

Los desastres **[Políticas de la representación]**

The Disasters **[Politics of Representation]**

Un proyecto de / A project by Iván Marino
Coordinado por / Coordinated by Antonio Franco

PLP 05
Post-Local Project

MEIAC, Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo

```
var margen:Number = 200; var incremento:Number =
0;var indice:Number; var
intervaloVelocidad:Number;var
intervaloArmar:Number;var borrar:Function;var
alternancia:Boolean = true;var tiempo1:Number;var
tiempo2:Number;var frame:Number = 1;//tiempo1 =
getTimer();armar = function(row, col, margenX,
margenY, distanciaX,distanciaY, mcXscale,
mcYscale){ a_mc.b_txt.text = " SEQUENCE
DECONSTRUCTION: EACH SCREEN SHOWS THE SCENE ONE
FRAME forward/behind THEIR neighbouring
SCREENS";tiempo1 = getTimer();incremento =
0;for(i=0; i< row; i++){ for(j=0; j<col; j++){
indice = i*col+ j; var totalPage:Number = col *
row; if(indice < totalPage){ clip_mc =
_root.attachMovie("dec_", "mc_"+indice, indice);
incremento ++; clip_mc.gotoAndPlay(incremento);
//trace("clip_mc en crear: "+clip_mc);
//posicionamiento clip_mc._xscale = mcXscale;
clip_mc._yscale = mcYscale; clip_mc._x = margenX
+(clip_mc._width+ distanciaX)* j; clip_mc._y =
margenY +(clip_mc._height+ distanciaY)* i;
clip_mc.indice = indice;
clip_mc.gotoAndStop(frame); frame += 1; //trace
("indice: "+ indice); //funciones para c-clip
clip_mc.onRollOver = function(){ //this.stop();
//this.aqui_mc.stop(); } clip_mc.onRollOut =
function(){ //this.play(); //this.aqui_mc.play(); }
clip_mc.onPress = function(){ //_root.cuandoLoad();
//this.aqui_mc.stop(); } //clip_mc.onRelease =
function(){ this.play(); } } // } //end loop 1 } //end
loop 2frame = 1;var dur:Number =
randomDec(5,15);intervaloArmar =
setInterval(borrar,dur);if (alternancia == true
){tiempoDec_ = randomNum(350,700);}if (alternancia
== false){tiempoDec_ = randomNum(66,
```

Máquina y realidad: breves reflexiones sobre la obra de Iván Marino 5
Machine and Reality: Some Thoughts on the Work of Iván Marino 9
Claudia Giannetti

Introducción 13
Sobre el formato de las piezas 17
Introduction 21
On the Format of the Pieces 25
Iván Marino

Piezas/Pieces:
El imaginario de Goya/Goya's Imagery 30
Horca/Gallows 36
El garrote/The Cudgel 42
Sangre 48
Lingua 54
 $P_n=n!$ 60

Iván Marino: el mundo y el muro 67
Iván Marino: The World and The Wall 77
Rodrigo Alonso

Encuentros con la no ficción: arte y política 87
Encounters with Non-Fiction: Art and Politics 99
Oscar Campo

Nota biográfica 111
Biographical Note 114

```

alternancia = true; break } for(i = 0; i <=
indice; i++){ //esto = this[ "mc_" + i];
/*curiosidad: no funciona el "this" de esta linea
cuando se ejecuta la funcion desde otra funcion */
esto = eval("mc_" + i); if(estos._currentframe < 59){
estos.gotoAndStop( estos._currentframe + 1); }
if(estos._currentframe == 59){ //trace("mayor
59_____"); estos.gotoAndStop(1); } } //func.
para borrar los MC de deconstrucci nfunction
borrar(){ clearInterval(moveFramesInterval); for(i =
0; i <= indice; i++){ //trace("borrando"); //esto
= this[ "mc_" + i]; /*curiosidad: no funciona el
"this" de esta linea cuando se ejecuta la funcion
desde otra funcion */ esto = eval("mc_" + i);
removeMovieClip(estos); }
clearInterval(intervaloArmar); lineal(); //llama
version lineal intervaloVelocidad =
setInterval(velocidad,randomNum(5,250)); //ejecuta
la vers. lineal a un rate randomico (intervalo)
determinado} // pone el mc lineal en el stage, lo
dimensiona y lo detiene para ejecutarlo a
piacherefunction lineal(){tiempo1 = getTimer();
//trace("lineal::::::::::"); clip_mc =
_root.attachMovie("a_mc","mc_", 100000);
clip_mc._height = Stage.height - margen;
clip_mc._width = Stage.height * 1.3333333333333333;
clip_mc._x = (Stage.width - clip_mc._width) / 2
; clip_mc._y = (Stage.height -
clip_mc._height)/2 ; clip_mc.gotoAndStop(1);
//trace("clip2: " + clip_mc);} // func. q ejecuta
(play) el clip lineal a una velocidad determinada
x el setInterval "intervaloVelocidad"ifunction
velocidad(){ if( clip_mc._currentframe ==
clip_mc._totalframes) { //clip_mc.gotoAndStop(1);
clearInterval(intervaloVelocidad)
removeMovieClip(clip_mc);

```

Máquina y realidad

Breves reflexiones sobre la obra de Iván Marino

Claudia Giannetti

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 creaciones de vídeo, 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 interactor 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* en línea, la técnica y la estética de la interfaz se transformaron en elementos centrales de su producción para Internet. En la versión web 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 cápsulas 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. Aunque la reconstrucción de la realidad observada quede en manos del usuario, este 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 *Sangre y Lingua*, Iván Marino también se apoya en hechos reales, transmitidos por los medios 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 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 ocupan 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 presentadas por los medios, 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 substitución del *ver-con-los-propios-ojos* por el *ver-con-los-ojos de los medios*, la substitución 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 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 *Sangue*, 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 Foerster 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 *Sangue* de una manera inesperada, mediante la acción de dos máquinas: una que registra la realidad, otra que la desarticula.

1. Iván MARINO: [en línea] Barcelona, rev. 23/11/2007, <<http://www.ivan-marino.net/web>>.

2. Niklas LUHMANN: *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Francfort/M.: Suhrkamp Verlag, 1997.

3. Claudia GIANNETTI: "La razón caprichosa del siglo XXI: La realidad de-mente y la socialización link", en: 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.*

Claudia Giannetti

Teórica, escritora y comisaria de exposiciones, especialista en *media art*, doctora en Historia del Arte por la Universidad de Barcelona en la especialidad de Estética Digital. En los últimos 15 años, ha comisariado más de 70 actividades relacionadas con arte, ciencia y tecnología

entre exposiciones, congresos, simposios, festivales y eventos en museos e instituciones nacionales e internacionales. Ha publicado más de un centenar de artículos en revistas especializadas y catálogos, así como varios libros, entre otros, *Estética Digital – Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología* (Barcelona, 2002; Nueva York y Viena, 2004; Karlsruhe, 2005; Belo Horizonte, 2006) y *La razón caprichosa en el siglo XXI – Los avatares de la sociedad posindustrial y mediática* (Las Palmas de Gran Canaria, 2006).

Machine and Reality

Some Thoughts on the Work of Iván Marino

Claudia Giannetti

When I consider Iván Marino's work, I find an interesting thread of subject matter: the exploration and consequent posing 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 the 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 atmosphere or the people he explores. The narration gives a glimpse of a certain will to neutrality, to detachment from the observed "object", something which is not always (or seldom or, in fact, never) possible, because one way or the other we eventually take part in the context that we observe.

With his incursion in the late nineties and beginnings 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 hypertext, 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 Marino created a hypertextual audiovisual discourse about the deconstruction of language and perception, based on a complex web of fragments of video images (or micro-documentary capsules). A device with internal attractors 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 reassemble the order of the fragments, is 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.

In his latest works, it is easy to perceive a decisive transition in his conceptual positioning and in the formal and aesthetic solutions. Whereas in the past, in a great

number of his works, the observed reality was limited to the poetic expression and lives of individuals, now the approach focuses on the greatest global and human issues. In this sense, his interest in the work of Goya, especially in *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 *Sangué* and *Lingua*, Iván Marino also focuses on real facts, broadcast by mass media in all its dreadful and perverse bluntness. The machinery used for generating reality escaped long ago from all kind of social control, and is now in the hands of (a few) big information multinationals, which tactically manage the shaping of our contemporary history. The generative systems developed 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 system 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, that is to say 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 truthfulness of the realities relayed by the media also disappears, as 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 devices* for *generating the history of devices*.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 repertory (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

In *Sangue*, the 60 frames, working as cells articulated by the internal force of the generative machine, deal with the problems mentioned above in an even more complex way. Whereas 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 Foerster said that truth is the invention of a liar. Chance and the machine process seem to be the only ones to enable the 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 *Sangue* in an unexpected way, through the action of two machines: one that records reality, another one that disassembles it.

1. Iván MARINO: [online] Barcelona, revised 23/11/2007, <<http://www.ivan-marino.net/web>>.
2. Niklas LUHMANN: *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Frankfurt/M.: Suhrkamp Verlag, 1997.
3. Claudia GIANNETTI: "La razón caprichosa del siglo XXI: La realidad de-mente y la socialización link" [The Capricious Reason in the 21st Century: De-Mented Society and Link Socialisation], en: Claudia Giannetti (ed.). *La razón caprichosa en el siglo XXI: los avatares de la sociedad posindustrial y mediática* [The Capricious Reason in the 21st Century: Permutations in Postindustrial and Media Society]. Las Palmas: Gran Canaria Espacio Digital, 2006, 33–56.
4. *Ibid.*

Claudia Giannetti

She is a theorist, writer and curator, specialist in media art, doctorate in Art History by the University of Barcelona in the speciality of Digital Aesthetics. In the last 15 years, she has organised more than 70 activities related to art, science and technology, among which there have been exhibitions, conferences, symposia, festivals and events in national and international museums and institutions. She has published more than a hundred articles in specialized magazines, catalogues and books, among which: *Estética Digital – Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología* (Barcelona, 2002; New York and Vienna, 2004; Karlsruhe, 2005; Belo Horizonte, 2006) and *La razón caprichosa en el siglo XXI – Los avatares de la sociedad posindustrial y mediática* (Las Palmas de Gran Canaria, 2006).

```

clip_mc.gotoAndStop(frame); frame += 1; //trace
("indice: "+ indice); //funciones para c-clip
clip_mc.onRollOver = function(){ //this.stop();
//this.aqui_mc.stop(); } clip_mc.onRollOut =
function(){ //this.play(); //this.aqui_mc.play(); }
clip_mc.onPress = function(){ //_root.cuandoLoad();
//this.aqui_mc.stop(); } //clip_mc.onRelease =
function(){ this.play(); } } // } //end loop 1 } //end
loop 2
frame = 1; var dur:Number =
randomDec(5,15); intervaloArmar =
setInterval(borrar,dur); if (alternancia == true
){ tiempoDec_ = randomNum(350,700); } if (alternancia
== false){ tiempoDec_ = randomNum(66,
32); } trace("_____"+tiempoDec_ +
"alternancia: "+ alternancia); moveFramesInterval =
setInterval (moveFrames,
tiempoDec_) armar(5,6,80,100,15,15,100,100); //armar
= function(row, col, margenX, margenY,
distanciaX,distanciaY, mcXscale, mcYscale function
moveFrames(){ switch(true){ case(alternancia ==
true): alternancia = false; break;
case(alternancia == false): alternancia = true;
break } for(i = 0; i <= indice; i++){ //esto =
this[ "mc_"+i]; /*curiosidad: no funciona el "this"
de esta linea cuando se ejecuta la funcion desde
otra funcion */ esto = eval("mc_"+i);
if(estos._currentframe < 59){ esto.gotoAndStop(
estos._currentframe +1); } if(estos._currentframe ==
59){ //trace("mayor 59_____");
esto.gotoAndStop(1); } } } //func. para borrar los
MC de deconstrucci n
function
borrar(){ clearInterval(moveFramesInterval); for(i =
0; i <= indice; i++){ //trace("borrando"); //esto
= this[ "mc_"+i]; /*curiosidad: no funciona el
"this" de esta linea cuando se ejecuta la funcion
desde otra funcion */ esto = eval("mc_"+i);

```

Introducción

Iván Marino

En la plaza Tianamen deambulan los mendigos vendiendo baratijas diseñadas sobre el antiguo relicario comunista, ahora reciclado en llaveros, encendedores, naipes, calendarios, etc. En los barrios pobres que inundan el centro de Pekín, los habitantes suelen montar pequeños quioscos donde subastan también objetos de la revolución. Allí los turistas occidentales se pelean por conseguir afiches con la imagen estampada de Mao, utilizada en otro tiempo para movilizar al pueblo chino en pro de un ideal de igualdad. Los destinatarios de la estampa son hoy los visitantes extranjeros, que regatean los precios con los indigentes asiáticos. Si un turista se tomase el trabajo de observar detenidamente la superficie del papel, percibiría que la apariencia primitiva del afiche esconde una réplica moderna, impresa en formato digital. El diseñador del afiche apócrifo ha tomado el recaudo de simular cierta antigüedad y cierto uso que el objeto no tiene. Por otra parte, el tiempo cambió la función y el destinatario de la imagen. Lejos del contexto histórico que lo erigió, el afiche perdió su efectividad para enardecer el ánimo de las masas. Escrito en caracteres chinos, el texto que rubrica la foto de Mao incitando a la lucha de clases resulta hoy anecdótico e incomprensible desde el punto de vista de la experiencia. Sin embargo, los hechos que fueron causa de aquella imagen continúan existiendo, como en un eterno presente, aunque se hayan desenchufado con los íconos o los textos que los representaban –incluso esta misma imagen de Mao, ahora colgada en la oficina de un occidental, parece haber virado hacia un significado opuesto al original–. Vilém Flusser afirmaba en su ensayo sobre la fotografía: “La función de las imágenes técnicas es la de liberar a sus receptores por magia de la necesidad de un pensamiento conceptual, sustituyendo la conciencia histórica por una conciencia mágica de segundo grado, o bien, la capacidad conceptual por una imaginación de segundo grado”.¹ ¿Qué pensará el turista occidental cada vez que mira la imagen de Mao comprada en Pekín? ¿Se sentirá parte de la revolución con el afiche colgado en su oficina? ¿Acaso comprende el texto escrito con caracteres chinos? Por otra parte, ¿qué representa hoy, en la conciencia del vendedor chino, la imagen de Mao? Desde un punto de vista práctico, la imagen del afiche representa dinero –exactamente 25 RMB–. La moneda China es el renminbi (RMB), término que significa “moneda del pueblo”. La unidad es el yuan, que a su vez se divide en diez *jiao* y este en diez *fen*. Los *jiao* y los *fen* son referidos, en el lenguaje coloquial, como *kuai* y *mao*. Además, los billetes de veinte y diez *yuan*, que utilizó el turista occidental para

comprar el afiche, tienen también la imagen de Mao estampada en el anverso. Es decir, en la transacción comercial el turista y el vendedor intercambiaron imágenes de Mao (la imagen del billete todavía tiene valor de cambio en China y la imagen del póster tiene un valor terminal o subjetivo en la conciencia del turista).

Para el pueblo chino, la imagen de Mao –incluso la estampada en el billete– ha sufrido cierto desgaste que opacó su significado y su función original. Algo similar ocurrió con la iconografía comunista ante la caída de la Unión Soviética, cuando miles de manifestantes salieron a destruir las efigies del antiguo régimen. Las imágenes parecen desgastarse con el tiempo y virar hacia un significado opuesto al original (podría afirmarse que en realidad este desgaste representa un movimiento de la conciencia o del pensamiento, que se decepciona de los presupuestos anteriores y los rechaza para volver a edificar otros nuevos). Sin embargo, la imagen globalizada de Mao pone en evidencia algo distinto, en la medida que no simboliza solo la decepción (el caso del vendedor chino), sino también el encanto (el caso del comprador occidental), representando diferentes estadios de la conciencia en relación a un mismo objeto: esta imagen admite que dos proposiciones contradictorias sobre una misma cuestión resulten igualmente verdaderas. Podemos entonces decir sobre la imagen globalizada de Mao, convertida ahora en un signo que ha perdido sus rasgos particulares y la relación unívoca con su contexto, aquello que afirmaban los sofistas en relación a la palabra:² que tiene una dinámica independiente de los hechos y que por lo tanto puede, de acuerdo con sus reglas autónomas, representar la realidad a su antojo.

Para tomar otro ejemplo, ciertas películas creadas con fines eminentemente humanitarios y de denuncia social, como *La Batalla de Argelia* de G. Pontecorvo o *Estado de Sitio* de Costa Gavras, fueron posteriormente utilizadas, más allá de la voluntad de sus autores, para introducir a los militares en las técnicas de tortura y las tácticas represivas que eran minuciosamente descritas en los filmes. No tanto por su valor pedagógico como por su resonancia en el plano simbólico, el filme *Ensayo de Orquesta* de Federico Fellini fue también empleado por la dictadura militar argentina para resaltar la importancia del orden y la conducción vertical de la sociedad (la importancia de contar con un director de orquesta).

La imagen arrastra hoy conflictos existenciales que no tenía en épocas anteriores, cuando los hechos y su representación se encontraban indisolublemente asociados por

consensos culturales que celebraban sus propios íconos, los difundían y los veneraban en el acotado marco de su propia tradición. El caso de la imagen globalizada es distinto: los íconos se reproducen y circulan más allá del territorio adonde se originaron. Hay que considerar que este viaje, promovido por la facilidad de multiplicación y distribución que nos brinda la tecnología, no es solo un desplazamiento geográfico sino también un desplazamiento semántico: las imágenes proliferan como estructuras cancerígenas que, asociadas a otras imágenes por leyes de contigüidad, azar, etc., se desprenden de su significado original y se lanzan al abismo de nuevos sentidos.

Los trabajos comprendidos en esta edición de los Post Local Projects son el resultado de una serie de reflexiones, no exentas de ciertos desatinos y teñidas de un lúgubre escepticismo, sobre los “desplazamientos” de las imágenes y las políticas de representación contemporáneas.

1. Vilém FLUSSER: *Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Síntesis, 2001, p. 20.

2. “El medio con el que comunicamos las cosas es la palabra, y el fundamento de las cosas así como las cosas mismas no son palabra. En consecuencia, no son las cosas lo que comunicamos a los demás, sino la palabra que es diversa de las cosas que existen. Al igual que lo visible no puede hacerse audible ni tampoco a la inversa, así también, puesto que lo que es tiene su fundamento fuera de nosotros, no puede convertirse en palabra nuestra. Y, al no ser palabra, no puede ser revelado a otro.” Sexto Empírico, *Contra los matemáticos* VII 65–87, en Antonio MELERO BELLIDO (trad. y notas): *Sofistas: testimonios y fragmentos*. Madrid: Gredos, 2002, p. 96.

```

i <= indice; i++){ //esto = this[ "mc_" + i];
/*curiosidad: no funciona el "this" de esta linea
cuando se ejecuta la funcion desde otra funcion */
esto = eval("mc_" + i); if(estos._currentframe < 59){
estos.gotoAndStop( estos._currentframe + 1); }
if(estos._currentframe == 59){ //trace("mayor
59_____"); estos.gotoAndStop(1); } } } //func.
para borrar los MC de deconstrucci nfunction
borrar(){ clearInterval(moveFramesInterval); for(i =
0; i <= indice; i++){ //trace("borrando"); //esto
= this[ "mc_" + i]; /*curiosidad: no funciona el
"this" de esta linea cuando se ejecuta la funcion
desde otra funcion */ esto = eval("mc_" + i);
removeMovieClip(estos); }
clearInterval(intervaloArmar); lineal(); //llama
version lineal intervaloVelocidad =
setInterval(velocidad, randomNum(5, 250)); //ejecuta
la vers. lineal a un rate randomico (intervalo)
determinado} // pone el mc lineal en el stage, lo
dimensiona y lo detiene para ejecutarlo a
piacherefunction lineal(){ tiempo1 = getTimer();
//trace("lineal::::::::::"); clip_mc =
_root.attachMovie("a_mc", "mc__", 100000);
clip_mc._height = Stage.height - margen;
clip_mc._width = Stage.height * 1.3333333333333333;
clip_mc._x = (Stage.width - clip_mc._width) / 2
; clip_mc._y = (Stage.height - clip_mc._height) / 2
; clip_mc.gotoAndStop(1); //trace("clip2: " +
clip_mc); } // func. q ejecuta (play) el clip
lineal a una velocidad determinada x el
setInterval "intervaloVelocidad"ifunction
velocidad(){ if( clip_mc._currentframe ==
clip_mc._totalframes) { //clip_mc.gotoAndStop(1);
clearInterval(intervaloVelocidad)
removeMovieClip(clip_mc);
armar(5, 6, 80, 100, 15, 15, 100, 100); } else {

```

Sobre el formato de las piezas

Iván Marino

El proyecto *Los desastres* se inscribe dentro del formato audiovisual generativo, en el ámbito de las imágenes programadas. Los cuadros que modelan las composiciones visuales se articulan a través de algoritmos. En lugar de ocupar posiciones fijas en un orden secuencial –como ocurre con la película estándar– los fotogramas son almacenados en bases de datos que permiten ordenarlos a través de sistemas asociativos abiertos.¹ Las unidades mínimas de imagen y sonido permutan sus posiciones para dar distintos significados a la pieza, como hacen los morfemas y lexemas en las lenguas convencionales. Las fórmulas matemáticas ejecutan comportamientos visuales y sonoros ubicados entre los márgenes del azar y la determinación.

El audiovisual generativo es aquel que articula sus unidades mínimas (*frames/píxeles*) de forma dinámica, sobre una arquitectura de datos capaz de modificarse permanentemente. Estas estructuras pueden alterar el orden de presentación temporal o espacial de sus unidades en función de ciertos parámetros predefinidos por el autor. En el formato generativo existen dos tipos de mutaciones posibles: las transformaciones temporales (*inter-frame*) que modifican el orden consecutivo de los fotogramas; y las transformaciones espaciales (*intra-frame*) que alteran la estructura interna de los fotogramas –la rejilla de puntos–. El formato generativo se articula a partir de la edición algorítmica, y por lo tanto debe ejecutarse en un soporte informático que permita programar el estado de los píxeles.

Los parámetros predefinidos por el autor, que determinan el comportamiento generativo de una obra, pueden dividirse en: a) auto-generativos; b) interactivos; c) híbridos. En el primer caso, el motor del cambio es un algoritmo que no implica la participación de agentes externos (espectadores, etc.). En la segunda categoría se encuentran los algoritmos que implican la participación de terceros (usuarios que inciden en los contenidos a través de una interfaz, sensores u otro tipo de *inputs* que condicionan el cambio). Los sistemas híbridos resultan de la combinación de los anteriores. Los trabajos de esta serie tienen las características propias del formato auto-generativo.

La imagen técnica² (IT) tiene dos estados claramente diferenciados: un estado potencial generalmente representado por la versión especular de la imagen, que cumple las funciones de sello o matriz (la plancha en el grabado, el negativo en la película, etc.); y un estado activo que se encuentra representado en la versión impresa o proyectada

del estado anterior (la estampa, la proyección cinematográfica, etc.). En relación a la iconografía clásica, la IT tiene un nivel de abstracción superior, en la medida que posterga o mediatiza la realización de una idea.

