encuadre alrededor de cualquier imagen que vemos.



La imagen

Desde el Renacimiento, la pintura, el teatro y ciertamente la fotografía, el cine y la televisión fueron contenidos en un marco construido. ¿Por qué es así?

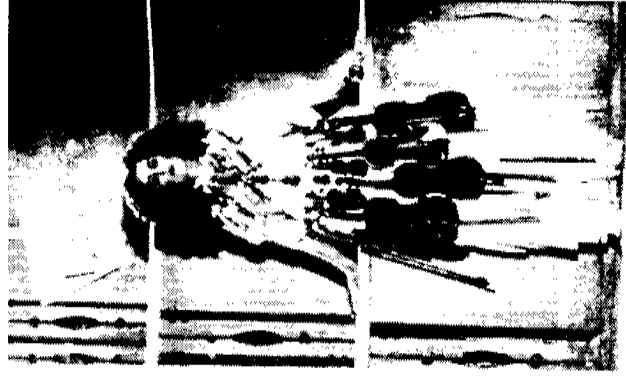
Con la televisión, el encuadre o marco se volvió tan ajustado, tan acotado, que el director no tenía opción acerca del aspecto-ratón: el encuadre se volvió un traje apretado. ¿Cómo encaramos, entonces, este dilema sofocante? y, además, ¿es importante que lo hagamos?

De todos modos, en una década que mira a un siglo de imágenes filmicas encuadradas, también surgieron nuevas tecnologías, como la realidad virtual y el Imax que, probablemente, transformarán al encuadre en algo obsoleto.

¿Estamos listos para esto?

Esta película trata sobre la primera de diez exhibiciones que realizaré alrededor del mundo acerca del vocabulario de la imagen visual, básicamente la imagen en movimiento.

Este proyecto continuará con una amplia muestra que incluye una proyección en la ciudad de Munich durante 1995, audiencias en Barcelona en 1996, una representación en Varsovia y apuntalamientos en Tokyo en 1998.



Diego Lascano

DIEGO LASCANO, PIXEL A PIXEL

La generación videasta

A mediados de los ochenta irrumpen en la Argentina un grupo de pioneros del video. La tecnología más accesible y la naciente democracia ganada hacen posible su desarrollo. Estos pioneros no

son ni vocacionalmente cineastas ni tampoco están necesariamente volcados hacia la televisión. Su autoconciencia les permite denominarse con ese novísimo galicismo llegado de la cultura electrónica:

Videasta. En su mayoría no provienen de otros campos artísticos, las artes plásticas o la música experimental como en Europa o en los Estados Unidos; sino que emergen del video mismo y de él se retroalimentan (tal es el caso de Diego Lascano). En esa época aún no estaba claro qué cosa era el video, si un instrumento de registro, o un lenguaje que poseía su propia especificidad.

Diego Lascano forma parte de una generación profundamente marcada por la dictadura militar argentina de la década del '70 que se autodenominó con el eufemístico nombre de Proceso de Reorganiza-



Arde Gardel

PROGRAMACION

Un martini en las dunas

1987 - 8'50"

Producción: Video Graffiti Group /
Diego M. Lascano

Un beneficiario más del servicio Flashback goza sin límites de sus experiencias dentro de su televisor, aunque el abuso sin dinero para solventarlo puede resultarle peligroso.

Ultimo vuelo

1989 - 4'39"

Producción: Video Graffiti Group /
Diego M. Lascano

En uno de los tantos campos de batalla de la Primera Guerra Mundial, un piloto derribado espera enfrentar el peñolón de fusilamiento. Su trónica escapatoria: la imaginación.



La Imagen

Tut Ankh Game on

1990 - 3'50"

Producción: Art in a Box / Diego M. Lascano

En la era de la imagen virtual, encuentre al Faraón a través de los "videogigilos" y descubre el secreto de la vida eterna. Cuidado: enigmas falsos.

Arde Gardel

1991 - 4'23"

Producción: Art in a Box / Diego M. Lascano

Intento digital de encontrar la causa real de la muerte del cantante de tango de fama mundial: Carlos Gardel.

Flight 101 to No Man's Land

1992 - 5'43"

Producción: Art in a Box / Diego M. Lascano

En el camino del autoexilio, volando a tres mil metros de altura sobre el océano, los fantasmas se convierten en los miembros de la tripulación, menos confiables.

ción Nacional. Sus años de formación humanística en la institución más prestigiosa de la Argentina, el Colegio Nacional de Buenos Aires, están teñidos de un terror sutil en sus corredores y escaleras, convertidos en espacios ominosos y represivos.

Lascano se siente hijo de la televisión. Cuando niño sólo era pacificado por el chupete electrónico. Posteriormente, influyeron en su formación el cine, la historieta y la gráfica que, junto a la fotografía y sus estudios de televisión, contribuyeron a su camino hacia el videoarte.

OPERAS PRIMAS

En el panorama local, las primeras obras en video surgen a partir de concursos, como el JVC o el Premio Coca Cola. Diego Lascano forma el VIDEO GRAFFITI GROUP y arrasan con los galardones de la categoría juvenil, primero con *El identificador* y luego con *Un martini en las dunas*. Estos logros le permiten encarar un proyecto muy ambicioso, una superproducción de ciencia ficción en estilo futu-retro: *Atrax*, con gran desplégue de efectos especiales, increíbles gadgets y decenas de participantes adelante y atrás de la cámara.

Esas tres primeras obras son reflexiones sobre el poder omnímodo. En *El identificador* recurrió a una atmósfera kafkiana y a un expresionismo deformante a través del encuadre, utilizando lente ojo de pescado y bolsas de papel madera como máscara sin boca. El tono pesadillesco también recorre el corto *Un martini en las dunas*, metáfora irónica y pesimista sobre el mundo del consumo y la publicidad, en la que aparece un juego interactivo dentro de una trama de carácter



anticipatorio. Su protagonista sólo puede vivir una vida virtual que le permite desde desayunar hasta gozar del sexo seco.

La última obra de esta etapa, *Último vuelo*, es una especie de *amazig story* con una sola locación: una prisión, un solo protagonista: un piloto, sin diálogo, y que, aunque remita a la Segunda Guerra Mundial, hace referencia a un pasado más cercano de lo que se puede suponer.

ART IN A BOX

En el año 1990 se produce un quiebre: el punto de inflexión es el abandono del formato cinematográfico que, estilísticamente, nunca había sido demasiado realista. Opta por un video intimista, un tanto críptico, refugiándose en su propia caja creativa: la computadora, con equipos de trabajo mínimos y tecnología muy sencilla.

El ordenador le permite una mayor libertad, no depender de actores, ni de puestas en escena, ni siquiera de cámara, objetivo o luz. Sólo se trata de programar la máquina y buscar movimientos, rotaciones, multiplicaciones, superposiciones, texturas.

Desde el punto de vista del espacio, la elección es la bidimensionalidad de una estructura gráfica casi de página, con colores bastante puros, dibujo de bordes netos, más cercanos a la pintura y al diseño gráfico que a la creación de mundos tridimensionales. El collage se transforma en el recurso principal que constituye espacios no euclidianos.

La diégesis no viaja en sucesión sino en superposición. Esta nueva cons-

Saint-Ex

1993 - 6'46"

Producción: *Art in a Box* / Diego M. Lascano

"En la muerte de un hombre, un mundo desconocido muere; y yo me pregunto cuáles son las imágenes que desaparecen con él. Problemas miserables se extinguen simplemente o, resucitado por un devenir de recuerdos, el hombre muere en su grandeza." *Antoine de Saint-Exupéry*.

Reconstrucción digital a partir de archivo de los últimos momentos de Saint-Exupéry antes de desaparecer. Las imágenes inspiradas por sus textos son, tal vez, sus últimos pensamientos.

Instituto Di Tella de Buenos Aires: Los esplendores de la vanguardia

1994 - 49'03"

Producción: Ministerio de Relaciones Exteriores, Cuito y Comercio Internacional de la República Argentina. Dirección de Asuntos Culturales.
Realizado y concebido espe



le + P a n t a n e n

trucción del relato en multicapas implica una lectura desafiante para el espectador desprevenido que debe recrearlo continuamente. No hay densidad dramática ni climax. El esfuerzo de lectura exige varias visiones. La deconstrucción induce a la interactividad. Para entender se debe seleccionar: mirar, leer u oír alternativamente.

Lascano evita el uso del relato on off. Tal vez porque cree que no existe un saber omnisciente que conoce la realidad de antemano. Ruidos, ambientaciones y música original estructuran sus discursos sonoros. La palabra es la palabra escrita, pero que muchas veces asume la forma de opción, de *multiple choice* (método deductivo vs. método inductivo), o teorema a demostrar. Lascano es un postmoderno, para quien no hay una sola verdad, sino que ésta es relativa y parcial.

La primera obra de esta etapa experimental, **Tut Ankh Game on** (a Lascano le gusta hacer juegos de palabras con los títulos), tiene muchas claves para su obra posterior. Aparece aquí la idea de un lenguaje hermético, un texto criptico que hay que descifrar, como así también los entretítulos, que no están en inglés, sino que poseen una lectura espejo, a la manera de Leonardo da Vinci, y que además pasan rapidísimo, difíciles de captar en una visión primigenia. El choque icónico entre los jeroglíficos egipcios y los códigos del video game le permiten ironizar acerca de formas de eternidad, incluyendo las tarifas de crédito y los virus de la computadora.

La eternidad y la verdad también son tópicos en **Arce Gardel**, pieza que se plantea la razón de la muerte del mítico cantante argentino Carlos Gardel. Como en todas sus obras, se apela a la inteligencia y al

cialmente como parte de un homenaje, a realizarse en París, al Instituto Di Tella de Buenos Aires y al arte argentino de los años sesenta, este video se transforma en una visita electrónica a lo largo de los siete años de las actividades de los Centros de Arte del Instituto Di Tella.

La técnica de collage digital permite revivir el pensamiento de sus protagonistas y la estética de la década del sesenta, a través de un lenguaje audiovisual no convencional y correlativo al carácter experimental de la creación artística que invadía el mítico edificio de Florida 936.

Antonio Berni: Historia de dos personajes

1995 - 18'04"

Producción: Laguna Films / Fundación Arte y Tecnología (Madrid)

Collage de collage. Personajes para armar. Arquetipos de la realidad social argentina.

Antonio Berni brinda los elementos para reconstruir un día en la vida de Juanito Laguna y descubrir la biografía "no autorizada" de Ramona Montiel.



humor, en general puramente visual, a veces auditivo.

En *Saint-Ex*, original biografía del escritor Antoine de Saint-Exupéry, o en *Flight 101 to No Man's Land* bucea en imágenes y elementos de los años 30, 40 o 50 y sobre todo en iconografía de la aviación antigua, verdaderas obsesiones, junto con los mitos argentinos *for export*.

Sus obras de autor, y aquellas producidas por encargo como *Instituto Di Tella: El esplendor de las vanguardias*, o *Berri: Historia de dos personas* nunca sucumben al didactismo o a la forma del documental tradicional. Revelan una gran unidad, un estilo muy personal, tanto en estructura como en contenido, logrando un equilibrio entre su poética individual y sus recursos técnicos y expresivos, simples pero eficaces.

Diego Lascano se encuentra en un cruce de caminos como todo el videoarte o el video experimental argentino, que carece de apoyo oficial o privado en su producción o difusión. Las opciones son: seguir experimentando dentro de su estilo y continuar realizando obras producidas por él mismo, que sólo tienen un camino internacional en festivales; o encontrar comitantes para producir obras sobre arte y cultura que incluyan su sed de CD-ROM.





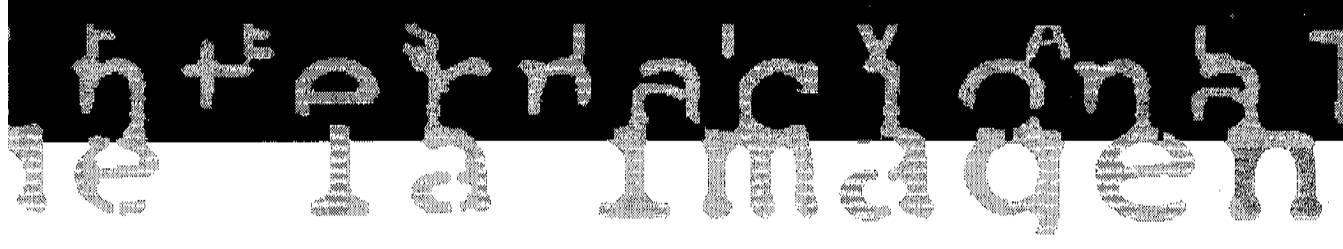
BOB WILSON

Los *dossiers* de Arte, un contraste a la muerte de la TV cotidiana

Tres *dossiers*, de aproximadamente cuatro horas cada uno, se estrenan semanalmente en el canal de TV Arte. Su director y gestor, Hans Robert Eisenhauer, que estuvo en Buenos Aires en diciembre de 1995 en el Instituto Goethe de Buenos Aires, quiso demostrar que la televisión también era capaz de tratar un tema con profundidad. Hace más de cuatro años que Eisenhauer atenta regularmente contra el dogma televisivo común. En el repertorio figuran emisiones sobre la historia de este siglo (Hiroshima, Auschwitz, Hitler) junto a temas políticos de actualidad, como por ejemplo el intento de responderle al interrogante *¿Qué paz es posible en la ex-Yugoslavia? o Alemania, cinco años después de la unificación.*

Sospechosamente, la forma y la intención de los *dossiers* pueden sonar a televisión educativa. Pero los *dossiers* no son didácticos.

Los *dossiers* de Arte son planificados y diagramados por la central de Estrasburgo. Sin embargo, la producción (financiación) está en manos de los respectivos socios del canal franco-alemán: *La Sept* (por Francia), la ZDF y los canales provinciales de la ARD (por Alemania). Para un futuro inmediato se prevé incorporar a la SRG suiza y a la TVE española.



La mitad de los aportes que constituyen un *dossier* son producidos especialmente para la emisión de Arte. En una época en la que los documentales de la TV de derecho público (estatal) deben cederle terreno a formatos de mayor impacto masivo, Arte se convirtió en un refugio para los *features* y las documentaciones de calidad. Porque en este canal no se produce para un espectador cuya *attention span* (curva de atención) decae en 1, 30 ni para un televidente que usa el medio como telón de fondo. «Queremos convencer al espectador de que se acomode en su sillón, deje que las cosas pasen y piense con nosotros», dice H.R. Eisenhauer.

Para los *dossiers* es necesario volver a aprender a concentrarse frente a la pantalla, salir de la prisa que imponen los tiempos que corren. Las distintas emisiones que conforman un *dossier* tienen intencionalmente un montaje más lento, una cámara que con frecuencia suele descansar en algún punto. El credo de Eisenhauer: «Las imágenes deben tener aire para poder desplegarse, de manera que puedan surgir impresiones y sensaciones en el espectador».

