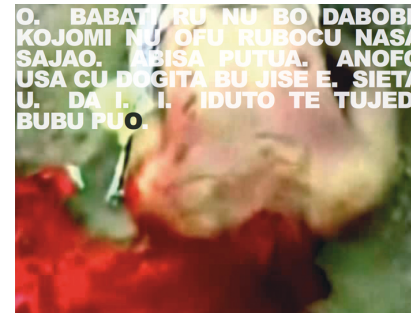


Iván Marino. *Lingua* 伊万·马里诺。舌头

Vídeo generativo, 2006
(formatos monocanal e Instalación)

Generative Video, 2006
(formats single channel and installation)

有生产能力的录像带, 2006
(单频道形式和设备)



El presente trabajo pertenece a una serie inspirada en *Los desastres de la guerra* de Francisco de Goya. Las obras inscritas en este grupo tienen un carácter regenerativo (modifican permanentemente la forma de organizar y presentar sus contenidos en el cuadro/frame). Las piezas fueron diseñadas para ser expuestas en un soporte informático y proyectadas en una pantalla. Las imágenes utilizadas provienen de registros anónimos encontrados en Internet. Las escenas de esta pieza se encuentran articuladas como un sistema formal. Los teoremas están compuestos por letras del alfabeto (el meta-texto del acto) e imágenes de un homicidio, ambas derivadas dinámicamente por otro sistema formal (el ordenador) según las siguientes reglas:

1. Las letras pueden agruparse hasta alcanzar un máximo de 6 elementos.
2. Los conjuntos verdaderos no pueden articular dos vocales o dos consonantes consecutivas.
3. A cada grupo de letras le sucede un espacio en blanco.

This work belongs to a series inspired by Goya's *The Disasters of War*. The works in this group are regenerative in character (they permanently modify the way of organising and presenting their contents in the frame). The pieces were designed to be shown on computer support and projected onto a screen. The images used come from anonymous recordings found on internet.

The scenes of this piece are structured as a formal system. The theorems are composed of letters of the alphabet (the metatext of the act) and images of a murder, both dynamically derived from another formal system (the computer) according to the following rules:

1. The letters can be grouped up to a maximum of 6 elements.
2. The real sets cannot articulate two consecutive vowels or consonants.
3. Each group of letters is followed by a blank space.
4. Each consonant is attributed a set length of the video sequence.

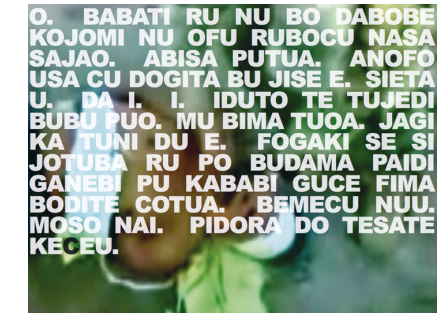
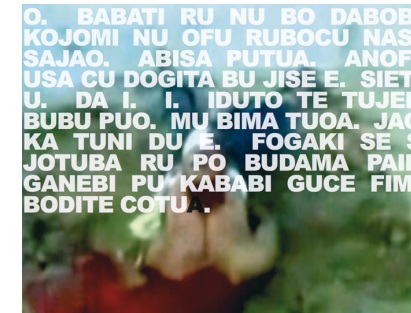
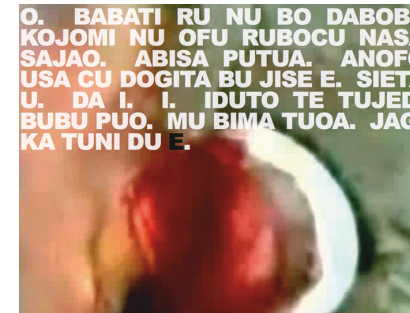
本创作是属于那些灵感来自“弗朗西斯科·德·戈雅战争灾难”的一系列作品。这一系列中的作品有一种再生的特性(它们总是改变组织方式以及呈现在画框/结构中的内容)。设计这些作品就是为了将其作为一个信息和计划的支持呈现在屏幕上。所使用的形象来自因特网中找到的匿名记录。该作品的情景分节记录在一个正式的系统。那些原理是由一件凶杀暗的字母和形象组成的,它们都来自另一个正式的系统(指电脑),并遵循下列规则:

1. 字母可以连在一起,最多到6个
2. 真正的排列不能让两个元音或者两个连续的辅音连在一起
3. 每组字母间都有一段空白
4. 每个辅音都配有一段固定长度的录像带
5. 每个元音都配合有一段恐怖的取景/空间/紧接前面的辅音。

Obra producida con el apoyo de las Becas CAM Artes Plásticas (Caja de Ahorros del Mediterráneo). Colección MEIAC.

