

NOTA DE PRENSA

4 FESTIVAL INTERNACIONAL DE VIDEO ARTE

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

CONFERENCIAS DE MICKY KWELLA

Miércoles 17 de Mayo (C. C. Ricardo Palma, Miraflores, 7.00 pm)

Presentación de videos del Festival Transmediale 2000

Jueves 18 de Mayo (C. C. Ricardo Palma, Miraflores, 7.00 pm)

Presentación de videos del Festival Transmediale 2000

Viernes 1197 de Mayo (C. C. Ricardo Palma, Miraflores, 7.00 pm)

Presentación de proyectos en internet y trabajos artísticos en CD-ROM

Micky Kwella

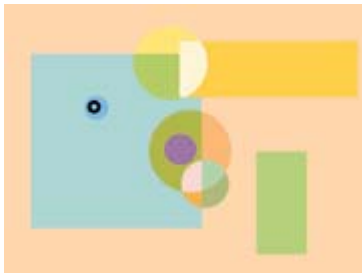
*Festival Transmediale,
Berlín, Alemania*

Micky Kwella es director del Transmediale, Festival Internacional de Arte Mediático que se realiza paralelamente al Festival de Cine de Berlín, y que muestra las últimas producciones y desarrollos en el arte electrónico en los campos del video independiente, animación computarizada, televisión alternativa, internet, CD-ROM, instalaciones y performances mediáticas.

transmediale 2000

CONTENIDO DE LA PRESENTACION

CD-ROM



Small Fish

Kiyoshi Furukawa, Masaki Fujihata, Wolfgang Münch

Hybrid, Alemania, 1999

Centro de Arte y Tecnología Mediática (Zentrum für Kunst und Medientechnologie), Karlsruhe

„Small Fish“ es una máquina de composición digital, en la cual el usuario puede combinar, a partir de elementos gráficos, sus propios paisajes de sonido-ambiente. Los diferentes módulos de sonido se convierten en timbres sonoros. Uno puede preguntarse si el usuario maneja el programa o el programa maneja al usuario.



Borderland

Julien Alma, Laurent Hart

Hybrid, Francia, 1998

El carácter multilingüe de este CD-ROM no es casual sino obedece a una concepción definida. En „Borderland“ nos encontramos con la diversidad cultural propia de zonas suburbanas, como las que conocemos, por ejemplo, en París. A la manera de juegos de lucha de video, los dos autores presentan a 55 actores, desde el hombre revestido de cartón hasta la mujer que carga un

perro, quienes dirigidos por los jugadores luchan entre sí: material gracioso, políticamente incorrecto y simplemente bien hecho.



Permanent Flux

Yariv AlterFin, Bastiaan Lips, Marjolijn Ruyg & Jaap Verdenius
Hybrid, Holanda, 1999

Permanent Flux es una retrospectiva compacta del arte multimedia del siglo XX. Sin embargo, no es, de ninguna manera, una enciclopedia. Permanent Flux sólo da acceso a su contenido a quien busca su camino a través de la cantidad de imágenes y clips, viviendo de esta manera el contenido. *Music for the eye, painting for the ear – multimedia expression is permanent change, permanent movement...Permanent flux.* (Música para los ojos, pintura para los oídos – la expresión multimedial es cambio permanente, movimiento permanente ... flujo permanente).



Eve

Peter Gabriel
Hybrid, Inglaterra, 1996

Aunque se trata de una producción no tan reciente, Eve sigue siendo una de los mejores CD-ROMs. Su tema es la evolución y la relación entre los géneros. Ofrece cuatro galerías interactivas de diversos artistas (involucrados en la producción del CD-ROM) y varios estudios de audio, en los cuales el usuario puede componer canciones nuevas a partir de fragmentos musicales de Peter Gabriel. Una interesante mezcla de arte, juego, música y „*edutainment*“.