Hoy por hoy, los *dossiers* tienen en Alemania una cuota de 900.000 espectadores. Los directivos conjeturan que en un plazo no muy largo la cifra podría duplicarse, por un lado, confiéndole mayor actualidad periodística a los temas elegidos (por ejemplo el programa sobre Yugoslavia o el *dossier* sobre *El futuro de la bomba*, emitido en el momento más dígido de la discusión sobre los experimentos nucleares franceses); por el otro, a través de una selección de temas más cercanos al espectador promedio. Los programas sobre los volcanes y sobre James Dean se hicieron ya desde esta premisa: una TV de calidad que sea



más cercanos al espectador promedio. Los programas sobre los volcanes y sobre James Dean se hicieron ya desde esta premisa: una TV de calidad que sea popular sin ser populista, una televisión entretenida que no degenerare en el puro entretenimiento. Los directores imaginan algo similar a las versiones de Geo o del *National Geographic*, «por todos digeribles pero no del interés de todos» (Eisenhauer).

El dossier de Bob Wilson

Fue emitido el 14 de octubre de 1993

Producción: LA SEPT/Arte

Autores: Jean Grémion y Thierry Thomas

Dama con cafetera



Programa:

La ciudadela del silencio

documental sobre Bob Wilson de Jean Grémion, música de Hans-Peter Kuhn, 45 minutos.

El teatro planetario

entrevista con Bob Wilson, de Jean Grémion, música de Hans-Peter Kuhn, 45 minutos.

Visiones de Alice

Bob Wilson y Tom Waits en Hamburgo (Teatro Thalia), durante los ensayos de Alice, un film de Thierry Thomas, 52 minutos.

Marlene Dietrich

su último recital público en Londres, 1973, a pedido especial de Bob Wilson, 52 minutos.

Dama con cafetera

video-arte de Hans-Peter Kuhn y Bob Wilson basado en el cuadro homónimo de Paul Cézanne.

La Sept



Mestras Informativas

0" VIDEO 1" NUOVO TEMPI NEL VIDEO

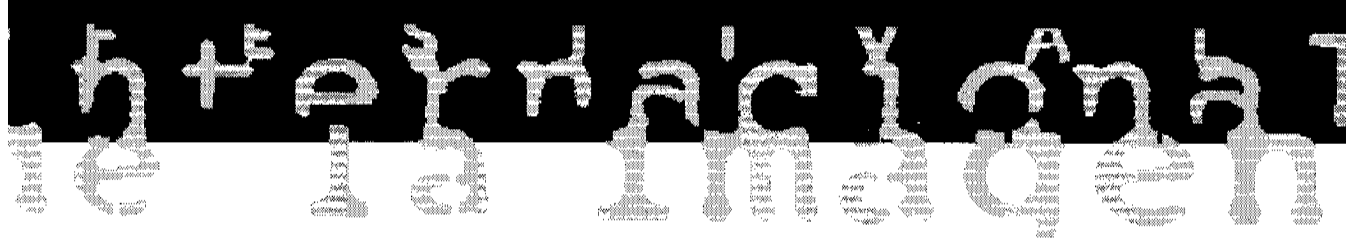
CURADOR: DIEGO ESPÓSITO - ITALIA

0" VIDEO 1", una exhibición que ofrece un amplio panorama de los trabajos en video mostrando los diferentes y a menudo insólitos usos que de los medios electrónicos hacen las recientes generaciones de artistas europeos, argentinos, australianos, brasileños, canadienses, coreanos, japoneses, mexicanos y estadounidenses. El proyecto nació de un interés en el momento donde se encuentran las artes plásticas tradicionales y los nuevos lenguajes tecnológicos.

Muchos de los artistas aquí reunidos vienen de diferentes "Art Colleges" y Universidades del mundo, y se confrontan entre sí hacia nuevas direcciones creativas.

0 VIDEO 1" analiza la naturaleza temporal de esas producciones que tratan la inmediatez y la actitud simplista más allá del proceso artístico. La velocidad de las impresiones, pensamiento y narrativa, caracterizan el trabajo de más de setenta autores participando en esta exhibición de trabajo videográfico de duración no mayor a un minuto. El "aquí y ahora" del video, como apuntes directos del artista, nos permite ingresar más directamente en el futuro del mundo lingüístico que las nuevas generaciones están preparando actualmente.





METAMORFOSI VIDEOMAGAZINE

La videorevista de arte antropológico

DIRECCIÓN: MARCO POMA

Producción y edición: Metamorphosi Ediciones S.r.l.

Coordinador: Alessandro Mendini

Redacción: Alessandro Mendini, Marco Poma, Stefano Casciani, Franco Serra

Periodicidad: Trimestral

Metamorfosi es una revista en videocasete que se dedica a estudiar el mundo de la expresión artística contemporánea. El estudio, que pone en marcha sus propios movimientos a partir de territorios y de protagonistas del arte de la arquitectura y del diseño, se va desplazando sin crear límite alguno sobre todo lo que hace referencia a este mundo: el comic, la música, la decoración, la moda, el cine, el teatro, con una continuidad delineada por el hilo rojo de la sensibilidad artística.

De esta manera, Metamorfosi se dedica a reconocer signos artísticos en cualquier campo de la actividad creativa humana y define un contexto de arte antropológico global que identifica los parámetros culturales idóneos para seguir, momento a momento, cualquier mínima oscilación de la sociedad y de la imaginación.

La sensibilidad, la experiencia, la curiosidad de Alessandro Mendini y la relación con la redacción son el tramite a través del cual la videorevista selecciona materiales y realiza sus selecciones según un subjetivo pero riguroso criterio de calidad.

Además, Metamorfosi es un instrumento de comunicación sectorial: trata el mundo del arte, de la arquitectura y del diseño desde el punto de vista de los propios creadores. Un medio no sólo para hablar y mostrar, sino también para dar voz a los artistas, arquitectos, diseñadores...



Metamorfosi se habla en todos los idiomas del mundo para una toma directa, sin intermediarios con las diversidades etno-antropológicas más dispares que hacen que los idiomas y sus propios sonidos sean un importante fenómeno de pertenencia, de identidad cultural. De todas formas, la videorevista contiene un anexo impreso que publica las traducciones en italiano y en inglés de varias partes.

Metamorfosi, a pesar de ofrecerse a la actualidad del pensamiento, no se halla vinculada a ninguna actualidad temporal: recoge el espíritu de hombres, cosas, obras y artistas y lo representa a través de documentos y entrevistas inéditas; de esta manera, se convierte, con el paso del tiempo, en un testimonio vivo de la cultura, un sedimento activo de la historia del arte contemporáneo. Así, Metamorfosi se presenta como el contenedor de energía del arte antropológico planetario.

METAMORFOSI VIDEOMAGAZINE
La videorevista de arte antropológico

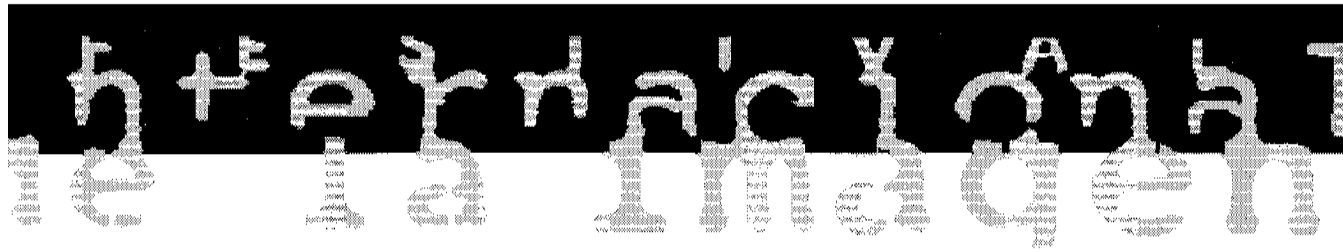
Principales argumentos tratados en cada número:

Nº1: entre los diecisiete servicios propuestos, un formidable Aragon nos habla de Man Ray, seguido por una rara entrevista del desaparecido Dan Friedman, y por una colorida performance de Bengt Lindström.

Nº 2: se pasa de los mensajes en el cráneo de Shimamoto a las imágenes del film "La inhumaine" en un ambiente de ciencia ficción del 24, a un testimonio sobre los destinos de la humanidad según el filósofo Ernst Jünger.

Nº3: Philippe Starck nos entretiene con las bases filosóficas de la propia estética vinculada a la cotidianidad sentimental. Nam June Paik dispara sobre la globalización mundial. Aldo Mondino y Giuliano Mancini a través de recorridos diferentes, abren su trabajo hacia horizontes llenos de magia y espiritualidad, el primero mediante la danza de los Derviscos, el otro construyendo grandes catedrales naturalistas de junco.





Nº4: es una monografía dedicada completamente al Museo de Groningen proyectado por Mendini en colaboración con De Lucchi y Starck.

Nº5: Renzo Piano nos habla sobre el origen de su modo de proyectar y del trabajo de reconstrucción del Postdammer Platz en Berlín, Mimmo Rotella el artista del décollage, que usa carteles cinematográficos y que se halla ocupado en un performance en la que arranca directamente los filmes. Por último, Alberto Burri en un documento video exclusivo nos abre, con ironía, la propia experiencia existencial, el último entre los pocos que el maestro permitió realizar, recogido poco antes de su desaparición, ¿una especie de testamento?

Nº6: España en la mirada dominada por una cultura internacional y multiétnica de Eduardo Arroyo, Bruno Munari, testimonio del periodo futurista. El filósofo y sociólogo francés Michel Maffesoli nos presenta los nuevos escenarios de la producción en este esbozo de siglo.

Nº7: Richard Rogers y la idea de modernismo. Moebius nos presenta la idea del mundo a través del gusto por lo fantástico.

En preparación, en el Nº 8, un encuentro con Ingo Maurer. Argentina de Muñoz Encuentros virtuales. ¿Quién vive en el espacio sin aire de Internet? ¿Avatar o zombi?

SUMARIOS

METAMORFOSI Nº1

EDITORIAL Alessandro Mendini; ARTE Mediterraneo-Occhicimiglio; FILM Things to come; VIDEODRAMA George Sowden; DOCUMENTO Swatch Emotion; VIDEODRAMA Le Corbusier; ARTE Caballo-Isadora D Orlando; FILM Morfe Apparente Silvio Saffaro; ARTE Chorus-Sabine Reiff; DOCUMENTO Design per Gloria-Merco Mencacci; DOCUMENTO Aragón anni de Man Ray; ARTE De Sade-Prospere Rasula; DOCUMENTO Achille Castiglioni; ENTREVISTA Bengt Lindström; DOCUMENTO Piazza a Toyama; ENTREVISTA Dan Friedman; VIDEODRAMA Planetary society; A Steven Spielberg Letter-Piero Cecchini.

METAMORFOSI Nº2

EDITORIAL Alessandro Mendini; ARTE Tiziano-M.P.; FILM L' Inhumaine 1924; ARTE Mensajes en el cráneo-Shimamoto; DOCUMENTO Ernst Jünger; VIDEODRAMA The Will Steirano Casciani; VIDEODRAMA Habitación de hotel-Sergio Calitroni; DOCUMENTO Arte chi no años 90; DOCUMENTO Six years to a new century-Alessandro Mendini; FILM El ojo del arquitecto-Facultad de Arquitectura de Milán; DANCE Rewind remind and forward-Franca Ferrar; VIDEODRAMA Pigalle-Pierangelo



Caromica: ARTE Ship (animación); A. M.: DOCUMENTO Pequena Escuela Alberto Alessi; PORTRAIT Gianfranco Ferré; Giovanni Mordani; Meccanici: DOCUMENTO Horst, his work and his world; FILM Kumbia; Meis; Laboratorio.

METAMORFOSI N°3

EDITORIAL Alessandro Mendini: ARTE Museum; Market; Bruno Gregori: FILM Blue Movie; Carlo Lovati: DOCUMENTO Escena para Miller; Alessandro Guemter: DOCUMENTO Television; Philippe Starck: ENTREVISTA Mario Botta; VIDEOGRAMA Balthus; Anno Gil; Antonio Syxty; VIDEOGRAMA Poeta sirfo; Global design: DOCUMENTO Derivst; Aldo Mondino: DOCUMENTO Nam June Paik; Studio Azzurro: ENTREVISTA Mari Oyama; FILM El ojo del arquitecto; Facultad de Arquitectura de Milán; VIDEOGRAMA Ernesto Spicciardi: DOCUMENTO Pequeno Escuela; Gillo Dorfles: FILM Presence; Enrico Forzetti: VIDEOGRAMA Giuliano Mauri; VIDEOGRAMA Virtuality; Mario Conelli: ARTE Barlerino de stripease; Giancarlo Micciocchi.

METAMORFOSI N°4

especial Groninger Museum
VIDEOGRAMA Design Dream: ENTREVISTA Alessandro Mendini; ENTREVISTA Michele De Lucchi; ENTREVISTA Philippe Starck: DOCUMENTO The New Groninger Museum.

METAMORFOSI N°5

ENTREVISTA Renzo Piano; ARTE Stroppi Virtuali - Mimmo Rotella; DOCUMENTO Alberto Burti; VIDEOGRAMA Ren Arod; ARTE Sustitución - Fernando De Filippo; POEM Michelangelo Covello; VIDEOGRAMA Riccardo Dalisi; DOCUMENTO Primordials - Anno Gil; VIDEOGRAMA Habitación de hotel - Franco Raggi; DOCUMENTO Yoko Ono - Studio Azzurro.

METAMORFOSI N°6

Videomagazine of anthropological arts
EDITORIAL Alessandro Mendini: FILM Souvenorce; Thomas Holton: DOCUMENTO Arroyo; ARTE Fuoco (Videodanza); Poma-Casiroghi.

PORTRAIT

Bruno Munari y I futuristi; DOCUMENTO Egipto, los lugares de los oscelos-Arte anni '90; DOCUMENTO Caso Bisazza - Alessandro Mendini; VIDEOGRAMA Voyager - Nando Virgo; ENTREVISTA New human; landscape - Maffesoli.

METAMORFOSI N°7

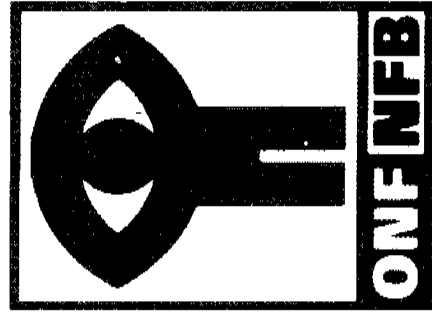
Videomagazine of anthropological arts
EDITORIAL Alessandro Mendini: PORTRAIT Richard Rogers - Enrico Forzetti; ENTREVISTA Moebius; FILM Les coeurs virtuels - Marco Pomar; VIDEOGRAMA Forzeze trasparenti - Oki Surni; VIDEOGRAMA Xeno-Arte; DOCUMENTO Design in Wandel - Alessandro Mendini; VIDEOGRAMA Anunciación - Paolo Baraballa.

ALESSANDRO MENDINI

Nacido en 1931 en Milán, arquitecto, diseñador, artista y "filósofo del proyecto" se le conoce internacionalmente como uno de los fundadores de la cultura de proyección italiana. Ha dirigido tres de las más prestigiosas revistas de arquitectura: "Casabella", "Modo" y "Domus".