En el caso de la imagen digital (ID) (una sub-categoría de la IT), la relación entre estos dos estados tiene características particulares. La ID, en su estado activo, está constituida por una rejilla de puntos luminosos (720x576, 1080x720, etc.). Esta rejilla configura la imagen combinando intensidades de píxeles como si de una pintura puntillista se tratase. La rejilla de luces de la pantalla digital tiene su equivalente en el sistema de registro. La cámara está compuesta por un panel semejante de células fotoeléctricas en el que impacta la luz capturada por la lente –es decir, la luz reflejada por los objetos–. Las células se encargan de traducir la luz incidente en flujos eléctricos proporcionales a su intensidad y su cualidad (RGB). A través de una frecuencia de muestreo determinada, el flujo eléctrico continuo es nuevamente traducido por el CAD (Convertor Analógico Digital) en una serie de valores espacio-temporales. Los valores que representan las condiciones de la luz son almacenados con un procedimiento comparable al antiguo texto telegrafado, pero con magnitudes de información y velocidades de transferencia de datos inconmensurables para el ser humano. Desde este punto de vista la imagen digital es una base de datos que recoge información sobre la luz y sobre el tiempo. Las condiciones de la luz almacenadas podrán recuperarse posteriormente siguiendo el proceso inverso, que terminará reconfigurando/retraduciendo los valores originales en una pantalla de puntos luminosos, reproduciéndolos con la misma frecuencia de muestreo con que fueron grabados. El núcleo de la imagen digital es por lo tanto un código. La imagen alcanza gracias al código un nivel de abstracción extrema, que permite manipulaciones y transformaciones insospechadas en la era analógica. Diferente es el caso de la imagen fílmica, formada por la luz incidente en una trama de nitrato de plata, sin que medie ningún proceso de abstracción.

La fantasía *borgiana* de la biblioteca infinita,³ con sus volúmenes que agotan todas las posibles combinaciones de los signos, o bien la fantasía del Aleph –el punto del espacio donde se concentran todas las imágenes del orbe– podrían banalizarse en un sencillo algoritmo que permute indefinidamente los valores de cada píxel. El algoritmo, en orden sucesivo y sin pausa, revelaría una a una todas las imágenes del universo:

"[...] el populoso mar, el alba y la tarde... mi cara, mis vísceras, tu cara..."⁴ Ahora bien, mientras que la idea de la biblioteca infinita está centrada en todas las posibles combinaciones de 25 símbolos en un volumen determinado –"22 letras, el espacio, la coma y el punto" en volúmenes de "cuatrocientos diez páginas; cada página, de cuarenta renglones; cada renglón, de unas ochenta letras"–,⁵ en un *frame* de vídeo existen al menos 414.720 puntos, con 16 millones de variantes cada uno. Aún si el ordenador lo ejecutase con prontitud, transcurrirían varias generaciones antes de que el algoritmo encuentre una imagen figurativa. En esta misma dirección, podríamos pensar que el algoritmo generador de imágenes es uno solo, y que trabaja sin cesar en todos los artefactos fotográficos esparcidos en el orbe. Cada vez que el dedo de un turista japonés presiona el disparador de su *Nikon* o que una cámara de vídeo vigilancia captura un fotograma, no hace otra cosa que llevar un paso más allá aquel algoritmo que un día acabará agotando todas las posibles combinaciones de puntos luminosos que acepta la superficie de una pantalla.

La ID se encuentra separada de los hechos que representa, escindida por medio de un sistema de traducción que la ubica en el rango de la escritura: la imágenes no se "dibujan" ni son un continuo asociado a los hechos, sino que se escriben a través de códigos que tienen las reglas gramaticales y los niveles de abstracción característicos de cualquier lenguaje.⁶ Los avances tecnológicos asociados al registro de la realidad (consecuencia de los textos científicos) acabaron con el halo fantasmático que tenían los soportes analógicos como el cine o la fotografía tradicional. Si algo de mágico quedaba en la configuración de una imagen (en los alquimistas del cine como Méliès o sus contemporáneos), la era digital lo agotó. Las imágenes más sediciosas o subversivas terminan revelándose como pensamientos nihilistas en la mente de Bill Gates o de Jef Raskin.⁷

1. Podemos encontrar diversos antecedentes de esta propuesta. Mallarmé, Saporta, Queneau, Stockhausen (*KlavierstückXI*), Pierre Boulez (*Troisième Sonate*) y autores de la poesía concreta, entre otros, investigaron estructuras centradas en la permutación, en la literatura y la música respectivamente. Haroldo de Campos reflexiona sobre este tema en "El arte en el horizonte de lo probable", en la *Revista de Cultura Brasileña* (publicada por la Embajada de Brasil en España, nro. 7). En el campo teórico citamos el trabajo de Umberto Eco, *Obra Abierta* (Barcelona: Planeta, 1979).

Si bien el concepto de "obra abierta" es inherente a la naturaleza del arte, la posibilidad de identificar una estructura abierta con un soporte o formato de estas características ha crecido con el arte contemporáneo.

2. Vilém FLUSSER: *Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Síntesis, 2001.

3. Jorge Luis BORGES: "La biblioteca de Babel", en *Obras Completas*. Buenos Aires: Emecé, 2001, Tomo I, p. 465.

4. Paráfrasis de un fragmento del cuento de Jorge Luis Borges, "El Aleph".

5. Jorge Luis BORGES: *Ibid.*, p. 466.

6. Vilém FLUSSER: *Ibid.*, p. 18. "Las imágenes técnicas son metacódigos de textos que no designan el mundo de afuera, sino textos. La imaginación que las fabrica es la capacidad de recodificar conceptos de textos en imágenes; y, al contemplar estas imágenes, vemos unos conceptos novedosamente cifrados del mundo de afuera."

7. Creadores del sistema operativo Microsoft Windows® y MAC® respectivamente.

Introduction

Iván Marino

In Tianamen Square, beggars wander about, selling cheap trifles inspired by the old communist reliquary, nowadays recycled into key rings, cigarette lighters, playing cards, calendars, etc. In the poor, clustered quarters of Beijing's city centre, the inhabitants have set up small kiosks where they also auction objects from the revolution. There, Western tourists fight to acquire posters with the stamped image of Mao, used in the past in order to mobilise the Chinese people toward the ideal of equality. Nowadays, these stamps are targeted at foreigners, who haggle with poverty-stricken Asiatic sellers. If a tourist took the effort to closely scrutinise the surface of the paper, he or she would find that the antique appearance of the poster conceals a modern replica, printed in a digital format. The designer of the apocryphal poster has striven to simulate a certain age and certain marks of use that the object does not have. Furthermore, time has changed the function and the addressee of the image. Far from the historical context that originated it, the poster has lost its ability to set the masses on fire. The text in Chinese characters accompanying Mao's photograph, inciting the class struggle, seems today anecdotic and impossible to understand in hindsight. However, the events that triggered those images still exist, as if in an endless present, although they have been severed from the icons or the texts that represented them: even this very image of Mao, which now hangs from a wall in a westerner's office, seems to have shifted to the opposite meaning. Vilém Flusser states in his essay on photography: "The function of technical images is to liberate their receivers by magic from the necessity of thinking conceptually, at the same time replacing historical consciousness with second-order magical consciousness and replacing the ability to think conceptually with a second-order imagination".¹ What might the Western tourist think each time he looks at that image of Mao purchased in Beijing? Might he feel part of the revolution, with that poster hanging in his office? Does he understand the text written in Chinese characters? Furthermore, what does Mao's image represent today in the mind of the Chinese seller? From a practical point of view, the image on the poster represents money –25 RMB, as a point of fact–. Chinese currency is the renminbi (RMB), which literally means "the people's currency". Its base unit is the Yuan, which is divided into ten *jiao* and this into ten *fen*. *Jiao* and *fen* are referred to, colloquially, as *kuai* and *mao*. Moreover, the ten-yuan and twenty-yuan notes that the western tourist used in order to buy the poster also have Mao's image stamped on

their reverse. Therefore, in the commercial transaction the tourist and the seller are basically interchanging Mao's images (the image in the note still has a value in Chinese currency, and the image in the poster has a subjective or a terminal value in the tourist's consciousness).

For the Chinese people, Mao's image –even the one stamped on the note– has suffered a certain wearing away that has darkened its original meaning and function. Something similar happened with communist iconography in the event of the fall of the Soviet Union, when thousands of demonstrators destroyed the icons of the old regime. Images seem to darken as time goes by, and shift to the opposite meaning than they used to have (we could argue that this darkening really represents the movement of conscience or thought, which become disappointed by the old presuppositions and reject them in order to build new ones). However, Mao's globalised image shows something different, to the extent that not only does it symbolise disappointment (in the case of the Chinese seller), but also charm (in the case of the Western buyer), thereby representing two different phases of conscience in relation to the same object: this image permits that two contradictory enunciations on the same subject in the end become equally true. We could therefore confirm, regarding Mao's globalised image –now turned into a sign which has lost its particular traits and the univocal relation with its context– what sophists said in relation to the word:² that it has its own dynamic which is independent from the facts, and which may therefore, according to its autonomous rules, represent reality at its own discretion.

To take a different example, there are films which were created for exclusively humanitarian aims or as a social protest, such as *The Battle in Algiers* by Pontecorvo or *State of Siege* by Costa Gavras, and which were later used, against their authors' wishes, as an introduction for soldiers in torture techniques and repressive tactics that were described in minute detail in the films. Due to its symbolic meaning more than to its pedagogical value, Federico Fellini's *Orchestra Rehearsal* was also used in the Argentinean military dictatorship to highlight the importance of order and of vertical chains of command in a society (the importance of an orchestra's conductor).

Nowadays, the image engenders existential conflicts that it did not have in the past, when facts and their representation were unmistakably linked by a cultural consensus that celebrated its own icons, spread them and worshipped them within the limited

framework of its own traditions. The case of the globalised image is different: icons are reproduced and spread beyond the territory where they originated. It is worth considering that this journey, encouraged by the ease of multiplication and circulation that technology gives to it, is not only a geographical displacement, but also a semantic one: images bloom as malignant growths which, linked with other images by laws of continuity, randomness, etc., are detached from their original significance and launched into the abyss of new meanings.

The works included in this edition of the Post Local Projects are the result of a series of reflections, not without certain errors, and tinged with a sombre scepticism, concerning image “displacements” and the politics of contemporary representation.

1. Vilém FLUSSER: *Towards a Philosophy of Photography*. Reaktions, 2000, p. 17.

2. “For that by which we reveal is logos, but logos is not substances and existing things. Therefore we do not reveal existing things to our neighbours, but logos, which is something other than substances. Thus, just as the visible would not become audible, and vice versa, similarly, when external reality is involved, it would not become our logos, and not being logos, it would not have been revealed to another.” Sextus Empiricus, *Against the Schoolmasters* VII 65–87.

```

removeMovieClip(esto); }
clearInterval(intervaloArmar); lineal(); //llama
version lineal intervaloVelocidad =
setInterval(velocidad,randomNum(5,250)); //ejecuta
la vers. lineal a un rate randomico (intervalo)
determinado} // pone el mc lineal en el stage, lo
dimensiona y lo detiene para ejecutarlo a
piacherefunction lineal(){tiempo1 = getTimer();
//trace("lineal::::::::::"); clip_mc =
_root.attachMovie("a_mc","mc__", 100000);
clip_mc._height = Stage.height - margen;
clip_mc._width = Stage.height * 1.3333333333333333;
clip_mc._x = (Stage.width - clip_mc._width) / 2
; clip_mc._y = (Stage.height - clip_mc._height)/2
; clip_mc.gotoAndStop(1); //trace("clip2: "+
clip_mc);} // func. q ejecuta (play) el clip
lineal a una velocidad determinada x el
setInterval "intervaloVelocidad"ifunction
velocidad(){ if( clip_mc._currentframe ==
clip_mc._totalframes) { //clip_mc.gotoAndStop(1);
clearInterval(intervaloVelocidad)
removeMovieClip(clip_mc);
armar(5,6,80,100,15,15,100,100); } else {
clip_mc.gotoAndStop(clip_mc._currentframe +1);
}}// funcion para sacar un nro random entre dos
valores para Linealfunction randomNum(min:Number,
max:Number):Number { //math.floor devuelve el
integral m*s proximo - Math.random un decimal
entre 0 y 1 al azar var randomNum:Number =
Math.floor(Math.random() * (max - min + 1)) + min;
var final = randomNum * 1; //pasa a centecimas de
seg. //trace("velocidad final: "+final);
a_mc.b_txt.text = "Random Frame Rate = "+final+"
Milliseconds p/frame"; return final;} // funcion
para sacar un nro random entre dos valores para
DECONSTRUCCION function randomDec(min:Number,

```

On the format of the pieces

Iván Marino

The project *The Disasters* is included within the generative audiovisual format, in the domain of programmed images. Frames giving sense to visual compositions are articulated by means of algorithms. Instead of taking fixed positions in a sequential order –as happens with standard films–, these frames are stored in databases that allow them to be ordered by means of open associative systems.¹ Minimal sound and visual units switch places in order to give different meanings to the piece, just as lexemes and morphemes do in conventional languages. Mathematical formulae execute visual and sound responses that fall somewhere between chance and determination.

A generative video is that which dynamically articulates its minimal units (frames/pixels) on a scaffold of data in constant modification. These structures can alter the temporal or spatial order of display of the units based on certain parameters predefined by the author. In the generative format, there are two possible kinds of mutations, namely: *a*) temporal (inter-frame) transformations, which modify the continuum of the frames; and *b*) spatial (intra-frame) transformations, which modify the internal structure of the frames –the pixel grid. This generative format is structured through algorithmic editing, and hence it has to be executed with hardware allowing the programming of the state of pixels.

The parameters fixed by the author, which determine the generative behaviour of a piece, may be divided into: *a*) self-generative; *b*) interactive; and *c*) mixed. In the first case, permutations are due to an algorithm that does not imply the participation of an external agent (such as spectators). In the second case, the algorithms allow the participation of others (users modifying the contents through an interface, sensors, or other kinds of inputs that condition the change). Finally, mixed systems result from a combination of the above. The pieces of this series share the characteristics of the self-generative format.

Technical image² (TI) has two clearly differentiated states: a potential state, generally represented by the mirror-like version of the image, which has the functions of seal or matrix (the intaglio printing plate in engravings, the negative in film-making, etc.); and an active state that is represented in the printed or projected version of the previous state (the stamp, the filmic projection, etc.). In relation to classical iconography, TI has a superior level of abstraction, inasmuch as it delays or mediates the realization of an idea.

In the case of digital image (DI, a sub-category of TI), the relation between these two states has peculiar characteristics. DI, in its active state, is constituted by a grid of luminous dots (720x576, 1080x720, etc.). This grid configures the image through the combination of pixel intensities, as if it were a pointillist painting. The grid of lights in the digital screen has its parallel in the recording system. The camera is composed of a similar panel made of photoelectrical cells upon which the light captured by the lens –that is to say, the light reflected by objects– impacts. The cells translate the incident light into electronic flows proportional to their intensity and quality (RGB). By means of a specific sampling rate, the continuous electrical signal is converted by the ADC (Analogue-to-Digital Converter) into a series of space-time signals. The signals representing light conditions are stored by a procedure that is similar to the former telegraphed text, but with information values and transference speeds which are immeasurable for the human being. From this point of view, the digital image is a database gathering information on light and time. The stored light conditions can be later recovered by following the process in the opposite direction, which finally reconfigures/retranslates the original signals on a screen of luminous dots, reproducing them under the same sampling rate in which they had been recorded. The nucleus of the digital image is thus a code. On account of the code, the image reaches an extreme level of abstraction which allows handling and transformation unthought at the height of the analogical era. The case of the filmic image is different: it is formed by light striking a sheet coated with an emulsion containing light-sensitive silver halide salts, without any process of abstraction.

Borges' fantasy of an infinite library,³ with volumes that exhaust all the possible combinations of signs, or else the fantasy of *The Aleph* –the point in space where all the images of the globe are concentrated– could be trivialised by the digital format in a simple algorithm that indefinitely permutes the information of each pixel. The algorithm would successively and relentlessly reveal, one by one, every image of the universe: "...the teeming sea, daybreak and nightfall, my own face and my own bowels; your face...".⁴ Notwithstanding, while the idea of the infinite library is based on all the possible combinations of 25 symbols in a specific volume –"twenty-two letters, the space, the comma and the period" in volumes of "four hundred and ten pages; each page, of forty lines, each line, of some eighty letters"⁵ in only one frame of video there are 414,720 dots, each with 16 million variants. Even a fast computer would take several generations before

the algorithm found a figurative image. On these same lines, we could also think that the algorithm or image generator is only one, and that it endlessly works throughout all the photographic apparatus scattered around the world. Every time a Japanese tourist presses the switch of his *Nikon*, or every single frame captured by a surveillance camera, is a step forward in that algorithm that one day will end up by exhausting all the possible combinations of luminous dots that may fit onto the surface of a screen.

DI is detached from the facts it represents, divided by a translation system that places it in the realm of writing: images are not “drawn”, nor are they a related continuum of facts, but they are written by means of codes which have the same grammar rules and abstraction levels of any other language.⁶ Technological advances associated with the recording of reality (as a consequence of scientific texts) have put an end to the phantasmatic aura related to analogical formats, such as film or traditional photography. If anything magical remained in the configuration of the image (in cinema’s alchemists such as Méliès or his contemporaries), the digital era has exhausted it. The most seditious or subversive images eventually turn into nihilist thoughts in the minds of Bill Gates or Jef Raskin.⁷

1. We can find various antecedents of this project. Mallarmé, Saporta, Queneau, the concrete poetry, Stockhausen (*KlavierstückXI*) and Pierre Boulez (in his *Troisième Sonate*), among others, have made research on structures focusing on permutation, literature and music, respectively. Haroldo de Campos reflects on this subject in “El arte en el horizonte de lo probable”, in *Revista de Cultura Brasileña* magazine (edited by Brazil’s Embassy in Spain). In the theoretical field, we can highlight Umberto Eco’s *Open Work* (Barcelona, Planeta, 1979). Although the concept of “open work” is inherent in the nature of art, the possibility of identifying an open structure with an open format or support has arisen with contemporary art. Some references in the audiovisual domain are, among others: ZKM/Centre for Art and Media, MIT and MECAD.

2. Vilém FLUSSER: *Towards a Philosophy of Photography*. Reaktion, 2000.

3. Jorge Luis BORGES: *The Library of Babel*. Penguin Putnam, 1998.

4. Citation by heart of Borges’ tale “The Aleph”.

5. Jorge Luis BORGES; *Ibid*.

6. Vilém FLUSSER: *Ibid*. p. 15. “[Technical images] are meta-codes of texts, [...] they signify texts, not the world out there. The imagination that produces them involves the ability to transcode concepts from texts into images; when we observe them, we see concepts –incoded in a new way– of the world out there.”

7. Creators of the operating systems Microsoft Windows® and MAC® respectively.

```

var size:Number = 500;var crece:Boolean =
false;var vel:Number = 1; var acc:Number =
0.0025;alfabeto = [ "A", "B", "C", "D", "E", "F",
"G", "H", "I", "J", "K", "M", "N", "O", "P", "Q",
"R", "S", "T","U", "V", "W", "X", "Y", "Z"];a_fmt
= new TextFormat();a_fmt.size =
2000;letra_mc.letra_txt.text =
"A";letra_mc.letra_txt.setTextFormat(a_fmt);
function moving(){ trace("xscale: " +
letra_mc._xscale); trace("width " +
letra_mc._width); trace("height " +
letra_mc._height); trace("Stage -> x: "+Stage.width
+ " -> y: "+ Stage.height); switch(true){
case(crece == true): letra_mc._xscale =
letra_mc._yscale += vel; if(letra_mc._xscale >
1800) { crece = false; vel = 1; }//end if break;
case(crece == false): letra_mc._xscale =
letra_mc._yscale -= vel; if(letra_mc._xscale < 1){
crece = true; vel = 1; azar =
random(alfabeto.length); letra_mc.letra_txt.text =
alfabeto[azar]; a_fmt.size = 2000;
letra_mc.letra_txt.setTextFormat(a_fmt); }//end if
break; }//end switch vel += acc; _root.centrar();
letra_mc._x = Stage.width / 2 - letra_mc._width/2;
letra_mc._y = Stage.height /2 - letra_mc._height
/2; letra_mc.cacheAsBitmap;}//end func //
movingInterval = setInterval(moving,10); function
centrar(){ letra_mc.letra_txt._x = 0;
letra_mc.letra_txt._y = 0; trace("está en _____
" + letra_mc.letra_txt._x ); } //importación de
clases//import
flash.display.BitmapData;fscommand("allowscale",
true);fscommand("fullscren", true);//var
nClips:Number = 8; //cantidad de Clipsvar
pausa:Number = 4000;var inter:Number;//array para
alojas MClips = new Array();//variables de los

```

Piezas / Pieces

El imaginario de Goya / Goya's Imagery

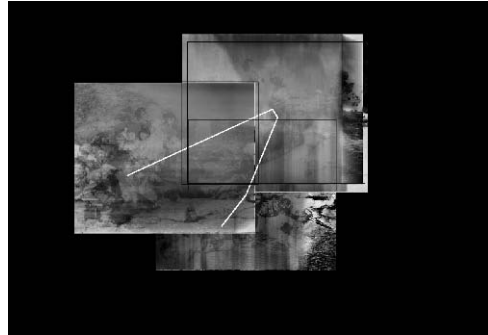
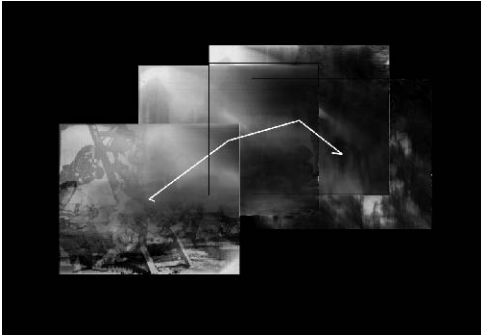
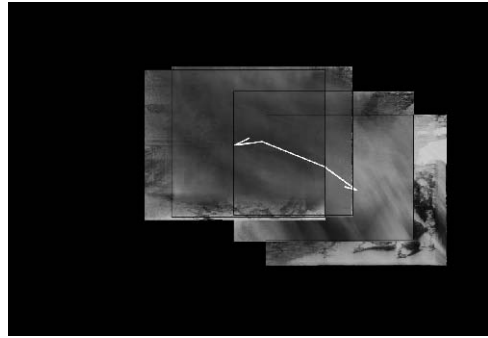
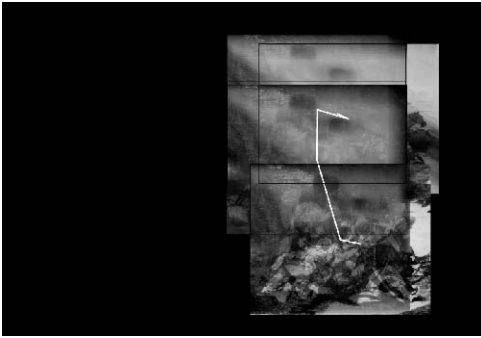
Horca / Gallows

El garrote / The Cudgel

Sangue

Lingua

$P_n = n!$



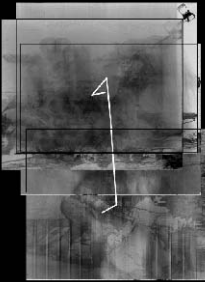
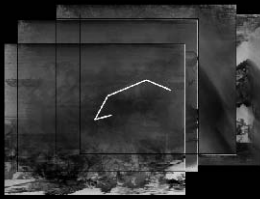
Título: *El imaginario de Goya*

Formato: Instalación audiovisual computarizada

Técnica: Imágenes programadas (OOL)

Equipos: Data-proyector (4500 ANSI-Lumen), pantalla acrílica y ordenador

El imaginario de Goya, de la serie *Los desastres*. 2006/2007. Iván Marino.
(Imágenes originales de F. de Goya, *Los desastres de la guerra* nros. 1 al 47).