This work has been produced with the support of the grant from CAM Artes Plásticas (Caja de Ahorros del Mediterráneo). MEIAC Collection.

该作品得到了CAM(地中海存钱罐)造型艺术奖学金的大力支持。收藏在埃斯特雷马杜拉及伊比利亚美洲现代艺术博物馆(MEIAC)。



4. A cada consonante se le atribuye una duración fija de la secuencia de vídeo.
5. A cada vocal le corresponde una ampliación azarosa del encuadre/espacio/duración asociado a la consonante anterior.

Parte de la serie de trabajos inspirados en *Los desastres de la guerra* está articulada como sistema formal que interpreta noticias de guerra. El autor no pretende apropiarse de las imágenes empleadas, sino imprimirlas un carácter de cita o referencia temática. Las obras constituyen, desde un punto de vista conceptual, sistemas interpretativos, y desde un punto de vista técnico, aplicaciones en el sentido informático del término (software / programa).

5. Each vowel corresponds to a random expansion of the frame /space/duration associated with the previous consonant.

Part of the series of works inspired by *The Disasters of War* has been designed as a formal system which construes war news. The author does not intend to set himself as the owner of the images, but rather to impress on them the characteristics of a quotation or a thematic reference. From a conceptual point of view, the work represents construction systems, and from a technical point of view, it constitutes applications inasmuch as computer science (software, programme).

灵感源自“战争的灾难”的这一系列的部分作品被分节作为正式系统,演绎出战争的消息。作者并不打算将采用的形象据为己有,而是要让它们具有一种主题的约会或者讲述的特点。这些作品,从观念角度来说是一些解释性的系统,而从技术角度来说,是术语信息的应用(软件/节目)。

灵感源自“战争的灾难”的这一系列的部分作品被分节作为正式系统,演绎出战争的消息。作者并不打算将采用的形象据为己有,而是要让它们具有一种主题的约会或者讲述的特点。这些作品,从观念角度来说是一些解释性的系统,而从技术角度来说,是术语信息的应用(软件/节目)。

Iván Marino

伊万·马里诺

Lingua, Vídeo generativo, 2006 (formatos monocanal e Instalación)

Lingua, Generative Video, 2006 (formats single channel and installation)

舌头。生产的录像带,2006。(单频道形式和设备)

Claudia Giannetti 克劳迪娅·几亚内

Al reflexionar sobre la producción artística de Iván Marino, encuentro un interesante hilo conductor temático: la exploración y el consecuente cuestionamiento del concepto de "realidad". No obstante, lo que ha cambiado profundamente a lo largo de su trayectoria desde principios de los años noventa hasta los trabajos actuales ha sido la forma en la que Marino se acerca estética y conceptualmente a esta cuestión. En sus primeros documentales y obras de video creación, el artista detrás de la cámara se sitúa como un observador, algunas veces intruso, otras intangible, pero al fin y al cabo un observador del entorno o las personas que explora. La narración deja entrever cierta voluntad de neutralidad, distanciamiento respecto al "objeto" observado, algo que no siempre (o casi nunca o, de hecho, nunca) es posible, ya que invariablemente acabamos formando parte del contexto que observamos.