Internet



braend

Alemania, 1999

Katharina Gormanns, Corinna Hinke, Ellen Jürgensen, Ulrike Rösch

L4 – Instituto de Nuevos Medios (Institut für Neue Medien), Berlín

<http://www.L-4.de/test/md97>

Este *site* tienen numerosos *cool gimmicks*. Hablando en serio: en realidad se trata de un encendedor (¿el encendedor por excelencia?). Vemos sus diferentes componentes y cada uno de ellos se relaciona con historias que en la mayoría de los casos son realmente curiosas. Quien conozca las usuales páginas „chistosas“ del Internet sabrá apreciar esta página.

WATER TEAR PAD
ATTACK CONSOLLOR
MEDICATIONS
SHELVES SCALPEL S
DROBBREAK MIRROR
OPEN WEROPE WALL
GET MUG UNDER BED
LISTEN LOOK TALK

[kein_zugriff.de]

Alemania, 1999

Alexander Bücken, Escuela Superior Técnica de Aachen

<http://www.alexander-buecken.de>

„kein Zugriff“ („no access“) de Alexander Bücken hace caso omiso de las exigencias de interactividad o hipertextualidad, usuales en el medio Internet. Se trata de la (no) percepción de señales que podrían ser información. El receptor se ve arrollado por una erupción de palabras, imágenes, símbolos y sonidos sin sentido, y no tiene ningún control sobre esta avalancha de signos sin valor de tales: „puede accederse a informaciones no percibidas a través de soportes de datos externos.“

Programa 1: art & computer (90 min.)

Mozzie

Dylan Yeo

AUSTRALIA, 1999, 8 min.

Dos mosquitos en su búsqueda nocturna de víctimas. Unos dedos masculinos los seducen, pero después de la picadura empieza una batalla sin piedad con un *spray*, hasta que uno de los mosquitos encuentra la entrada a la oreja. Película y animación por computadora.

Midas

Niki Bern

AUSTRALIA, 1999, 6 min.

La historia de Midas es común y corriente. Aquí se la presenta de nuevo, combinando elementos de película y animación por computadora; ingeniosa y con efectos extraordinarios. Un clímax nuevo y sorprendente.

Steeling the Skies

Tim Richter

AUSTRALIA, 1999, 8 min.

Space City, un hombre viejo en el patio interior del futuro, sin domicilio. Escrituras misteriosas, una mano muerta. La vida en la inmundicia y el deseo de amor. Película y animación por computadora.

Ruido

Pedro Ballesteros

ESPAÑA, 1999, 13 min.

En sus giras comerciales un representante de cosas inútiles está caminando por Barcelona que está llena de solares, destruida por todas partes. Del suelo parece escaparse una sustancia rara que provoca incidentes extraños: el hombre empieza a quemarse tanto que él mismo causa incendios en todos lados por donde pasa. Incluso, al final, el mar se convierte en un infierno en llamas.

How to Become a Filmfreak in Seven Easy Lessons

Harald Schleicher

ALEMANIA, 1999, 7 min.

En siete simples lecciones va a conocerse todo lo necesario para la producción de una película, gracias a gente que lo sabe: Humphrey Bogart, Bette Davis, Robert de Niro, Woody Allen, Marcello Mastroiani y muchos más. Ellos ayudan a responder preguntas esenciales: ¿Qué es lo que constituye un buen guión? ¿Cuál es el trabajo del realizador? ¿Cómo puedo superar la crisis de la „estrella“ - y la mía? ¿Cuánto cuesta todo esto?

Iteration I + II

Stefan Heusler

ALEMANIA, 1999, 14 min.

Un trabajo artístico que juega con el fenómeno del video y la música suave - en este caso siguiendo la fórmula matemática de "iteración" $z \rightarrow F(F(F(F(F(z))))))$. La referencia a sí mismo es el factor fundamental de la teoría del caos.

Manipuler son corps

Laetitia Bourget

FRANCIA, 1999, 5 min.