Title: *Goya's Imagery*

Format: Computerised Audiovisual Installation

Technique: Programming Images (OOP)

Equipment: Data-projector (4500 ANSI Lumens), acrylic screen and computer

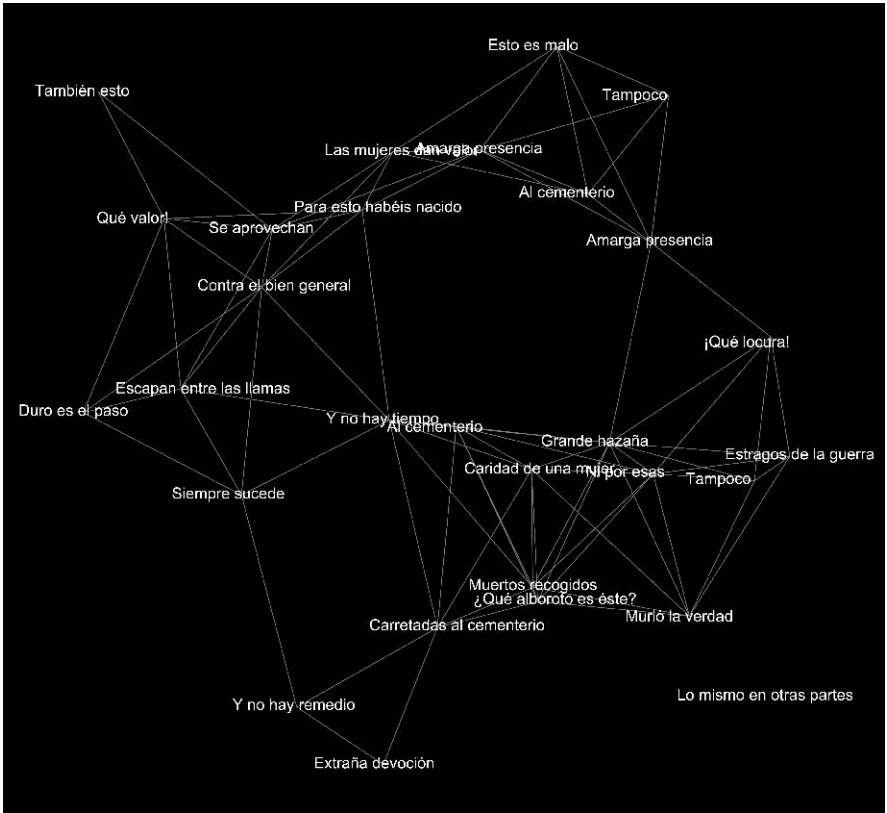
Goya's Imagery, from the series *The Disasters*. 2006/2007. Iván Marino.
(Original images by F. de Goya's *The Disasters of War*, Nos. 1 to 47").

El imaginario de Goya

El díptico propone la quimera de introducirse por un instante en la memoria de Goya. Tomando dos componentes marginales de los grabados (las planchas y las leyendas), el autor invita a los espectadores a desandar las diferentes fases de producción de las aguafuertes. A través de un artilugio intelectual, la pieza recorre en sentido inverso los procesos de materialización de la imagen (de la lámina al sello, del sello al gesto del artista con el punzón....) para adentrarse finalmente en la memoria de Goya, donde cohabitan todas las representaciones mentales de los grabados.

En *El malestar en la cultura*, Freud recurre a la metáfora de una arquitectura imposible para ilustrar la estructura de la vida psíquica: una ciudad ilusoria en la que coexisten todos los estadios sucesivos de su evolución urbanística. En la metrópoli imaginaria de Freud, todavía más radical que las construcciones de Escher y de Piranesi, conviven en el mismo sitio, sin superponerse, las edificaciones del pasado, del presente y del futuro. Inspirada en la metáfora freudiana, esta obra deja de lado la representación descriptiva para articular las imágenes y las leyendas en función de otras leyes compositivas, basadas en principios de condensación, contigüidad, desplazamientos, etc.

Al igual que el resto de las obras que forman esta serie, el trabajo está centrado no tanto en las escenas representadas como en el formato de representación. Pone especial énfasis en las leyes que enlazan las imágenes y las palabras en el plano la pantalla.



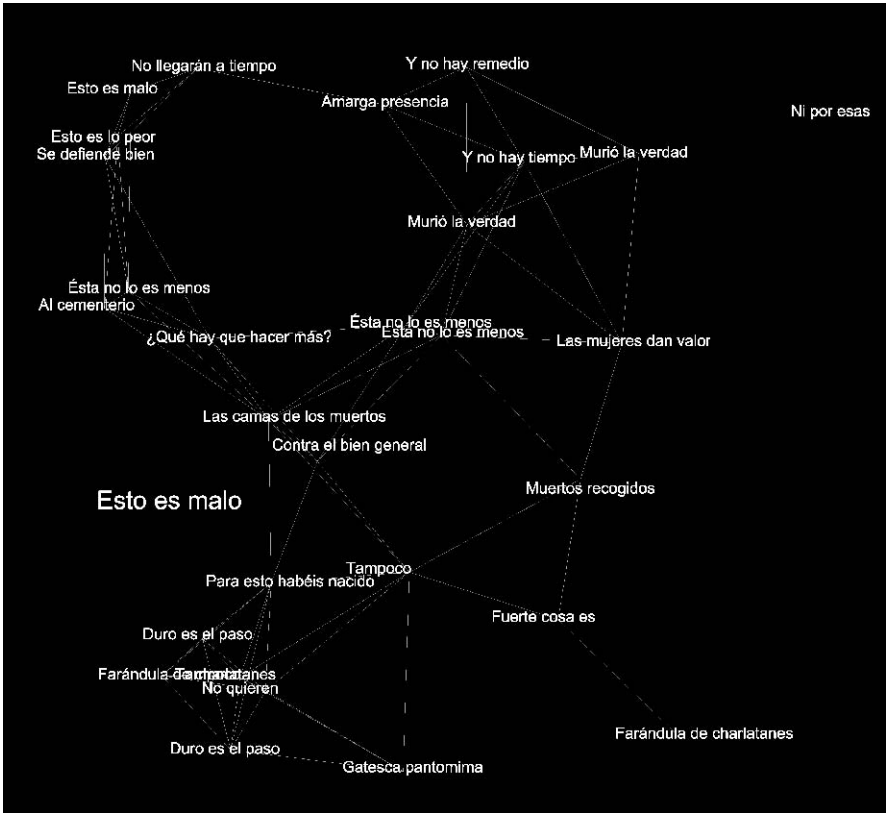
El imaginario de Goya, de la serie *Los desastres*. 2006/2007. Iván Marino.
 (Textos: F. de Goya, leyendas de *Los desastres de la guerra*, nros. 1 al 47).

Goya's Imagery

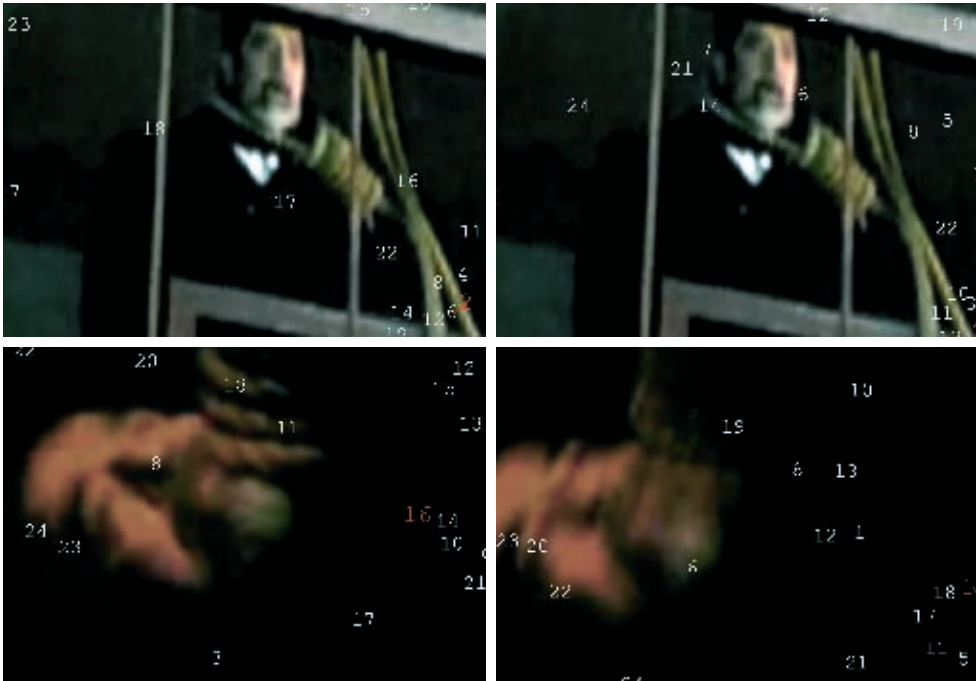
This diptych proposes the chimera of creeping into Goya's memory for one moment. Taking two marginal elements of the etchings, such as the plates and the captions, the author invites the spectators to undo the different phases of the etchings' elaboration. Using an intellectual device, the work invites to reverse the process of materialisation of the image (from the sheet to the plate, from the plate to the artist's gesture with the stylus...) to finally penetrate into Goya's memory, where all the mental representations of the engravings cohabit.

In *Civilisation and its Discontents*, Freud resorts to the metaphor of an impossible architecture in order to illustrate the structure of the psyche: an illusory city where all the successive phases of its evolution coexist. In Freud's imaginary metropolis, even more extreme than those of Escher's and Piranesi's, present, past and future buildings coexist without overlapping. Inspired by the Freudian metaphor, this piece leaves descriptive representation aside, in order to articulate the images and captions according to other compositional laws, based on principles of condensation, metonymy, displacement, etc.

As the other works constituting this series, the piece is centred not so much on the represented scenes but on the format of representation. It specially stresses the laws linking images and words on the plane of the screen.



Goya's Imagery, from the series *The Disasters*. 2006/2007. Iván Marino.
 (Texts by F. de Goya's captions of *The Disasters of War*, Nos. 1 to 47).



Título: *Horca*

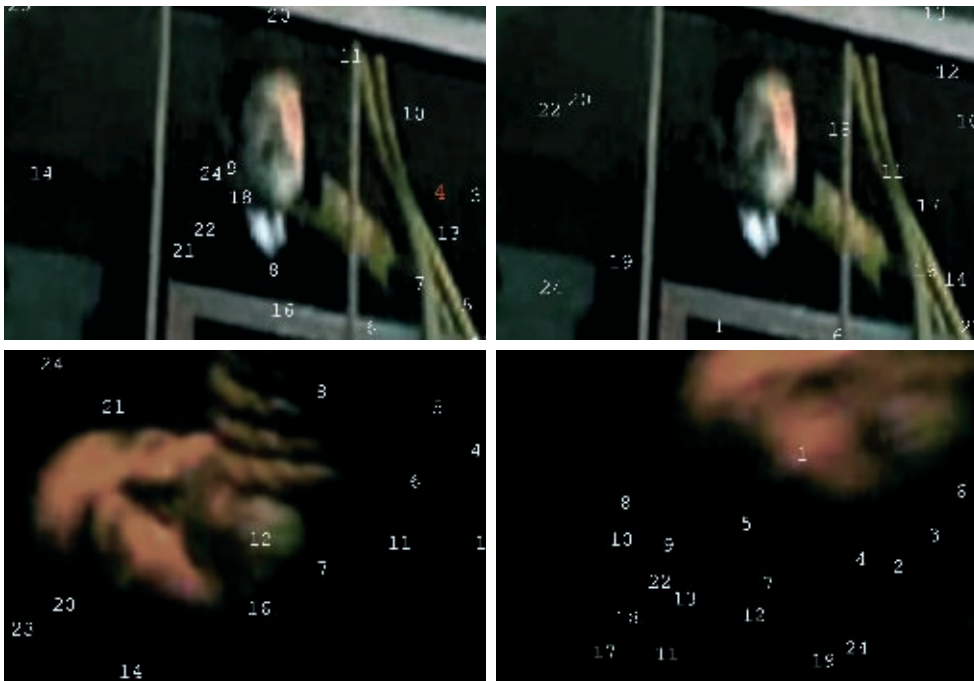
Formato: Instalación audiovisual computarizada

Técnica: Imágenes programadas (OOP)

Equipos: Data-proyector (4500 ANSI-Lumens), pantalla acrílica y ordenador

Horca, de la serie *Los desastres*. 2006/2007. Iván Marino.

© Imagen: registro anónimo difundido en Internet.



Title: *Gallows*

Format: Computerised Audiovisual Installation

Technique: Programmed Images (OOP)

Equipment: Data Projector (4500 ANSI Lumen), acrylic screen and computer

Gallows, from the series *The Disasters*. 2006/2007. Iván Marino.

© Image: anonymous record in the Internet.

Horca

La pieza consiste en un software de visualización de imágenes que fue exclusivamente desarrollado para reproducir una secuencia: la ejecución de un condenado a la horca. El vídeo que motivó el diseño del *media-player* fue registrado por un testigo presencial de los hechos, que capturó subrepticamente las imágenes con su teléfono móvil y las difundió en Internet. El software fue implementado para reproducir un fragmento específico de la escena: la caída libre al vacío y el estrangulamiento del condenado. La acción referida transcurrió en un segundo, que fue traducido por la cámara en veinticinco fotogramas de vídeo. De los veinticinco fotogramas, doce cuadros describen la caída libre al vacío y los otros trece muestran el cuerpo exánime, suspendido de una cuerda enlazada al cuello del recluso.

Como resulta evidente, el tema central de la secuencia es la transición de la vida hacia la muerte. O más exactamente, el tema es la representación de ese movimiento, y el objetivo del software es reflexionar sobre él y su contexto.

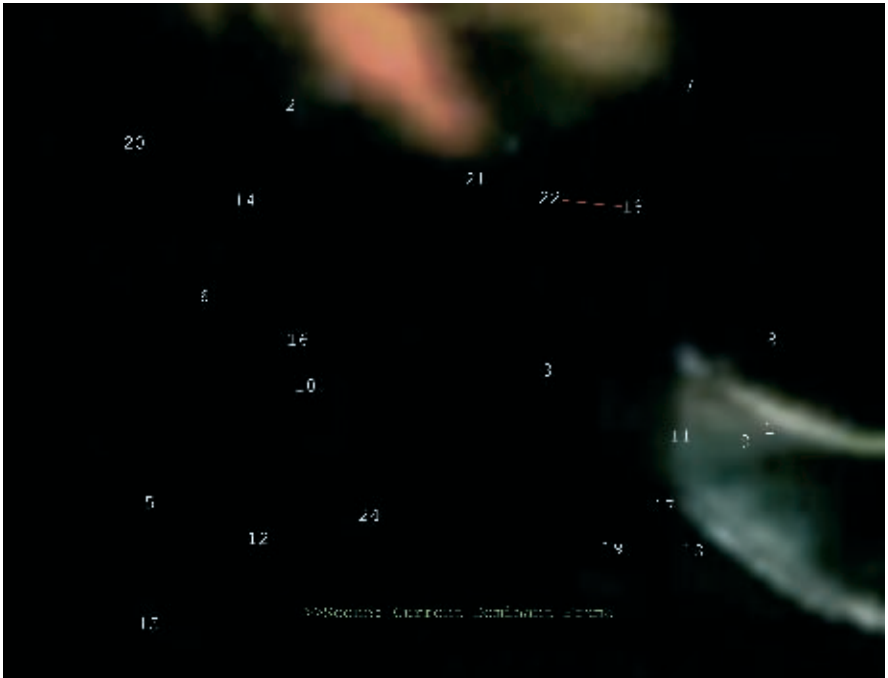


Horca, de la serie *Los desastres*. 2006/2007. Iván Marino.
© Imagen: registro anónimo difundido en Internet.

Gallows

This piece consists of an image-visualisation software that was exclusively designed to reproduce one sequence: the execution of a man sentenced to die in the gallows. The video that inspired the media-player design was recorded by a witness to the event, who sneakily registered the images with his mobile phone and spread them through the Internet. The software was designed to reproduce a specific fragment of the scene: the free fall and consequent strangling of the condemned man. The mentioned scene happened in one second, which was translated by the camera into twenty-five video frames. Out of the twenty-five frames, twelve describe the free fall, and the other thirteen show the dead body, hanging from a rope tied to its neck.

As evident as it is, the main subject of the work is the transition from life to death. Or, more exactly, the subject is the representation of that motion, and the aim of the software is to reflect on it and its context.



Gallows, from the series *The Disasters*. 2006/2007. Iván Marino.
© Image: anonymous record in the Internet.



Título: *El garrote*

Formato: Instalación audiovisual computarizada

Técnica: Imágenes programadas (OOP)

Equipos: Data-proyector (4500 ANSI Lumens), pantalla acrílica y ordenador

El garrote, de la serie *Los desastres*. 2006/2007. Iván Marino.

© Imagen: registro anónimo difundido en Internet. Graffiti en pared (sic): "Nada más honorable que el triunfo de la verdad sobre la mentira".



Title: *The Cudgel*

Format: Computerised Audiovisual Installation

Technique : Programmed Images (OOP)

Equipment: Data projector (4500 ANSI-Lumen), acrylic screen and computer

The Cudgel, from the series *The Disasters*. 2006/2007. Iván Marino.

© Image: anonymous record in the Internet. Graffiti in the wall (sic): "Nothing more honourable than the triumph of truth over falsehood".

El garrote

El trabajo surge de la comparación de dos imágenes producidas en diferentes periodos de la historia: el *Duelo a garrotazos* (1820–1824) perteneciente a las pinturas negras de Goya, y una secuencia de tortura por aporreo recientemente registrada en algún lugar de Medio Oriente (aunque poco importa el sitio: podría haber sido Guantánamo, Sarajevo, París, etc.). La similitud entre las dos representaciones nos obliga a reflexionar sobre el paso del tiempo y las transformaciones de la sociedad. La comparación invita a imaginar, al menos por un instante, que el ser humano se desenvuelve como una maquinaria descompuesta, como un mecanismo inútil que funciona sin un fin determinado. Si este fuese el caso, deberíamos tirar por la borda todas las teorías evolucionistas y aceptar, al menos durante el instante que dure nuestra conjetura, que este artefacto/humano no se dirige a parte alguna sino que simplemente deambula, vaga, merodea (esta sería su función específica: estar). La hipótesis plantea algunos enigmas. Si se trata de una maquinaria descompuesta, ¿cómo operaba antes del desperfecto? Si el mecanismo siempre funcionó mal, tal vez no deberíamos considerarlo como una maquinaria sino sencillamente como un motor, como energía errática. En este caso el disparate sería la regla, y lo sensato la excepción. Solo por azar el motor produciría algo coherente (por ejemplo, el Bien no sería un fin en sí mismo sino algo coyuntural, un producto fortuito de las circunstancias). De todas formas continúa quedando una incógnita sin resolver: ¿de dónde obtuvo el ser humano la idea del Bien?



El garrote, de la serie *Los desastres*. 2006/2007. Iván Marino.

© Imagen: registro anónimo difundido en Internet. Graffiti en pared (sic): "Nada más honorable que el triunfo de la verdad sobre la mentira".

The Cudgel

The work was triggered by a comparison of two images produced in different periods of History: *Duel with Cudgels* (1820–1824), which belongs to Goya's black paintings, and a sequence of torture by battering, recently recorded somewhere in the Middle East (though the place does not matter: it could have been Guantanamo, Sarajevo, Paris, etc.). The resemblance of both images makes us think of time passage and transformations in society. The comparison invites us to imagine, for at least one moment, that the human being acts like a broken machinery, as a useless mechanism working aimlessly. If that was the case, we would have to demolish all the theories of evolution and admit, at least for the instant of our conjecture, that this artefact/human being goes nowhere, but simply wanders, rambles, roams (that would be its specific function: to remain). This hypothesis poses some enigmas. If this is about a spoiled machine, how did the artefact use to work before breaking? If the mechanism has always worked improperly, perhaps we should not consider it as machinery but as an engine, as erratic energy. In this case, nonsense would be the rule, and sensibility would be the exception. The engine would produce something coherent only by chance (for example, the Good would not be an end in itself, but something temporary, a chance product of circumstances). In any case, there is still an impasse to resolve: From where has the human being obtained the idea of the Good?



The Cudgel, from the series *The Disasters*. 2006/2007. Iván Marino.

© Image: anonymous record in the Internet. Graffiti in the wall (sic): "Nothing more honourable than the triumph of truth over falsehood".



Título: *Sangue*

Formato: Instalación audiovisual computarizada

Técnica: Imágenes programadas (OOL)

Equipos: Data-proyector (4000 Ansy Lumen) y ordenador

Sangue, de la serie *Los desastres*. 2006/2007. Iván Marino.

© Imagen: fotogramas de una noticia emitida en la Televisión Española, TVE1.



Title: *Sangue*

Format: Computerised Audiovisual Installation

Technique: Programmed Images (OOL)

Equipment: Data-projector (4000 Ansy Lumen) and computer

Sangue, from the series *The Disasters*. 2006/2007. Iván marino.

© Image: frames of a piece of news broadcast in the Spanish Televisión, TVE1.

Sangre

Durante la guerra de Irak, la Televisión Española emitió una extraña noticia: en pleno desarrollo del conflicto bélico la aviación norteamericana bombardeó impunemente un convoy humanitario. La caravana fue alcanzada por misiles mientras transitaba por una desolada carretera montañosa. Los americanos atribuyeron el desastre a un error de sus pilotos, que creyeron ver fuerzas enemigas donde solo había médicos y heridos. La particularidad de la noticia no radicaba en la crédula explicación del periodista, ni tampoco en la naturaleza del incidente –tristemente convencional en los teatros de operaciones militares–. El rasgo excepcional se encontraba en el sintético vídeo que ilustraba la nota. Las imágenes enseñaban a un pasajero del convoy que llevaba su cámara circunstancialmente encendida en el momento de la explosión. Al estallar la bomba el cameraman perdió el control del aparato. No obstante, la cámara continuó grabando los hechos.

Esta obra rearticula aquellas sintéticas imágenes *sin sujeto* delegando en una interfaz la función de re-presentarlas. El dispositivo interviene azarosamente en dos dimensiones ajenas a la dramaturgia del hecho representado: la organización de las imágenes en el tiempo y en el espacio de visualización (la pantalla) desde una perspectiva maquinal, con abierta referencia a las cronofotografías realizadas con el “fusil fotográfico” de Marey.



Sangre, de la serie *Los desastres*. 2006/2007. Iván Marino.

© Imagen: fotogramas de una noticia emitida en la Televisión Española, TVE1.

Sangue

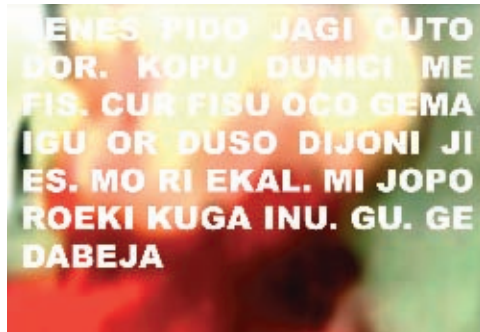
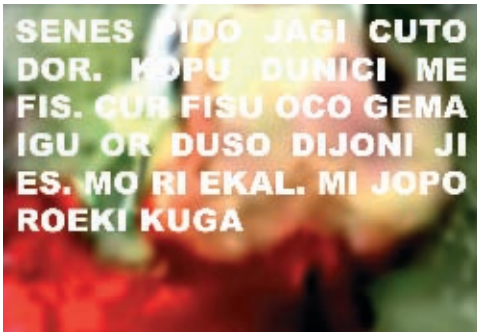
During the war of Iraq, the Spanish official television broadcast a strange piece of news: in the middle of the conflict, the US aviation bombarded with impunity a humanitarian convoy. The truck was hit by the missiles when going through a desolated mountainous road. The disaster was attributed by the Americans to a mistake of their pilots, who believed there were enemy forces instead of doctors and wounded people. The oddity of the piece of news was not rooted at the journalist's naïve explanation, or at the nature of the incident— sadly conventional in military scenes. The exceptional trait was rather in the brief video illustrating the report. The images showed a passenger in the convoy who had circumstantially switched his camera on at the moment of the explosion. When the bomb exploded, the cameraman lost the control of the device. However, the camera continued recording the facts.