National Film Board of Canada (NFB) L'Office National du Film du Canada (ONF)



UN ORGANISMO CULTURAL ÚNICO EL MUNDO

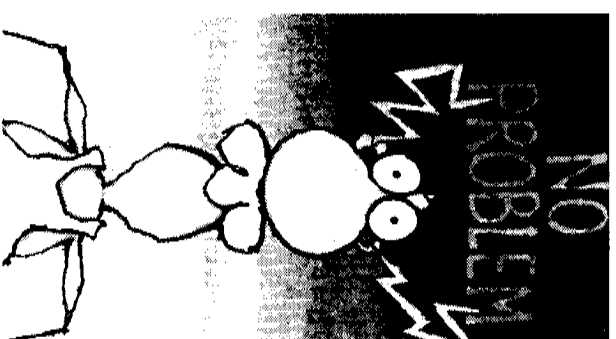
El National Film Board /Office National du Film de Canadá es un lugar excepcional para la creación cinematográfica que responde a la intención de producir y distribuir películas y otros materiales audiovisuales destinados a audiencias canadienses y a mercados extranjeros, y cuyo propósito es que se conozca y comprenda mejor la realidad social y cultural de Canadá.

Fue creado el 2 de mayo de 1939 por el Parlamento. Actualmente recibe del gobierno federal un crédito anual de aproximadamente ochenta millones de dólares. A esto deben sumarse ingresos adicionales por unos diez millones de dólares provenientes, en gran parte, de la venta de sus producciones cinematográficas y videos, tanto en Canadá como en el exterior. El NFB/ONF está dirigido por un consejo de administración compuesto por nueve miembros y presidido por el/la comisario para cinematografía designado por el gobierno.



Desde sus inicios, el NFB/ONF ha representado un papel crucial en la cinematografía canadiense e Internacional. Su fundador y primer comisario del gobierno fue John Grierson, un pionero del cine documental cuya voluntad era que "el NFB/ONF sea el ojo de Canadá y que, a través de un cine verdaderamente nacional, el NFB/ONF capte todos los aspectos de este país: los hombres que lo habitan y los ideales que tratan de conseguir".

El NFB/ONF ha obtenido amplio reconocimiento Internacional por la calidad de sus producciones cinematográficas. Ha recibido más de trescientos premios en festivales importantes, ocho Oscars a la producción, y un Oscar honorífico que "destaca su compromiso permanente de alentar la creación artística, el desarrollo tecnológico y la excelencia en todos los aspectos que conciernen a la cinematografía". Desde hace más de 50 años, el NFB/ONF viene produciendo películas que han sido presentadas y particularmente apreciadas en todo el mundo.





PROGRAMA NFB/ONF

Derechos del corazón
Derechos del corazón es una serie de videos de animación inspirados en la Convención de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas. Trata temas como la paz, la dignidad, la tolerancia, la libertad, la igualdad y la solidaridad. Una colección de dibujos animados constituye un emocionado pedido en nombre de los niños del mundo, invitando a llevar a la práctica los ideales proclamados en cada uno de los artículos de la Convención por los Derechos del Niño.

Este programa está dirigido a niños de cinco a ocho años.

DERECHOS DEL CORAZÓN
Los niños tienen derecho a aprender con dignidad
(artículos 17, 28, 29)

1, 2, 3, Coko
Director: Pierre M. Trudeau - 3' 37"
El entusiasmo de una maestra ayuda a que una pequeña le pierda el miedo a las matemáticas.

Los niños tienen derecho a ser escuchados
(artículos 5, 9, 11, 12, 14, 18)

Papá
Director: Michèle Pauzé - 4' 13"
Una niña hace todo lo posible para que su padre, absolutamente absorbido por su trabajo, le preste atención.

Los niños tienen derecho a jugar creativa y sanamente
(artículo 31)

TV Tango
Director: Martine Chartrand - 3' 44"
La televisión no influye siempre de manera positiva: cuatro niños se dan cuenta que inventando sus propios juegos la pasan mejor.

Los niños tienen derecho a comer todo lo que necesitan
(artículos 3, 4, 5, 24, 26, 27)

La naranja
Director: Diane Chartrand - 4' 49"
Algunos escolares descubren que la lucha contra la pobreza comienza con la solidaridad y compartiendo.

Los niños tienen derecho a ser respetados
(artículos 12, 15, 19, 34, 36)

De puerta en puerta
Director: Zabelle Côté - 4' 09"
Cuando los chicos más grandes dominan la plaza, los más chicos encuentran la forma de manejar la situación.

Los niños tienen derecho a una familia
(artículos 20, 27)

Una familia para María
Director: Lina Gagnon - 5' 20"
Una niña latina y la familia norteamericana que la adopta aprenden a aceptarse mutuamente tal como son.

Todos los niños del mundo tienen los mismos derechos
(artículo 2)

Ver el mundo
Director: Francine Desbiens - 9' 25"
Viendo la penuria y la pobreza que sufren los niños de todo el mundo, un joven viajero decide hacer algo.

ANIMACION
El cumpleaños de Bob
Dirección: Alison Snowden y David Fine - 12' 18"
Las fiestas sorpresa pueden ser riesgosas, especialmente cuando el invitado de honor está por cumplir cua-



renta. Cuando Margaret planifica celebrar el cumpleaños de su marido Bob, menosprecia el impacto inesperado que tiene en su humor la segunda edad.

Depositos mortales

Director: Jay Falconer - 11' 8"
Fuentes del NFB/ONF habrían informado acerca de los posibles culpables del último crimen de Metro. Los rumores y las sospechas se despararran. Los patólogos revisan las pruebas para determinar la causa de la muerte. ¿será un juego sucio o envenenamiento ambiental? La investigación continúa.

No problem

Director: Craig Welch - 12' 42"
Un soltero, que ya no es tan joven, enfrenta otro sábado solitario y lluvioso. Su psiquis no está en el mejor de los estados, está más bien al borde de la neurosis, y ya llegó a "Zolga", el último nombre de su librería negra...

Automania

Director: Robert Awad - 5' 31"
Tal como hace todas las mañanas, nuestro héroe, nuestro héroe, está a punto de subir a su auto para ir a trabajar. Pero, ¿qué pasa? A pesar de que pulsa el remoto, ¡las puertas no se abren! ¡Las llaves no andan! ¡!

Finalmente, nuestro héroe se las arregla para llegar al trabajo en cuatro ruedas.

Mirando TV

Director: Christopher Hinton - 4' 56"
La preocupación de este video acerca de la violencia en la televisión hace que el espectador habitual de TV se cuestiona las formas y los contenidos de los noticieros, la publicidad y la programación. Se puede amar u odiar Mirando TV, pero no se puede pasar inadvertido. Los sonidos e imágenes de este video provocan y agudizan al espectador, cuestionando acerca de lo que uno mira como televidente y los efectos que produce la televisión.

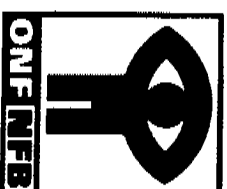
D O C U M E N T A L

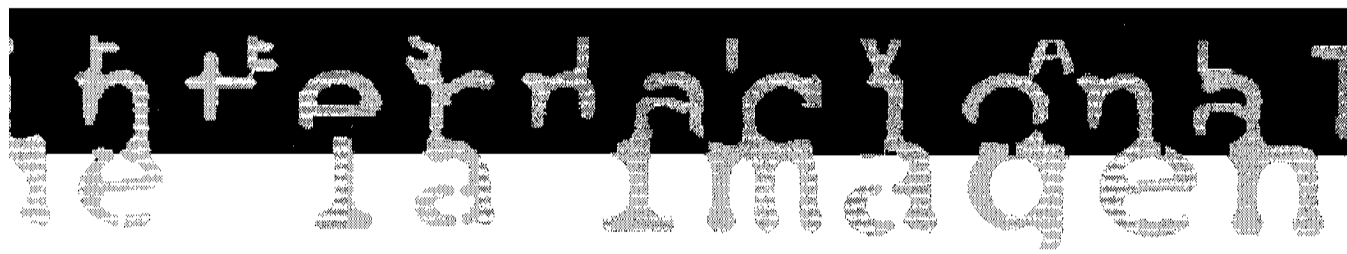
The measure of your passage

Director: Esther Valiquette - 29' 12"
La muerte es un destino inquietante. Cuando uno enfrenta su propia mortalidad, hasta un pedazo de pasto parece ser precioso. La realidad cambia para siempre.
Este video es un viaje interior y en el tiempo. Cuando una mujer joven se entera de que es HIV positiva, siente la necesidad de meditar acerca de la existencia. Viaja en el tiempo hasta la Edad de Bronce. Mientras pasea por las ruinas de los Minoanos antiguos.

contempla los vestigios. A pesar de que fueron aniquilados por una erupción catastrófica en la mejor etapa de su historia, el paso de los Minoanos es todavía visible cuatro mil años más tarde.

Hoy el mundo es rehén de esta enfermedad mortal. El virus es más furtivo que un volcán, pero cobra el mismo precio. Ahora, igual que antes, existen algunas preguntas profundas: ¿Cómo se autodefine la humanidad? ¿Cómo medimos nuestro paso?





100 años de cine

Muestra del British Film Institute TV, presentada con el auspicio del British Council de Argentina.

BRITISH FILM INSTITUTE



BFI TV es una nueva entidad creada por el Instituto de Cine Británico como parte de su compromiso con la diseminación de ideas sobre la cultura de la imagen en movimiento. El BFI ya posee una reputación no sobrepasada en publicaciones sobre este campo. El BFI TV refleja un reconocimiento tanto de la creciente importancia de la televisión y el video como de la pléthora de nuevas oportunidades flexibles de coproducción.

El BFI está dirigido por Colin MacCabe y, bajo su guía, está embarcado en un ambicioso programa, generando nuevas producciones en coproducción con emisoras en el Reino Unido, la Comunidad Europea y otras. El primer proyecto del BFI TV fue la producción de *Black and white in colour (Blanco y negro en color)* para la BBC.

«La tarea de BFI es promover la principal forma artística del siglo XX, la imagen en movimiento... su papel es influir sobre el mayor número posible de personas; estimular el desarrollo de la cultura de la imagen en movimiento, y promover una más amplia y profunda apreciación y comprensión de la misma.»

El siglo del cine / Sumario de la serie.

El Siglo del Cine de BFI TV es una serie de documentales altamente personales hecha por los más importantes directores de todo el mundo, y producida en asociación con el Museo de Arte Moderno de Nueva York.



Juntos, los programas ofrecen una visión caleidoscópica y por momentos controversial del cine internacional, vista a través de los ojos de quienes lo practican. La variedad será clave en la serie, abarcando desde la odisea personal de Martin Scorsese a través de la historia del cine americano, hasta la fantasía animada de Miral Sen sobre una pareja aficionada al cine que se dedica a ver todas las películas que hayan sido hechas en la India.

Financiación y producción

El Canal 4 se acercó al BFI TV para ayudarlos a celebrar el siglo del cine. Apoyada por el Temporallo compromiso de Canal 4 con el proyecto, la serie está ahora estructurada como una co-producción. Existe, sin embargo, una flexibilidad considerable y algunos territorios están siendo financiados sobre una base híbrida más compleja. El principio básico es que cada territorio local funda su programa y retiene derechos locales. A cambio, recibe derechos de transmisión dentro de su territorio para todos los otros programas de la serie. El BFI TV produce ejecutivamente cada programa, pero la estructura de producción de- tallada se ensambla sobre una base de caso por caso, de acuerdo con la conveniencia de los participantes y sus muchos socios emisores alrededor del mundo. Algunos progra- mas son producidos por el BFI TV, algunos coproducidos, otros son estructurados en forma más autónoma, por ejemplo cuando la propia compañía de producción del director está involucrada.

The Century of Cinema es supervisada por Colin Maccabe y Bob Last.

The British Council
● ○ ○ ● ○ ○ ●
○ ● ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ● ● ● ● ○ ○
○ ○ ● ● ● ● ● ●
○ ○ ● ● ● ● ○ ○
○ ○ ● ● ● ● ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ● ●





100 años de cine / Programa:

Un viaje personal con Martin Scorsese a través de películas americanas

Martin Scorsese - 1995

Parte 1: 72'

Parte 2: 79'

Parte 3: 73'

El magistral relato de Scorsese de la industria fílmica más grande y poderosa del mundo oscila entre entusiasmos subjetivos y análisis objetivos. Dado que éste es un genuinamente personal viaje de descubrimiento, no siempre sigue las huellas dejadas por historiadores ortodoxos del tema. Scorsese recuerda que toda clase de films tuvo fuertes influencias y efectos sobre él: no sólo los prestigiosos títulos de grandes directores y estudios sino también las despreciadas y desvalorizadas películas de clase B. A lo que él responde, y celebra, es el film en sí mismo: las películas que hacen el mayor uso del medio y de su potencial.



Martin Scorsese



Nagisa Oshima

100 años de Cine Japonés

Nagisa Oshima - 52'

La reseña informativa de Nagisa Oshima, sobre la historia del film en Japón, es probablemente el film más puramente cinematográfico de la serie. De principio a fin, Oshima no muestra más que clips y tomas fijas de películas japonesas. No hay entrevistas ni testimonios, ni relleno, ni distracciones. En la banda de soni-



do, apoyada por la obsesante música de Toru Takemitsu. Oshima entrega su análisis de las fuerzas y temas que han formado el cine de Japón. Por un tiempo, su voz se vuelve subjetiva mientras describe su propia carrera como realizador japonés de films, una carrera que finalmente lo llevó a filmar fuera del Japón.

Típicamente británico

Stephen Frears - 73:
François Truffaut, nos recuerda Stephen Frears, cierta vez observó que los términos «británico» y «cine» parecen incompatibles. La celebración de Frears de los cien años de cine británico es una elegante e ingeniosa respuesta a Truffaut, mostrando que Gran Bretaña ha producido al menos su parte de sobresalientes films y realizadores. En un par de conversaciones (profusamente intercaladas con clips) con realizadores británicos que, como él mismo, han ido a trabajar a Hollywood, Frears rememora las películas de su pasado colectivo. Alexander Mackendrick y Gavin Lambert lo llevan a través de los años 1950; los contemporáneos de Frears, Michael Apted y Alan Parker se unen a él para discutir el cine británico desde los 60 incluyendo, entre otras cosas, la compleja y única relación entre televisión y cine y la relación amor/odio con Hollywood.



Stephen Frears



el cine

Cine irlandés: ¿Nosotros solos?

Donald Taylor Black - 52'

Mientras que el ascenso aparentemente inexorable del dominio de Hollywood particularmente en Europa, lleva los «cines nacionales» a su muerte, Irlanda pareciera ir en contra de esta tendencia.

Se reconoce que si bien estas son producciones de bajo presupuesto, la cultura fílmica de Irlanda se encuentra en el punto más alto de desarrollo de su historia.

CINE IRLANDÉS. ¿NOSOTROS SOLOS? no es una cronología de la filmografía irlandesa, más bien explora el cine de un país que no solo ha sido esporádico en la producción de películas con características autóctonas en los últimos 100 años, sino que ha sufrido el hecho de ser tema de más films extranjeros que quizá ningún otro país.