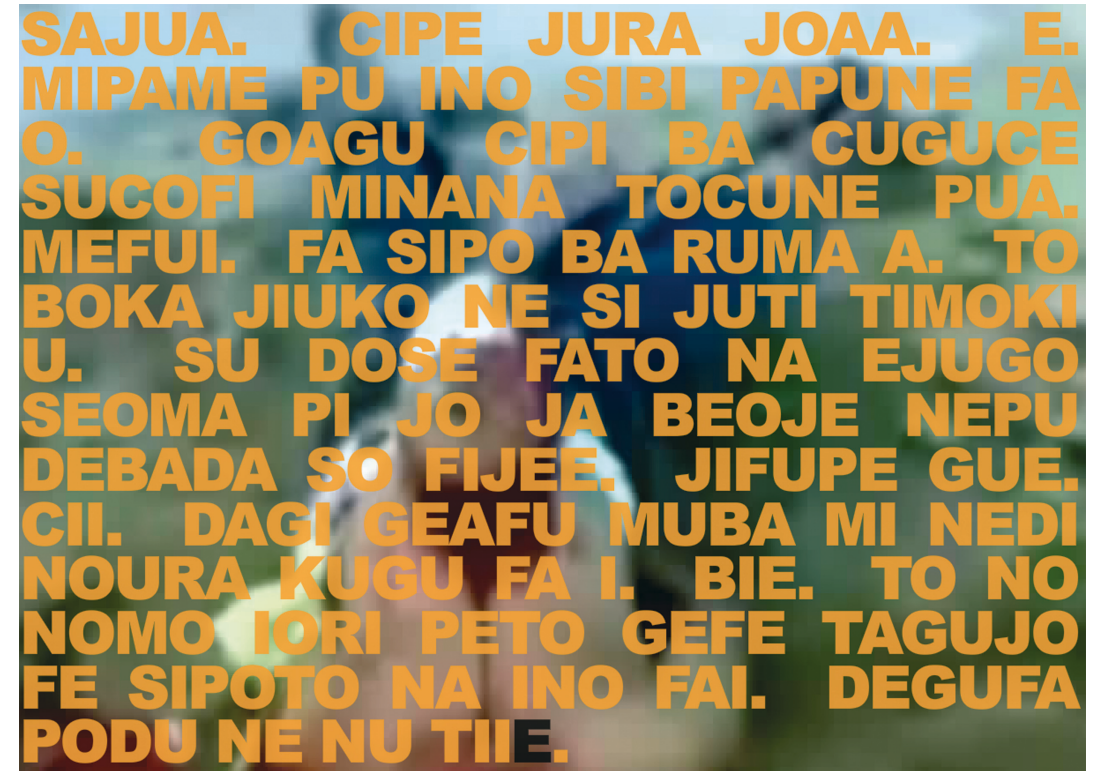
Con su incursión, a finales de los años noventa y principios de nuestro siglo, en el campo de las tecnologías telemáticas y multimedia, Marino transfiere al espectador o interactivo la responsabilidad de buscar el sentido del hipertexto audiovisual, en la medida en que pone a su disposición las interfaces necesarias para que construya su propia narración y, por lo tanto, su propia visión de realidad a partir de la realidad observada. Primero con obras de web art, después empleando de forma pionera en España sistemas avanzados de *streaming* online, la técnica y la estética de la interfaz se transformaron en elementos centrales de su producción

When I consider Iván Marino's work, I find an interesting thread of subject matter: the exploration and consequent questioning of the concept of 'reality'. However, throughout his career, from the early nineties till his latest works, there has been a sea change in his approach to the aesthetics and concept of this subject. In his early documentaries and works of video creation, the artist behind the camera becomes an observer who is at times intrusive, at times intangible, but, in the end, an observer of the environment or the people he explores. The narration gives a glimpse of a certain will to neutrality, to distance from the observed 'object', something which is not always (or seldom or, in fact, never) possible, because we invariably take part in the context we observe.

With his incursion in the late nineties and at the dawn of this century into the field of telematic and multimedia technologies, Marino has transferred to the spectator or interactor the responsibility of giving sense to the audiovisual hyper-text, inasmuch as he provides him with all the necessary interfaces for him to construct his own narration and therefore his own vision of reality out of its observation. At first with web-art works, later on pioneering online advanced streaming systems in Spain, the technique and aesthetics of the interface became core elements of his internet production. In the online version of *In Death's Dream Kingdom* (2002-2003),¹ Iván Marino created a hypertextual audiovisual discourse about the deconstruction of language and perception, based on a complex weft of fragments

要评价伊万·马里诺的艺术创作时,我发现了一条非常有意思的主题引线:探索和继而引出的概念“现实”。然而,从九十年代初期到现在,马里诺的作品经历了深刻的改变,这也是他不断探索美学和这一概念问题的方式。在他的首批录像记录片以及作品中,艺术家是在镜头后的一名观察者,有时候又突然闯入镜头,有时候又是不可触及的,不过他最终还是一名探究人物或者环境的观察者。叙述可以让我们隐约感觉到某种中立的态度,相对于观察的“目标”,这并不总是可能的(或者几乎是从来不可能,事实上,从来没有过),其实毫无疑问我们自己也正逐渐组成我们所观察的事务。

