

NOTA DE PRENSA

4 FESTIVAL INTERNACIONAL DE VIDEO ARTE

<http://www.ata.org.pe/festival>

POR PRIMERA VEZ EN LIMA!! PROYECTO DE REALIDAD VIRTUAL “ICARE” DE IVAN CHABANAUD (CICV-FRANCIA)

Martes 16 de Mayo – Viernes 19 de Mayo

Centro Cultural Ricardo Palma, Municipalidad de Miraflores

De 10 am a 8 pm

INSTALACION DE REALIDAD VIRTUAL ICARE

Martes 16 de Mayo, C.C. Ricardo Palma, 7.30 PM

Conferencia sobre el Proyecto Icare a cargo de Ivan Chabanaud

Ivan Chavanaud

Centro Internacional de Creación de Video (CICV)

Montbelliard-Belfort, Francia

Artista plástico y creador de espacios virtuales. Trabaja las relaciones entre estos espacios y los medios materiales, encontrando en el registro fractal una nueva manera de re-definir el ámbito entre las obras de arte y el espectáculo. Así, se fortalece el concepto del ambiente virtual, que en la instalación funciona como reemplazo a lo actual y a la imaginación, reorganizando la percepción y el conocimiento. Con el CICV ha desarrollado el proyecto ICARE.



Desplazamiento (temporal) de la realidad

En ICARE, instalación de percepción individual y representación colectiva, el usuario tiene la oportunidad -remediando con menor tragedia el mito de Icaro- de sumergirse en un espacio que mide lo virtual en base a la distancia entre lo real y el evento como experiencia. El desplazamiento en un universo desconocido permite la exploración, el descubrimiento, y en algunos casos el reconocimiento: iconos estáticos funcionan como esculturas que requieren en ocasiones una perspectiva exclusiva de visión. Aquí es cuando el usuario, quien depende en toda esta travesía de sensores magnéticos de orientación y movimiento ubicados en un abrigo y en un casco, logra volar en este espacio virtual, creando coreografías particulares en las que el acercamiento a estos íconos virtuales varía constantemente dependiendo del desplazamiento de la persona, acción que es requisito para comprender y observar en este espacio audiovisual generado por un equipo de procesadores de imágenes y de música.

Esta experiencia es retransmitida a través de un televisor tanto a las personas ubicadas fuera del cosmos digital, como a la que realiza el vuelo virtual: en este caso, la persona logra verse -mediante una pantalla ubicada en una de las zonas del universo virtual- o ver a las personas del mundo exterior. La única salida probable de esta superficie poblada por iconos es hacia arriba, territorio solar que mantiene funcionando una lógica ajena a coordenadas cartesianas, donde el significado del viaje está dado por la propia transgresión de la realidad,

re-alimentación permanente entre lo que vemos y lo que creemos ver, bajo el amparo de la tecnología.

Auspiciadores

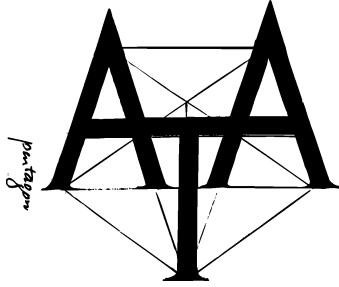
Goethe Institut – Lima
Embajada de Francia en el Perú
AFAA
Centro Cultural de España - AECI

Comité Organizador

Alfonso Castrillón, José-Carlos Mariátegui, José Javier Castro, Carlos Battilana, Carlos Letts, Manuel Munive, Jorge Villacorta.

Contactos de Prensa

- Carlos Letts
Alta Tecnología Andina
Alcanfores 1096, Miraflores
Tel: 444-5525
Fax: 447-3981
Email: festival@ata.org.pe



¿Qué es ATA?

Alta Tecnología Andina (ATA) es una organización cultural, no gubernamental, sin fines de lucro, que fue creada con el objeto de contribuir a la formación de activadores en todos los campos del quehacer humano, valiéndose de la tecnología para desarrollar áreas de conocimiento y lograr el crecimiento de la investigación integrada a la sociedad.

ATA es consciente de la crisis de la personalidad individual y colectiva que afronta el Perú, que ha significado su estancamiento por varias décadas. Por ello, ATA busca promover las condiciones para un Perú autodesarrollado integrado por la comunicaciones e inmerso en la dinámica global, en la que factores como la autonomía y la innovación permanente, constituyen ventajas competitivas internacionales.

Sobre el festival...

Por tercer año consecutivo, la Galería de Artes Visuales de la Universidad Ricardo Palma y Alta Tecnología Andina (ATA) han unido esfuerzos para realizar a partir del 4 de mayo del 2000 el **Cuarto Festival Internacional de Video Arte**, con la participación de los artistas y centros de investigación en arte, ciencia y tecnología más importantes del mundo.

¿Qué es el Video Arte?

A fines de la década de 1950, el video arte surgió como una respuesta crítica a la imagen televisiva, habiendo adoptado la tecnología de este medio masivo para crear su propia estética. Desde 1958, cuando Wolf Vostell utilizó monitores de televisión en Alemania para generar imágenes fluctuantes en su muestra "dé-coll/ages", el camino se abrió para esta nueva forma de creación artística experimental. El video arte propiamente dicho se inicia en 1963 con Nam June Paik quien, en la Galería Parnasse, Alemania, mostrando televisores manipulados con el fin de afectar la imagen transmitida. A lo largo de la década de 1970, sucedieron otros desarrollos: por una parte, se afianzó la tendencia que explora la relación del video arte con el cine a partir de una estética narrativa, y por otro, se difundió la modalidad de la obra de video en circuito cerrado, en la que el espectador se ve directamente incluido en la imagen en pantalla. Una tendencia más aparecería en 1982, al utilizar Jeffrey Shaw grandes pantallas de televisión con imágenes interactivas, que hace más activa la participación del observador y ha influido así marcadamente en la percepción de imágenes artísticas. Desde 1990, el uso de supercomputadoras hizo aún más impactante la reflexión y comunicación en torno a este video arte interactivo.

Sobre el logo de ATA...

El logo de ATA es un diseño original de Bruno Ernst (pseudónimo de J.A.F. de Rijk). Ernst es uno de los artistas gráficos más importantes del mundo. Nacido en Holanda, fue discípulo del famoso artista gráfico M. C. Escher desde 1955 y es considerado el biógrafo más fiel con la publicación de la obra titulada *The Magic Mirror of M.C. Escher*.