Esto a traído como consecuencia que las imágenes en celuloide más familiares de dicho país hayan sido perpetradas por intrusos principalmente británicos y estadounidenses.



2 x 50 años de cine francés

Cine alemán: La noche de los cineastas

Edgard Reitz - 52'

Un extremadamente sofisticado producto de la nueva tecnología digital de formación y compaginación de imágenes, el film de Edgar Reitz *La noche de los cineastas* es una excursión alucinante dentro de la realidad virtual. Situada en la ciudad de Munich, lugar natal del Nuevo Cine Alemán de los 60, imagina una convocación de realizadores en una magnífica Cinemateca nueva, una



convocación tan estelar que sólo el artífice de un film podría lograrla. Los reunidos para la ocasión, en imagen si no en realidad física, incluyen a Wim Wenders, Werner Herzog, Volker Schlöndorff, Margarethe von Trotta, Hans-Jürgen Syberberg, Helma Sanders-Brahms y Leni Riefenstahl. Su proyecto para esa noche es discutir sus recuerdos y sentimientos acerca del cine alemán. Y cada film-clip que necesitan para ilustrar sus puntos de vista está al alcance mágicamente.

2 x 50 años de cine francés

Anne Marie Mieville y Jean-Luc Godard - 52'

Más que destacar los logros de los últimos cien años y esperar con interés los desafíos por venir, Mieville y Godard lamentan el modo en que el cine ha sido olvidado. El film tiene dos escenarios, ambos posiblemente imaginarios. Uno es un hotel anónimo a la orilla de un gran lago, en algún lugar de Europa donde se habla francés. El otro es el espacio de una cinemateca mental, un vasto repositorio de imágenes, palabras y música de películas francesas; podrían estar dentro del cerebro del fallecido archivero Henri Langlois. Estos dos escenarios se intersectan mutuamente todo el tiempo, con un efecto vibrante. En el restaurant del hotel, Jean-Luc Godard se encuentra con el actor Michel Piccoli, presidente de la Primera Centuria de la Asociación de Cinematografía de Francia, y luego entrevista a miembros del personal del hotel sobre su conocimiento del cine francés.



2 x 50 años de cine francés



Imágenes

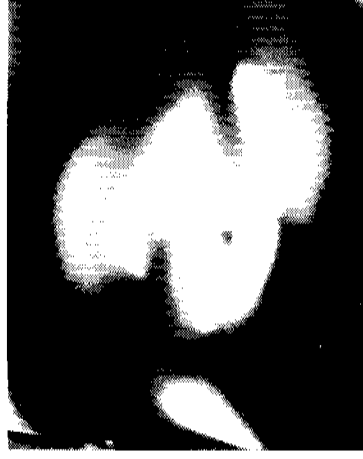
EL OMBLIGO DEL SUEÑO

CURADORA: PAULA MARIA GAITÁN

5 realizadoras colombianas:

Paula María Gaitán, Elvira Mejía, Johanna Rodríguez, Nohra Rodríguez, y Gloria Triana. Esta muestra de realizadoras, presenta la versatilidad de la Imagen que transita a través de la multiplicidad de formatos y lenguajes, fluctuando del video al cine.

Documental, ficción, animación, video arte, imágenes virtuales, todas con la marca indeleble del trabajo de autor. Gloria Triana con su histórica serie Yuruparí, Nohra Rodríguez con sus documentales precisos y agudos, las percepciones intuitivas y atemporales de Paula M. Gaitán, y por último Elvira Mejía y Johanna Rodríguez con el programa 'Tiempo Libre', innovador de la gramática del video y comprometido con el discurso del arte.



NOHRA RODRIGUEZ JIMENEZ

Estudiante de Filosofía y Letras en la Universidad de los Andes, de Bogotá. Desde 1985 desarrolla su actividad profesional en el campo audiovisual como realizadora, guionista y productora, fundamentalmente, y como profesora Universitaria en algunos períodos. En 1987, la Escuela de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños en Cuba, acepta su participación en el primer Taller de Guión dictado por Gabriel García Márquez. Desde ese año hasta 1996, su trabajo está vinculado directamente con la televisión: más de cien programas documentales para la televisión comercial y para la televisión de servicio público, como directora; más de quinientas medias horas de televisión en espacios de Cultura; como directora de la Unidad de Televisión de este Instituto; más de cincuenta programas como productora ejecutiva de la programadora de la Universidad Nacional.



GLORIA TRIANA

Socióloga de la Universidad Nacional, especialista en antropología Social. Profesora e Investigadora por muchos años del departamento de antropología y la sección etnográfica del Instituto de Ciencias Naturales de la misma Universidad.
Creadora, como guionista y directora de las series de televisión Yurupari, Atuna, varias veces premiadas como ejemplos de Televisión cultural. Ha realizado la dirección de proyectos culturales importantes en instituciones como Colcultura cuando ejerció la subdirección de comunicaciones culturales o en el Instituto Distrital de Cultura y Turismo de Bogotá como diplomática. Fue agregada cultural en Venezuela y embajadora en el Salvador.

ELVIA BEATRIZ MEJÍA

Estudio Comunicación Social con énfasis en televisión Educativa. En 1992 participó en la realización de la serie Parte del Arte de Audivisuales, catorce capítulos sobre la historia del Arte Colombiano.
En 1994 inició el proyecto Tiempo Libre y actualmente realiza el nuevo Magazin de Colcultura. Es integrante del grupo creativo IMAGO dedicado a la realización de documentales sobre Arte.

JOHANNA RODRIGUEZ R

Estudio Publicidad y Producción de Televisión en la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Trabajo en Publicidad realizando comerciales para Cine y TV.
En 1993 realizó un Training en Video Diseño por Computador en el Instituto de Diseño Europeo en Roma. En 1995 se vincula como realizadora al proyecto Tiempo Libre. Actualmente, forma parte del nuevo Magazin de Colcultura. Es integrante del grupo creativo IMAGO.

PAULA MARÍA GAITÁN

Dirige desde 1980 trabajos en Video y Cine. Directora de Arte en 'La edad de la Tierra' de Glauber Rocha y otras películas Brasileñas. Dirige corto-metrajes (Estación Aurora, Ojo de Agua), y su Largometraje UAKA (Glelo) en 1988, premio especial del jurado en el Festival D'Amiens Festival de Brasilia, participa en los de San Francisco, Habana, San Sebastián.
Actualmente realiza documentales en Colcultura.



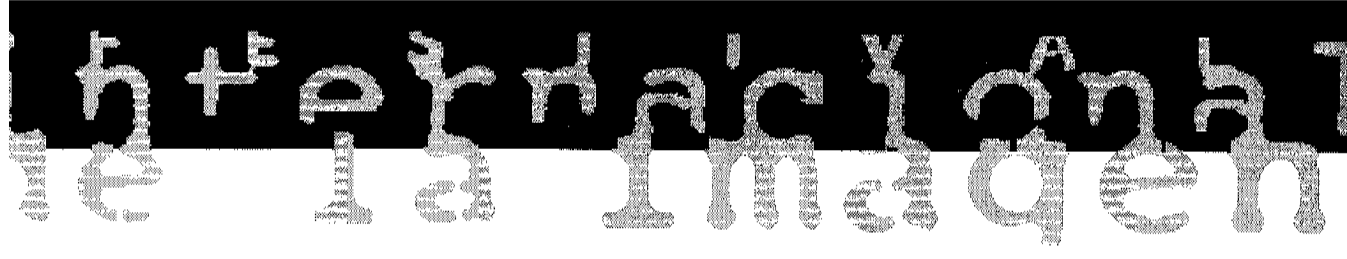


VIDEOS VIVOS

Muestra Colectiva de Videos Culturales, Videoclips y Documentales de Colombia.
CURADORA: PAULA MARIA GAITÁN

REALIZADORES

Luis Alfredo Sánchez
Sandra Téllez
Juan Carlos Delgado
Carlos Mayolo
Priscilla Padilla
Emilio Alcalde
Ana Victoria Arias
Roberto Triana
Maddy Sampet
Carlos Mario Uribe
Carlos Santa
Diego García
Sara Bright
Clara Inés Cárdenas
Silvia Amaya
Clemencia Liévano
Camila Laboguerrero
Oscar Campos
Juan Pablo Félix



MAL DE OJO

Soñar un hombre	Jorge Mario Vera
Educación Secundaria	Carlos M. Ureac/Liliana Andrade
Policarpa y sus viciosos	Luis A. Torrado
El que trabaja no come paja	Daira Galvis
Otra dimensión humana	Jorge Mario Vera
Takuará	Luis A. Torrado
Libertad y órdenes	Ureac/Andrade/Correcha
El espacio	Daira Galvis
La historia común Era	Jorge Mario Vera
A veces Bogotá	Ureac/Andrade
Obra negra	Luis A. Torrado
Lo que Juanito no aprenda no lo sabrá nunca Juan	Jorge Mario Vera
El maestro debería olvidarse de enseñar	Jorge Mario Vera
2+2=4?	Jorge Mario Vera
El Beto y el Mar	Ureac/Andrade/Correcha
1280 almas	Luis A. Torrado
Jóvenes y conflicto	Ureac/Andrade/Correcha
Ojos en cinta	Jorge Mario Vera
Polfonía	Luis A. Torrado



Muestras competitiva

MUESTRA DE LAS OBRAS PRESENTADAS EN EL CONCURSO INTERNACIONAL
FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN 1997

Modalidades:

1- Fotodiseño:

Productos de fotodiseño o fotografismos que pueden estar incluidos en documentos de comunicación, comerciales, o imágenes artísticas.

• Tema: libre

• Formato: Superior a 30 por 40 cms.

• Modalidad: Fotorrealismo con manipulación o sin manipulación técnica.

• Soporte: Libre. Anexar instrucciones de montaje en caso de instalación.

2- Videografía:

Por Videografía se entiende todos los productos en soportes video o cualquier medio gráfico pero cuya configuración y forma final tenga como soporte el video. Estos deben destacar por su imagen gráfica promocional de difusión o artística.

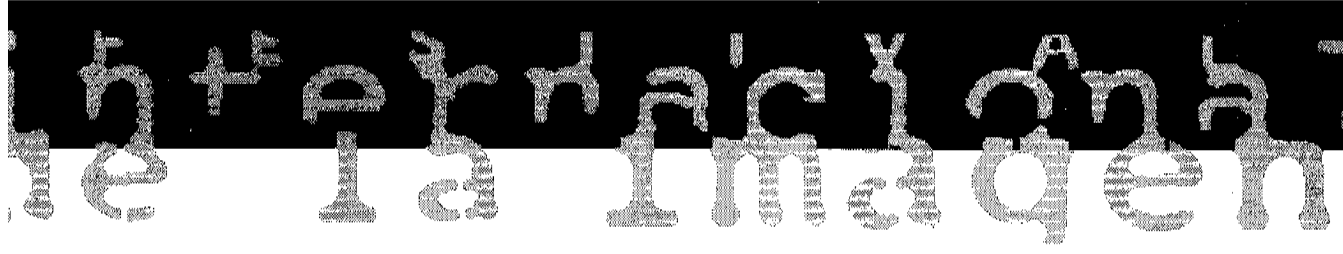
• Tema: Libre, que podrá ser tratado en las categorías de Ficción, Documental, Espectáculo vivo, Video- arte, Reportaje. Documento de Formación, Documento de Comunicación. Para la selección serán aceptados video- cintas VHS o VHSC en sistema secam, Pal y NTSC. se deben enviar 2 cintas. Una para la visualización preliminar en VHS y otra formato SVHS, U- matic o Betacam. Solo se aceptará una obra por cassette.

3- Digital:

Diseño de CD-rom o Documentos Web- Internet con finalidades comerciales, comunicacionales o artísticas.

• Tema: Libre

Se debe enviar el CD Rom, el software en caso de ser requerido, y para el Documento Web el número de URL y los disketes de las páginas en discos magneto-ópticos o de tres y media pulgada.



Muestras espacio público

VIDEO CAFE

Fondo Cultural del Café

Hora: 2 p.m. en adelante

CAFE INTERNET

Biblioteca Pública Municipal

Hora: 9 a.m.-12 m / 2 p.m. 5 p.m.

VIDEO PLAZA

Videos en el espacio público

Plaza de Bolívar

Hora: 6 p.m. - 9 p.m.



Eventos Académicos

Seminarios

IMAGEN GRÁFICA

Siete Visiones:

Este seminario integra la Visión del diseño en Colombia desde la perspectiva de los más importantes artistas y creadores de la imagen gráfica. Un recorrido por la obra de los diseñadores consagrados y los más recientes creadores que permitirá una visualización amplia desde su producción personal y la prospectiva del diseño en Colombia. El seminario se llevará a cabo en el Auditorio del Banco de la República

DICKEN CASTRO (Santafé de Bogotá - Colombia)

Arquitecto de la Universidad Nacional de Colombia, 1948, realizó estudios de posgrado de arquitectura en la Universidad de Oregon, Estados Unidos, 1950.

Dicken Castro ha sido profesor de diseño arquitectónico, gráfico, de interiores y teoría del color en las universidades Nacional, Andes, Javeriana y América entre 1950 y 1993.
desde 1961 es profesor titular de la Universidad Nacional de Colombia en el Departamento de Arquitectura de la Facultad de Artes de Bogotá y Decano de la facultad de Diseño y Desarrollo de Espacios Interiores de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, desde del 1992.

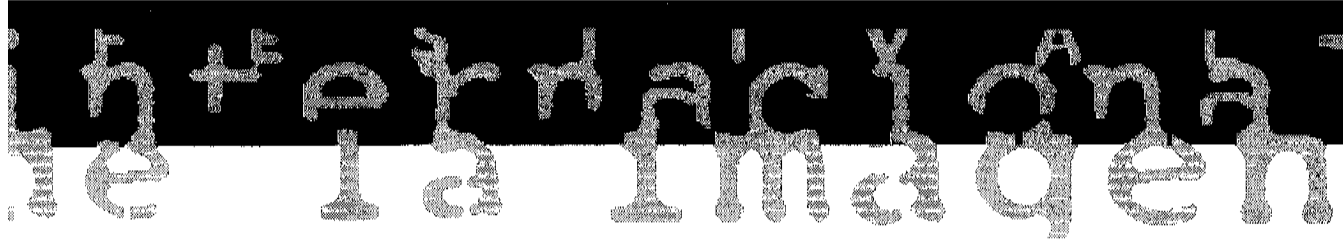
DIEGO AMARAL CEBALLOS (Santafé de Bogotá - Colombia)

Egresado del Bachelor of arts: Majors en Literatura Comparativa y Pintura; Minor en historia del Arte en Brown University (1976-1981); el maestro Diego Amaral ha orientado cursos de diseño gráfico en Rhode Island School of design, EEUU. Desde 1987 es director de Zona Ltda., una empresa dedicada a la comunicación visual asistida por computador.

CARLOS DUQUE (Santafé de Bogotá - Colombia)

Realizó estudios de Dibujo y Pintura en la Facultad de Bellas Artes, Cali, y diseño y fotografía en el Art Center College of design Los Angeles, California U.S.A. Entre 1974 y 1975 fue catedrático de Diseño Publicitario en la Universidad Jorge Tadeo Lozano y es presidente de Duque & Asociados desde 1983.