由于有他的介入,九十年代末和本世纪初,在电子技术和多媒体领域,马里诺传递给观众或者同盟者一种责任,既寻找超级视听内容的意义,这样就可以使其具备必要的条件创建其自己的观点,也就是通过自己对现实的观察来表达的自己真实的视觉观点。首先是在网络艺术作品中,这是在西班牙以先锋形式采用了先进的在线“流动”系统,相互关系的技术和美学变成了其网络生产的中心因素。其在线作品“在死亡梦想王国”(2002年到2003年)¹,伊万·马里诺创建了一个有关毁灭语言和概念的超级视听演讲,是由一个复杂的录像片断(或者微型纪录片)组成的。一个内部牵引装置保证了进入微型纪录片的各种因素相互紧密关联;用户,比如外部的同盟者,可以重新排列这些因素,在临时的上下



Iván Marino
伊万·马里诺
Lingua. Video generativo,
2006 (formatos monocanal
e Instalación)
Lingua. Generative Video,
2006 (formats single
channel and installation)
舌头。生产的录像
带,2006。(单频道形式
和设备)

para Internet. En la versión online de *In death's dream kingdom* (2002-2003),¹ Iván Marino crea un discurso audiovisual hipertextual sobre la deconstrucción del lenguaje y de la percepción, elaborado a partir de una compleja trama de fragmentos videográficos (o capsulas microdocumentales). Un dispositivo de atractores internos mantiene acoplados a la interfaz los elementos de acceso a los microdocumentales; el usuario, como interactor externo, puede reordenar estos elementos y crear una nueva narración en el contexto temporal. A través de la navegación, se establece un interesante paralelismo entre las imágenes que retratan el deterioro de la percepción humana y los inevitables "accidentes" en el trayecto del usuario, que en su afán de encontrar una coherencia lógica e intentar remontar el orden de los fragmentos, se ve enredado en el entrecruce de lapsos temporales, sonoros y visuales.

of video images (or micro-documentary capsules). An internal attractor device keeps the micro-documentary access elements connected to the interface; the user, as an external interactor, can reorder the elements and create a new narration in the temporal context. Through navigation, an interesting parallelism is established between the images that portray the deterioration of human perception and the unavoidable 'accidents' in the user's course of action, who, in the effort to find a new logical coherence and try to reassemble the order of the fragments, finds himself entangled in the criss-cross of temporal, visual and sound lapses. Although the reconstruction of the observed reality remains in the hands of the user, he only has access to the macrostructure and not to the contents of the narrative themselves. The control of reality is, as in life, merely relative.

文中创造出一个新的意思。通过网上浏览,在描述人们概念中的破坏形象和用户轨迹不可避免的“事件”之间建立起一种有趣的平行现象。用户想要找到合理的关联并试图去修复这些碎片,于是就与带有音响和图像的临时空间交叉纠缠在一起。尽管用户可以亲手重建观察到的现实,但他只能进入宏观结构,却并不能掌握叙事的内容。控制现实,如果在生活中一样,只是相对的概念。

在他最近的一些作品中,我们发现了其观念立场和正式的美学观点上决定性的变化。如果说从前在他的大部分作品中,对于现实的观察还局限在诗歌以及个人或者私人的生活上,那么现在其关注的焦点则是有关全世界和全人类的大事。有关这一点,可以从他对戈雅作品的兴趣上得以印证,尤其是“战争的灾难”,这是一系列源自



Aunque la reconstrucción de la realidad observada quede en manos del usuario, éste sólo tiene acceso a la macroestructura, y no a los contenidos mismos de la narrativa. El control de la realidad es, como en la vida, sólo relativo.

En sus obras más recientes, advertimos una transición decisiva en su posicionamiento conceptual y en las soluciones formales y estéticas. Si antes, en gran parte de sus trabajos, la realidad observada se restringía a las poéticas y vidas individuales o privadas, ahora el enfoque se dirige a las grandes cuestiones mundiales y humanas. En este sentido, es revelador su interés por la obra de Goya, específicamente *Los desastres de la guerra*, una serie que partió de acontecimientos concretos para llegar a analizar la propia condición humana.