This work rearticulates those brief, *subject-less* images, leaving their re-presentation to an interface. The device intervenes in a hazardous manner in two dimensions detached from the dramatic fact represented: it is the organisation of the images in time and space of visualisation (the screen) made by a machine, in an open reference to the chronophotographies made with Marey's "photographic gun".



Sangue, from the series *The Disasters*. 2006/2007. Iván marino.

© Image: frames of a piece of news broadcast in the Spanish Television, TVE1.



Título: *Lingua*

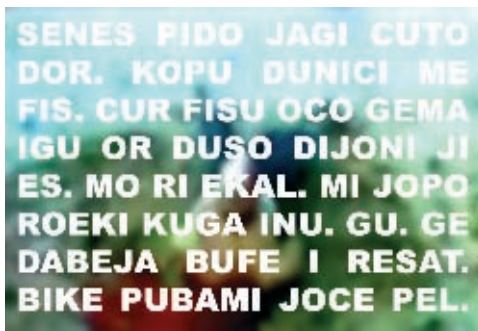
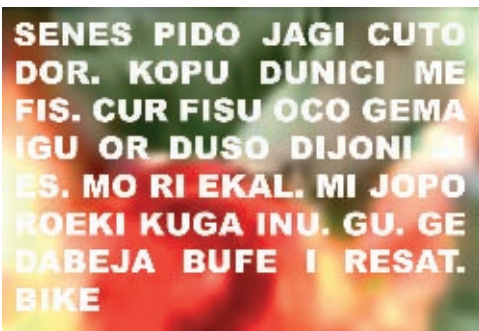
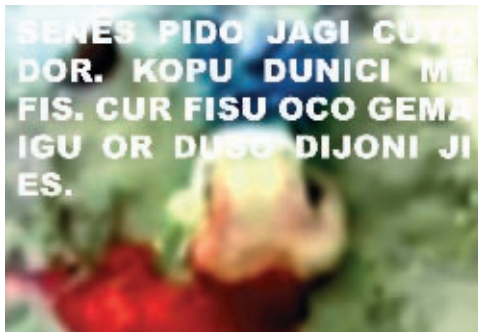
Formato: Instalación audiovisual computarizada

Técnica: Imágenes programadas (OOP)

Equipos: Data-proyector (4500 ANSI-Lumens), pantalla acrílica y ordenador

Lingua, de la serie *Los desastres*. 2006/2007. Iván Marino.

© Imagen: registro anónimo difundido en Internet.



Title: *Lingua*

Format: Computerised Audiovisual Installation

Technique: Programmed Images (OOP)

Equipment: Data-Projector (4500 ANSI Lumens), acrylic screen and computer

Lingua, from the series *The Disasters*. 2006/2007. Iván Marino.

© Image: anonymous record spread in the Internet.

Lingua

La obra intenta representar aquello que ciertos pensadores denominaron “la fórmula de construir teorías”.¹ En su desarrollo, el método de la fórmula aconseja la elección de tres letras: *a*, *b* y *c*. Junto a la primera letra deben posicionarse los argumentos a favor de las presunciones del autor. En la segunda letra tienen que ubicarse los argumentos en su contra. Finalmente en la letra *c* debe explicarse la preeminencia de los argumentos buenos (propios) sobre los malos (ajenos). De esta manera los textos teóricos se transforman en gráficos que evidencian en primer término no un razonamiento lógico sino la voluntad de poder del pensador. “El elemento abstracto ideal, puro, es algunas veces absoluto y, por consiguiente, el elemento más riguroso, que encarna posibilidades más inmediatas y más radicales de odio, de oposición terminante e irreductible, que el comercio social. No cabe extrañarse que lleve a una oposición entre el Tú y el Yo, a una situación verdaderamente extrema, a la del duelo, del combate físico.”²

Las imágenes/texto de esta pieza se encuentran articuladas como un sistema formal. Los teoremas están compuestos por letras del alfabeto 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; 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; 6) El Sistema es inconmensurable: se regenera permanentemente y resulta siempre distinto a sí mismo.

1. Horacio GONZÁLES: Seminario “La ética de la mafia”, años 1989–1991, Facultad de Ciencias Políticas de la UNR (Universidad Nacional de Rosario Argentina).

2. Thomas MANN: *La montaña mágica*. Buenos Aires: Ed. Americana, 1953, p. 324. (El humanista Settembrini esgrime argumentos para justificar su duelo con el nihilista Naphta.)

**SENES PIDO JAGI CUTO
DOR. KOPU DUNICI ME
FIS. CUR FISU OCO GEMA
IGU OR DUSO DIJONI MI
ES. MO RI EKAL. MI JOPO
ROEKI KUGA INU. GU. GE
DABEJA BUFE I RESAT.
BIKE PUBAMI JOCE PEL.
ORO. OBO. SO. PUBAMI
JOCE PEL. ORO. OBO. SO**

Lingua

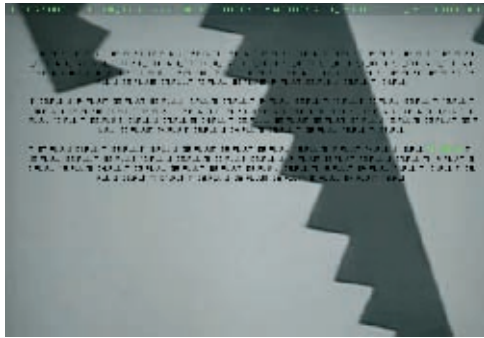
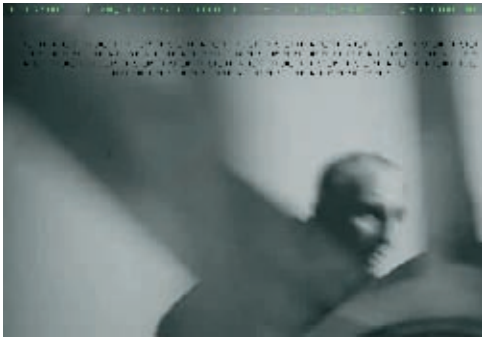
The main idea of this work is to represent what philosophers have called the “theory of construction” formula.¹ This method suggests the choice among three letters: *a*, *b* and *c*. All the arguments in favour of the author’s presumptions are associated to the first letter. Letter *b* covers the arguments against. Finally, letter *c* explains the preeminence of the good arguments over the evil ones (i.e., one’s arguments over someone else’s). This is how the texts turn into graphics that show, above all, not a logical reasoning but the thinker’s will for power. “The abstract, the refined-upon, the ideal, is at the same time the Absolute – it is sternness itself; it contains within it more possibilities of deep and radical hatred, of unconditional and irreconcilable hostility than any relation of social life can. It is of no wonder that this may lead to an opposition between the Self and the Other, a truly extreme situation, that of the duel, the physical combat.”²

The images/texts in this work are articulated as a formal system. The theoremes are composed of letters and images of a murder, both dynamically derived by another formal system (the computer) according to the following rules: 1) Letters can be grouped up to a maximum of six elements; 2) Real sets cannot articulate two vowels or consonants in a row; 3) Each group of letters is followed by a blank space; 4) A fixed duration of video is given to each consonant; 5) Each vowel is paired with a hazardous expansion of frame/space/duration associated with the previous consonant; 6) The system is immeasurable: it is constantly regenerating and is always different from itself.

1. Horacio GONZÁLES: Seminar “Mafia’s Ethics”, years 1989–1991, at UNR’s Political Science Faculty (National University of Rosario Argentina).

2. Thomas MANN: *The Magic Mountain* (Transl. by John E. Woods), Everyman’s Library, 2005. (Humanist Settembrini explains his arguments in order to justify his duel with Nihilist Naphta.)

SENES PIDO JAGI CUTO
DOR. KOPU DUNICI ME
FIS. CUR FISU OCO GEMA
IGU OR DUSO DIJONI JI
ES. MO RI EKAL. MI JOPO
ROEKI KUGA INU. GU. GE
DABEJA BUFE I RESAT.
BIKE PUBAMI JOCE PEL.
ORO. OBO. SO ROBUMA.
EFOCE TAN SUR. SA JETA.



Título: $P_n = n!$

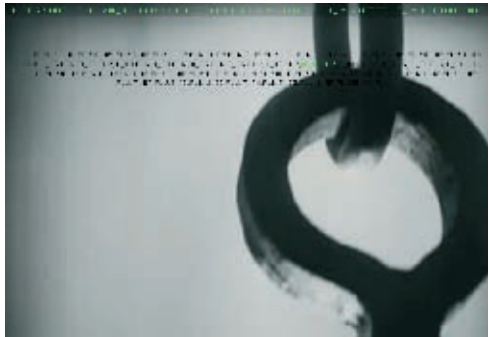
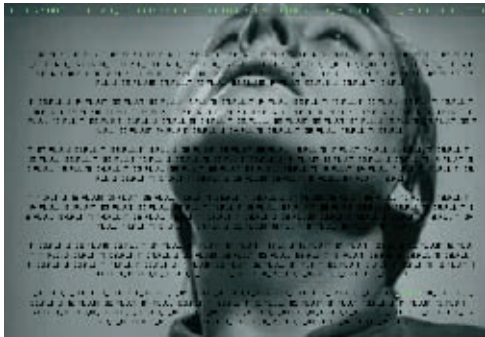
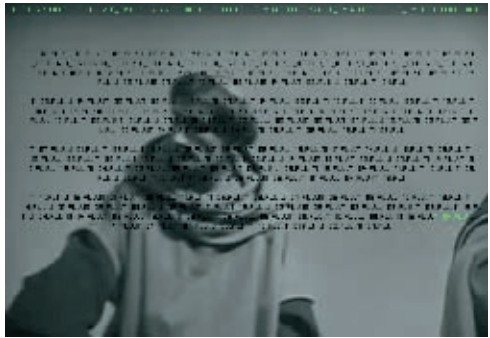
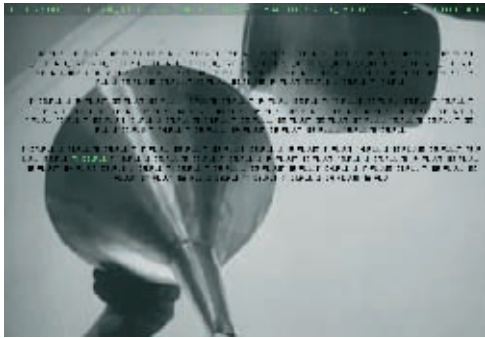
Formato: Instalación audiovisual computarizada

Técnica: Imágenes programadas (OOP)

Equipos: Data-proyector (4500 ANSI Lumens), pantalla acrílica y ordenador

$P_n = n!$, de la serie *Los desastres*. 2006/2007. Iván Marino.

© C. T. Dreyer, fotogramas del filme *La Passion de Jeanne d'Arc*, 1928.



Title: $P_n=n!$

Format: Computerised Audiovisual Installation

Technique: Programmed Images (OOP)

Equipment: Data-Projector (4500 ANSI Lumens), acrylic screen and computer

$P_n = n!$, from the series *The Disasters*. 2006/2007. Iván Marino.

© C. T. Dreyer, frames of the film *The Passion of Joan of Arch*, 1928.

$P_n = n!$

La obra reflexiona sobre la tortura como un programa que es ejecutado sistemáticamente en el curso de la historia, y que se encuentra organizado en tres estamentos principales: el de las víctimas, los victimarios y los testigos. (Si descreemos de la existencia de Dios y concebimos que el hombre es simplemente un producto de su coyuntura, podemos pensar que solo por azar nos encontramos en una u otra categoría.) El *Programa de la tortura* puede definirse, desde el punto de vista lógico, como el primer Software diseñado por el hombre para estudiar la voluntad. El pretencioso objetivo de este Software consistiría en intentar escanear la conciencia, o al menos las capas de la conciencia donde se configura la voluntad política de los individuos. ¿Qué ocurre con ella en determinadas condiciones? ¿Se curva a ciertas intensidades? Torturadores, torturados y testigos son los funcionarios del sistema; los usuarios están en el exterior. Y es a ellos, la periferia del Software, a quienes este presta sus servicios. Recordemos el comentario del Coronel Mathieu para explicar a los periodistas europeos que el método de la tortura había sido tácitamente aceptado por todos los franceses bienpensantes: “¿Debe Francia permanecer en Argelia? Si la respuesta es sí, ustedes deben aceptar lo que ello implica”.¹

Ensayando diferentes formas para plasmar la idea inicial busqué una metáfora que representase el castigo de Sísifo (el retorno de lo indeseado, de lo ominoso que ocurre más allá de nuestra voluntad pero que al mismo tiempo nos tiene como partícipes necesarios). Imaginé una escena que se regeneraba permanentemente, adoptando fisonomías diversas pero conservando siempre su significado original. Comencé a revisar antiguos filmes que trataban el tema, y para mi sorpresa descubrí aquello que buscaba en la secuencia del tormento de *La Pasión de Juana de Arco*.² La escena está narrada predominantemente en planos cercanos. Las imágenes se suceden rítmicamente, guiadas por el tiempo interno de los personajes y desobedeciendo por momentos las clásicas leyes de continuidad (correlación de movimientos, proporciones del cuadro, eje de miradas). Analizando el orden de las imágenes observé que la escena constituye un extraño palíndromo: invirtiendo la posición de los planos la nueva secuencia mantiene el significado inicial. Me propuse entonces fragmentar el acto del tormento en sus 44 tomas centrales (divididas en tres subconjuntos que respetan la estructura dramática de la secuencia original: testigos-víctima-torturador/máquina) y rearticularlas a través de una fórmula matemática: $P_n = n!$

Por lo cual el número de permutaciones resulta de la multiplicación factorial de la totalidad de tomas: $44 \times 43 \times 42 \times 41 \times 40 \dots$ ³ En los comienzos del cálculo se supera el millón de variantes. De esta manera la secuencia evoluciona sin pausa, en ordenación formal, agotando lentamente todos los ordenamientos posibles de las tomas, es decir, todas las formas posibles del tormento.

1. Escena de la película de Gillo Pontecorvo, *La Batalla de Argelia*, 1966 (ref. time 01 h 31 mins)

2. C. T. Dreyer, *La Passion de Jeanne d'Arc*, 1928.

$P_n = n!$

This work is a reflection upon torture as a software which is systematically executed by History's course of events. This software is basically structured on three main areas: victims, victimizers and witnesses. (If we stopped believing in the existence of God and started thinking that men are simply a result of their circumstances, we would then conclude that chance wanted us to play one role or another.) The software of torture may be defined, from the point of view of Logics, as the first software that humanity designed in order to analyse will. The pretentious aim of this software would be scanning consciousness or at least the layers of consciousness where the individual's political will is configured. What happens with it in certain conditions? Does it surrender at different intensities? The torturers, the tortured and the witnesses are operators of the software, whereas users are outside. And it is at them, the periphery of the software, at whom the software is aimed. Let us recall Colonel Mathieu's comment when explaining to European journalists that the method of torture had been tacitly accepted by all the well-intentioned French people: "Must France remain in Algiers? If the answer is yes, then you have to accept what that implies."¹

Rehearsing different ways of embodying the initial idea, I searched for a metaphor that could represent Sisyphus' punishment (the return of something unwanted, of an ominous life happening no matter our will, yet having us as necessary participants). I imagined a scene that would constantly regenerate itself, though always keeping its original meaning. I started reviewing different films dealing with the subject and, much to my surprise, I discovered what I was looking for in the sequence of the torment in *The Passion of Joan of Arc*.² The scene is predominantly narrated by means of close-ups. Images rhythmically succeed one another, guided by the characters' internal timing and sometimes not meeting the classical laws of continuity (movement correlation, frame proportions, gaze alignment). After analysing the order of the images, I realised that the sequence constituted a strange palindrome: by reversing the positions of the takes, the new sequence still kept its original meaning. Therefore, I set forth to fragment the scene of the torment in its 44 central takes (divided in three subsets respecting the dramatic structure of the original sequence: witnesses-victim-torturer/machine) and to rearticulate them through a mathematical formula: $P_n = n!$

By which the number of permutations is the result of the factorial multiplication of all its takes: $44 \times 43 \times 42 \times 41 \times 40 \dots$ ³ At the start of the calculus, there are more than a million variants. Hence, the sequence evolves relentlessly, within a formal order, slowly exhausting all the possible orders of the takes, that is to say, all the possible ways of the torment.

1. Scene from Pontecorvo's *The Battle of Algiers*, 1966 (time ref. 01 h. 31 mins.)

2. C. T. Dreyer, *La Passion de Jeanne d'Arc*, 1928.


```

Hilosvar grosorHilo:Number = 1; // grosor hilosvar
colorHilo:Number = 0x000000; //color hilosvar
alfaHilo:Number = 6; //transparencia
hilos//variables de posicionamiento y tamañovar
firstClipX:Number; //Min x_ primer punto-
mcvarlastClipX:Number; // Max x_ último punto-mcvar
YPosDefault:Number; // y_ por defaultvar
firstClipY:Number; // Min y_ primer puntovar
lastClipY:Number ; // Max y_ último
punto//YPosDefault = 350; // y_ por
default//variables físicasvar gravedad:Number;
//gravedad 0 > 0.5var friccion:Number
; //fricciónvar k:Number ; //Constantevar L:Number;
// 0 > 10function getSet(){ //variables de
posicionamiento y tamañofirstClipX = num(60,300);
//Min x_ primer punto-mclastClipX = num(300,900);
// Max x_ último punto-mcfirstClipY = num(60,500);
// Min y_ primer puntolastClipY = num(60,500); //
Max y_ último puntoClips[ pal.length-1] ._x =
lastClipX; // distancia X entre mc0 y
mc1Clips[ pal.length-1] ._y = lastClipY;Clips[ 0] ._x =
firstClipX;Clips[ 0] ._y = firstClipY;gravedad =
Math.random(); //gravedad 0 > 0.5friccion =
1.000000E-001; //Math.random(); //1.000000E-001; // 0
> 0.5kArray = [ 0.001, 0.02, 0.03, 0.009, 0.1,
0.0099, 0.02, 0.1, -0.00001, 0, 0.002, 0.05]; k =
kArray[ random(kArray.length)]; //5.000000E-001; //
0.3 > 0.8if(k > 0.5) k = 0.5;L = random(9); // 0 >
10_root.info_txt.htmlText = "K: " + k + "<br>grav:
"+gravedad+"<BR>friccion: "
+friccion+"<br>L:"+L;} //end SetgetSet(); //creacion
de MC para Hilos_root.createEmptyMovieClip("hilo",
1000000); //trazar los hilos entre bolitas-
mchiloConstructor = function (letr:Array){
//resetear hilos r = letr.length; hilo.clear();
//propiedades de la línea: tamaño, color,

```

Iván Marino: El mundo y el muro

Rodrigo Alonso

*Entre el hombre y el amor, hay la mujer
entre el hombre y la mujer, hay un mundo
entre el hombre y el mundo, hay un muro.*

Antoine Tудal. París en el año 2000.

Cuando Jacques Lacan toma los versos de Antoine Tудal por primera vez,¹ lo hace para señalar la barrera que separa al ser humano de lo real. Esa barrera –el muro del poema– es el lenguaje, y por extensión el universo simbólico que impide todo contacto con lo que se encuentra más allá de él. Ante el muro, el existente sólo puede constatar una imposibilidad; la fatuidad de toda aprehensión, todo conocimiento de lo que no pertenece al campo lingüístico en el que permanece y permanecerá atrapado.

Sin embargo, Lacan retoma la cita en otro contexto,² esta vez, con un sentido diferente. Aquí sostiene que, a pesar de los impedimentos, el lenguaje es el único medio que nos permite alguna cercanía a lo real. El lenguaje es una herramienta de aproximación, el puente entre dos entidades incompatibles pero próximas, la posibilidad de un vínculo. Esa posibilidad es la clave de su potencia creadora y expresiva, de su capacidad de decir y de animar el pensamiento.

La obra de Iván Marino existe entre ese mundo y ese muro. Su formación en el campo del cine documental le ha enseñado a ver y a explorar diferentes aproximaciones a la realidad, pero su conciencia del muro lo ha llevado con frecuencia a desconfiar de su propia mirada, o por lo menos, a no dar por sentada su espontaneidad. Sus vídeos eliden la observación distanciada y supuestamente no intrusa. En cambio, atentan contra las convenciones del lenguaje cinematográfico haciendo alusiones permanentes al dispositivo desde donde se construye la imagen, desnudando al *voyeur* que pretende ocultarse tras el aparato. La mediación lingüística se hace más evidente en sus últimas obras digitales, donde el algoritmo funciona *literalmente* como una muralla para la visión.

El hecho de ser hijo de padres psicoanalistas y haber nacido en “el país del psicoanálisis” es sin dudas un referente anecdótico –o quizás no–. Uno se siente tentado a realizar ese tipo de constataciones, pero la obra de Marino es mucho más compleja y en absoluto ilustrativa. Observando detenidamente su producción, vemos

más bien un interés especial por indagar las formas en que los lenguajes artísticos son capaces de dar cuenta de una cierta realidad que se torna inaprensible; un interés nada menor en un artista que trabaja con imágenes que todavía consideramos *documentos*.

La mirada como forma de la violencia

Desde sus primeras incursiones en la producción audiovisual, Iván Marino hace manifiesto el carácter *descarnado* de la mirada. La presenta como un instrumento de inspección, crudo, frío y por momentos sádico. La cámara penetra allí donde no debería, en la más nuda intimidad o en el frágil dominio de los indefensos. Su persistencia puede ser insoportable. En la prolongación temporal, pierde toda voluntad descriptiva para transformarse en un escalpelo que abre y expone a su objeto con una precisión quirúrgica.

Al artista le gusta detenerse en los detalles aparentemente nimios, en los pequeños gestos, en ciertas zonas donde el acontecimiento retratado naufraga en una geografía de rasgos y expresiones mudas. Exalta los silencios, los tiempos muertos, el talante de cada postura y el devenir de cada movimiento. Muchas veces recurre al *ralenti*, otorgando un particular espesor a las acciones más simples. Trabaja con minuciosidad, es extremadamente paciente; cada producción es el resultado de años de revisar las mismas imágenes, volver sobre los mismos temas, repensar los mismos problemas.

Paralelamente a esta aproximación inquisidora, Marino desenmascara la mirada como instrumento de poder. Pone en evidencia la desigualdad entre el que la construye y el que se ve sumido en ella, entre el que representa y el que es representado. Esa desigualdad adquiere, por momentos, rasgos desproporcionados. La mirada se vuelve una violencia que se ejerce sobre los cuerpos, los espacios y las situaciones, una presión que examina pero al mismo tiempo somete, un mecanismo de un biopoder que se inmiscuye hasta en el más ínfimo de los rincones de la realidad.

Un día Bravo (1987/2004) es, probablemente, la pieza que mejor encarna este doble estatuto de la mirada. En ella, el artista persigue con su cámara a dos ancianos que no pueden defenderse de la intromisión. La violencia se hace patente no sólo en la exhibición de los abuelos, a pesar de su reiterada negativa, sino también en la forma en que la cámara va penetrando en los espacios donde estos pretenden refugiarse, forzando puertas o colándose por las ventanas.

La violencia no es sólo física, sino ante todo moral. Pero el artista se hace cargo de ella, apareciendo con frecuencia como el autor de los ataques. Sus ojos se intercalan entre las imágenes, a la manera de un *Leitmotiv* que recuerda con insistencia el extremo poder de la mirada. En este sentido, asume el lugar que los medios eluden permanentemente cuando muestran calamidades y miserias como si ellos fueran por completo ajenos al espectáculo que exhiben.

La crudeza de las situaciones y la desigualdad de poder se refuerzan debido a la condición de los sujetos retratados. Estos suelen ser personas debilitadas, que padecen trastornos físicos o psicológicos, internos de instituciones médicas, reclusos, desahuciados. Son, por lo general, individuos que están bajo examen y vigilancia constante, que viven en ambientes controlados, que son objetos de observación permanente, que se ubican en el centro de las prácticas disciplinarias de las que hablaba Foucault.