De los múltiples campañas publicitarias institucionales, políticas comerciales y proyectos de diseño se destacan: Campañas presidenciales de Luis Carlos Galán Samiermo, 1982 y 1986, asesor y publicista de la campaña presidencial de Andrés Bistrana 1994 y Asesor publicitario del Ministerio de Comercio Exterior



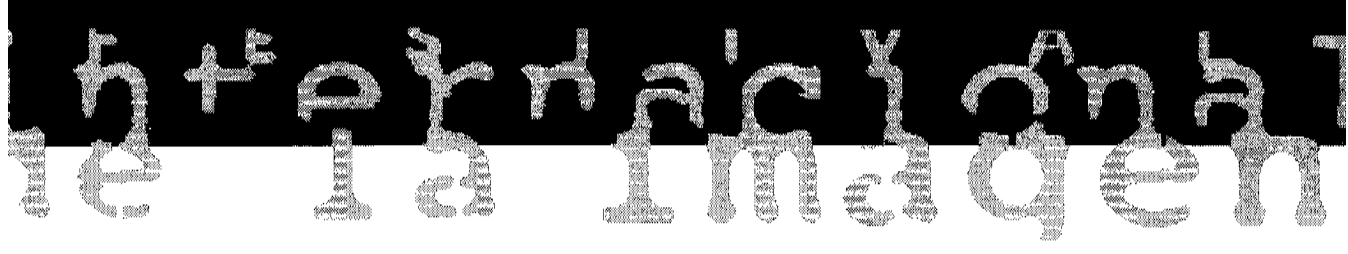
MARTHA GRANADOS (Santafé de Bogotá - Colombia)
Diseñadora Gráfica de la Universidad de los Andes, con especialización en Diseño en l'ecole Nationale Supérieure Des Arts Decoratif - París, Animación Cinematográfica Saint Martin's School Of Art - Londres. Actualmente es Profesora Titular Escuela de Artes, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.

FREDY CHAPARRO (Santafé de Bogotá - Colombia 1961)
Diseñador Gráfico, Universidad Nacional de Colombia, donde es Profesor. Chaparro realiza el diseño de la Revista Arte en Colombia y el Diseño Editorial de Amazonas Editores

LUCAS OSPINA VILLALBA (Santafé de Bogotá - Colombia 1971)
Artista Plástico de la Universidad de los Andes, Santafé de Bogotá 1990 - 95

FRANKLIN AGUIRRE RINCON (Santafé de Bogotá - Colombia 1969)
Realizó estudios de Producción de Medios Audiovisuales en el Colegio Superior de Telecomunicaciones Santafé de Bogotá, 1988 - 1989
Egresado de la Escuela Colombiana de Diseño Santafé de Bogotá en 1990 y de Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia en 1995.





SEMINARIO NUEVOS MEDIOS

Carlos Trilnick (Argentina)

Objetivo: Introducción al conocimiento y análisis de la producción contemporánea de textos audiovisuales. Se describirán los elementos básicos necesarios para poder realizar una lectura semántica de estas obras teniendo en cuenta los factores sociales, culturales y tecnológicos que inciden sobre ellas.

Este seminario está dirigido a realizadores audiovisuales, estudiantes de diseño, comunicación social y artes y público en general interesado por conocer y comprender la producción audiovisual con nuevas tecnologías.

Contenido General:

Primera Parte:

- Del cinematógrafo de Lumière a la revolución electrónica.
- Evolución del espectáculo durante el siglo XX.
- Marco histórico y desarrollo de los nuevos medios de expresión y comunicación.

Segunda Parte:

- El texto videográfico
- La imagen electrónica en la era de la comunicación global.
- Nuevos códigos narrativos en el discurso audiovisual.

Tercera Parte:

- Imágenes sintéticas y medios interactivos
- Nuevas perspectivas de la imagen contemporánea.

Nota: Todas las clases serán ilustradas con videos de los autores más significativos de la producción internacional.



Eventos Académicos

Talleres

TALLER DE FOTOGRAFÍA PARA NIÑOS

Por: OMAIRA ABADÍA

Objetivo: Con estos conocimientos el niño aprende la magia de la luz sobre las superficies, y sus formas de captarlas.

Programa:

1. Caja negra
2. Falso grabado
3. Fotogramas
4. Bloqueadores
5. Revelados

TALLER DE VIDEOGRAFÍA EXPERIMENTAL

Por: OMAIRA ABADÍA

Objetivo: Este taller aborda el video como otro medio experimental para expresarse personalmente de una forma fácil y creativa.

Programa:

1. Lenguaje del video y sus pasos
2. Elaboración de un video con requisitos dados
3. Análisis de cada paso para su elaboración.
4. Preproducción y elaboración del story
5. Edición. Video Final

OMAIRA ABADIA (Bogotá - Colombia)

Estudios: Diseñadora Gráfica U. Nacional de Colombia (1980).

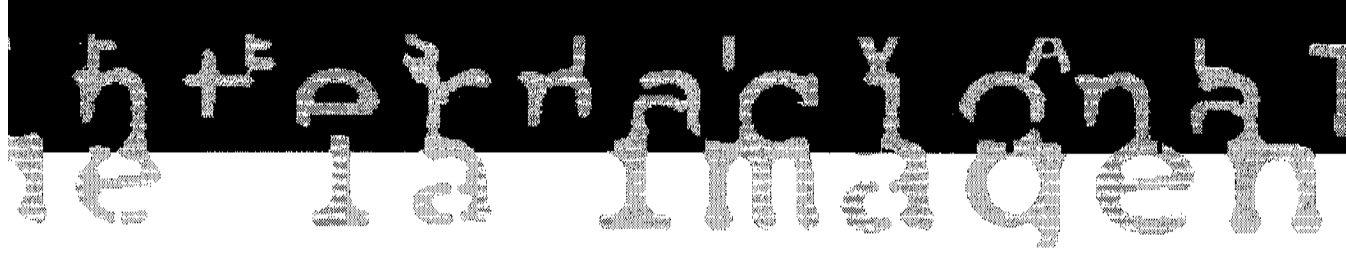
Estudios Técnicos de Video (1987-1993).

Actividad Docente y Profesional:

Realizadora de videos, exposiciones fotográficas instalaciones y performance.

Docente en cursos, seminarios y talleres sobre fotografía, video y escenografía, en varias instituciones de educación superior en Bogotá.





Foro Imagen, Comunicación e Información

Con este foro se abre un espacio para interrelacionar las diferentes discusiones contemporáneas alrededor del tema de la imagen como medio de comunicación para abrir caminos que enriquezcan este abordaje.

Con la participación de los invitados nacionales e internacionales, estudiantes y profesores de Diseño Visual, Artes Plásticas, Arquitectura, Publicidad, Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Comunicación Social.

PRIMER GRUPO

TEMA: LA MIRADA Y LA IMAGEN.

PONENTE: MARITZA CEBALLOS (Universidad Javeriana)

El punto de partida de esta reflexión gira alrededor de la pregunta por la mirada como forma de comunicación: su carácter inquietante, la dificultad para esquivarla y para abordarla..

En un primer momento se intenta ubicarla en la imagen entendida como concreción de cierto tipo de mirada sin olvidar que esta materialización no es directa. Viene luego la reflexión alrededor de los "aparatos" que la producen: cámara fotográfica, cinematográfica teniendo en cuenta la realidad de la cultura como espacio donde esta se produce. Es justamente en el cine donde se traduce la imagen como soporte signico a partir de cada director quien establece en este proceso anterior, su huella de identidad

MARITZA CEBALLOS (Universidad Javeriana).

Comunicadora Social de la Universidad Javeriana con sede en Bogotá. Profesora del Area de Teorías de la Comunicación en esta misma institución; investigadora y autora de publicaciones como 'La mirada en el texto cinematográfico', 'Televisión en Colombia: 30 años de revisión documental', entre otros.

WILLIAN OSPINA (Estudiante de Filosofía y Letras, Universidad de Caldas)



Eventos Académicos

FOROS

Si bien es cierto que la imagen ha sido creada para ser vista, ella misma influye en la forma como se le mira. Desde esta perspectiva se plantea una retroalimentación significativa de la imagen, es decir, que funciona como el canal de los mensajes que de ella misma se desprenden.

Lo que se quiere plantear pertenece más a la mirada y a la percepción visual que a la imagen como tal, pues esta última ha existido desde siempre, como aparición y su significación dependerá de las creencias del espectador. Se pretende de esta manera abordar la imagen en su relación de existencia con el observador buscando los sustenitos que la validan como posibilidad ontológica y ética para el individuo a través de la mirada.

INVITADO: MARCO POMA (Español)

MODERADOR: MONICA LUCIA VÉLEZ

SEGUNDO GRUPO

TEMA: LOS ANTECEDENTES LOCALES DEL HIPERTEXTO

PONENTE: ANDRES SICARD CURREA (Universidad Javeriana)

DISEÑO DE UNA BIBLIOTECA DIGITAL DESDE COLOMBIA (DESARROLLO DEL PROTOTIPO DEMOSTRATIVO)

Este trabajo busca definir los componentes conceptuales, metodológicos y tecnológicos que se deben pensar y elaborar en el momento de manejar redes de información de una manera mas racional de su uso. Se presenta el trabajo que la Pontificia Universidad Javeriana, de Bogotá Colombia, viene adelantando en el marco de las líneas de investigación de ciencia y tecnología.

Estas precisiones son pertinentes para poder presentar una definición y unas acciones que se deben realizar para conceptualizar que es la BIBLIOTECA DIGITAL.



Información

El desarrollo de este tema parte de la definición de los conceptos básicos que configuran una biblioteca tradicional y sus relaciones con los nuevos procesos de digitalización de la información para tener acceso a ella en una conexión en red. Explica la relación entre lo digital y la biblioteca, lo digital y la información, entre otros temas.

BIBLIOTECA DIGITAL

Se presentan los elementos constitutivos de la biblioteca digital, que visión debe tenerse de las colecciones de objetos digitales, quienes pueden ser los usuarios y como pensar la infraestructura tecnológica y poder explicar los beneficios de la misma, así como la diferencia que tiene hoy con Internet.

En el manejo que hoy se viene dando al uso y comercialización de la información, una de las mas fuertes controversias que existe es la de definir el termino que debe identificar a la biblioteca de la era de la informatización.

Las personas que vienen trabajando en el tema no se ponen de acuerdo con una terminología que permita referirse al mismo objeto de estudio, siendo frecuente encontrar múltiples denominaciones como Biblioteca Digital, Biblioteca Virtual, Biblioteca Electrónica, Biblioteca sin Paredes o Biblioteca Biónica .

A nivel internacional se encuentra que este desarrollo se inició en firme tan solo en 1994, cuando se realizó en Estados Unidos el Primer Congreso Internacional sobre el tema denominado DLI94 (Digital Library 94). Desde entonces se han efectuado con regularidad.

El objetivo de esta reunión fue precisar la agenda de investigación de los derechos de autor, y hacer de estos una estrategia que estimule la creación y generación de conocimiento para enriquecer la Biblioteca. Igualmente en este evento, se trataron, entre otros, los siguientes temas relacionados con la participación masiva de instituciones en el desarrollo de la biblioteca y su construcción eficiente, el uso de la infraestructura tecnológica existente en las instituciones de educación básica y el diseño de estrategias de financiación de la Biblioteca que asegure su crecimiento y continuidad.



Para recibir mayor información sobre este proyecto hacer contacto con los siguientes correos electrónicos :

ariasj javercoljaveriana.edu.co
ivega javercoljaveriana.edu.co
fiveros javercoljaveriana.edu.co
cmiranda javercoljaveriana.edu.co
osicard javercoljaveriana.edu.co

ANDRES SICARD CURREA (Pontificia Universidad Javeriana)

Diseñador Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá. Sicard Currea tiene una amplia experiencia en docencia en instituciones universitarias de la Capital de la República. Ha participado en distintos salones regionales y nacionales, y su obra se ha distinguido en el concurso logotipo de la Facultad de Diseño Industrial, UTL, con una Mención Especial.

Facultad Comunicación y Lenguaje
Santafé de Bogotá
Colombia

ESTUDIANTE: BIBIANA JARAMILLO (Universidad de Caldas)

Proponer el uso de Internet en el diseño de seminarios interactivos desde el Centro de Educación Abierta y a Distancia de la Universidad de Caldas para optimizar su labor educativa, llegando al mundo a través de las posibilidades comunicativas que ofrece esta red, dentro del cambio actual que se está dando en la metodología pedagógica.

INVITADO: PIETRO MONTEFUSCO (Italia)

MODERADOR: CARLOS ADOLFO ESCOBAR



10+7 La Imagen

TERCER GRUPO

TEMA: LA INTERPRETACION DEL TEXTO EN LA IMAGEN AUDIOVISUAL.

PONENTE: GUILLERMO OLARTE

El papel de todo hacedor audiovisual es el de interpretar el sentido de narración y no la narración misma. Encontrar su sentido y el de la creación del conflicto involucrado dentro del texto constituye el eje de reflexión de este trabajo.

GUILLERMO OLARTE PAEZ (Pontificia Universidad Javeriana)

Comunicador social, egresado de la Universidad Externado de Colombia, con master en Dramaturgia para guiones audiovisuales de la misma Universidad. Olarte Paez es profesor de talleres de sonovisos de la Universidad Javeriana. Su actividad como investigador en el área audiovisual lo ha destacado en la Escuela Estudio XXI, ha sido productor y realizador de medios, director de guión en producciones Grammy Televisión.

ESTUDIANTES: ALEXANDER AYALA, ESTELA HINCAPIE, ANDREA VALENCIA (Universidad de Caldas)

LABORATORIO DE LA IMAGEN

Este proyecto perteneciente al Instituto de Investigaciones de la Imagen tiene como objetivo proponer la creación de un lugar que posibilite las investigaciones en torno a la imagen, evalúe su relevancia y las contextualice dentro de la línea de investigación de la imagen como sistema comunicacional e informacional.

INVITADO: RAMÓN ESPARZA (España)
Interlocutor

MODERADOR: PATRICIA TELLEZ



Eventos Académicos

Conferencias

Fragmentos de un video amoroso

Auditorio Palacio de Bellas Artes

Día 23 de Abril/97

Hora: 11 am.

Entrada Libre

José Alejandro Restrepo, artista y profesor de la cátedra de Video -Arte en la facultad, invita sus alumnos a leer el libro Fragmentos de un discurso Amoroso de Roland Barthes para que cada uno realizara su propia versión en video. Los resultados más significativos son los que se muestran en el salón.

Son videos conmovedores porque los profesores de arte nos hacemos con frecuencia la pregunta: ¿por qué los estudiantes en sus obras no hablan de amor? Una pregunta sin respuesta, tal vez porque es un sentimiento imposible de poner en palabras o imágenes o porque hemos dejado que los medios de comunicación las escojan por nosotros. Por eso el discurso amoroso está lleno de lugares comunes.