En obras como *Sangue* y *Lingua*, Iván Marino también se apoya en hechos reales, transmitidos por los medios

In his latest works, we can perceive a decisive transition in his conceptual positioning and in the formal and aesthetic solutions. Whereas in the past, in several works, the observed reality was limited to the poetic expression and lives of individuals, now the approach focuses on the great global and human issues. In this sense, his interest in the work of Goya, specifically *The Disasters of War*, is revealing; the series was based on particular events and went on to analyse the human condition itself.

In works such as *Sangue* and *Lingua*, Iván Marino also focuses on real facts, broadcast by mass media in all its abominable and perverse bluntness. The machinery used for generating reality has escaped long ago from all kind of social control, and is in the hands of information multinationals, which tactically manage the shaping of our contemporary history. The generative systems developed

Iván Marino
伊万·马里诺
Sangue. Vídeo regenerativo, 2006 (formatos monocal e Instalación)
Sangue. Generative video, 2006. (Monocanal and Installation Format).
桑盖。再生录像带, 2006。(单频道形式和设备)

de comunicación en toda su rudeza perversa y abominable. La maquinaria de generación de realidades hace tiempo que escapó a todo control social, y está en manos de grandes y pocas multinacionales de la información, que gestionan tácticamente la conformación de nuestra historia contemporánea. Los sistemas generativos desarrollados por Marino ponen en evidencia este hecho, otorgando a la máquina —en la que, como usuario, no podemos interferir— la función de originar y reestructurar la narrativa. En *Lingua* esta función generativa actúa precisamente sobre nuestro sistema de comunicación basado en el lenguaje. En medicina, la anomia es un desorden neuropsicológico que provoca un trastorno del lenguaje que impide llamar a las cosas por su nombre. Letras que se asoman y generan palabras sin sentido, que llenan de vacío el espacio de la pregunta por la irracionalidad humana que está detrás de las imágenes que pueblan la pantalla. Como en los grabados de Goya —que, aunque fuera hijo de su época ilustrada moderna, también intuyó su fin—, las imágenes nos sitúan frente a la factibilidad de lo imposible y la imposibilidad de describir lo real.

La realidad construida y presentada por las tecnologías, la realidad mediatizada, transforma al sujeto en un observador de segundo orden, como propuso Niklas Luhmann,² en el sentido de la observación de la observación. Al borrarse la vocación ideológica para la sospecha, desaparece también la pregunta sobre la veracidad de las realidades mediáticamente presentadas, que son digeridas como “realidades reales”. El observador de segundo orden es aquel que construye su “realidad” sobre la realidad construida por los medios. Es el sujeto que ha acogido la sustitución del *ver-con-los-propios-ojos* por el *ver-con-los-ojos de los medios*, la sustitución del *generar la historia de los aparatos* por el *vivir en la realidad generada por los aparatos*.³ Las obras generativas de Marino nos ponen frente a esta dinámica

by Marino evidence this fact, giving the machine—in which we as users cannot interfere—the function of originating and restructuring the narration.

In *Lingua*, that generative function acts on our language-based communication system. In Medicine, anomia is a neuropsychological anomaly which causes a language disorder, preventing the person from calling things by their name. Letters pop up and generate nonsense words, which fill with emptiness the space of the question on human irrationality that is behind the images occupying the screen. As in Goya's etchings—although he was a product of his illustrated Modern Age, he also suspected his end—images confront us with the feasibility of what is impossible and the impossibility to describe what is real.

The reality constructed and presented by technologies, i.e. the mediated reality, transforms the subject into a second-order observer, as Niklas Luhmann suggested,² in the sense of an observation of the observation. When the ideological calling of suspicion is wiped out, the questioning of the veracity of the realities presented in the media also disappears; they are regarded as ‘true realities’. The second-order observer constructs his ‘reality’ on the reality constructed by the media. He is the subject who has accepted the substitution of *seeing-through-one's-own-eyes* for *seeing-through-the-media's-eyes*, the substitution of *living in the reality generated by machines* for *generating the history of machines*.³ Marino's generative works bring us face to face with this dynamics of media societies. In $P_n = n!$, the images and characters are transformed into segments of repository (data) controlled by a programme that is continuously interchanging the shots of witnesses, victim, torturer and torture machine. The technical codes allow, without the mediation of meaning (*Bedeutung*), for the transformation of the Sinn (in German, sense) into *Sinnbild* (*Bild*, image: the symbol).⁴