Sin embargo, y paradójicamente, estas personas conservan un poder que nosotros hemos perdido, o que quizás nunca tuvimos, o que aún no alcanzamos: el poder de no devolver la mirada, de no sucumbir a sus exigencias. Marino demuestra una fascinación especial por esa indiferencia. Sus planos prolongados, sus acercamientos hasta límites que en otros contextos podrían resultar exasperantes, la serenidad con que ausculta a sus modelos, lo ponen de manifiesto. Por eso, hasta en el acto de voyeurismo más acabado se percibe una empatía del autor hacia los protagonistas de sus obras que deconstruye la violencia del mirar hasta hacerla estallar en la impasibilidad de los rostros ausentes. Una pieza como *Über die Kolonie* (1997) exhibe, en su mayor expresión poética, esa extraña contradicción entre examinación intrusa e identificación emocional con los observados.

La dislocación simbólica

A lo largo de toda su obra, Iván Marino ha sentido una atracción especial por los trastornos mentales y de comportamiento. Esa afinidad no responde a un interés estrictamente documental ni antropológico. Más bien, se encadena con exploraciones específicas de su propia producción, con la voluntad de poner de manifiesto formas alternativas de percibir y experimentar el mundo.

La esquizofrenia, la paranoia, o la exigencia de tener que vivir la cotidianidad desde

posiciones limitadas o restringidas aparecen como modelos. En *In Death's Dream Kingdom* (2002), por ejemplo, asistimos a un universo fundado sobre estos parámetros, un universo donde los protagonistas (personas internadas en una residencia neuropsiquiátrica) tienen su entorno de imágenes, gestos y voces tan suyos que logran desconfigurarlo por completo. El artista aporta sus propias intervenciones: pequeñas repeticiones, encuadres forzados, manipulaciones de sonido, ritmo y color. El resultado se aproxima agudamente al reino onírico nombrado en el título, aunque ese entorno oscuro y enigmático no es ni más ni menos que un mojón de realidad fenomenal.

La distorsión de las convenciones simbólicas que nos permiten referirnos al mundo como una unidad produce una multiplicación y un extrañamiento de eso que alguna vez consideramos realidad. Los enfermos mentales la *conocen*, y el artista los sigue en su intento por fracturar la mirada documental, que en su pretensión de descripción y objetividad sólo reproduce una factualidad completamente convencional.

La dislocación simbólica llama la atención sobre la arbitrariedad de los lenguajes con los que nos movemos a la hora de percibir, conocer, pensar, expresar. Este hecho implica al arte, pero también a la ciencia, la filosofía y a toda representación, discurso o vínculo de carácter social. Esa arbitrariedad no es inocente: Michel Foucault ha demostrado su utilización por parte de los diferentes poderes en las prácticas políticas, culturales y sociales a lo largo de la historia. Y uno de sus campos de estudio fue, coincidentemente, el de los enfermos mentales.³

De las imágenes políticas a las políticas de la representación

Sin embargo, aunque la obra de Iván Marino está atravesada por un interés sociopolítico muy claro, sus preocupaciones apuntan más bien a las políticas de la representación. Como artista que reflexiona a cada paso sobre su propio hacer, no ha podido dejar de preguntarse en qué medida su producción artística asume un compromiso implícito en cualquier acto de representación, para bien o mal.

Esta conciencia ha derivado en un conjunto de estrategias tendentes, por un lado, a relativizar el lugar de la autoría, o evidenciarlo como el espacio de una construcción discursiva basada en reglas, lenguajes, estructuras y formas de pensar ejecutados desde un posicionamiento específico. Por otro, a hacer cada vez más opaco al medio, llamando la atención sobre su intermediación en la elaboración de imágenes y sonidos,

enunciados y campos semánticos. Por otro, a utilizar métodos de extrañamiento –en el sentido *brechtiano* del término–⁴ con el fin de favorecer una distancia crítica, no sólo de cara a los referentes de su trabajo sino principalmente en relación con su propia producción audiovisual. Y finalmente, a meditar sobre la circulación de las imágenes, sobre lo que se muestra y lo que se da a ver, sobre lo que se puede o debe mostrar, sobre lo que aparece o desaparece para siempre en el universo de lo visible.

Luego de una primera incursión en el arte para la web con *Madremuerta* (1999), Marino redobra la apuesta con la versión para Internet de su pieza *In Death's Dream Kingdom* (2002–2003). En esta ocasión, utiliza la innovadora tecnología del *streaming video* para insertar en el sitio fragmentos audiovisuales interactivos que pueden ser ordenados y manipulados por el usuario. Así comienza a ceder el control de su obra, dejando en manos de los eventuales visitantes la disposición narrativa de los registros documentales. Si bien los interactores no pueden cambiar los segmentos audiovisuales, la posibilidad de conjugarlos en formas libres otorga un alto grado de indeterminación al relato que cada uno de ellos observa. De esta forma, es el usuario quien se enfrenta ahora a la manipulación de la realidad a la que cada uno de estos fragmentos remite, en él recae el dilema ético que durante años correspondió al productor documental.

En el manejo y reacomodación de las imágenes, el interactor no sólo accede a las decisiones conceptuales del artista sino también a sus procedimientos formales. Puede experimentar con la construcción de una narrativa, la asociación de trozos audiovisuales, la selección o rechazo de las partes, la coherencia o la arbitrariedad del conjunto. En el hacer descubre una nueva aproximación al relato videográfico, un acercamiento desde el punto de vista del productor, con sus dificultades, sus decisiones y sus cuotas de micropoder.

Opacidad y distanciamiento

La versión web de *In Death's Dream Kingdom* no sólo permite una aproximación creativa a su referente; propone también una inmersión en la lógica estructural de las narrativas audiovisuales y de la propia Internet. El medio adquiere cierta opacidad, ya no desaparece detrás de las imágenes que vehicula. En el uso de los menús, los desplazamientos y los hipervínculos, el usuario opera sobre herramientas que lo alertan sobre el funcionamiento del medio y las formas en que este construye relato y sentido.

Esta manifestación del medio y de los agentes de composición produce un efecto de distanciamiento del material audiovisual. Este ya no se manifiesta como un mero repertorio de registros y documentos, sino como el componente primario para un proceso de manipulación. El referente deja de “hablar por sí mismo”. En su lugar, cobran preeminencia las *formas* de hacerlo hablar, que ahora están en manos del usuario. Si este lo permite, la pieza lo llevará a reflexionar sobre la construcción de la realidad y el carácter determinante de los medios que operan sobre ella; sobre la fragilidad del conocimiento basado en la traducción medial y la dificultad de aprehender cualquier fenómeno en toda su complejidad.

Lev Manovich se refiere a este particular funcionamiento de la narrativa digital que alterna entre momentos de ilusión y momentos de control, entre la pregnancia del referente y la visibilidad de los medios. En los vídeo juegos, las ediciones en DVD, los programas de televisión y el cine interactivo, sostiene el teórico ruso, “se obliga al sujeto a oscilar entre los roles de espectador y de usuario, a pasar de la percepción a la acción, a seguir la historia y participar de manera activa en ella. [...] la pantalla está todo el tiempo alternando entre las dimensiones de representación y control. Lo que en un momento dado era un universo de ficción se vuelve luego un conjunto de botones que piden acción”.⁵

Si bien la pieza de Marino comparte este tipo de funcionamiento, se diferencia en algo sustancial: no persigue el entretenimiento. No hay un orden del relato por reconstruir, como sí lo hay en el cine interactivo o en los vídeo juegos.

Los fragmentos documentales son ante todo *materia prima* que el usuario debe elaborar. De este no se espera únicamente una operación sino un verdadero *trabajo*, formal e intelectual.

Mediación y muro

En los años recientes, la obra de Iván Marino toma un nuevo rumbo. Adentrándose en el medio digital, comienza a realizar una serie de producciones donde el ordenador desplaza tanto al autor como al usuario de la construcción narrativa. Mediante la utilización de algoritmos autogenerativos, el artista diseña vídeos que evolucionan visualmente según una lógica propia, un plan matemático que, paradójicamente, da vida a relatos de imponente intensidad.

Siguiendo con su preocupación por develar el medio, el autor lleva el cálculo algorítmico al primer plano, poniendo en evidencia a cada instante cómo se va construyendo la pieza. Los datos desenmascaran el diseño y la lógica formal que determinan el rigor del enunciado visual que se despliega en la pantalla. La operación no persigue únicamente un extrañamiento del flujo audiovisual o la toma de conciencia sobre la formación narrativa y la manipulación de los registros. También posee connotaciones conceptuales específicas.

P_{n=n!} (2006) está basada en un re-montaje programado y continuo de la secuencia del tormento de *La pasión de Juana de Arco* (1928) de Carl Theodor Dreyer. Marino dividió dicha secuencia en sus tomas, y aplicó una fórmula combinatoria que va agotando todos los ordenamientos posibles. El número de cada toma proyectada aparece sobre la pantalla, ocupando un lugar en un creciente listado de permutaciones. De esta forma, asistimos simultáneamente a la tortura y a su construcción visual.

El artista otorga un sentido singular a esta forma de ejecución del programa. Lo compara con el "aparato de la historia", que ha transformado al tormento en un procedimiento habitual y repetitivo. En sus propias palabras: "La obra invita a reflexionar sobre la tortura como un programa que es ejecutado sistemáticamente por el aparato de la historia, y que se encuentra estructurado básicamente sobre tres funciones: víctimas, victimarios y cómplices en diferentes grados. [...] Torturadores, torturados y testigos presenciales son funcionarios del programa. Los usuarios están en el exterior: es a la periferia del sistema operativo a quien el programa presta sus servicios".⁶

La acumulación de las permutaciones actúa como el muro de Tudal, interponiéndose entre el espectador y las imágenes que configuran el mundo audiovisual. En ese muro, visualización del programa y de sus interminables operaciones matemáticas, se cifra la clave política de la pieza y su reflexión sobre la tortura como instrumento *programado* de la historia. Allí, también, se manifiesta el lenguaje –en este caso informático– como edificador de acontecimiento y realidad. Los espectadores han sido desplazados a la categoría de *voyeurs* de un tormento interminable, un tormento creado para ellos como los que los medios a diario elaboran para saciar las ansias de espectáculo.

Mostrar, ocultar, dar a ver

El conjunto de obras que componen la serie de *Los desastres* se centra en la producción de visualidad. En cada una, un programa determina lo que se muestra y lo que se oculta, lo que se puede o no se puede ver. Cada decisión del sistema, no importa cuán impersonal o aparentemente desinteresada sea, incide de manera singular en la posibilidad de acceder al hecho que las imágenes representan y, por lo tanto, actúan sobre la producción de conocimiento y la construcción de realidad que ellas posibilitan.

La dialéctica visible/invisible constituye uno de los tópicos del pensamiento del filósofo argelino Jacques Rancière. En su libro *Le partage du sensible. Esthétique et politique*, el pensador postula el fundamento estético de la política, sosteniendo que ésta se caracteriza por delinear regímenes de visibilidad y decibilidad. En sus propias palabras, “es una delimitación de tiempos y espacios, de lo visible y lo invisible, de la palabra y el ruido, lo que define, a la vez, el lugar y el dilema de la política como forma de experiencia”.⁷

Representar es una de las formas del “dar a ver”. A lo largo de la historia, los artistas han asumido el compromiso político de configurar el campo de lo visible desde sus propias determinaciones y las de su época. En la serie de *Los desastres*, Marino parece decirnos que algo ha cambiado, o mejor, que en esa conformación de la visualidad existen hoy otros agentes a los que debemos prestar particular atención.

En *La pregunta por la técnica*,⁸ Martin Heidegger ya había planteado la injerencia de la tecnología en la construcción de una imagen del mundo. Según el filósofo, a través de aquella el hombre se apropia de la naturaleza como imagen para poder ejercer de mejor manera su dominio. Pero en el pensamiento heideggeriano, el hombre era todavía el productor y gestor de las imágenes, controlaba su circulación y articulación discursiva, administraba su sentido.

En *Sangre* (2006), Iván Marino utiliza un registro documental originado en un confuso episodio durante la guerra de Irak. Una cámara circunstancialmente encendida, capta el momento en que la aviación norteamericana bombardea (supongamos que por error) una delegación humanitaria. El aparato sin operario actúa como testigo impávido del acontecimiento, hasta que una gota de sangre que

se deposita sobre el lente lo pone en evidencia. El artista toma el registro y lo somete a un algoritmo que lo articula secuencialmente, creando una narrativa aleatoria *sin sujeto*. El fragmento audiovisual, no obstante, no ha perdido nada de su carga dramática ni de su carácter documental.

De esta forma, Marino nos enfrenta a un mundo de imágenes ausentes pero significativas, un espacio donde los aparatos han relevado al sujeto de la tarea de construir sentido. Un ámbito donde la capacidad de dar a ver, otrora potestad de los individuos, se ha escapado de sus manos, donde las políticas de la representación son definidas por máquinas liberadas a la construcción indiferente de lo real.

Sin embargo, en *Sangue* todavía persiste el muro. En la medida en que seamos capaces de comprender, o por lo menos de *presenciar críticamente*, la lógica de la máquina, quizás subsista la probabilidad de conservar alguna facultad sobre el sentido.

Si esto fuera posible, la obra de Iván Marino parece señalarnos un eventual camino.

1. Jacques LACAN: "Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis", Jacques LACAN: *Escritos 1*. México: Siglo XXI, 1980 (1971).
2. Jacques LACAN: *El saber del psicoanalista: charlas de Jacques Lacan en Ste. Anne*. Buenos Aires: ENAPSI, 1972.
3. Michel FOUCAULT: *Historia de la locura en la época clásica*. México: Fondo de cultura económica, 1991 (1967).
4. Bertolt BRECHT: *Escritos sobre el teatro*. Barcelona: Alba, 2004.
5. Lev MANOVICH: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós, Buenos Aires, 2006, p. 272–73.
6. Iván MARINO: "P_n=n!", en *Iván Marino. Videoinstalaciones*. Bilbao: Galería VanGuardia, 2007.
7. Jacques RANCIERE: *Le partage du sensible. Esthétique et politique*. París: La Fabrique, 2000 [la traducción es mía].
8. Martin HEIDEGGER: "La pregunta por la técnica", en Martin HEIDEGGER: *Conferencias y artículos*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1994.

Rodrigo Alonso

Licenciado en Artes de la Universidad de Buenos Aires (Argentina), especializado en arte contemporáneo y nuevos medios (*new media*). Profesor de la Universidad de Tres de

Febrero, la Universidad del Salvador y el Instituto Universitario Nacional del Arte, (Buenos Aires, Argentina). Profesor y miembro del Comité Asesor del Máster en Comisariado y Prácticas Culturales en Arte y Nuevos Medios, Media Centre d'Art i Disseny (MECAD) (Barcelona, España). Profesor invitado en importantes universidades, congresos y foros internacionales en América Latina y Europa.

Escritor, crítico y colaborador en libros, revistas de arte y catálogos. Colaborador regular de *Arte al Día*, *Ámbito Financiero* y *art.es* (España). Entre sus libros se incluyen: *Muntadas. Con/Textos* (2002), *Ansia y Devoción* (2003), *Jaime Davidovich. Video Works. 1970–2000* (2004) e *Inter/activos. Espacio, información, conectividad* (2006). En la actualidad, trabaja en un libro de fotografía: *No sabe/No contesta. Prácticas fotográficas contemporáneas desde América Latina* (2007).

Curador de exposiciones de arte contemporáneo en los espacios más importantes de Argentina y Latinoamérica, y en prestigiosas instituciones europeas. Sus exposiciones más recientes son: *Nuestra Hospitalidad* (Espai d'Art Contemporani, Castelló, 2007) y *Resplandores. Poéticas analógicas y digitales* (Centro Cultural Recoleta, Buenos Aires, 2007, junto a Graciela Taquini). Actualmente vive y trabaja en Buenos Aires y Barcelona.

Iván Marino: The World and The Wall

Rodrigo Alonso

*Between man and love there is a woman,
Between man and woman there is a world,
Between man and the world there is a wall.*
Antoine Tudal. Paris, in the year 2000.

When Jacques Lacan first cited these lines from Antoine Tudal,¹ his purpose was to underline the barrier separating the human being from the real. That barrier –the wall in the poem– is language, and more broadly, the symbolic universe preventing contact with anything beyond it. Faced to the wall, the being can only confirm something impossible; the fatuity of any kind of grasp, of any knowledge that does not belong to the linguistic field in which it remains and will remain trapped.

However, Lacan cites these lines afterwards, in another context,² and this time with a different sense. In this case, he states that despite the obstacles, language is the only means allowing for an approach to the real. Language is a tool of approximation, the bridge between two incompatible entities that are close to each other, the possibility of a link. That possibility is the key of its creative and expressive power, its capacity to bring thought to life and word it.

Iván Marino's work is between that world and that wall. His experience in the realm of documentary cinema has taught him to observe and explore different approaches to reality, but his conscience of the wall has frequently led him to distrust his own gaze, or at least, not to give its spontaneity for granted. His videos dispose of the detached and supposedly non-intrusive observation. But they go against cinema language conventions by making constant allusions to the device where the image is produced, revealing the *voyeur* who intends to hide behind the machine. Linguistic mediation becomes more evident in his last digital works, where the algorithm *literally* functions as an obstacle for vision.

The fact of having been born in "the country of psychoanalysis" to psychoanalyst parents is no doubt an anecdotic referent –or maybe not. One is tempted to do this kind of statement, but Iván Marino's work is a lot more complex and not illustrative at all. By closely observing his production, one can

see a kind of special interest in examining the ways that artistic languages are able to account for a kind of reality that becomes inapprehensible; which is not a minor interest in an artist who works with images still considered as *documents*.

The Gaze as a Kind of Violence

Ever since his first steps into audiovisual production, Iván Marino has shown the *cruel* side of the gaze. He presents it as a tool for inspection which is rough, cold and sadist at times. The camera breaks into places where it should not, into the most denuded intimacy or in the frail domain of the defenceless. His persistence may become unbearable. As time goes past, he loses any will to describe and becomes a scalpel that tears its object apart and exposes it with surgical precision.

The artist likes studying apparently insignificant details, gestures, certain areas where the portrayed event is blurred in a geography of traits and mute expressions. He stresses silences, dead times, the nature of each pose and the unfolding of each movement. He frequently resorts to slow motion, bestowing the simplest actions with a particular soupiness. He works painstakingly; he is extremely patient: each production is the result of years of revision of the same images, of tackling the same issues and rethinking the same problems.

In parallel with this inquisitive approach, Marino unmasks the gaze as an instrument of power. He evidences the inequality between those who build it and those who are submitted to it, those who represent and the represented. At times, that inequality acquires disproportionate dimensions. The gaze becomes a kind of violence exerted on the bodies, the spaces and the situations; a kind of pressure which examines but submits at the same time, a mechanism of a kind of biopower that meddles with the most concealed corners of reality.

Un día Bravo [A Bravo Day] is probably the piece of work that best represents this dual nature of the gaze. In it, the artist chases two elderly persons who cannot defend themselves from the intrusion. Violence is self-evident not only in the exhibition of the elderly –despite their refusal– but also in the way the camera penetrates every single space where they intend to find refuge, by forcing doors or leaning out of the windows.

Violence is not only of a physical kind, but also –and above all– of a moral kind. But the artist takes the responsibility for it, by frequently appearing as the author of the attacks. His eyes are blended in the images, as a leitmotiv that persistently recalls the extreme power of the gaze. In this sense, he assumes a role which is constantly avoided by the media when they show calamities and miseries as if they were completely alien to the spectacle they are exhibiting.

The harshness of the situations and the inequality of power are strengthened by the condition of the portrayed subjects. These are usually weak people, who suffer from physical or mental disorders, patients in sanatoriums, confined, excluded people. They are, by and large, persons under constant examination and surveillance, who live in controlled spaces, who are subject to permanent observation, who may be placed at the core of the disciplinary practices described by Foucault.

However, and paradoxically, these people have preserved a kind of power that we have lost, or that we have never had, or that we have not attained yet: the power of not returning the gaze, of not yielding to its demands. Marino shows a special fascination for this indifference. And this can be seen in his protracted shots, his close-ups till limits that in other contexts would result exasperating, his serenity when he peruses his models. That is why, even in the most accomplished act of voyeurism one can perceive a kind of empathy of the author toward the characters of his works that deconstructs the violence of the gaze till making it explode against the impassibility of those absent faces. As an example, *Über die Kolonie* (1997) shows, in its greatest poetic expression, that strange contradiction between intruding examination and emotional identification with the observed.

The Symbolic Dislocation

All along his works, Iván Marino has felt a special attraction toward mental and behavioural disorders. This affinity is not marked by a strictly documental or anthropological interest. It is rather related to specific explorations of his own production, with a will to evidence alternative ways of perceiving and experiencing the world.

Schizophrenia, paranoia or the imperative of day-to-day life in limited or restricted conditions appear as models. For example, in *In Death's Dream Kingdom* (2002) we are witnesses to a universe founded on these parameters, a universe where characters (interns in a neuropsychiatric unit) fill their surrounding space with gestures and voices so inherently theirs that they finally distort it completely. The artist also intervenes by means of slight repetitions, induced shots, and manipulations of sound, rhythm and colour. The result is an acute approximation to the *dream kingdom* named in the title, though that obscure and enigmatic background is nothing but a splash of phenomenal reality.

The distortion of symbolic conventions allows us to make reference to the world as a unity that produces a multiplication and a feeling of strangeness towards what used to be considered as reality. Unsound people *know* it, and the artist follows them in an attempt to break the documentary gaze, which only represents conventional facts under the pretension of being descriptive and objective.

The symbolic dislocation calls our attention to the arbitrariness of those languages at the moment of perceiving, learning, thinking or expressing. This fact implies art, but it also implies science, philosophy and any kind of representation, discourse or link of a social nature. That arbitrariness is not innocent: Michel Foucault has proved its utilisation by different political, social and cultural powers throughout History. And one of his fields of research was, by coincidence, that of mentally deranged people.³

From Political Images to the Politics of Representation

Notwithstanding, although Iván Marino's work is marked by a very clear socio-political interest, his inclinations rather tend to the politics of representation. As an artist who reflects at every instant upon his own doings, he could not help wondering to which extent his artistic production assumes an implicit commitment in any act of representation, for good or for evil.

This awareness has derived in a series of strategies tending to, first of all, treat as relative the place of the authorship, or to evidence it as the space for a discursive construction based on rules, languages, structures and ways of thinking

executed from a specific positioning. Secondly, to increase the medium's opacity, by calling our attention upon its intermediation in the elaboration of images and sounds, enouncements and semantic fields. Also, to use means of alienation –in the Brechtian sense of the term–⁴ with the purpose of favouring a critic detachment, not only as regards the referents of his work but also –and especially– regarding his own audiovisual production. And last, but not least, to meditate about the circulation of images, about what is shown and what is let to be seen, about what may or must be shown, about what appears or disappears forever in the universe of the visible.

After his first incursion in web art with *Madremuerta* (1999), Marino doubles his bet with a web version of his piece *In Death's Dream Kingdom* (2002–2003). In this occasion, he uses the innovative technology of streaming media in order to place in the site several audiovisual interactive fragments which can be ordered and manipulated by the user. This is how he starts to abdicate the control of the piece, leaving to the possible visitors the task to rearrange the narration of the documented registers. Although the interactors cannot change the audiovisual fragments, the possibility to combine them freely gives a high degree of uncertainty to the account that each person observes. Consequently, it is the user who now encounters the manipulation of the reality to which each fragment refers; the ethical dilemma attached to the documentary producers now falls on the spectator.

By managing and rearranging the images, the interactor not only has access to the conceptual decisions of the artist, but also to their formal processes. One can experience with the construction of a narration, the association of audiovisual fragments, the selection or rejection of some portions, the coherence or arbitrariness of the whole. By doing this, a new approach to the videographic account is discovered, an approach from the producer's standpoint, with the difficulties, the decisions and its share of micro-power.