Lo cierto es que, en el momento de enfrentarnos a la expresión del amor con nuestras propias palabras, estamos como en blanco, solos, pero también se abre un espacio con inmensas posibilidades creativas, porque en él se ponen a prueba los sentimientos, pero sobre todo el lenguaje para expresarlos.

Por esta razón la función del Salón Tadeo es mostrar procesos pedagógicos. Es la oportunidad para presentar un profesor, como José Alejandro Restrepo, que se convirtió en un facilitador del aprendizaje, proponiendo cruces imaginativos para estimular la percepción y la sensibilidad de sus alumnos. El Salón Tadeo debe ser entonces un espacio de discusión que



Te+La+Imagen

hoy propone el video-arte, pero que el año próximo podría presentar la enseñanza creativa en dibujo, pintura, grabado, color, espacio, fotografía, historia o teoría, que nos ayude a precisar los métodos y las formas de ver.

El video-arte ha sido llamado "televisión guerrilla" porque se toma por asalto un mecanismo que está en nuestra vida cotidiana y que aceptamos pasivamente sin atrevernos a cambiar su color, definición y mucho menos su contenido. Los alumnos de arte lo han llenado de fragmentos amorosos que merecen ser escuchados y observados con atención, al igual que los escritos de los profesores José Alejandro Restrepo y Javier Gil, son una compañía para iniciar una travesía por el video, el amor y la enseñanza.

NATALIA GUTIERREZ

Obra y procesos

José Alejandro Restrepo Hernández
Nacido en París, Francia, Restrepo Hernández egresó de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia en 1982. Actualmente se desempeña como profesor de la cátedra de Video-arte en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.



DEMURGOS E ICONOCLASTAS

GUSTAVO GOMEZ CASALLAS

Diseñador Visual
presidente de la Asociación Colombiana de Diseñadores

ESTETICA DE LA IMAGEN

Saúl Martínez

Germaán Guarín
Angela Zuluaga

Universidad Autónoma de Manizales

EL ARTE DIGITAL Y LOS NUEVOS MEDIOS

Por: María Cristina Capriles

Un recorrido a través de la Historia del Arte, desde la Prehistoria hasta hoy, apoyado en imágenes analógicas y virtuales, desde la pintura rupestre, pasando por navegaciones dentro de Templos del Antiguo Egipto, la Abadía de Cluny, la pintura de Gerónimo Bosco en su versión de El Escarificador de Eve Ramboz, la Reencarnación de la Gioconda realizada en la Escuela de Cine y Televisión, así como el arribo al Impresionismo, el Cubismo, el Surrealismo, el Abstraccionismo. Una síntesis de antecedentes en pintura, escultura, video y televisión a la Revolución Digital de la imagen, el texto y el sonido, el revolucionario Arte





La Imagen

Digital.

Se muestran obras seleccionadas de videoarte analógico, como introducción a las primeras imágenes digitales, realizadas tanto en Venezuela como en el resto del mundo Occidental desde 1980 hasta hoy y una selección de obras de arte digital en todos los medios: CD-Rom, páginas WWW, imágenes de videoconferencias bidireccionales con varias cámaras, publicidad, cine y televisión.

La realidad virtual y el arte virtual en imágenes de síntesis, de diversas partes del mundo. La selección de todo ello está hecha a partir de la videoteca y de la cyberoteca que venimos acopiando en el CENMAT de la Escuela de Cine y Televisión en Caracas.

IMAGEN Y COMUNICACION

PATRICIA NOGUERA
Profesora Universidad Nacional sede Manizales

Exposiciones

Exposiciones

NUEVOS LENGUAJES.

Curadora: Ana María Lozano

Natalia Restrepo, Ana Claudia Múnera, Eduardo Proclilla Franklin Aguirre, Leonel Galeano, Juan Pablo Fajardo, David Argüelles, Mario Opazo, Elizabeth Perez, María Elvira Escallón

Lugar: Fondo Cultural del Café

IMAGEN GRÁFICA

Departamento de Diseño Visual

Lugar: Auditorio Palacio Bellas Artes

IMAGEN DIGITAL

REALIDAD Y FANTASÍA-Exposición Didáctica Organiza Cámara de Comercio del Medellán Viztaz Imagen Digital

Lugar: Galería Nacional de Seguros

ROJO - AZUL - AMARILLO Fotodiseño

María Angeles Pascual

Lugar: Sala Centro de Museos UCCaldas

PROCESOS

Muestra de Videos y Videoinstalaciones
Lugar: Sala Rotonda y Pinacoteca
Palacio de Bellas Artes

ZONA ABIERTA

EVENTOS INTERACTIVOS
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES- COLOMBIA

Lugar: Fondo Cultural del Café

MÓDULO DE EXPLORACIÓN

AUDIOVISUAL

Facultad de Diseño
Universidad Pontificia Bolivariana
Mauricio Cuartas Mejía
María Lucía Blair Trujillo

Lugar: Dpto. de Diseño Visual

REALIDAD INMATERIAL

GRUPO IMAGEN/IMAGEN

Armado Montoya- Serge Herbert Sovet
Mariano González- Carlos Arturo Díaz
Rodrigo Isaza- Hugo Ceballos
Alex Arnelles

Lugar: Alianza Colombo Francesa

OBJETOS Y LUCES

Bony Forero

Lugar: Biblioteca Germán Architegas
Universidad Nacional - El Cable

FRAGMENTOS DE UN VIDEO AMOROSO

José Alejandro Restrepo
Lugar: Torre de Estancias
Universidad Nacional



Imágenes

NUEVOS LENGUAJES

Curadora: Ana María Lozano Rocha

Los más destacados artistas Colombianos de la década de los noventa, se harán presentes en Manizales en el desarrollo del Festival Internacional de la Imagen. La muestra denominada "Nuevos Lenguajes. Arte en Colombia en los Noventa", cuenta con la curaduría del Museo de Arte Moderno de Bogotá, entidad que apoya distintas muestras presentes en Manizales. Artistas que vienen experimentando y consolidando nuevos lenguajes de expresión de la plástica en Colombia, conforman la muestra que se tendrá abierta a público durante el Festival en el Fondo Cultural del Café.

"Son artistas que desde hace tiempo trabajan lenguajes no convencionales, en una búsqueda que los ha llevado a experimentar con otras posibilidades como la publicidad". Explica Ana María Lozano, Directora del Departamento de Educación del MAM. El Festival contará con las obras de:

Ana Claudia Múnera, Nacida en Medellín, esta artista plástica egresó de la Universidad Nacional de la capital antioqueña, donde es docente. Su obra se mueve en los terrenos del video arte y la instalación, y ha participado en varios salones nacionales e internacionales como el Festival Mundial Do Minuto, Agencia Observatorio, Sao Pablo Brasil, Artefax III Encuentro Otras Gráficas, México, en la Tercera Bienal Nacional de Mérida y Primera Colombiana, entre otros.

Mario Opazo, artista Chileno radicado en Colombia, estudió en la Universidad Tadeo Lozano, donde es profesor. Sus insatisfacciones en las que predomina el video, han sido reconocidas en distintos salones nacionales e internacionales. Franklin Aguirre, con estudios en la Universidad Nacional de Santa Fé de Bogotá, trae una obra en la que el artista experimenta con materiales como el graffith y la cinta aislante. Ha tenido destacada presencia en salones Nacionales y Regionales.

Natalia Restrepo Trucco, es otra de las artistas innovadoras del arte Colombiano de los noventa. Su formación en Alemania donde fue Alumna de Elias Heim, uno de los artistas fundamentales en el arte de los años sesenta, le ha permitido incorporar a su obra multiplicidad de lenguajes como la diapositiva, la foto digital, el video y la proyección en 16mm.

David Arguelles, Nacido en España donde se formó como artista, maestro en Bellas Artes y especializado en escultura en a Universidad de Granada España, realizó estudios de Mass-media en la Academia de Bellas Artes de Biera, Milán, Italia. Actualmente reside en Manizales, donde es profesor del departamento de Diseño Visual de la Universidad de



Caldas y Profesor de la Facultad de Publicidad de la Universidad Católica en esta ciudad. Realizó una especialización de arte en Milán, Italia, y participó en el festival con la obra: "El traje nuevo del Emperador".

Leonel Galeano, Nacido en Mosquera, Cundinamarca, egresó de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Santafé de Bogotá. El artista tiene un amplio recorrido en los distintos salones Nacionales de artistas. Obtuvo el primer premio en el IV Salón de Arte Universitario de la capital del país. Mención en el IV Salón de Arte Joven, en Cartagena, mención de Honor del Salón Nominados Gilberto Alzate Avendaño.

Juan Pablo Fajardo, Es el artista más joven que integra la muestra. Egresado de Artes Plásticas de las universidades Nacionales de Colombia y Andes, Fajardo, ha sido invitado a importantes muestras internacionales como el Salón Internacional de Estudiantes en Tijuana México. En el Festival de Manzanas expone su obra de instalación que involucra motas con historia.

Eduardo Prodlia, Participante en varios salones Nacionales, profesor de la Universidad de los Andes y reconocido con la Beca de creación de Calcuttura, cuya obra resultante será exhibida por primera vez en Manizales y La Habana, Cuba.

María Elvira Escallon, Londres, 1954. Egresada de la academia Reina Madrid. Entre 1977 y 1982 realizó estudios en el taller de David Manzur. La artista participó en el taller Artístico Universidad de los Andes, y en el taller de pintura de la Universidad Nacional en Santa Fé de Bogotá. Algunas de sus exposiciones individuales son: Intervención Valde Comercial- Proyecto Urbano, y Turismo en la frontera- Proyecto postal.

Elizabeth Perez, Pereira, 1961. Artista Plástica de la Escuela de Bellas Artes de Manizales y de la Universidad Jorge Tadeo Lozano en Santa Fé de Bogotá. Algunos de sus exposiciones individuales son: En Buen orden, Santa Fé de Bogotá, Comienzo y Durmiendo, El Posteo Empuja El por venir que viene Santa Fé de Bogotá, Se calla, Santa Fé de Bogotá. Participante en Exposición de Arte Joven, Galeña Santa Fé de Bogotá.

Ana María Lozano Rocha, Bogotá, 1964. Estudió Artes Plásticas en La Universidad Nacional de Colombia. Con especialización en grabado y Magister en Historia y Teoría de la Arquitectura, colaboradora en la revista Arte Internacional y en el Diario El Tiempo en la Sección Cultural. Asistente de Curaduría en el Museo de Arte Moderno de Bogotá y actualmente jefe de Educación en este mismo Museo. La artista es la curadora de la muestra "Nuevos Lenguajes..." presente en El Festival Internacional de la Imagen en Manizales

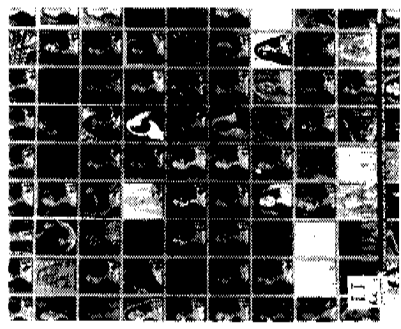




de la Imagen

IMAGEN DIGITAL

MUESTRA DIDACTICA Y PRIMERA EXPOSICION NACIONAL DE IMAGEN DIGITAL REALIDAD Y FANTASIA



Organizado por la Cámara de Comercio de Medellín, Viztaz, Imagen Digital

VIZTAZ taller de la imagen bajo la dirección de Oscar Botero, junto a la Unidad Cultural de La Cámara de Comercio de Medellín y su jefe Margarita María Muñoz, organizaron la Muestra Didáctica y primera exposición Nacional de Imagen Digital.

La Muestra Didáctica tiene como objetivo introducir al espectador a la cultura de la imagen digital, mostrando por medio de paneles, elaborados por **VIZTAZ taller de la imagen**, las posibilidades que ofrece a todo tipo de creativos como diseñadores, fotógrafos, artistas, entre otros, y en general a todos los comunicadores visuales mostrándoles cómo iniciarse en ella, cómo se manipula y hacia donde va.

La primera Exposición Nacional de Imagen Digital : Realidad y Fantasía, tiene como propósito fundamental propiciar un espacio donde creativos y comunicadores, que realizan trabajos por medios digitales, pueden mostrar y observar que es lo que está sucediendo con esta nueva disciplina a nivel nacional.

ROJO - AZUL - AMARILLO

Fotodiseño

María Angeles Pascual

Lugar: Sala Centro de Museos UCaLdas

'La demand por el puro significado de la expresión' (De Stijl 1917-1931). Para realizar la exposición se han utilizado cuadros de De Stijl, de los artistas Piet Mondrian, Nicolas Oit, Bernart Steim, Teo Van Doesburg, y Bart Van Der Leick. Estas pinturas utilizaron elementos geométricos básicos y los colores primarios para crear un arte en un estado de autonomía Ideal. Sus obras han servido de marco para las fotografías, que respetando las formas, colores y medidas reales de los cuadros han sido incluidas en las zonas ROJAS, AZULES Y AMARILLAS, sustituyendo la pintura. La composición de la imagen desequilibra la armonía de los colores planos y de esta manera se logra el objetivo de conseguir una nueva imagen de expresión de una ya creada

María Angeles Pascual Recalde

Licenciada en ciencia de la comunicación en 1991 en la universidad del país Vasco de España.

Doctorado en Comunicación Audiovisual en 1993 en lamisma universidad.
Profesora de Fotodiseño a partir de 1996 en el Departamento de diseño visual de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas.





La Imagen

PROCESOS

Muestra Universitaria de video y Videoinstalaciones

Con esta muestra que reúne a jóvenes artistas de Bogotá, Medellín y Manizales, se busca generar un espacio en el que las indagaciones artísticas en las áreas de video y video instalación entren a dialogar con otros medios y tecnologías visuales dentro del gran evento que constituye el Festival Internacional de la Imagen.

La muestra es una manera de integrar y dar a conocer esos procesos que se vienen gestando en el arte y brindar así la posibilidad de una mayor proyección de los nuevos valores.

Arte y diseño se integran dentro de un mismo espacio: El espacio de la Imagen. Fernando Escobar anota, en el catálogo de la muestra, que "se pueden descubrir paralelismos sesgados y sutiles entre arte y antropología, arte y biología, arte y sociología, arte y política, arte y religión, entre el gran arte y la cultura popular; todas estas distinciones que hacen parte fundamental de la conformación del lenguaje propio de los artistas, que ahora pueden garantizar un movimiento y una reflexión continua del arte sobre y desde el mundo, aportando ahora sí a la vida cotidiana mucho más y de manera más abierta y cruda si se quiere a como lo pudo y lo quiso hacer el arte mismo en tiempos no tan lejanos".

Para realizar una selección que verdaderamente naciera del ámbito universitario, los artistas participantes fueron escogidos por profesores universitarios, así:

Cali: Jorge Navas con la obra de video, sin título.

Manizales: Adriana Duque con una video instalación, sin título. Y Francisco Parra con el video "Aguanta ahí".

Medellín: Luz Mercedes Arango con una video instalación, sin título. Carlos Alberto Uribe con "El día", fotomontaje y diagramación.