具体的大事件并借以分析人类自身条件的作品。

在诸如“鲜血与舌头”的作品中,伊万·马里诺依然根据真实事件,通过通讯媒体完全表达出他那略带孩子气邪恶的率真。事实产生的机器很久前就已经逃离了所有社会的约束,它现在掌握在信息的大大小小的多国的信息手中。这些信息战略性地形成了我们的当代历史。马里诺创造的发动系统进一步暴露了这一事实,他赋予机器—其中,作为用户,我们是不能参与的—创造和重组叙事的功能。在“舌头”中,这一创造功能恰恰表现在我们以语言为基础的通讯系统中。在医药学中,神经精神紊乱会引起语言的混乱,阻碍人们说出事务的名字。偶然出现的字母组成毫无疑问的单词,填满了人类不理智提出的问题空白。人类躲在屏幕上活跃的形象后面。正如戈雅的作品,—尽管他是那一时代的骄子,同样也凭借直觉了解自己的结局—,那些形象为我们提供了一种可行性,用以描述现实中不可能和不可思议的事情。

由技术创造和介绍的事实,名存实亡的事实,将人变成了第二级的观察者,正如尼科拉斯·鲁曼²从观察的角度所建议的。如果抹杀掉怀疑的思想天赋,那么对于片面呈现出来的现实的真实性就不会产生疑问,会将这些现实理解为“真实的现实”。第二级观察者就是将其“现实”建立在媒体建立的现实之上。

这些人将“用自己的眼睛来看”替换成“用媒体的眼睛来看”,将“创造机器的历史”替换成“生活在机器创造的现实”中。³ 马里诺创作的作品将我们带到这个充满活力的媒体社会面前。在 $P_n = n!$ 中,形象与人物变成了由一个程序控制的小片断的汇集,该程序不断地交换证人,受害人,行刑人以及刑具的画面。技术码可以,不管含义(*Bedeutung*)的调解,允许标志的意义改变。⁴

de las sociedades mediáticas. En $P_n = n!$, las imágenes y los personajes se transforman en segmentos de repertorio (datos) controlados por un programa, que intercambia continuamente los planos de testigos, víctima, torturador y máquina de tortura. Los códigos técnicos permiten, sin la mediación del significado (*Bedeutung*), la transformación del *Sinn* (en alemán, sentido, el significante) en *Sinnbild* (Bild, imagen: el símbolo).⁴

En *Sanguie*, los 60 fotogramas, que funcionan como células articuladas por la fuerza interna de la máquina generativa, abordan las problemáticas antes mencionadas de una manera todavía más compleja. Mientras en todas las obras antes citadas, la observación de la observación se produce a través de una cámara que reproduce el punto de mirada de quien la controla, en este caso insólito la observación es obra de la máquina. No hay interpretación, sólo registro. Heinz von Forster decía que la verdad es la invención de un mentiroso. El azar y el proceso maquinal parecen ser los únicos que permiten la captación de la realidad real, por consiguiente, la existencia de una fracción de verdad.

La búsqueda de Marino por lograr la imparcialidad en la observación, que se remonta a sus primeros trabajos, se cumple en *Sanguie* de una manera inesperada, mediante la acción de dos máquinas: una que registra la realidad, otra que la desarticula.

In *Sanguie*, the 60 frames, working as cells articulated by the internal force of the generative machine, tackle the problems mentioned above in an even more complex way. Whilst in all the works we have mentioned the observation of observation occurs through a camera that reproduces the point of view of the person controlling it, in this unusual case the observation is the work of the machine itself. There is no interpretation, only recording. Heinz von Forster said that truth is the invention of a liar. Chance and the machine process seem to be the only ones to enable a grasp of a true reality, and therefore the existence of a fraction of truth.

Marino's search for impartiality in observation, which goes back to his first works, is accomplished in *Sanguie* in an unexpected way, through the action of two machines.

¹ <http://www.ivan-marino.net/web>

² Cf. Niklas Luhmann, *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Frankfurt/M., Suhrkamp Verlag, 1997.

³ Cf. Claudia Giannetti, "La razón caprichosa del siglo XXI - La realidad de-mente y la socialización link", in: Claudia Giannetti (ed.), *La razón caprichosa en el siglo XXI - Los avatares de la sociedad posindustrial y mediática*. Las Palmas, Gran Canaria Espacio Digital, 2006, pp. 33-56.