Opacity and Detachment

The web version of *In Death's Dream Kingdom* not only allows for a creative approach to its referent, but it also proposes an immersion in the structural logics

of audiovisual narrations and of the internet itself. The medium has now acquired certain opacity; it no longer disappears behind the images it is steering. By moving around or using the menus and hyperlinks, the user operates with tools that evidence the functioning of the medium and the way in which it builds narrations and senses.

This appearance of the medium and the agents of composition produce an effect of detachment from the audiovisual material. It no longer appears as a mere repertory of records and documents, but as the original component for a manipulation process. The referent stops "speaking of itself". In exchange, it is the ways of making it speak that takes on value, being now in the hands of the user. If he allows it, the piece will lead him to ponder on the construction of reality and how determining are the media operating on it; on the frailness of the knowledge based on media relay and the difficulty to grasp any phenomenon in its entire complexity.

Lev Manovich refers to this particular functioning of digital narration, that alternates moments of illusion and moments of control, absorption of the referent of visibility of the media. Regarding videogames, DVD editions, television programmes and interactive cinema, the Russian theorist states: "The subject is forced to oscillate between the roles of viewer and user, shifting between perceiving and acting, between following the story and actively participating in it [...] the screen keeps alternates between the dimensions of representation and control. What at one moment was a fictional universe becomes a set of buttons which demand action."⁵

Although Iván Marino's work shares the same kind of function, it defers in a substantial part: it does not seek entertainment. There is not an order of narration to be constructed, as there exists in interactive cinema or in videogames. Documentary fragments are above all the *primary matter* that the user must elaborate. He is expected to do not only an operation, but also a true *work*, both formal and intellectual.

Mediation and Wall

In recent years, Iván Marino's work has taken a new direction. While deepening in the digital medium, he started to produce a series of works where the computer bypasses both the author and the spectator in the narrative construction. By means

of auto-generative algorithms, the artist designs videos which visually unfold under their own logics, a mathematical plan which, paradoxically, brings life to accounts of imposing intensity.

Following his concern about revealing the medium, the artist takes the algorithmic calculation to the forefront, evidencing at each moment how the piece is being constructed. The formulae unmask the design and the formal logic which determines the rigour of the visual enunciation deployed on-screen. The proceeding not only seeks an interruption of the audiovisual flow or the awareness of narrative formation and manipulation of records. It also entails specific conceptual connotations.

$P_{n=n!}$ (2006) is based on a programmed and continuous re-editing of the torment sequence in Carl Theodor Dreyer's *The Passion of Joan of Arc* (1928). Marino divided the mentioned sequence into its takes, and applied a combinatory formula which gradually exhausts all possible orders. The number of the takes projected appears on screen, occupying a place in an increasing list of permutations. Consequently, we witness both the torture and its visual construction simultaneously.

The artist gives a singular sense to the way this programme is executed. He compares it with "History's apparatus", which has transformed the torment into a habitual and repetitive habit. In his own words: "The work invites to reflect on torture as a programme systematically executed by History's apparatus, and which is basically structured upon three functions: victims, victimisers and accomplices in different degrees. [...] The torturers, the tortured and the witnesses are functionaries of the programme. Users are outside, and the programme works for the periphery of the operative system."⁶

The accumulation of the permutations resembles Tidal's wall, in between the spectator and the images comprising the audiovisual world. In that wall, the visualisation of the programme and its endless mathematical operations, resides the political key of the work and its reflection on torture as a *programmed* instrument of History. It is also there that (computer) language appears as the constructor of event and reality. The spectators have been displaced to the degree of voyeurs of and endless torment, created for them just as those elaborated daily by the media in order to calm the hungriness for show.

Showing, Hiding, Letting See

The set of works comprising the series *The Disasters* focuses on the production of visibility. A programme determines, in each of them, what will be shown and what will be concealed, what may or may not be seen. Each decision of the programme, no matter how impersonal or apparently disinterested it may be, influences in a particular way the possibility to have access to the fact represented by images, and therefore, they act in the realm of knowledge production and the construction of reality made possible by them.

The dialectics visible/invisible constitutes one of the topics in the thought of the Algerian philosopher Jacques Rancière. In his book *The Politics of Aesthetics: The Distribution of the Sensible*, he postulates the aesthetic basis of politics, arguing that it is characterised for marking regimes of what can be seen and what can be said. In his own words, "It is a delimitation of spaces and times, of the visible and the invisible, of speech and noise, that simultaneously determines the place and the stakes of politics as a form of experience."⁷

Representing something is one of the ways of "letting see". Artists throughout History have assumed the political commitment of building the domain of the visible from their own determinations and those of their times. In the series *The Disasters*, Marino is seemingly telling us that something has changed, or still better, that nowadays there exist other agents in that configuration of visibility, to which we must pay heed.

In *The Question Concerning Technology*,⁸ Martin Heidegger had already posed the influence of technology in the construction of an imagery of the world. According to the philosopher, man uses technology to own nature as an image in order to dominate it more thoroughly. However, in Heidegger's thought, man was still the producer and manager of the images, he controlled their circulation and discursive articulation, he managed their meaning.

In *Sangue* (2006) Iván Marino uses a documental record originated in a confusing episode during the War of Iraq. A camera unintentionally seizes the moment when the US aviation bombs (let us suppose by mistake) a humanitarian delegation. The released device becomes a fearless witness to the event, till a drop of blood hitting its lens puts it in evidence. The artist selects this record and

submits it to an algorithm that disarticulates its sequences, creating a hazardous, *subject-less* narration. Notwithstanding, the audiovisual fragment loses nothing of its dramatic load, nor of its documental nature.

By doing this, Marino faces us against a world of absent but meaningful images, a space where the apparatus have released the subject from the task of constructing meaning. A domain where the capacity of letting see, belonging in the past to the individuals, has escaped from their reach, where the politics of representation are defined by machines which are set free to a different construction of the real.

However, the wall still persists in *Sanguie*. As long as we are able to understand, or at least to observe the logic of the machine *with a critical mind*, the probability of preserving some kind of authority on the meaning may still subsist.

In the case this was possible, Iván Marino's work seems to be signalling a possible way.

1. Jacques LACAN: "The Function and Field of Speech and Language in Psychoanalysis" (transl. by Alan Sheridan) in *Écrits: A Selection*, New York: W.W. Norton & Co., 1977 [version used by the translator].
2. Jacques LACAN: *El saber del psicoanalista. Charlas de Jacques Lacan en Ste. Anne* [The Knowledge of Psychoanalists. Conferences in Ste. Anne]. Buenos Aires: ENAPSI, 1972.
3. Michel FOUCAULT: *Historia de la locura en la época clásica* [History of Madness]. Mexico: Fondo de cultura económica, 1991 (1967).
4. Bertolt BRECHT: *Escritos sobre el teatro* [Brecht on Theatre]. Barcelona: Alba, 2004.
5. Lev MANOVICH: *The Language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press, 2001 [version used by the translator].
6. Iván MARINO: "P_n=n!", en *Iván Marino. Videoinstalaciones*. Bilbao: Galería VanGuardia, 2007.
7. Jacques RANCIERE: *The Politics of Aesthetics : The Distribution of the Sensible* (transl. by Gabriel Rockhill). London: Continuum, 2004 [version used by the translator].
8. Martin HEIDEGGER: "La pregunta por la técnica" [The Question about Technology] in Martin HEIDEGGER: *Conferencias y artículos*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1994.

Rodrigo Alonso

BA in Arts from the University of Buenos Aires (Argentina), specialized in contemporary art and new media. He is a teacher at the University Tres de Febrero, University of Salvador and the Instituto Universitario Nacional del Arte (Buenos Aires, Argentina). He teaches and is part of the advisors committee in the Master in Curatorship and Cultural Practices in Art and New Media, Media Centre d'Art I Disseny (MECAD) (Barcelona, Spain). He has been invited as a teacher in important universities, conferences and international forums both in Latin America and in Europe.

He is a writer, critic and collaborator in books, art magazines and catalogues. He regularly collaborates for *Arte al Día*, *Ámbito Financiero*, and *art.es* magazines (Spain). He wrote, among other books: *Muntadas. Con/Textos* (2002), *Ansia y Devoción* (2003), *Jaime Davidovich. Video Works. 1970–2000* (2004) and *Inter/activos. Espacio, información, conectividad* (2006). He is currently working on a book on photography: *No sabe/No contesta. Prácticas fotográficas contemporáneas desde América Latina* (2007). He works as a curator for contemporary art exhibitions in the most important institutions in Argentina and Latin America, as well as in prestigious European institutions. His latest exhibitions are: *Nuestra Hospitalidad* (Espai d'Art Contemporani, Castelló, 2007) and *Resplandores. Poéticas analógicas y digitales* (Recoleta Cultural Centre, Buenos Aires, 2007, together with Graciela Taquini). He lives and works in Buenos Aires and Barcelona.

Encuentros con la no ficción: arte y política

Oscar Campo

Introducción

Durante la presente década ha retornado la Política con mayúscula ante los nuevos problemas planteados en el mundo tras el 11 de Septiembre. Durante la década de los noventa primaron nociones como pluralismo, multiculturalismo, fragmentación, hibridez, tanto en las ciencias sociales y las humanidades como en el discurso filosófico del arte, los textos de los curadores y el lenguaje de los artistas. Pese al incremento de las acciones de guerra a finales de la década del noventa en mi país (Colombia) con su rastro terrible de entorno físico aniquilado, el pensamiento sobre lo político era mediado académicamente por los textos sobre la postmodernidad, los pequeños relatos de los estudios culturales, las aporías de la teoría postcolonial, la ciudad, las nuevas subjetividades, las violencias, los nuevos grupos y tribus, el multiculturalismo, las hibridaciones culturales... Pero tras la avalancha conservadora –y en ocasiones de tintes fascistas– desplegada globalmente en esta década, no solamente en el terreno de lo ideológico, sino también en una lógica subterránea que une lo económico con lo político y lo militar, ha surgido el desafío de una apertura al mundo que permita comprender las nuevas situaciones y los campos de fuerza que hoy aparecen tanto a escala mundial como en los pequeños fragmentos, y sus vínculos subterráneos con la totalidad. Y es en este terreno donde quiero mirar las obras producidas por dos artistas suramericanos que han tenido participación en ámbitos internacionales del arte durante el año 2007. Me refiero a las obras *Proyecto para un memorial* del colombiano Oscar Muñoz y *Los desastres* del argentino Iván Marino.

Sobre arte y política

*El actual retorno de la política es parte del eterno retorno de la misma.*¹

Hubo un momento en el que las tres grandes regiones de lo cognitivo, la ética, la política y la estética se encontraban entremezcladas. “El arte no estaba tan marcadamente separado de la dimensión ético-política, sino que era uno de sus medios principales”.² Posteriormente, estas grandes áreas de la vida histórica se desacoplaron. El conocimiento se liberó de las constricciones teológicas y de los imperativos del aparato eclesiástico. El arte dejó de estar al servicio del poder político

y religioso y se independizó de lo cognitivo, lo ético y lo político, pero lo hizo, paradójicamente, convirtiéndose en mercancía, en artículo de consumo que lo liberaba de sus anteriores funciones sociales. El arte se constituyó en un dominio aislado, o por lo menos fue la intención inicial desde el Romanticismo hasta el Modernismo. Pero tal autonomía se vio de nuevo sobrepasada a raíz del giro dado en la discusión estética durante los siglos XIX y XX, pues con ésta surgió una nueva interrelación de los discursos ético, político y cognitivo, en un intento de conectar el arte con la praxis social. Giro que se dio a la izquierda y a la derecha del espectro político.

El fascismo, acusaba Benjamin, significó la estetización de la política, el consumo mortal del credo “hágase el arte, perezca el mundo” del arte por el arte. La moralidad y la política devinieron, en cuestión de estilo, placer o intuición. De otro lado, la vanguardia revolucionaria trató de ligar el arte al proyecto de emancipación a través de la revolución política, ya sea planteando una forma de arte que no era arte, o profundizando la autonomía del arte hasta un punto en que se convirtiera en la expresión de una promesa política no cumplida. Pero la vanguardia fracasó, en un primer momento, aplastada por el estalinismo y el fascismo; y después, al integrar sus obras a la sociedad de consumo.

Si bien las experiencias de las vanguardias predominaron en pequeños enclaves que no agotaban el terreno de la producción cultural y artística, sus posturas y evoluciones fueron hegemónicas hasta los primeros años de la posguerra, cuando las artes, así como los discursos empleados tradicionalmente en el terreno cultural, sufrieron una implosión propia, causada por la conversión gradual del arte moderno en mercancía, en formas petrificadas que se integraban en los circuitos del capital, así como por la derrota política de la generación radical de finales de los años sesenta. Una forma de estetización de la política y de la cultura diferente a la del fascismo “vino a saturar toda la cultura del capital tardío con su fetichismo del estilo y la superficie, su culto del hedonismo y la técnica, su reificación del significante y el desplazamiento del sentido discursivo con éxtasis repentinos”.³ Paralelamente, lo económico penetraba hasta la médula misma de lo cultural, encadenándolo a los imperativos del beneficio. “Habíamos entrado, así se nos decía, en la era del Postmodernismo”.

La mercancía es promiscua y polimorfa y supone la ruina de toda identidad distintiva. La reducción del arte a pura mercancía le permitió integrar el llamado arte

culto con el arte popular, lo conservador con lo progresista, lo nuevo con lo antiguo.

Pero hoy, a comienzos del siglo XXI, el terreno estético de nuevo es “el lugar donde se produce una batalla que antaño hacía referencia a las promesas de la emancipación y a las ilusiones y desilusiones de la historia”.⁴

Vivimos en un mundo globalizado que afina sus posiciones en momentos en que se combate en Irak, en Afganistán o en Colombia; en momentos en que reconocemos encontrarnos en un estado permanente de guerra civil imperial.

Proyecto para un memorial de Oscar Muñoz

La mayor parte de la información sobre la guerra en Colombia ha sido mediatizada por el melodrama en noticieros y programas periodísticos, o el oportunismo folletinesco amarillista ante temas desgarradores, en una crisis como la actual, en la cual la insurgencia armada, los paramilitares de extrema derecha y el ejército libran una guerra sangrienta, que nos hace recordar los peores años de la Guerra Fría.

Una gran parte de los trabajos en la esfera de la cultura se ha hecho en Colombia bajo la obsesión que provocan los trastornos dolorosos y violentos, que han ido dejando una gran estela de víctimas y victimarios. Se han abordado estas realidades con posturas políticas en las que puede verse toda una gama que va desde el activismo revolucionario a otro humanitarista y salvífico al rescate piadoso de las víctimas, pasando por las exploraciones académicas apoyadas desde metodologías etnográficas y la “vulgata” de los llamados estudios culturales, en los que se valoran las pequeñas historias, las vivencias personales y las posiciones de los personajes ante los grandes conflictos.

Queda por realizar una investigación que indague sobre las posturas ideológicas, éticas y estéticas que están en la argumentación y en los tratamientos de los trabajos realizados en la esfera cultural colombiana durante la presente década.

La mayoría de los trabajos que abordan, directa o indirectamente, el conflicto colombiano actual, hacen un alegato pacifista o denuncian la “violencia” en Colombia. Sin embargo es posible detectar en ellos la polarización creciente y las diversas posiciones políticas y de clase que están presentes en el conflicto, pese a que se tiende a evitar una inclinación retórica con propósitos abiertamente didácticos o persuasivos. A diferencia de los años setenta, cuando las obras de carácter político

giraban fundamentalmente en torno al proselitismo de las izquierdas, creo que existen hoy nuevos sesgos que tienen que ver tanto con las procedencias de financiación, como con las múltiples opciones políticas en juego y con las expectativas de los públicos dentro y fuera del país con respecto al conflicto bélico colombiano.⁵

Por lo general se emplean dispositivos tendenciosos, que apelan al ejemplo siguiendo varios modelos esquemáticos. Encontramos la “estructura de confrontación”,⁶ en la que se muestra a un héroe o un grupo contra su adversario, o la “estructura de aprendizaje”, en la que un individuo o un grupo pasa de la ignorancia al conocimiento y de la pasividad a la acción. Desde esta perspectiva es posible la defensa neoconservadora de los valores tradicionales y la creciente militarización o los valores que se han esgrimido desde el bando contrario para eliminar a los enemigos de clase. Esto representa una corrupción cultural, tremendamente funcional porque es reduccionista. Hal Foster señala: “En las formas más simples de la crítica ideológica lo verdadero disipa lo falso como la ciencia disipa la ideología. Confiado en el conocimiento, el crítico ideológico opera por desenmascaramiento. Esta operación puede ser acusatoria, e incluso punitiva, pues ve el mundo en términos de errores que se han de corregir. De modo que puede ser dogmática e incluso ortodoxa”.

“El cinismo mayor lo presentan los noticieros en los que los “violentos” de todos los bandos son presentados como mercancías de consumo para generar *rating* y hacer propaganda política e ideológica”.⁷

Frente a los callejones sin salida de lo didáctico-melodramático, algunos escépticos se proponen ir en una vía distinta al señalamiento dogmático o al consenso cínico, y hacen apuestas por la deconstrucción de los valores ideológicos enfrentados o sus representaciones. Son propuestas reflexivas en las que se cuestiona la carga ideológica que está contenida en la misma forma de los discursos hegemónicos o en la ideología profesional de quienes los elaboran, o se intenta producir distanciamientos y comentarios donde priman la ironía, la parodia y la sátira.

Colocados también en la vía de este escepticismo, encontramos hoy trabajos en los que se asume una pose de indiferencia y desafección, desafiando al cinismo o al compromiso con un imbecilismo, autismo o infantilismo simulados.

Otra variante del escepticismo es la búsqueda más allá de los discursos dominantes, cuestionándolos a través del tratamiento de lo abyecto, ya sea

sublimándolo o desentrañando todo lo perturbador que hay en lo obsceno o lo pornográfico. Se muestran los desastres de la confrontación y se re-significan para producir una crítica o un espectáculo abismal. Por lo general son obras de artistas plásticos y realizadores que desean ir más allá, rompiendo los diques de la sublimación a través de la mirada fascinada de imágenes terribles u obscenas. En ambos casos hay una insatisfacción por las visiones convencionales de la realidad o por el tipo de textos que se realizan sobre ella, tratando de confrontar estas visiones y estos textos con imágenes perturbadoras que plantean un retorno a lo real o a la referencialidad como trauma. Sin embargo, habría que pensar en los alcances de estas críticas, en momentos en que lo fragmentado, lo caótico, lo desastroso, ha sido integrado en la información noticiosa e incluso en los reportajes *Discovery* como lo noticiable, lo siniestro que nutre el “mercado del dolor”. En este contexto de representaciones en torno a la guerra, es posible deducir una derrota de los discursos estéticos. Y creo que es en esta conjetura donde es valiosa la obra de Oscar Muñoz, como una reflexión en torno a la representación y sus alcances.

“Proyecto para un memorial es una serie de cinco videos sincronizados, proyectados o instalados literalmente en un espacio a manera de galería de retratos, donde una mano se desplaza desordenadamente por cada uno de ellos, haciendo un retrato distinto en cada pantalla. Mientras la mano pinta un retrato, con agua sobre una losa al sol, las otras imágenes se evaporan inexorablemente, en un trabajo tan infructuoso como interminable. El *loop* repite la acción indefinidamente. La obra hace especial énfasis en la ausencia, el vacío, la disolución: en los procesos de recuerdo y de desmemoria, en la posibilidad de fijar las imágenes, de fijarlas y hacerlas imperecederas”.⁸

Este trabajo nos recuerda las reflexiones de Kierkegaard en torno a la imposibilidad de comprender la realidad por la angustiada separación de sujeto y objeto, la imposibilidad de la comunicación directa y el deber del autor de practicar una ignorancia socrática que debe comunicar al lector –espectador– como condición previa al despliegue de su obra. Pero más allá de un compromiso religioso o metafísico, veo una serie de cuestionamientos a la representación en un mal tiempo, una forma encubierta de ponerse en el punto de vista del autor y del espectador para deconstruirlos desde dentro. No obstante, este punto de vista sobre una mano que

dibuja plantea también una relación especial con aquello que es dibujado. Gran parte de los últimos trabajos de Oscar Muñoz recoge material fotográfico realizado por otros –fotógrafos callejeros, imágenes de periódicos amarillistas– para transfigurarlos, sacarlos del espacio en el que ha sido inscrita la imagen –el periódico, la fotografía abandonada–, y ofrecerlos como una experiencia estética. Se trata de moldear esos elementos que provienen de lo real para extraer de ellos su realidad, su verdad, que no están por fuera del dispositivo sino que se encuentran dentro del mismo. En este trabajo es la mano misma del autor la que dibuja esos rostros que provienen de la fotografía. Pero va más allá de un juego vanguardista porque también va más allá de la descontextualización.

De manera interminable y repetitiva se proyectan imágenes de gentes oscuras, no solamente no famosas, sino invisibles, cuya memoria ha sido olvidada. Estos rostros vuelven a ocupar la mirada en esta instalación (y también en otras obras del autor), como rostros que regresan y desaparecen para después volver a regresar, con la fuerza de una obsesión, como si la distancia entre el hecho y la representación clamara por ser investigada, por que se descubra su verdad. En un documental que hice sobre Oscar Muñoz en el año 1992, comentaba la extrañeza que le producían las noticias policiales, en las que el asesinado está en el piso, fundiéndose con el suelo, y el fotógrafo se coloca justo encima de su rostro para hacer un retrato. Recuerdo esos rostros en esta obra de Oscar Muñoz, rostros fotografiados al borde de la tumba, que asocio con los de tantos otros asesinados en estos años terribles. Muertos anónimos callejeros, cadáveres que hoy vuelven a aparecer en las tumbas recién descubiertas en el proceso de verdad y reparación de víctimas del paramilitarismo: un macabro ejercicio de biopolítica del gobierno colombiano actual, en el que los genocidas reciben atenuación de sus penas carcelarias a cambio de revelar los lugares en los que están los sepulcros de aquellos cuerpos-mercancía. Veo también los rostros de los masacrados por la guerrilla, de los cientos de secuestrados que son también una mercancía atroz que nos hace volver nuestro rostro de espectadores, injustamente avergonzados de un sueño de emancipación colectiva. Rostros, también, de gente de la calle, populacho anónimo que asocio con los miles que se amontonan en las fronteras, buscando un lugar en los países desarrollados y que el gobierno colombiano actual, en un ejercicio de cinismo, convierte también en mercancía, al utilizarlos como argumento

para obtener favores a cambio de mantenerlos confinados en un territorio que se está convirtiendo en un inmenso ghetto. Rostros fotografiados y dibujados que se convierten en signos de interrogación, que sobrepasan el comentario anodino del testimonio, para mostrar una laguna, un lugar oscuro entre apariciones y desapariciones y formularse preguntas que van más allá de la ética y de la política, o más exactamente, sobre las ruinas de una ética y política actuales marcadas por el cinismo.

Proyecto para un memorial no es solamente una obra autorreflexiva. Va de lo personal biográfico a la referencialidad; reflexiona sobre la reflexión y representa la representación.

Los desastres de Iván Marino

El acto demencial del 11 de Septiembre en Nueva York significó la apertura de un abismo a los pies de Occidente. En el estado de guerra permanente de la llamada guerra contra el terrorismo, se ha creado un estado de suspensión de la moral. En él los Estados Unidos pueden juzgar a cualquier otro como "fuera de la ley", simplemente por no cumplir con su interpretación cultural o etnocéntrica de la ley, pues es el imperio norteamericano quien define lo que es un terrorista y quién legaliza su ejecución.

"Nuestros propios actos de violencia no reciben una cobertura gráfica por parte del periodismo, por lo que siguen considerándose actos justificados en nombre de la autodefensa, pero por una causa noble, esto es, desterrar el terrorismo.