Santafé de Bogotá: Antonuella Ariza con fotografía, sin título. Javier Felipe Castellanos, fotografía de la serie "Recorridos urbanos (Bogotá)". Camilo Conde con el video "Cómo me gustas cuando no hablas". Adrian Ibañez con la foto instalación, sin título. Johanna Mariñ con "metamorfosis fecundada", fotografía.

MÓDULO DE EXPLORACIÓN AUDIOVISUAL

Facultad de Diseño
Universidad Pontificia Bolivariana

1. Introducción: Cultura audiovisual contemporánea.
2. El diseño gráfico en la cultura audiovisual.
3. La educación audiovisual y el diseño gráfico en Medellín.
4. Creación de un programa de educación audiovisual desde y para diseñadores: "Historia de un proceso."
5. Programa actual de educación audiovisual: "Módulo de exploración audiovisual".
6. Conclusiones.

EXPOSITORES

Mauricio Cuartas Mejía

Nacido en Medellín, el Diseñador Gráfico es egresado de la Universidad Pontificia Bolivariana. Creador y profesor del módulo de Imagen en Movimiento en este centro de formación académica. Cuartas Mejía ha centrado su obra en el Video, Arte y participación en distintos salones, nacionalidades, destacando una mención de honor en el IX Salón Arturo Rowenich de IMAIM, en 1991. El artista antioqueño fue invitado a participar en la Muestra de Artistas Colombia Argentinos en Nueva York, 1994 con el video "Mascamis".

MARIA LUCIA BLAIR TRUJILLO

Artista plástica de la Universidad Nacional de Colombia, la antioqueña es diseñadora gráfica de la Universidad Pontificia Bolivariana, donde es profesora en el área de Audiovisuales. Es autora de una serie de audiovisuales entre los que destacan tendencias de la moda, historia del cuero 1991, historia del cazado, 1992.

ZONA ABIERTA

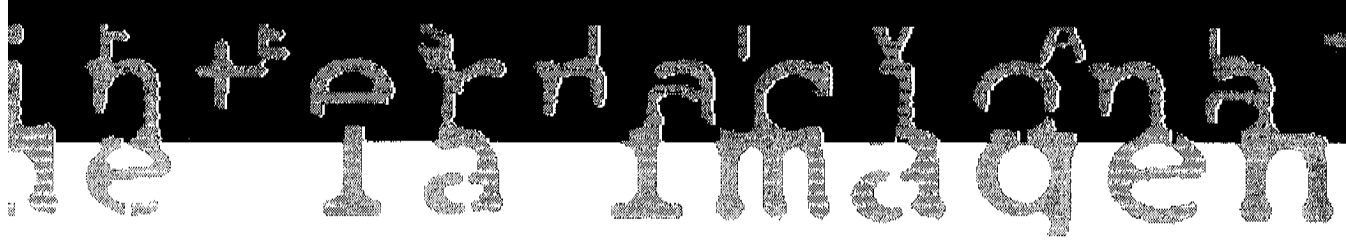
FENÓMENOS INTERACTIVOS

Universidad de Los Andes
Coordinación:

JAVIER HURTADO

VICTOR MANUEL RODRÍGUEZ





REALIDAD INMATERIAL

Por: Serge Herbert Soviet-Carlos Arturo Díaz
GRUPO IMAGEN/IMAGEN

La informática ha penetrado profundamente nuestra cultura incluido el arte. Podemos naturalmente ignorar la situación y ser utilizados por ella o bien enfrentarla y utilizarla nosotros.

Diversos artistas hacen uso del computador y permiten penetrar su obra de diversas maneras y momentos del proceso creativo; sabemos, en este sentido del uso que le han dado artistas de renombre como Roberto Matta y Fernando De Szyslo. Esto nos da a entender que el artista contemporáneo, por el hecho de serlo, no puede voltear la espalda a la utilización de sofisticada tecnología electrónica y/o digital y la única forma de tomar una posición crítica es utilizándola y experimentar con ella ventajas, desventajas, posibilidades, cambios de posición y de conceptos. Es decir, tal como en su tiempo sucedió con la fotografía, lo importante es indagar los medios en su mismo hacer.

La afirmación de

Jesús Martín Barbeito -(sociólogo, profesor de la U.del Valle, e investigador de la influencia de los medios en la cultura)- nos parece así muy acertada : La simulación científica se convierte en ámbito de experimentación estética. En estas formas de posibles utilizaciones estéticas de la tecnología se presenta "un mínimo de utopía.

El arte presenta una cara honesta de esta tecnología, esfuerzo de representación y de reconstrucción sin el cual nos veríamos abocados a una alienación siempre creciente" pero a condición de ser conscientes de una especie de metafora que en el proceso de comunicación visual debe quedar muy clara: el lápiz es la extensión más natural de la mano, una especie de sexto dedo; y la mano lo es del cerebro y este es el origen de todo proceso de creación y de comunicación.



SERGE HERBIET-SOVIET
Diseñador Gráfico, Ilustrador Bruxelles, Belgique, 1952.

Director Creativo, S.H.S. Comunicación Visual S.A., Medellín.
El diseñador ha realizado estudios de Plástica Publicitaria, en la Escuela Massona, Barcelona, España. Creación y Comunicación Visual, en Ecole Nationale Supérieure d'Architecture et des Arts Visuels, La Cambre, Bruxelles, Belgique

HUGO CEBALLOS

El Pintor nació en Ipiques, Nariño, en 1948. En 1985 obtuvo su título de maestro en Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín. En 1970 estudió pintura y dibujo en la Facultad de Artes de la Universidad de Santiago de Chile. Ceballos es especialista en Simbólico y Hermenéutica del Arte y Magister en Estética de la Universidad Nacional de Colombia

ARMANDO MONTÓYA

Pintor, nacido en Copacabana, Antioquia, en 1956.

El artista es Maestro en Artes de la Universidad de Antioquia; en 1983 realizó estudios de Fotografiado con el Maestro Luis Comitzer en el Museo Zóyo y en el Museo de Arte Moderno La Tenulla de Cali; estudió Pintura y Proyectos Murales con el Maestro Leonel Góngora, participó en el curso de Antropología Simbólica, en el Seminario Troyectos y Espacios de la Memoria Urbana, y en el Taller de Caligrafía con el maestro José Omar Torres; Director del Taller Experimental de Gráfica de la Habana. Curoo. Actualmente es profesor de Artes de la Universidad de Antioquia

MARIANO GONZÁLEZ

Pintor, Mayo 23 de 1951, Belmiza, Antioquia

El artista incursionó en las Artes Plásticas y el Dibujo Publicitario en el Instituto de Bellas Artes de Medellín, también es Artista Plástico de la Universidad de Antioquia. Realizó el Taller Nueva Imagen de Bogotá, participó en el Seminario de Video Arte con John Orinbers, en el Museo de Arte Moderno de Medellín.

CARLOS ARTURO DÍAZ

Pintor, Cartago, Valle 1957.

Estudió Ingeniería Eléctrica en la Universidad Nacional de Manizales, recibió clases en el Taller de Oscar Norrino en Manizales y en el Taller de Libe de Zúñiga en Medellín.

RODRIGO IZASA

Pintor Antioqueño. Estudió en el Instituto de Bellas Artes de Medellín, en la Universidad Nacional y en la Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratif, París.

ALEX AMELINES

Diseñador gráfico e Ilustrador, Medellín, 1971.

Estudió diseño gráfico Universidad Pontificia Bolivariana



Invitados internacionales

PIETRO MONTEFUSCO

Laboratorio Multimedia,
Istituto Europeo de Diseño, Italia

Director de investigación y titular de la cátedra de Diseño Industrial para las comunicaciones visuales en la facultad de arquitectura del politécnico de Milán. Coordinador del curso de formación avanzada Multimedia (Communication Design) en la sede de Instituto Europeo de Diseño de Milán.

Laureado en arquitectura en el politécnico de Milán.

Estudioso de los temáticos de información desde la óptica del proyecto de comunicación y sucesivamente los medios digitales.

Ha desarrollado actividades de investigación en el ámbito del diseño de productos de consumo electrónico, en redes de computador con accesos a servicios investigativos, en tecnología internet y en general en medios digitales.

DIEGO ESPÓSITO

Artista plástico, egresado de la Academia de Brera, Italia

Espósito nació en Teramo el 10 de Diciembre de 1940. Su obra ha sido expuesta en distintas muestras nacionales, tanto en colectivas como en individuales. Desde 1969 el artista italiano ha venido asegurando su trabajo plástico en importantes galerías de Bolonia, Roma, Pescara, Milán Génova, Florencia, Estambul, Venecia, entre otras importantes ciudades. Residencia en Milán y Venecia. Diego Espósito es autor de "Rievocazione del mio orizzonte", en 1976; "Sketch-book", Milano 1981 y "Bloknot", Roma 1982.

MARCO POMA

Cinema y Televisión, Milán, Italia

Marco Poma nació en Milán en 1946. Director de cine, empieza a trabajar en el mundo del video en 1972. Con Andrea Gianotti y Momi (Giolamo) Modenato funda Metamorphosi en 1983. La obra del grupo se basa en la participación en video de las diferentes formas expresivas.

RAMON ESPARZA

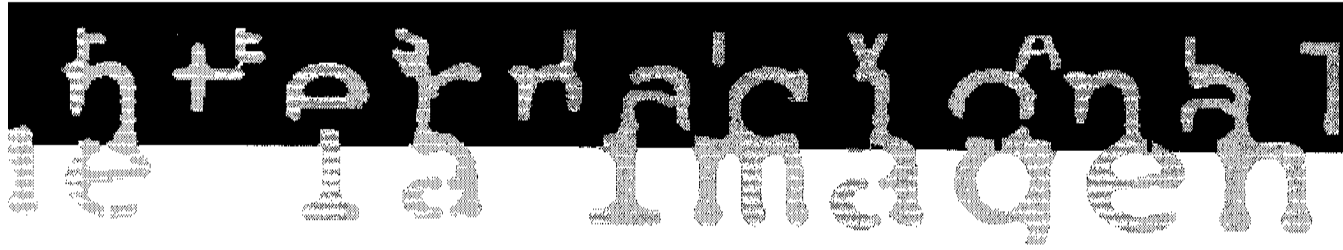
Doctor en Ciencias de la Información en la Universidad del País Vasco, España.

Nacido en Pamplona (Navarra), en 1954. Esparza es licenciado en Ciencias de la Información, en la Universidad de Navarra, en 1976. Recibió su doctorado en Ciencias de la Información en la Universidad del País Vasco, en 1989.

Redactor Gráfico de la Agencia Multipress, Madrid, en el Diario Deia, Bilbao, corresponsal en el País Vasco de la Agencia Cover. Ramón Esparza es permanentemente colaborador de importantes periódicos y revistas como El País, Cambio 16, Trunfo, La Calle, Stern, Newsweek, entre otros.

El invitado internacional es crítico de fotografía en el Diario El Correo Español de Bilbao, se desempeña como profesor titular de Teoría de la Imagen y Tecnología de los Medios Audiovisuales en la Universidad del País Vasco y es profesor de cursos de doctorado como Visiones de la fotografía, Repensar el documental, Individualidad, Iconicidad y crisis del Fotoperiodismo.

Ramón Esparza se ha destacado como Jurado en distintos eventos e invitado a participar en consejos editoriales de varias revistas españolas.



JOSÉ MANUEL DE PABLOS COELLO
Profesor de Infografía de la Universidad de La Laguna, España.

Licenciado en Periodismo en la Universidad Complutense de Madrid, España. José Manuel de Pablos Coello es Doctor en Ciencias de la Información en esta misma institución académica. Con una amplia trayectoria en el campo de la docencia y la investigación, Coello es autor de importantes publicaciones como "El pantano informativo", libro número 1 de la colección Guajira Comunicación, de la Universidad de La Laguna, donde es director del Departamento de Ciencias de la Comunicación; "Porabio de Periodista", ediciones Idea Universidad; "Tipografía para periodistas: puesta al día/Gutenberg resucita con la autoedición", editorial Ciencia 3, Madrid. Así mismo es prolífico su producción escrita en distintos revistas y periódicos de Iberoamérica en el campo de la comunicación y el periodismo.

CARLOS TRINICK

Argentina. Festival Internacional de Video y Artes Electrónicas de Buenos Aires.

Estudió en la Escuela de Diseño de Herta, Israel, donde se especializó en fotografía y video. Carlos Trinick es profesor titular del Taller de Diseño Audiovisual II en la carrera de Diseño, Imagen y Sonido de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, Argentina. Invitado como profesor del taller de videoacción en la Escuela de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños, Cuba. Trinick ha sido coordinador del Festival Internacional de video del Cono Sur (Argentina, Brasil, Chile, Paraguay y Uruguay), Director Artístico del Festival Internacional de Video y Artes Electrónicas de Buenos Aires, FV, que tendrá una amplia muestra en Montevideo. Curador y organizador de la muestra de Video Arte Argentino, de la Fundación Fortabat, el académico es miembro fundador de la Sociedad Argentina de Videastas, SAVI. Trinick ha sido destacado con los premios del Festival Latinoamericano de Video Arte, en Lima, Perú, en el Festival de Cine y Video, Universidad de Buenos Aires, Premio a la Trayectoria en el video argentino, otorgado por la Secretaría de Cultura de la Nación, entre otras distinciones.

MARIA CRISTINA CAPRILES

Venezuela. Doctora en Audiovisual y Telemática en la Université Paris XIII.

Licenciada Cum Laude en Educación, Mención Planificación, UCV, 1976. Curso estudios de Maestría en Tecnología Educativa en la UCV y doctorado en Audiovisual y Telemático en la Université Paris XIII. Ha convocado tres simposios internacionales de Reflexión, sobre el Discurso Audiovisual, El Futuro Audiovisual y el reciente Multimedia - Interactividad '98. Resultado de ellos son los libros que compendian las conferencias. En el área docente, profesora por cinco años de la asignatura Historia de la Pintura, en Academia Bramante, hoy desaparecida; fue también preparadora de la Cátedra Desarrollo Social y II en la Escuela de Educación UCV y profesora de la Cátedra Introducción a la Pedagogía en la misma. Actualmente da inicio, desde la Escuela de Cine y Televisión, a la primera Especialización en Audiovisual y crea el CENIMAI, Centro de Nuevos Medios, Arte y Tecnología, cuya labor inicial es el ciclo actual de Conferencias sobre Arte Digital y Nuevos Medios.



invitados nacionales

Dicken Castro, Diseño
Carlos Duque, Diseño
María Granados, Diseño
Diego Amaral, Diseño
Freddy Chaparro, Diseño
Gustavo Gómez-Casallas, Diseño
Franklin Aguirre, Artes
Lucas Ospina, Artes
Mario Opazo
Leonel Galeano
Juan Pablo Fajardo
David Argüelles
Natalia Restrepo
Ana Claudia Múnera
Eduardo Pradilla
Mario Opazo
Elizabeth Perez
María Elvira Escallón
Carmen María Jaramillo, Artes
Ana María Lozano, Artes
Omaira Abadía, Fotografía Video
Jose Alejandro Restrepo, Video
Alberto Giordanelli, Fotodiseño
Rosalia Castro, Imagen Digital
Oscar Botero, Imagen Digital
Paul Bardwell, Cine- Video
Guillermo Santos, Internet
Alba Lucía Rodríguez, Internet
Juan Guillermo Buenaventura, Comunicación P. U. Javeriana
Guillermo Olarte, Comunicación P. U. Javeriana
Maritza Ceballos, Comunicación P. U. Javeriana
Andrés Sicard, Comunicación P. U. Javeriana
Victor Manuel Rodríguez, Artes U. de Los Andes



Javier Hurtado, **Artes** U. de Los Andes
Mauricio Cuartas, Video U. P. Bolivariana
Marta Lucía Blair Trujillo, Video U. P. Bolivariana
Paula Galtrán
Ewía Mejía
Johanna Rodríguez
Nora Rodríguez
Gloria Tiana
Ava Rocha
Erik Rocha
Juan C. Restrepo
Hugo Ceballos
Serge Herbiet Sovet -
Carlos Arturo Díaz
Mariano González
Rodrigo Isaza
Alex Amelínes.