⁴ *Ibid.*

在“桑盖”中,这六十个镜头,如同被发动机的内力所连接的细胞,用一种更为复杂的方式来处理前面提到的问题。在所有前面提到的作品中,观察的观察是通过一部摄像机来完成的,这部机器再现了控制它的人的视点,在这种异常的情况下,观察就是机器的作品。没有解释,只有记录。汉斯·冯·弗斯特说事实就是一个撒谎者的臆造。偶然与机器的过程好像是唯一可以抓住真实现实的东西,因此,也就是事实碎片的存在。

马里诺寻求获得观察的公正性,这可以追溯到其最早的作品中。而在“桑盖”中,他以一种出人意料的方式完成这一夙愿,通过两部机器的行动:一部用来记录形式,另一部用来将其拆分。

¹ <http://www.ivan-marino.net/web>

² 尼科拉斯·鲁曼。“社会之社会”法兰克福,苏尔坎普出版社,1997年。

³ 克劳迪娅·几亚内蒂,“二十一世纪反复无常的理由-头脑的真实性与公有化联系”,在:克劳迪娅·几亚内蒂。二十一世纪反复无常的理由-后工业与媒体社会的变化”,拉斯·帕尔玛斯,大加纳利群岛的数字空间,2006年,33到56页。

⁴ 出处同上



Iván Marino
伊万·马里诺

Sanguie. Vídeo regenerativo, 2006 (formatos monocanal e Instalación)

Sanguie. Generative video, 2006. (Monocanal and Installation Format).

桑盖. 再生录像带, 2006. (单频道形式和设备)

Iván Marino

Rosario (Argentina), 1968. Estudia cine en su país natal y se dedica, desde los comienzos de su carrera, a la producción en formatos experimentales, como el videoarte y el documental de autor. Su afán investigador le lleva a estudiar y a producir proyectos en la Universidad de California (Departamento de Cine y Televisión, UCLA, EE.UU.) y la HDK Berlin University of the Arts, Filminstitut (Berlín, Alemania). A comienzos de los años noventa, sus trabajos obtienen reconocimiento internacional, recibiendo apoyos de las fundaciones Antorchas, Rockefeller y MacArthur. Recibe, entre muchos otros galardones, los primeros premios en los festivales de Hanover (Up and Coming, Hanover, 1997), Videobrasil (São Paulo, Brasil, 1996), ForumVÍdeo (Belo Horizonte, Brasil, 1995), Canariasmediafest Festival Internacional de Canarias (España, 2006), y LIMBO, Museo de Arte Moderno de Buenos Aires y Fundación Telefónica (Argentina, 2006).

Desde el año 2000 se encuentra radicado en Barcelona, dedicado a la producción artística, la investigación y la docencia en el ámbito universitario. En este periodo, investiga y produce obras en soportes interactivos y telemáticos (net art, web art, network, streaming video online y redes en general), que alcanzan amplia difusión en el circuito internacional. Recibe diversas becas y es artista invitado en distinguidos centros europeos, como el ZKM Center for Art and Media Karlsruhe (Alemania), KHM Academy of Media Arts (Colonia, Alemania) y MECAD/Media Centre of Art & Design (Barcelona, España). En el año 2006, obtiene la Beca CAM Artes Plásticas (Caja de Ahorros del Mediterráneo). Imparte numerosas conferencias y talleres en diversos países.

En los últimos años, dando continuidad a la investigación de estructuras hipermedia, que culmina en proyectos pioneros como *In death's dream kingdom* (streaming media online, 2002-2003), muestra especial interés por la exploración de los fundamentos del lenguaje audiovisual —las reglas formales del aparato fílmico y su marco ideológico— aplicados a nuevos formatos de instalación. Sus trabajos recientes con imágenes programadas y generativas analizan las estrategias de escritura de los discursos audiovisuales contemporáneos y las condiciones latentes propias de los medios que las producen.

Su obra es exhibida en diversos festivales internacionales, museos, centros de arte y en las principales ferias de arte de Europa (ARCO, Madrid, Art Cologne, Art Brussels).