Con secuencias muy parecidas a dibujos animados se muestran las imágenes de una mujer. Parece luchar para encontrar su camino. La acción viene acompañada por una banda sonora tan extraña como las imágenes. La película es un ejemplo fantástico para el uso de medios minimales.

Ferment

Tim Macmillan

GRAN BRETAÑA, 1999, 4 min.

Un anciano está sentado junto a su nieta en un banco en una plaza de la ciudad. De repente se desmaya por un infarto cardíaco y cae al suelo. Al caerse se retardan las imágenes; cada imagen parece congelarse, evocando su propio eco y así montando un panorama. Inicia un viaje por la ciudad, rodado con cortes de tiempo, empezando con la muerte del anciano y terminando con el nacimiento de un niño en otro lugar de esta misma ciudad.

Revés

Adolfo Davila

MEXICO; 1999, 25 min.

Revés - significa „la parte posterior“ pero también „mala fortuna“. Revés es un video salvaje, absurdo, lleno de cosas grotescas y con una velocidad vertiginosa. Con imágenes de la Ciudad de México, algunas puestas en escena y *travellings* interminables de la cámara. Ninguna imagen bonita, ningún aspecto brillante sino el reverso de la medalla, aunque no el lado oscuro. Quien ya alguna vez ha experimentado la velocidad mortífera de la ciudad, se va a redescubrir en este vértigo de imágenes, una mezcla de documentación e impresiones. No se trata de aspectos de la ciudad, sino de la conciencia del hombre respecto a la vida. El presente es el pasado del futuro. Se dice que la vida se mueve en un círculo.

Programa 2: Disturbance Zone

Square One

Simon Ellis

GRAN BRETAÑA, 1999, 10 min.

Un hombre va en su coche por el campo. Al principio está de buen humor, pone una cinta y quiere encender un cigarillo. Surgen pequeños problemas. La grabadora se está comiendo la cinta y el cigarillo se rompe. El hombre joven se pone nervioso, para el coche en la próxima curva y toma una liebre muerta de la cajuela y la avienta al prado. A partir de este momento se ve expuesto a un infierno de *déja vues* permanentes: Siempre llega al mismo punto de donde acaba de salir y lo intenta todo para escaparse de este círculo vicioso.

Purgatory

Michael Frank

AUSTRALIA, 1999, 7 min.

En una cama de hospital está una mujer con los ojos cerrados. Despierta y se encuentra en una atmósfera rara y ensimismada, irrealista y fría. Se levanta y corre por los pasillos y cuartos del hospital en los que tienen lugar escenas quijotesacas. Observa cómo someten a una víctima de un accidente a intentos ineficaces para revivirla. Finalmente está caminando hacia un cuarto que le parece extrañamente familiar y descubre algo horroroso.

Sink like a stone

Cinqué Lee

USA, 1999, 75 min.

Una mujer joven camina por las calles de Nueva York. Todas las escenas se ven únicamente desde su punto de vista, pero, por las reacciones de los pasantes, se intuye que algo tiene que haber pasado con ella. No puede recordar nada, ni siquiera su nombre. En la jungla de la metrópoli choca con muchas criaturas extrañas y chifladas, aves del paraíso desgastadas, y poco a poco descubre su propia historia espantosa ...

¿Documentación? ¿película de ficción? De todos modos un trabajo que sólo se puede realizar por medio del nuevo video digital.

Auspiciadores

Goethe Institut – Lima

Embajada de Francia en el Perú

AFAA

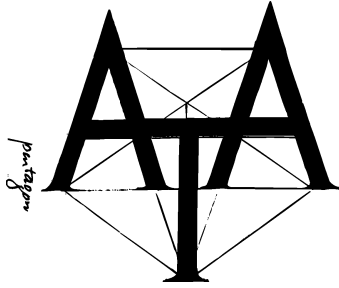
Centro Cultural de España - AECI

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*.