La ciudad sitiada por las palabras

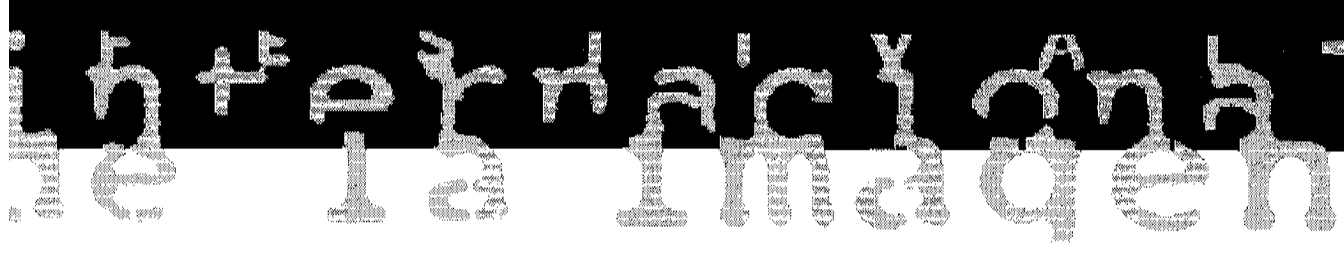
CELEBRACIÓN DÍA DEL IDIOMA COMO CIUDAD

'LA CIUDAD SITIADA POR LAS PALABRAS'

Coordinador General: PEDRO ZAPATA

Partimos de la idea de celebrar como ciudad convocando a todos los manizaleños, como una forma de medir su sensibilidad frente a la palabra con sus respectivos contenidos. Expresión colectiva y lúdica que permitirá espacios al amor, al desamor, a la esperanza y otras hierbas.

- 1- Verificar ciudad de palabras en Pendones de todas las formas y colores, Palabras, pensamientos, metáforas, refranes urbanos o rurales. Las palabras como centinelas de una ciudad viva y en desarrollo.
- 2- Talleres en centros educativos y parque permitirán a las gentes leer lo que quieren. Comunicación de vecinos que inundará el aire de mensajes, de historias, de cantos colectivos.
- 3- Convocamos a todos a la plaza de Bolívar a Cambiar libros. Lenguaje particular de nuestras manos que en la infancia hacían arepitas para papá y mamá y que hoy solo cambian cuchillos y órdenes de abandono. Cambiando libros provocamos saludos, miradas, preguntas, citas, diálogos, despedidas.
- 4- Colocar stickers, en los pechos de los manizaleños, con los nombres de las flores de la región. Cada hombre, mujer, niño o anciano son una flor en este día. Producimos así una metáfora colectiva. Manizales, un bello jardín en movimiento.
- 5- En la mañana se darán todas las formas particulares de celebración, en Colegios,



Universidades, Casas de la Cultura Juveniles, Clubes Juveniles de Bienestar Familiar, Bibliotecas, Barrios populares, empresas.

A partir de las 3 p.m. nos reuniremos en la plaza de Bolívar como el encuentro de todos los decirs y pensares.

La ciudad sitiada por las palabras es la actividad del mes de Abril, propuesta por las Jornadas Juveniles Latinoamericanas, que se organizará con un sentido interinstitucional compartiendo esfuerzos con:
Festival Internacional de la Imagen
Los Juegos Florales
Festival Latinoamericano de Teatro
Comité municipal de Bibliotecas

Con la participación de los manizaleños, esta celebración crecerá cada vez más, aspirando a que en el año 2000 tengamos una semana del calendario destinado al juego comunicativo con las palabras.

El 23 de Abril, regalémosle una palabra a nuestra entrañable Ciudad.



instituto de investigaciones de la imagen

INSTITUTO DE INVESTIGACIONES DE LA IMAGEN

Programas

Imagen Impresa
Imagen Ambiental
Imagen Móvil

Infraestructura

LABORATORIO DE LA IMAGEN

Proyección

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

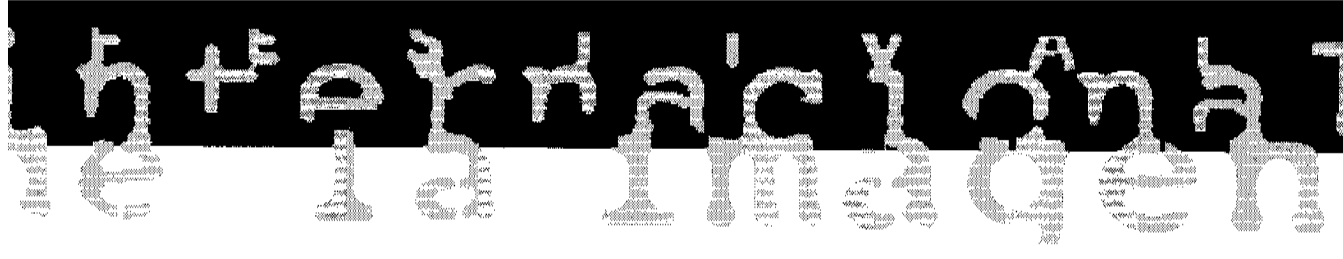
Identificación

Creación del Instituto de Investigaciones de la Imagen, a partir de la definición de tres programas así: Imagen Impresa, Imagen Ambiental e Imagen Móvil con apoyo del Multivisual (estructura de empresa de servicios) y el Festival Internacional de la Imagen (encuentro, confrontación, competencia en áreas diversas de la comunicación visual), Laboratorio de la Imagen (experimentación y almacenamiento de imagen y comunicación).

Visión

El Instituto de Investigaciones de la Imagen se convertirá en el Centro Multidisciplinario de Referencia de la Imagen para los entes planificadores del país, en las áreas de comunicación visual a través de la promoción que la difusión de los programas de investigación desarrollados en las temáticas señaladas y con proyección a estamentos ciudadanos, empresariales o educativos.

Para ello, producirá comunicados y dispondrá permanentemente de información sobre la imagen y su relación con la cultura y la competitividad y orientará la direccionalidad de las acciones en busca de una relación adecuada del hombre con su entorno natural, social, económico y cultural.



Misión

El Instituto de Investigaciones de la Imagen producirá conocimientos científicos y tecnológicos con relación a la imagen y la comunicación visual, con un enfoque de investigación interdisciplinaria e intersectorial que responderá a la orientación que desde el Sistema Nacional de Diseño (Ministerio de Desarrollo Económico) y los entes territoriales políticos o culturales, se privilegien los usuarios de su información. Serán las personas naturales, las instituciones públicas y privadas, locales, regionales, nacionales e internacionales y todo tipo de administración de carácter público que requiera información sobre la imagen para la toma de decisiones encaminadas a la planificación de la comunicación visual enfocada a los medios culturales empresariales o sociales requeridos.

Objetivos Generales del Proyecto:

- Crear un Instituto de Investigaciones que explore la imagen (fija, móvil y ambiental), desde una perspectiva interdisciplinaria e intersectorial para la producción de conocimientos en torno a la problemática de la comunicación visual del país y que se constituya en pilar fundamental para la definición futura de políticas comunicacionales, en diversos sectores de la población.
- Asesorar a las personas, instituciones y a las administraciones públicas y privadas en la formulación, aplicación y evaluación de planes, programas y proyectos encaminados a fomentar una comunicación visual democrática, a través de la investigación estética y científica, tecnológica e interdisciplinaria.

Objetivos Específicos:

Diseñar y desarrollar programas, líneas y proyectos de investigación relacionados con la Imagen y la comunicación visual desde una triple perspectiva.

- En cuanto estructura formal-perceptual. (Morfosintaxis)
- En cuanto significado, estructura simbólica y contenido cultural. (Semántica)
- En cuanto interpretación, uso y circulación social. (Pragmática)



Investigación

- Servir de ente canalizador de recursos a nivel nacional e internacional que posibiliten la planeación y ejecución de actividades de investigación docente y extensión en el campo de la imagen y la comunicación visual.
- Establecer vínculos y alianzas con las entidades responsables de la definición de políticas de diseño y comunicación, con las unidades académicas de las universidades y con otras instituciones o grupos a nivel regional, nacional e internacional, que tengan intereses afines y permitan el intercambio de experiencias, recursos y el abordaje interdisciplinario de la situación comunicacional.
- Diseñar y ofrecer programas de educación continuada y educación especializada para estudiantes de pre y posgrado nacionales e internacionales.
- Generar un espacio para la experimentación a través del laboratorio de la Imagen, desarrollando proyectos de investigación avanzada.
- Brindar servicios de asesorías, consultorías y asistencia técnica en las áreas de la imagen y la comunicación visual a través de Multivisual.
- Proyectar las investigaciones desarrolladas en el instituto y confrontarlas con otras expresiones comunicativas contemporáneas a través de un evento competitivo internacional (Festival Internacional de la Imagen) que a su vez contenga eventos paralelos como seminarios, talleres o exposiciones.
- Conformar una Red nacional e internacional en torno a la imagen, así como también una Imagoteca que centralice la información especializada en Comunicación Visual.

Objetivos Específicos Programa "Imagen Fija"

- Experimentar, a través de la página tipográfica y los procesos editoriales, acerca de la 'Forma' que subyace en los procesos de comunicación escritos.



- Apoyar a las instituciones públicas y privadas de la región en el diseño de imágenes corporativas y empresariales.
- Explorar las posibilidades de las nuevas tecnologías digitales y el multimedia para los procesos de comunicación.
- Apoyar los trabajos de Investigación, en el campo de la fotografía, el fotodiseño, la ilustración, la Impresión litográfica, serigrafía, en offset o digital, la preprintsa digital, el color.
- Experimentar las posibilidades comunicativas del Diseño y la Imagen Ambiental.
- Producción de elementos tridimensionales para espacios exteriores e interiores, nuevos contextos de comunicación aplicada a la televisión, los lugares de exposición, los espacios públicos.
- Incentivar la realización de proyectos de señalética, escenográficos, aplicación del color, texturas y materiales para la universidad, la región y el país.
- Explorar la generalidad de la imagen y sus significados teóricos en el campo investigativos.
- Definir estrategias precisas e montajes de empresas y consolidación de propuestas comunicativas para la región y el país.

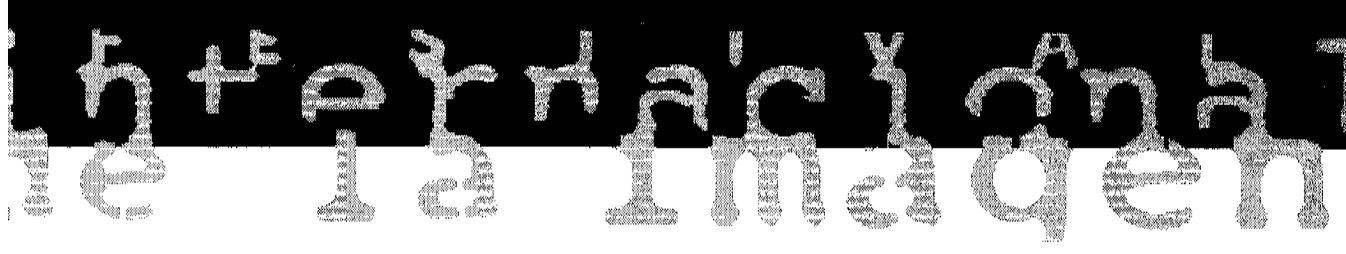
Objetivos Específicos Programa "Imagen Móvil"

- Experimentar las posibilidades comunicativas de la imagen dinámica.
- Experimentar con la imagen virtual y la holografía como posibilidades comunicativas contemporáneas.
- Apoyar los proyectos de video y la televisión de las Universidades, en el campo de la investigación o de la docencia, con el diseño de imágenes dinámicas.

Áreas de Trabajo.

Investigación. Eje central del Instituto que se consolida en el Laboratorio de la Imagen. Se





priorizan 3 programas y se desagregan en sus correspondientes líneas de investigación:

- Programa de Imagen Fija. (Ver objetivos específicos)
 - . Línea en la Imagen Experimental
 - . Línea en la Imagen Digital
 - . Línea en Diseño Editorial.
- Programa de Imagen Móvil. (Ver objetivos específicos)
 - . Línea en Diseño Ambiental
 - . Línea en Teoría de la Imagen
 - . Línea en Gerencia del Diseño.

La selección de los programas y líneas de investigación del Instituto de Investigaciones de la Imagen se basó en:

- . La revisión sobre los antecedentes de la investigación de la Imagen en Colombia.
 - . El análisis de las necesidades del medio a nivel social, económicos y cultural, y descritas en las políticas gubernamentales nacionales y regionales (Sistema Nacional de Diseño, Plan de Desarrollo Manizales).
 - . La orientación que otros Institutos a nivel mundial le han dado a la extensión y la investigación.
 - . La proyección que a partir de allí surgen en los estudios de la imagen teniendo en cuenta las nuevas tecnologías y los nuevos compartimientos a partir de los nuevos medios.
- El desarrollo de los programas y líneas de investigación se harán con la participación de docentes y estudiantes de pre y posgrado de todas las facultades y departamentos de Universidad de Caldas, incluyendo el CRE y el Centro Editorial.

Así mismo, para las demás universidades locales y nacionales se contará con la participación de docentes y estudiantes de pre y posgrado de Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Publicidad,



Cine y Televisión, Música, Artes Plásticas, Comunicación Social, Periodismo, Arquitectura, Arquitectura Interior.

Proyección y Extensión:

El Instituto de Investigaciones de la Imagen entre otras actividades servirá de ente consultor y asesor de organismos nacionales (como el Sistema Nacional de Diseño del Ministerio de Desarrollo Económico) y para las oficinas de Planeación Municipal con base en la definición de políticas de comunicación ciudadana y manejo del espacio público. De igual forma, podrá desarrollar consultorías externas o internas y responder a las solicitudes intrainstitucionales de asesoría de programas y dependencias de la Universidad en cualquier evento comunicativo.

Una de las actividades centrales que permitirá la divulgación de los áreas de conocimientos que se produzcan como resultado de la actividad Investigativa es la realización del **FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN** que se llevará a cabo con una periodicidad anual en la ciudad de Manizales.



Die Inflation





1984