En un momento, durante la guerra de Afganistán, se denunció que la Alianza del Norte podría haber masacrado un pueblo entero. ¿Esto iba a ser investigado y, de confirmarse, a ser juzgado como un crimen de guerra? Cuando en una nota periodística aparece un niño que está sangrando o un cuerpo sin vida sobre el suelo afgano, no se lo presenta como parte del horror de la guerra, sino sólo al servicio de una crítica de la capacidad militar para apuntar correctamente".⁹

Hoy contemplamos horrorizados y "en directo" el arrasamiento de Irak y de Afganistán, al mismo tiempo que una radicalización de los discursos, los abiertamente reaccionarios, las mezclas de pastiche y *kitsch* oscurantistas y despolitizadores que hablan en nombre de la paz pero que son una disimulada coartada para la agresión, los panfletos que invitan a la acción.

Pero ante todo, estamos presenciando globalmente un consenso ideológico brutal en los medios, sobre quién es humano y quién no, sobre qué vidas cuentan como vidas y qué muertes merecen o no un duelo.

“La primacía absoluta del modelo norteamericano desmiente la sensación de pluralismo, multiculturalismo, hibridez, fragmentación cultural, etcétera”¹ de la cultura postmoderna y parece que entramos en una época en la que los grandes discursos reprimidos retornan vociferantes. En este contexto, es curiosa la alternativa por la que ha optado Iván Marino en sus últimos trabajos.

El artista nos arroja sobre el fascinante espectáculo periodístico de la muerte en momentos en que la guerra nos es mostrada de la manera más higiénica: la ejecución de Saddam Hussein (*Horca*); el recorrido de una gota de sangre en el lente de una cámara sobre el fondo de una imagen de guerra (*Sangue*) o los fragmentos de cuerpos destrozados en una explosión (*Lingua*). Son imágenes sólo regidas por el radical fotográfico, en el que la fascinación escópica por lo real aparece despojada de los dispositivos noticiosos que señalan las causas y efectos de la catástrofe, así como de toda interpretación que haga esfuerzos por volverlos inteligibles y por lo tanto, de historiarlos. El espectáculo de la muerte se despliega de manera fascinante y la mirada queda atrapada en estos planos noticiosos sin la restricción de la interpretación. Son imágenes puras y brutales desgajadas también de todo contexto nacional o global, pero que indudablemente pertenecen al imaginario de la guerra de comienzos del siglo XXI.

El relato, como lo afirma González Requena, es “una potente máquina generadora de significados donde lo singular –determinados personajes, actos y lugares– cobra significado –valor conceptual– en la medida en que se encadena de acuerdo a una determinada lógica.”¹¹ En el interior del texto noticioso, la imagen fotográfica o videográfica funciona como prueba y queda contenida en los márgenes de lo enunciado. Pero independientemente de todos los procedimientos retóricos o estilísticos, hay en estas imágenes algo más rotundo y salvaje, lo radical fotográfico, la “huella especular de lo real, de singularidad extrema y azarosa, opaca y refractaria a todo significado”.¹²

Y sucede, en el flujo interminable de noticias, que alguna imagen terrorífica y angustiante, verdadera cabeza de medusa, se presenta como un segmento dislocado del reportaje que rechaza el orden noticioso, o que lo desgarrar de manera intolerable. Sin embargo, su carga siniestra lo convierte también en glosina visual altamente

comercializable, en objeto mercancía del mundo, insertado en la industria del espectáculo, en épocas en que los discursos informativos están en declive y todo apunta, de manera cada vez más marcada, al puro efecto escenográfico.

Curiosa ambigüedad del discurso mediático informativo: si de una parte contribuye a construir un “consenso del desastre”, con una ética en blanco y negro, que se quiere puritana y aséptica, de otra parte se abisma en un aprovechamiento de lo siniestro y terrible, bajo la coartada de una total transparencia y libertad.

El trabajo de Iván Marino se sirve de estas imágenes terribles y accidentales: las filmadas con celular sobre la muerte de Saddam Hussein y las de una cámara en un lugar inoportuno y su huella macabra de sangre en un lente que se desploma. Imágenes monstruosas que fueron aprovechadas por los medios y desplegadas en los ámbitos noticiosos y en los lugares *snuff* de Internet. Pero Iván Marino muestra estas imágenes recorridas por números y letras, que aparecen como efecto de una máquina trastornada. En *Lingua* se trata de “letras que se asoman y generan palabras sin sentido”¹³ a través de sistemas generativos desarrollados por Marino y la aparición de imágenes y personajes es regulada por un programa. En *Horca*, los fragmentos videográficos del ahorcamiento de Saddam Hussein están atravesados en su superficie por números inconexos, como referentes materiales del carácter tecnológico de la sucesión de imágenes que se precipitan desconectadas y descontextualizadas sobre la pantalla. Es como si la maquinaria (la institución) generadora y difusora de esas imágenes se hubiera dislocado, haciendo evidente la imposibilidad de ser contenidas por los relatos que las controlaban, como si el discurso televisivo dominante hubiera perdido su apuesta por el control informativo y el espectáculo del mundo se nos ofreciera fragmentado, despedazado, discursivamente quebrado, roto. Y al sacar a relucir el carácter de igualdad en lo tecnológico de estas imágenes, restablece sobre ellas una homologación, una promiscuidad que le confiere igual valor a la muerte de Saddam Hussein que a las otras muertes presentadas en pantalla, otorgando, de manera perversa, una valoración similar a estas o a cualquier otra muerte.

La cualidad metafórica del trabajo de Iván Marino ilumina escenas históricas distintas y las ilumina por igual, sacando a relucir la materialidad de lo contemplado, la cualidad de objeto de la imagen misma, en un gesto común a las vanguardias de dejar de lado la discusión sobre el realismo para revelar su condición primera, la condición

de la imagen de producir objetivaciones. A través de este gesto va también más allá de la ética, o por lo menos nos bloquea la posibilidad de plantearnos los temas aludidos por estas imágenes en los términos éticos planteados por la ideología dominante en los medios. Al señalar la objetividad de estos testimonios no niega sin embargo aquello de lo que habla la realidad visible. La apuesta es por conjugar la objetividad documental con la de la imagen como objeto, en este caso, como un objeto tecnológico, que nos lleva como espectadores a la búsqueda de nuevas asociaciones que las propuestas originalmente por las imágenes mediáticas.

Creo que estas obras logran hacer justicia histórica a los personajes que aparecen sacrificados, al cosificarlos y hacerlos iguales en su muerte, en abierta contradicción con la ideologización discursiva dominante sobre la guerra, que hace una diferenciación de los cuerpos muertos en función de pertenecer a uno u otro bando del conflicto. Al exponer esos cuerpos a la mirada, al llamar la atención sobre su carácter de imágenes industriales, aquello que había sido usurpado por el relato noticioso se hace evidente: la vulnerabilidad corporal y la pérdida de unas vidas, bajo el amparo de todo tipo de ideologías humanitarias que justifican la agresión norteamericana y de los países del llamado primer mundo. La agresión sobre unos cuerpos asesinables, unos cuerpos de un mundo de segunda o tercera mano.

Las obras de Oscar Muñoz y de Iván Marino nos hacen pensar sobre lo que está sucediendo con los cuerpos en esta progresión de "lo que ha sido definido como guerra civil mundial",¹⁴ en la que el estado de excepción tiende a presentarse cada vez más como el paradigma de gobierno dominante en la política contemporánea. Y proponen un duelo por las numerosas muertes que ocurren hoy y que no dejan ninguna huella de dolor. Pero nos llevan también a hacernos otras preguntas: ¿Nos encontramos hoy en un escenario igual al que suscitó las preguntas de la postmodernidad como duelo y arrepentimiento del pensamiento modernitario? ¿Son obras iconoclastas, que replantean una vez más las limitaciones de la imagen frente a lo real, frente a lo inconmensurable político, y son por lo tanto testimonio de una renuncia?

Me atreveré a contestar: estas obras, a través de sus dispositivos, incorporan gran parte de la batería retórica y tecnológica postmoderna para producir una distancia y un rechazo explícito de los discursos, con su consecuente deshumanización.

1. Jacques RANCIERE: *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona, 2005.
2. Terry EAGLETON: *La estética como ideología*. Madrid: Trotta, 2006.
3. Terry EAGLETON: *Ibid.*
4. Jacques RANCIERE: *La división de lo sensible: estética y política*. Salamanca: Centro de arte Salamanca, 2002.
5. Oscar CAMPO: "El documental colombiano en tiempos oscuros", en *Cuadernos de cine*. Bogotá: Cinemateca Distrital. (Aquí retomo en extenso algunos de mis argumentos utilizados en el citado artículo.)
6. Variantes de los personajes en los discursos didácticos, que retorna David Bordwell de Susan R. Suleiman para estudiar el cine soviético.
7. Hal FOSTER: *El Retorno de lo Real: la vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal, 2001.
8. JUNTA DE EXTREMADURA: *Sintopías(s): de la relación entre arte, ciencia y tecnología*, 2007.
9. Judith BUTLER: *Vida precaria*. Barcelona: Paidós, 2006.
10. Eduardo GRUNER: *El fin de las pequeñas historias*. Barcelona: Paidós, 2003.
11. Jesús GONZALEZ REQUENA: *El espectáculo informativo*. Madrid: Akal, 1989.
12. Jesús GONZALEZ REQUENA: *Ibid.*
13. Claudia GIANNETTI: "Máquina y realidad: breves reflexiones sobre la obra de Iván Marino", en: JUNTA DE EXTREMADURA: *Sintopías(s)...*, 2007.
14. Giorgio AGAMBEN: *Estado de excepción. Homo sacer II, I*. Valencia: Pre-textos, 2003.

Oscar A. Campo Hurtado

Profesor titular del área audiovisual de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle (Cali, Colombia). Gestor y coordinador del programa de documental *Rostros y rastros*. Gestor y coordinador de la especialización en prácticas audiovisuales de la Universidad del Valle. Ha realizado 24 documentales de creación para Telepacífico y Señal Colombia, y tres películas de ficción entre los que se destacan: *Un ángel subterráneo*, *El proyecto del diablo*, *Tiempo de miedo*, *Noticias de guerra*, *Fernell Franco: Escritura de luces y sombras*, *Recuerdos de sangre*, *Informe sobre un mundo ciego*. Ha obtenido las siguientes distinciones, entre otras: Primer premio Coral del Festival de Cine de la Habana por el documental *Un ángel subterráneo*; Premio India Catalina del Festival de Cine de Cartagena por el documental *Recuerdos de sangre*. Selección a la conferencia

de televisión pública Input 2000 en Halifax Canadá con el documental *El proyecto del diablo*. Premio "Una ciudad que Sueña" de la cinemateca distrital por el documental *Fernell Franco: Escritura de luces y sombras*. Premio Planet por *Noticias de guerra en Colombia* en el encuentro Colombia Cien por Ciento documental. En la actualidad está terminando el largometraje *Yo soy otro*.

Encounters with Non-Fiction: Art and Politics

Oscar Campo

Introduction

During this decade, politics with a capital "P" has returned in the face of the new problems posed worldwide after September 11. In the nineties, notions such as pluralism, multiculturalism, fragmentation or blend prevailed, both in the realm of Social Science and Humanities and in the philosophical discourse about art, the texts by the curators and the language used by artists. Despite the rising presence of war actions in my country (Colombia) during the nineties, with its irreversible trace of annihilated physical environment, reflection on politics was academically mediated by texts on postmodernity, brief accounts on cultural studies, the aporias of post-colonial theories, the city, new subjectivities, violence, new groups and tribes, multiculturalism, cultural blends... But after the conservative –and sometimes fascist– torrent which was globally deployed in this decade, not only in the domain of ideology but also in an underground logic that links economy with politics and military force, the challenge has arisen: an opening to the world which would allow us to understand the new situations and fields of power, in a global as well as in a local scale, and their underground links with totality. And it is in this setting that I would like to observe the work of two South American artists who have taken part in the international art scene during the year 2007: *Proyecto para un memorial* [Project for a Memorial] by the Colombian Oscar Muñoz, and *Los desastres* [The Disasters] by the Argentine Iván Marino.

On Art and Politics

*The current return to Politics is part of its never-ending return.*¹

There was a time when the three large areas of the cognitive –ethics, politics and aesthetics– were not fully distinguishable. "Art was not sharply separated from the ethico-political, but was one of its primary media."² Later, these three great areas of historical life were uncoupled. Knowledge was freed from the theological yoke and the imperatives of the ecclesiastic apparatus. Art was no longer under the service of church or political power, and became independent from the cognitive, the ethic and the political. Paradoxically enough, it did so by becoming a commodity, an item of

consumption that released it from its traditional social functions. Art constituted an isolated domain, or at least that was the initial intention from Romanticism to Modernism. Such autonomy was again undone, however, due to the detour of the aesthetic debate during the 19th and 20th centuries, for this debate gave rise to a new interrelation of ethical, political and cognitive discourses in an attempt to connect art with social praxis. This detour occurred in both the left and the right sides of the political spectrum.

Benjamin pointed out that Fascism meant the aesthetisation of politics, the deadly consummation of the creed "may art begin, may the world perish", of art for the sake of art. Morality and politics became pleasure or intuition as regards style. On the other hand, the revolutionary avant-garde attempted to link art with the emancipation project by means of political revolution, either by posing a form of art which was not art or by deepening art's autonomy to the extent that it became the expression of an unmet political promise. Yet the avant-garde failed: firstly it was crushed by Stalinism and Fascism; later, with the integration of its works to consumption society.

Although avant-garde experiences prevailed in small enclaves which did not yet consume the domain of cultural and artistic production, their positions and evolutions were hegemonic until the early years of the post-war period. This was when arts, as well as the discourses that traditionally spoke of them, suffered a self implosion, along with the turning of modern art into a commodity, into petrified shapes integrated into the flows of capital, and along with the political defeat of the radical generation of the sixties. A kind of aesthetisation of politics and culture different from that of Fascism "came to saturate all the culture of the late capital with its style and surface fetishism, its cult to hedonism and technique, its reification of the significant and the displacing of the discursive sense with sudden ecstasies." In parallel, economy was penetrating into the very heart of culture, linking it with the imperative of benefit. "We had entered, or so we were told, the Postmodernist era."³

Commodities are promiscuous and polymorph and they entail the breakdown of any kind of distinctive identity. The reduction of art to a pure commodity allowed it to integrate the so-called elite art with popular art, the conservative with the progressive, the new with the old.

But nowadays, at the dawn of the 21st century, the aesthetic domain is again “the place where there is a battle that in the past made reference to emancipation promises and illusions and disillusion of History.”⁴

We live in a globalised world, which fine-tunes its standpoints while there are combats in Iraq, Afghanistan or Colombia, when we recognise we have been immersed in a permanent state of civil war.

Project for a Memorial by Oscar Muñoz

Most of the information about war in Colombia has been mediated by the melodrama in news bulletins and journalistic television shows, or by the opportunism of yellow, melodramatic press when it comes to painful issues, in the middle of a crisis like the current one, when the armed insurgency, the extreme right-wing paramilitaries and the army are waging a bloody war, which recalls the worst years of the Cold War.

A considerable portion of the works from the cultural scene in Colombia has been carried out under the obsession provoked by sorrowful and violent disorders, which have left a long trail of victims and executioners. These realities have been tackled from political positions that range from revolutionary to humanitarian activism, which seeks to mercifully rescue the victims, passing by academic research supported by ethnographic methodologies and the pamphlet-wise publications of so-called cultural studies, in which small stories, personal experiences and the characters’ points of view of the great conflicts take on value.

Research has yet to be done on the different ideological, ethical and aesthetical positions in the argumentation and in the treatment of the works released by the cultural scene in Colombia in this decade.

Most of the works directly or indirectly tackling the current Colombian conflict have set forth a pacifist argument, or denounced “violence” in this country. However, it is possible to infer in these works the increasing polarisation and the different political and class positions present in the conflict, although there is a tendency to avoid rhetorical inclination with openly didactic or persuasive purposes. In contrast with the seventies, when political works were fundamentally associated with left-wing proselytism, I believe there are now other inclinations, which are related to the source of financing, the several political options at stake and the expectations of the

audiences both in and outside the country regarding the Colombian armed conflict.⁵

We can generally find tendentious procedures resorting to examples by means of diverse paradigmatic models. We find the "structure of confrontation",⁶ in which a hero or a group is shown fighting against its opponent, or the "structure of learning", in which a person or a group passes from ignorance to knowledge and from passivity to action. From this point of view the neo-conservative defence of traditional values and growing militarisation is possible, as well as the values defended by the opponent in order to erase their class enemies. This implies cultural corruption, which is awfully functional because it is reductionist. Hal Foster points out: "In the simplest ways of ideological criticism, the true dispels the false just as science dispels ideology. Relying on knowledge, the ideological critic operates by unmasking. This operation could be accusatory, or even punitive, because it regards the world in terms of mistakes that must be corrected. It could therefore be dogmatic and even orthodox."

"The greatest cynicism of all is presented by news bulletins in which the 'violent' faces of all sides are shown as commodities for consumption in order to generate rating and political and ideological propaganda."⁷

In the face of the didactic-melodramatic impasse, some sceptics have departed in a direction far from the dogmatic instructions or the cynical consensus, and have bet on the deconstruction of opposed ideological values or their representations. These are reflective options, which question the ideological load contained in the very shape of hegemonic discourses or in the professional ideology of those who elaborate them. They also try to produce detachment and comments where irony, parody and satire reign.

In the same trend of scepticism, we can also now find works in which there is an attitude of indifference and animosity, challenging cynicism or commitment with simulated imbecility, autism or infantilism.

Another variant of scepticism is the search beyond the dominant discourses, questioning them through the abject, either by sublimation or by untangling all that is disturbing in the obscene or pornographic. The disasters of the confrontation are shown and re-signified in order to produce criticism or a mesmerizing spectacle. These are generally works by artists and producers whose will is to go beyond, to break through sublimation by means of the fascinated glance of awful or obscene images.

In both cases, there is a kind of dissatisfaction with conventional visions of reality or with the kind of text tackling it. They try to confront these visions and these texts with disturbing images that call for a return of the real or referentiality as trauma. However, the reach of these criticisms should be pondered nowadays when what is fragmented, chaotic or disastrous has been added to news bulletins or even to Discovery reports as something sinister worthy to broadcast in order to nourish the “trade of pain”. In this context of representations revolving around war, it is possible to infer the defeat of aesthetic discourses. And I believe it is under this judgement that Oscar Muñoz’s work takes on value as a reflection on representation and its possibilities.

“Proyecto para un memorial is a series of five synchronised videos, projected or literally installed as a portrait gallery, where a hand moves across each one, producing a different portrait on each screen. Whilst the hand paints a portrait, with water on a flagstone in the sunlight, the other images inexorably evaporate; it generates a work which is fruitless as it is endless. The loop repeats the action indefinitely. The work places special emphasis on absence, emptiness and dissolution; on processes of memory and forgetting, on the impossibility of retaining images, setting them and making them imperishable.”⁸

It is a piece of work that recalls Kierkegaard’s reflections on the impossibility to understand reality by reason of the distressing separation of subject from object, the impossibility of straight communication and the author’s duty to practice a Socratic ignorance that must be communicated to the reader –the spectator– as a condition for the presentation of his work. However, more than a religious or a metaphysical commitment, I see a series of questionings of representation in bad times, a concealed way of establishing oneself in the author’s and spectator’s points of view in order to deconstruct them from inside. But this point of view of a hand that draws also poses a special relation with what is being drawn. A great part of Oscar Muñoz’ latest works deal with photographic material shot by others –street photographers, images from the yellow press– in order to transfigure them, to remove them from the space where the image was meant to be –the newspaper, the abandoned photograph– to offer them as an aesthetic experience. The point is to mould those elements proceeding from the real in order to withdraw from them their own reality,

their truth, which are not outside the device but inside it. In this work, it is the very hand of the author that draws those faces coming from photography. However this goes beyond an avant-garde game because it also reaches beyond decontextualization.

The images of these peoples are projected in an endless, repetitive way; images of obscure peoples, not only unknown but also invisible, whose memory has been forgotten. And these faces come to occupy our glance in this installation (and also in other works by the artist), as faces that come back and disappear in order to return again with the power of an obsession, as if the distance between fact and representation demanded investigation to unveil its truth. In a documentary I did about Oscar Muñoz in the year 1992, he talked about the impression produced on him by police logs, where a murdered person lies on the floor, melting with it, and the photographer places himself right above the victim's face in order to make a shot.

I remember those faces in Oscar Muñoz' work, those faces photographed on the brink of their tomb. I associate them with those of the many others who were assassinated in these awful years, dead anonymous street people, corpses now reappearing in the recently discovered tombs by reason of the process of truth and reparation for the victims of the paramilitaries: a macabre exercise of biopolitics by the current Colombian government, in which genocides are punished with reduced jail sentences in exchange for revealing the places where those corpses—commodities are hiding. I also see the faces of those slaughtered by the guerrilla, the hundreds of kidnapped people who are also an atrocious commodity that make our spectators' faces look away, unfairly embarrassed by our dream of collective emancipation. These are also the faces of street people, the anonymous populace which I associate with the hoards of people accumulating at the borders, seeking a place in developed countries. They are also used as goods by the Colombian government, in an act of cynicism: they are an argument to obtain advantages in exchange for confining them in a territory which is increasingly becoming a ghetto. These photographed and drawn faces become interrogation marks which go beyond the insubstantial comment of testimony, in order to show us a gap, a dark place among apparitions and disappearances, and pose questions which go beyond ethics and politics, or still better, on the crumbling edge of a kind of current ethics and politics marked by cynicism.

Proyecto para un memorial is not only a self-reflective work. It goes from personal biography to referentiality; it reflects on reflection and represents representation.

The Disasters by Iván Marino

The demented act of September 11 in New York implied the start of an abyss for the Western world. In the state of permanent war of the so-called war against terrorism, a state of suspension of morality has been created. In it, the United States can judge any other as an "outlaw", if it does not meet their cultural or ethnocentric interpretation of law, because it is the North American empire which defines what a terrorist is and who legalises his execution.

"Our own acts of violence do not receive graphic coverage in the press, and so they remain acts that are justified in the name of self-defence, but by a noble cause, namely, the rooting out of terrorism. At one point in the war against Afghanistan, it was reported the Northern Alliance may have slaughtered a village: Was this to be investigated and, if confirmed, prosecuted as a war crime? When a bleeding child or dead body on Afghan soil emerges in the press coverage, it is not relayed as part of the horror of war, but only in the service of a criticism of the military's capacity to aim its bombs right."⁹

Nowadays, we contemplate with dismay the "live" devastation of Iraq and Afghanistan, together with a radicalisation of discourses, those which are openly reactionary, the mixtures of pasticcio and obscurantist kitsch and the "de-politizers" who speak in the name of peace but are actually providing an excuse for aggression, the leaflets inviting to take action.

Above all, nevertheless, we are witnessing a global ideological agreement in the media about who is human and who is not, about which lives count as lives and which deaths deserve to be mourned or not.

"The absolute pre-eminence of the North American model denies the feeling of pluralism, multiculturalism, blend, cultural fragmentation, etc."¹⁰ of post-modern culture, and we are seemingly beginning a new era when the great, repressed discourses vociferously return. In this context, the alternative chosen by Iván Marino in his latest works is curious.

The artist launches us into the fascinating press show of death, in times when war is broadcast as hygienically as possible: Saddam Hussein's execution (*Gallows*); the trail of a blood drop through the lens of a camera with the background of a war image (*Sanguie*); the fragments of bodies shattered in an explosion (*Lingua*).

They are images only reigned by photographic bluntness, in which the scopic fascination for the real is detached from the informative utilities which explain the causes and effects of a catastrophe, just as from any kind of interpretation struggling to make them intelligible and, therefore, place them in History. The show of death is deployed in a fascinating way, and gaze gets trapped in these news shots without the restriction of interpretation. They are brutal, pure images, also detached from any kind of national or global context, but which undoubtedly belong to the imagery of war of the early 21st century.