<http://www.ivan-marino.net>
<http://www.mediatecaonline.net/ivanmarino>
(dossier producido por la Mediateca de la Fundación "La Caixa", Barcelona)

Iván Marino

Born in Rosario, Argentina, in 1968. He studied in his native country, and since the beginning of his career he devoted to production rendered in experimental formats, such as art video and auteur documentary. His will to carry on research led him to the study and production of several projects in the University of California (TV and Film Department, UCLA, USA), and also in the HDK Berlin University of the Arts, Filminstitut (Berlin, Germany). In the early nineties his works started to be internationally appreciated, as he received support from Antorchas, Rockefeller and MacArthur foundations. He won, among many other awards, first prizes at Hanover Festivals (Up and Coming, Hanover, 1997), Videobrasil (São Paulo, Brazil, 1996), ForumVÍdeo (Belo Horizonte, Brazil, 1995), Canariasmediafest Festival Internacional de Canarias (Spain, 2006), and LIMBO, Museo de Arte Moderno de Buenos Aires and Telefonica Foundation (Argentina, 2006).

He has lived in Barcelona since the year 2000, devoted to artistic production, research and teaching in the realm of University. Ever since, he has done research and produced works with interactive supports (such as net art, web art, network, streaming video online and networks in general), being widely spread at an international level. He received several grants and has been a guest artist in prominent European centres, such as ZKM Center for Art and Media Karlsruhe (Germany), KHM Academy of Media Arts (Köln, Germany) and MECAD/Media Centre of Art & Design (Barcelona, Spain). In the year 2006, he received the grant CAM Artes Plásticas (Caja de Ahorros del Mediterráneo). He lectures and leads workshops in several countries.

In the last years, continuing his research on hypermedia structures, which culminated in pioneering projects as *In Death's Dream Kingdom* (streaming media online, 2002-2003), he has stressed his investigation on the basis of audiovisual language —the formal rules of the filmmaking device and its ideological background— applied to new installation formats. His latest works with programmed and generative images have analysed the strategies followed by the design of audiovisual contemporary speech and the underlying conditions of the media which represent it.

His works are currently exhibited in several international festivals, museums, art centres and in the main art galleries in Europe (ARCO, Madrid; Art Cologne, Art Brussels).

<http://www.ivan-marino.net>
<http://www.mediatecaonline.net/ivanmarino>
(dossier released by "La Caixa" Foundation Media Library)

伊万·玛利亚诺

罗萨里奥(阿根廷),1968。他在阿根廷学习电影,从开始学习的时候他就一直从事试验电影片段的拍摄工作,比如一些录像带艺术和作者纪录片。他对电影艺术的钻研精神促使他在加利福尼亚大学(电影和电视专业,美国)和HDK柏林艺术大学(柏林,德国)。从九十年代开始,他的作品取得了国际声誉,并获得了安多尔查,勒克非乐以及迈克阿瑟基金会的支持。他赢得了很多大奖,比如汉诺威艺术节(上与来,汉诺威,1997),巴西录像带节(圣保罗,巴西,1996),佛罗姆录像带节(贝罗·奥利松特,巴西,1995),加纳利国际狂欢节(西班牙,2006),林伯·布宜诺斯艾利斯现代艺术博物馆与电话基金(阿根廷,2006)。

从2000年开始他来到巴塞罗那,从事艺术制片,研究,大学环境教育等工作。在这一时期,他创作了一些网络支持及遥控作品(网络-艺术,网页艺术,网络,在线视频短片,以及总体网络),在国际网络界广为流传。他获得了不少奖学金,并被多家欧洲艺术中心聘请为客座艺术家,如卡尔舒赫媒体和艺术中心(德国),KHM媒体艺术研究院(克罗地亚,德国),以及梅卡德/艺术和设计中心(巴塞罗那,西班牙)。在2006年,他获得了CAM 造型艺术奖学金(CAM:地中海存钱罐)。他在不同的国家举行了多场艺术讲座,并开办创作工作室。

近些年来,他一直坚持超媒体结构的研究,并制定了一些先锋派的计划,如“在死亡梦想王国”(在线流动媒体,2002-2003)。他对视听语言依据的探索表现出特殊的兴趣-电影设备的规则及其对设备新模本的设想。

他最近有关影像的工作分析了现代视听演讲的文字战略,以及它所产生的媒体自己的条件。他的作品在不同的国际艺术节,博物馆,艺术中心以及欧洲主要的艺术博览会上展出(如阿尔科,马德里,科隆艺术,布鲁塞尔艺术)。

<http://www.ivan-marino.net>
<http://www.mediatecaonline.net/ivanmarino>
(由“拉卡伊萨”媒体基金会制作的文件,巴塞罗那)

Colección MEIAC

Collection MEIAC

MEIAC馆藏作品