The account of a fact, as González Requena states, is “a powerful machine generating meanings, where what is singular –certain characters, acts and places– takes on a new meaning –conceptual value– whilst it connects to a certain logic.”¹¹ In the inside of the news text, the photographic or videographic image works as evidence, and remains in the frames of what is stated. But regardless of all the rhetorical or stylistic procedures, in these images there is a more sound and wild thing, the photographic bluntness, the “spectacular trace of the real, of hazardous and extreme singularity, opaque and refracting any kind of meaning.”¹²

In the endless flow of news, it happens that some terrifying and anguishing image, a true Medusa’s head, is relayed as a dislocated segment of the review that escapes from the order of the news, or that intolerably tears it. However, its frightful load turns it into a highly tradable visual candy, subject to world trade, inserted in the show industry in times when news discourses are on the decline and when everything increasingly aims toward pure stage effect.

Here is a curious ambiguity of the news media discourse: on the one hand, it contributes to build an “agreement of the disaster,” with black-and-white ethics, which thinks itself puritan and aseptic. On the other hand, it drives itself into the utilisation of what is sinister and awful, under the excuse of complete transparency and freedom.

Iván Marino’s work uses these terrible and accidental images: those filmed with a mobile phone during Saddam Hussein’s death and those filmed in an inappropriate moment, with its macabre trace of blood in an uncontrolled lens. They are hideous images, utilised by the media and broadcast in the news and on snuff web sites. However, Iván Marino shows these images covered by numbers and letters which appear as effects of a perturbed machine. In *Lingua*, they are letters that “pop up and generate

nonsense words"¹³ through generative systems developed by Marino, and the appearance of images and characters is controlled by a program. In *Gallows*, the videographic shots of Saddam Hussein's death are masked transparently with incoherent numbers, a material reference to the technological characteristic of image succession which is disconnected and de-contextualised on the screen. It is as though the machinery (the institution) generating and diffusing these images had broken, leaving the evidence of the impossibility to frame the images in the accounts that were controlling them, as though the dominant press discourse had lost its bet for news control and the world show was offered to us in a fragmented way, as something bashed, with a broken, torn discourse. And by underlining the equality of images as regards their technological characteristics, he establishes a homologation of them, a kind of promiscuity that confers the same value to Saddam Hussein's death and the other deaths presented on-screen, giving, in a perverse way, the same value to this or any other death.

The metaphorical quality of Iván Marino's work sheds light on different historical moments, and it does so in an even way, stressing the materiality of what is contemplated, the quality of object of the self-same image, in a gesture which is common to the avant-garde, of leaving the debate on realism in order to reveal the primitive condition, image's condition of producing objectifications. Together with this gesture, he also goes beyond ethics, or at least he blocks the possibility of posing the issues referred to by these images in the ethic terms in which they were presented by the ideology reigning in the media. However, by stressing the objectivity of these testimonies, he does not deny what visible reality speaks of. His bet is to combine documentary objectivity with the image as an object, in this case, a technological object which carries the spectator into new associations different from those originally proposed by mediatic images.

I believe these works manage to do historical justice to the sacrificed characters by turning them into things and making them equal in their deaths, in an open contradiction with the tendentious discourses revolving around war. These discourses make a difference in the corpses on the basis of the sides of the conflict to which they belong. By exposing those corpses to our gaze, by calling our attention to their quality as industrial images, what the news accounts stole from them becomes

evident: the vulnerability of the body and the loss of lives, sheltered by all kinds of humanitarian ideologies that justify North American aggression as well as that coming from the so-called first world, the aggression on murderable bodies, which come from a second or third-hand world.

The works by Oscar Muñoz and Iván Marino make us reflect on what is happening with the bodies in the current progression of “what has been defined as a worldwide civil war”,¹⁴ in which the exceptional state tends to be the paradigm of government in contemporary politics. They additionally propose mourning for those numerous deaths occurring today which do not leave a single trace of sorrow. However they also lead us to pose other questions: are we now in the same setting that caused the questions on postmodernity as mourning and repent of modern thought? Are these works iconoclast, questioning once more the limitations of image as opposed to the real, to the immeasurable politic, and are they therefore the testimony of a renunciation?

I dare answer that these works incorporate with their devices a large part of the rhetorical and technological postmodern cannon in order to produce explicit detachment and rejection of discourses, resulting in their dehumanisation.

1. Jacques RANCIERE: *Sobre políticas estéticas [The Politics of Aesthetics]*. Barcelona : Universidad Autónoma de Barcelona, 2005.
2. Terry EAGLETON: *The Ideology of the Aesthetic*. Manchester, 1990 [Version used by the translator].
3. Terry EAGLETON: *Ibid.*
4. Jacques RANCIERE: *The Politics of Aesthetics: The Distribution of the Sensible* (Afterword by Slavoj Žizek, trans. by Gabriel Rockhill). London: Continuum, 2004 [Version used by the translator].
5. Oscar CAMPO: “El documental colombiano en tiempos oscuros” [Colombian Documentary in Obscure Times] , in: *Cuadernos de cine*. Bogotá: Cinemateca Distrital. (Here, I retake in large some of my arguments used in the mentioned article.)
6. These are variants of the characters in the didactic discourses, which David Bordwell retakes from Susan R. Suleiman in order to study soviet cinema.
7. Hal FOSTER: *The Return of the Real: The Avant-garde at the End of the Century*. Cambridge: The MIT Press, 1996.
8. JUNTA DE EXTREMADURA: *Sintopías(s): De la relación entre arte, ciencia y tecnología*, 2007.
9. Judith BUTLER: *Precarious Life*. Verso, 2001.

10. Eduardo GRUNER: *El fin de las pequeñas historias*. Barcelona: Paidós, 2003.
11. Jesús GONZALEZ REQUENA: *El espectáculo informativo*. Madrid: Akal, 1989.
12. Jesús GONZALEZ REQUENA: *Ibid.*
13. Claudia GIANNETTI: "Máquina y realidad: breves reflexiones sobre la obra de Iván Marino", in: *Sintopia(s)*, 2007.
14. Giorgio AGAMBEN: *Estado de excepción. Homo sacer II, I*. Valencia: Pre-textos, 2003

Oscar A. Campo Hurtado

Professor in the Audiovisuals Department of the Universidad del Valle's Social Communication School (Cali, Colombia). He works as manager and coordinator of the documentary program *Rostros y rastros*. He has produced 24 documentaries for Telepacífico and Señal Colombia, and three fiction films, among which: *Un ángel subterráneo*, *El proyecto del diablo*, *Tiempo de miedo*, *Noticias de guerra*, *Fernell Franco: Escritura de luces y sombras*, *Recuerdos de sangre*, *Informe sobre un mundo ciego*. He has won several prizes, among which: First Prize Coral in the Cinema Festival of La Habana for the documentary *Un ángel subterráneo*; India Catalina Prize in the Cartagena Cinema Festival for the documentary *Recuerdos de sangre*. He was selected for the "Halifax 2000" conference on public broadcasters in Canada for the documentary *El proyecto del Diablo*. He won the prize "Una ciudad que sueña" from the district film archive for the documentary *Fernell Franco: Escritura de luces y sombras*. He won the Planet Prize for *Noticias de guerra en Colombia* in the meeting Colombia Cien por Ciento Documental. He is currently finishing the feature film *Yo soy otro*.

```

transparenciahilo.lineStyle(grosorHilo,
colorArray_.shift(), alfaHilo); //mover lapiz hasta
(antes de empezar a dibujar): posicion X/Y del
corriente MChilo.moveTo(Clips[ 0] ._x, Clips[ 0] ._y);
// del mc1 al Clips for (var i = 1; i < r; i++){
//trazar una delgada línea roja.... al mc1, mc2,
mc3, etc. Clips - hilo.lineTo(Clips[ i] ._x,
Clips[ i] ._y); hilo.lineStyle(grosorHilo, colorHilo,
alfaHilo);} // end of for;//end
hiloConstructor//construir Clipsfunction
Constructor(letr:Array){ nro = letr.length;
switch(true){ case(nro <= 2): trace("case 2");
_root.inter = setInterval(automatico, 1000); break;
case(nro == 3): trace("case 3"); _root.inter =
setInterval(automatico,3000); break; case(nro ==
4): trace("case 4"); _root.inter =
setInterval(automatico, 6000); break; case(nro >=
5): trace("case 5"); _root.inter =
setInterval(automatico, 8500); break; }//end switch
var i = 0; while (i < nro){ //creación de Mc y
almacenamiento en un Array //Clips.splice(0);
Clips[ i] = _root.attachMovie("MC", "m" + i, i +
2); var mc = Clips[ i]; mc.letra_txt.text =
letr[ i]; mc._x = firstClipX + i * (lastClipX -
firstClipX) / (nro - 1); mc._y = YPosDefault;
mc.vx =0; // coheficiente de arrastre/caída hacia
derecha mc.vy = 0; //coheficiente de arrastre
hacia abajo ++i; } // end while
_root.getSet();} //end
Constructor//Constructor(pal);function
Destructor(letr){ n = letr.length;
clearInterval(_root.inter);
//trace("destructor_____"); for(j = 0; j < n;
j++){ var mc = Clips[ j]; //trace("mc: " +mc);
removeMovieClip(mc);
mc.letra_txt.removeTextField(); } //end while

```

Iván Marino

Rosario (Argentina), 1968

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), ForumVideo (Belo Horizonte, Brasil, 1995), Canariasmediafest Festival Internacional de Canarias (España, 2006), 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\Zentrum fur Kunst und Medientechnologie (Alemania), KHM Kunsthochschule für Medien (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).

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

Festivales internacionales:

FreWaves\Biennial Film, Video & New Media Art Festival (EE. UU); AluCine, Toronto Latin Media Festival (Toronto, Canadá); Pulsar Caracas, International Multimedia Meeting (Caracas, Venezuela); Videoformes (Clermont Ferrand, Francia); Videoz'Arts (Nantes, Francia); Art Action\Paris-Berlin (París, Francia); Biennale de l'Image en Mouvement (Centre pour l'Image Contemporaine, Suiza); V2_, Institute for the Unstable Media (Rotterdam, Holanda); World Wide Video Festival (Amsterdam, Holanda); Videokaravan (Amsterdam, Holanda); OVNI\Observatorio de Vídeo No Identificado (CCCB de Barcelona, España); Canariasmediafest (Las Palmas de Gran Canaria, España); Hannover Film Festival (Alemania); Berlin Videofest (Berlín, Alemania); EMAF\European Media Art Festival (Osnabrucke, Alemania); Festival de la Imagen (Universidad de Caldas, Colombia); Festival Artronica (Embajada de Francia en Bogotá, Colombia); Experimenta Colombia (Bogotá, Colombia); Festival Franco-latino de Vídeo Arte (Embajada de Francia en Bogotá & Buenos Aires); MERCOSUR bienal (SP, Brasil); Videobrasil Archives (São Paulo, Brasil); Forum BHZ (Belo Horizonte, Brasil); Rio Cine Festival (Rio de Janeiro, Brasil); Prog-ME-Programa de Mídia Eletrônica (Rio de Janeiro, Brasil); Festival do Filme Documentário e Etnográfico (BH, Brasil); Vidarte, Festival Internacional de Vídeo (DF, México); Videozone, International Video-Art Biennial in Tel Aviv, Israel.

Museos y fundaciones:

ZKM\Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Medienkunstnetz Program (Karlsruhe, Alemania); Centre Pompidou (París, Francia); MEIAC\Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (Badajoz, España); CAM (Caja de Ahorro del Mediterráneo); Caixa Forum Mediateca (Barcelona, España); Museo Patio Herreriano de Arte Contemporáneo Español (Valladolid, España); MALBA\Museo de Arte Latinoamericano (Buenos Aires, Argentina); Museo de Arte Moderno de Buenos Aires (Buenos Aires, Argentina); Fundación Antorchas Argentina (Buenos Aires, Argentina); Rockefeller Foundation (NY, EE.UU.); Anthology Film Archives (NY, EE.UU.); Laboratorio Arte Alameda (DF, México)

Centros culturales:

Centro Multimedia de México (DF, México); Instituto Cervantes (Pekín, China); Casa de América (Madrid, España); Espacio Digital (Las Palmas de Gran Canaria, España); Casa de América en Cataluña (Barcelona, España); ICI-Agencia Española de Cooperación Iberoamericana (Argentina-España); AECI Agencia Española de Cooperación Internacional (Madrid, España); Fundación Telefonica (Buenos Aires, Argentina); Centro Cultural Parque España (Rosario, Argentina); Museo de Arte Moderno (Buenos Aires, Argentina); Centro de Cultura Contemporánea (Barcelona, España); Centro Cultural Ricardo Rojas (Buenos Aires, Argentina); Centro Cultural Recoleta (Buenos Aires, Argentina); Centro Cultural General San Martín (Buenos Aires, Argentina); Centro Cultural Borges, (Universidad Nacional 3 de Febrero, (Buenos Aires, Argentina); MECAD\Media Centre of Art and Design (Barcelona, España).

Instituciones educativas:

Departamento de cine y televisión (UCLA\University of California at Los Angeles, EE.UU.); Neatherland Media Art Institut (Holanda); Escuela de Comunicación Social (Universidad del Valle, Colombia); KHM\Kunsthochschule für Medien (Colonia, Alemania); Universidad de Buenos Aires (Buenos Aires, Argentina); Universidad Blas Pascal (Córdoba, Argentina); Universidad Nacional 3 de Febrero (Buenos Aires, Argentina); MAD\Master in Digital Arts, Universidad Pompeu Fabra (Barcelona, España); Máster en Sistemas Interactivos, Universidad Ramon Llull (Barcelona, España).

Iván Marino

Rosario (Argentina), 1968

He was 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 continue studying and producing 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), ForumVideo (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 been living 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 formats (such as net art, web art, network, streaming video online and networks in general), which have been 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 centred his investigation on the basis of audiovisual language –the formal rules of the film-making apparatus 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).

More information at <http://www.ivan-marino.net>
<http://www.mediatecaonline.net/ivanmarino> (dossier released by “La Caixa” Foundation Media Library)

International Festivals:

FreWaves\Biennial Film, Video & New Media Art Festival (USA); AluCine, Toronto Latin Media Festival (Toronto, Canada); Pulsar Caracas, International Multimedia Meeting (Caracas, Venezuela); Videoformes (Clermont Ferrand, France); Videoz'Arts (Nantes, France); Art Action\Paris–Berlin (Paris, France); Biennale de l'Image en Mouvement (Centre pour l'Image Contemporaine, Switzerland); V2_, Institute for the Unstable Media (Rotterdam, Netherland); World Wide Video Festival (Amsterdam, Netherland); Videokaravan (Amsterdam, Netherland); OVNI\Observatorio de Vídeo No Identificado (CCC de Barcelona, Spain); Canariasmediafest (Las Palmas de Gran Canaria, Spain); Hannover Film Festival (Germany); Berlin Videofest (Berlin, Germany); EMAF\European Media Art Festival (Osnabrucke, Germany); Festival de la Imagen (Universidad de Caldas, Colombia); Festival Artronica (France embassy in Bogota, Colombia); Experimenta Colombia (Bogota, Colombia); Festival Franco–latino de Vídeo Arte (France embassy in Bogota & Buenos Aires); MERCOSUR bienal (Sao Paulo, Brazil); Videobrasil Archives (São Paulo, Brazil); Forum BHZ (Belo Horizonte, Brazil); Rio Cine Festival (Rio de Janeiro, Brazil); Prog–ME–Programa de Mídia Eletrônica (Rio de Janeiro, Brazil); Festival do Filme Documentário e Etnográfico (Belo Horizonte, Brazil); Vidarte, Festival Internacional de Vídeo (DF, México); Videozone, International Video–Art Biennial in Tel Aviv, Israel.

Museums and Foundations:

ZKM\Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Medienkunstnetz Program (Karlsruhe, Germany); Centre Pompidou (Paris, France); MEIAC\Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (Badajoz, Spain); CAM Collection (Caja de Ahorro del Mediterráneo); Caixa Forum Mediateca (Barcelona, Spain); Museo Patio Herreriano de Arte Contemporáneo Español (Valladolid, Spain); MALBA\Museo de Arte Latinoamericano (Buenos Aires, Argentina); Museo de Arte Moderno de Buenos Aires (Buenos Aires, Argentina); Antorchas Foundation Argentina (Buenos Aires, Argentina); Rockefeller Foundation (NY, USA); Anthology Film Archives (NY, USA); Laboratorio Arte Alameda (DF, Mexico).

Cultural Centres:

Centro Multimedia de Mexico (DF, Mexico); Instituto Cervantes (Beijing, China); Casa de América (Madrid, Spain); Espacio Digital (Las Palmas de gran Canaria, Spain); Casa de América en Catalonia (Argentina-Spain); ICI-Agencia Española de Cooperación Iberoamericana (Argentina-Spain); AECI Agencia Española de Cooperación Internacional (Madrid, Spain); Fundación Telefonica (Buenos Aires, Argentina); Centro Cultural Parque España (Rosario, Argentina); Museo de Arte Moderno (Buenos Aires, Argentina); Centro de Cultura Contemporánea (Barcelona, Spain); Centro Cultural Ricardo Rojas (Buenos Aires, Argentina); Centro Cultural Recoleta (Buenos Aires, Argentina); Centro Cultural General San Martín (Buenos Aires, Argentina); Centro Cultural Borges, (Universidad Nacional 3 de Febrero, (Buenos Aires, Argentina); MECAD\Media Centre of Art and Design (Barcelona, Spain).

Educational Institutions:

TV & Film Department (UCLA\University of California at Los Angeles, USA); Neatherland Media Art Institut (Netherland); Escuela de Comunicación Social (Universidad del Valle, Colombia); KHM\School for Medien (Cologne, Germany); Universidad de Buenos Aires (Buenos Aires, Argentina); Universidad Blas Pascal (Córdoba, Argentina); Universidad Nacional 3 de Febrero (Buenos Aires, Argentina); MAD\Master in Digital Arts, Pompeu Fabra University (Barcelona, Spain); Master in Interactive System, Ramon Lull University (Barcelona, Spain), among others.

```

Clips.splice(0); } //end Desctructor //boton de
prueba anulado-quitado del Stageuno_btn.onPress =
function(){ Destructor(pal);
Constructor(getLetra()); } //end func botonfunction
automatico(){ clearInterval(_root.inter);
Destructor(pal); Constructor(getLetra()); } //end
automaticoautomatico();//inter =
setInterval(automatico,8000);// aquí se viene la
papa:_____onEnterFrame = function () {
//intentando traducir efecto en cadena: //
catetoA_DistX = (del array) bolita1._x -
bolita0._x;var catetoA_DistX = Clips[ 1] ._x -
Clips[ 0] ._x; // distancia X entre mc0 y mc1var
catetoC_DistY = Clips[ 1] ._y - Clips[ 0] ._y; //
distancia Y entre mc0 y mc1 // trigonometría:
cuadrado de la hipotenusa = suma del cuadrado de
los catetos //calcula la diagonal que une a la
primera/segunda bolita-MC var hipotenusaB =
Math.sqrt(catetoA_DistX * catetoA_DistX +
catetoC_DistY * catetoC_DistY); //linea/diagonal
que uno mc1 con mc2 // formula de la Catenariavar
refClip_X = -k * (1 - L / hipotenusaB) *
catetoA_DistX; //coseno Avar refClip_Y = -k * (1 -
L / hipotenusaB) * catetoC_DistY; // seno A //loop
para for (var j = 1; j <= pal.length - 2; j++){
//Idem: calculo del trinagulo en rel. al anterior
MC var catetoAJ_X = Clips[ j + 1] ._x -
Clips[ j] ._x;var catetoCJ_Y = Clips[ j + 1] ._y -
Clips[ j] ._y;var hipotenusaJ = Math.sqrt(catetoAJ_X
* catetoAJ_X + catetoCJ_Y * catetoCJ_Y); //calculo
trigonómico de distancia //Catenariavar
nextClip_X = k * (1 - L / hipotenusaJ) *
catetoAJ_X; //catetoAJ_X = coseno Ang. Jvar
nextClip_Y = k * (1 - L / hipotenusaJ) *
catetoCJ_Y; //cateto AJ_Y = seno de Ang.J
//Cálculo de la propiedad VX y VY Agregando los

```

Catálogo/Catalogue

Textos / Texts

Claudia Giannetti, Oscar Campo, Rodrigo Alonso, Iván Marino

Edición de textos y Traducción / Text edition and translation

Lucía Marino

Diseño / Design

www.elvivero.es

Imprenta / Printer

Coyve S.A.

Agradecimientos / Acknowledgements

MAMBA, Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, Argentina.

Becas de Artes Plásticas CAM/Caja Mediterráneo.

Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires, Argentina.

Laura Buccellato, Victoria Sacco, Marcello Mercado,

Chris Mello, Gustavo Caprin, Manuel Socarras, Pablo Pendino,

Andrea Nacach

© Consejería de Cultura. Junta de Extremadura, 2008.

© de los textos y las imágenes, sus autores, 2008.

SBN-13: 978-84-611-3753-4

ISBN-10: 84-611-3753-1

Depósito legal: XXXXX

Presidente de la Junta de Extremadura
Guillermo Fernández Vara

Consejera de Cultura y Turismo
Leonor Flores Rabazo

Director General de Patrimonio Cultural
Esperanza Díaz García

Museo Extremeño e Iberoamericano
de Arte Contemporáneo

Director
Antonio Franco Domínguez

Técnicos de Arte, Conservadores
Rocío Nicolás Blanco
Fernando Ortiz Barroso
Catalina Pulido Corrales
José Ángel Torres Salguero

Departamento Didáctico
Teresa León González

Administración
Rosa Regalado González
Ángeles Barrientos Tejada
M^a Paz García Buzo

Centro de Documentación y Biblioteca
Susana Moralo Aragüete
Encarnación Pérez Rojas

MEIAC
Virgen de Guadalupe, 7. 06003 Badajoz
Tel: +34 924 013 060 Fax: +34 924 013 082
email: meiac@juntaextremadura.net
www.meiac.org

```

coeficientes de Fricción y GravedadClips[j].vx =
Clips[j].vx + (refClip_X + nextClip_X - friccion *
Clips[j].vx);Clips[j].vy = Clips[j].vy + (refClip_Y
+ nextClip_Y + gravedad - friccion *
Clips[j].vy);refClip_X = -nextClip_X;refClip_Y = -
nextClip_Y;} // end of for for (var i = 0; i <
pal.length; i++){ //definición de posiciones: _X
property es igual a la anterior plus VX property -
del calculo anteriorClips[i]._x = Clips[i]._x +
Clips[i].vx;Clips[i]._y = Clips[i]._y +
Clips[i].vy;} // end of for hiloConstructor(pal);
};// end ONEnterFramefunction num(min, max){return
Math.round(min + (max - min) * Math.random());
//trace("random num executed_____");}; fscommand
("fullscreen", true);fscommand ("allowscale",
true);fscommand ("trapallkey",
true);Mouse.hide();//flotacionvar vel2 = 0;var acc2
= 2;limite = 500;var limiteLetras = 100;//mc
referenciavar clip:MovieClip;//var velocidad
trepadavar vTregar:Number = 1;//variables
trigonometriavar radio_1:Number =
_root.orbita_mc._width/2;//orbita_mc._width /2 +
letra_mc._width /2; var grados_1:Number = 180; var
alfabeto_:Array = new Array();var alfabeto:Array =
new Array();alfabeto_ = ["A", "B", "C", "D", "E",
"F", "G", "H", "I", "J", "K", "M", "N", "O", "P",
"Q", "R", "S", "T","U", "V", "W", "X", "Y",
"Z"];alfabeto = alfabeto_.slice();alfabetoCounter_
= ["a", "b",
"c","d","e","f","g","h","i","j","k","m","n","o","p"
,"q","r","s","t","u","v","w","x","y","z"];alfabetoC
ounter =
alfabetoCounter_.slice();//trace("alfabeto: " +
alfabeto);//trace("orbita_mc._width/2: " +
orbita_mc._width/2);//formatos textodied_fmt = new
TextFormat();indice_txt.autoSize = true;

```