

Primera experiencia de Cine Conceptivo y su carácter expansivo

Una de las características principales del Cine Conceptivo está dada en el primer film realizado en base a estos principios: "Hackmind 01". Su argumento se basa en la historia de un ser apasionado por los mundos electrónicos y la naturaleza cuyo lenguaje y escritura era incomprendida en el mundo real. Un día, jugando con el control remoto, decidió emprender un viaje hacia el interior de una pantalla para fusionar su cuerpo con esta y convertirse en color, luz y energía visualizando los mecanismos de su mente, fuera de ella... En ese devenir y estando dentro de un mundo desconocido para el protagonista, este se sumerge en un espacio en donde las sensaciones visuales se amplifican, en donde las tonalidades, las formas, los ritmos y las cadencias temporales lo transportan a otro lugar amplificando su conciencia y derribando sus prejuicios. Durante ese viaje, ya inmersivo, la espacialidad perceptual le dispara recuerdos en forma de sonidos, algunos conocidos, y lo enfrenta en un territorio imaginario con aquellos que lo mueven, que lo trasladan de un lugar a otro, que construyen y deconstruyen en su mente imágenes y estímulos, en un juego que incrementa sus palpitations orgánicas, haciendo que su adrenalina fluya, a medida que todo a su alrededor se acelera con mayor intensidad. Hacia el final, y sin revelar este, veremos como este mundo que llamamos realidad puede ser percibido de otra manera, cambiando el lenguaje interno del protagonista y el nuestro como espectadores, para siempre...

En Hackmind 01, un factor sustancial es su esencia digital, creando una matriz que aborda la realidad y la transforma generando nuevos parámetros sobre la misma como elemento conector con el universo perceptivo de los espectadores. Su capacidad para desarrollar desde la idea inicial del proyecto hasta la distribución en múltiples plataformas *online* y *offline* desde el formato filmico en el estándar actual en 4k, a la posibilidad de ser visualizado desde internet, canales digitales, teléfonos inteligentes, *tablets*, computadoras o usando lentes de realidad virtual *online* para adentrarse dentro del film, en una poderosa relación perceptiva-inmersiva, a lo largo del mundo. Muestra el potencial enorme que este nuevo lenguaje tiene no solo en el campo exclusivamente cinematográfico, sino también en acercar otra mirada a los modelos tradicionales de enseñanza del cine y reflexionar acerca de las modalidades y oportunidades comunicacionales que se presentan dentro del es-

pacio del aula y fuera de ella. Al respecto y en relación al carácter expansivo del Cine Conceptivo cabe considerar que al momento de escribir este texto a fines del 2017, el film ha llegado a 70 países, alcanzando lugares remotos, donde habitan distintas culturas y lenguajes, contando con una ventaja adicional, el *feedback* que estos públicos generan, abriendo otras puertas a nuevas formas de comunicación que introducen otra mirada desde lo narrativo y expresivo buscando generar alternativas a los paradigmas pre existentes.

Abstract: This text raises a new look at the relationship between film and virtuality exploring Conceptual Cinema as an articulator between classical expressive currents and new experimental narrative and expressive forms that approach the use of other technologies such as virtual reality as a link to another way of communicating the cinematographic discourse, reflects on the distribution in different formats and on different platforms and raises the approach from the academic cloisters to other possibilities that new media can offer us.

Keywords: Perception - expansion - education - virtual reality - narrative - coding - exploration - articulation - game - immersive - multiplatform

Resumo: Este texto propõe uma nova mirada na relação existente entre o filmico e a virtualidade explorando o Cinema Conceptivo como articulador entre as correntes expressivas clássicas e as novas formas narrativas e expressivas experimentais que abordam o uso de outras tecnologias como a realidade virtual como nexos para outra forma de comunicar o discurso cinematográfico, reflexiona a respeito da distribuição em diversos formatos e em diferentes plataformas e propõe a aproximação desde os claustros acadêmicos a outras possibilidades que nos podem brindar os novos meios.

Palavras chave: Percepção – expansão – educação - realidade virtual – narrativa – codificação - exploração – articulação – jogo – imersivo – multiplataforma

(*) **Fernando Luis Rolando.** Arquitecto (UB). Asistente Diseño (UB). Profesor Artes Visuales (UNA). Especialización Planeamiento (UB). Profesor y Miembro Consejo Asesor Académico, Integrante Comité publicaciones (Universidad Palermo). Vice Director Académico y Postgrados de Link Design Consultancy (UA Londres).

Ai Weiwei – Inoculación al PROA

Rosana Álvarez Mullner (*)

Fecha de recepción: agosto 2017
Fecha de aceptación: octubre 2017
Versión final: diciembre 2017

Resumen: El arte de Weiwei esgrimido como un arma útil a develar problemas sociales e inconsistencias políticas en la sociedad China y el mundo contemporáneo. El artículo propone una lectura de ciertos puntos conceptuales que se representan en su obra, a través de herramientas brindadas por el psicoanálisis. Lo particular y la serie; lo efímero y lo que permanece en el universo de lo humano.

Palabras clave: Weiwei – instalación – activismo – arte - bicicletas – China –Forever

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 178]

La monumental instalación del artista chino Ai Weiwei ubicada al ingreso de la Fundación PROA parece irrumpir en el corazón cansino de la Boca. Son 1254 bicicletas que ofrecen a la mirada un marco inusual. A través de las aberturas formadas por la instalación, las grúas del viejo puerto hasta parecen tener un empleo diferente.

La muestra reúne además de otras instalaciones, objetos, fotografías y videos, en un diálogo constante entre lo moderno y lo tradicional. El espacio expositivo lo abarca todo, la vereda externa de la Fundación, el bar, la librería.

Inoculación es el nombre elegido para la primera exhibición de Ai Weiwei en Argentina y América Latina. La propuesta del curador Marcelo Llantas, invita a una profundización. Para la medicina, inocular es transmitir voluntariamente en el organismo agentes patógenos o toxinas con fines terapéuticos o experimentales. Efectivamente, el arte de Weiwei, ambiciona ser ese antídoto contra la indiferencia y el extravío de lo humano. Por otra parte, la palabra proviene del latín y significa “en tus ojos”. Inoculación de lo nuevo en lo viejo, de lo moderno en lo antiguo, o al revés. Una cuestión muy presente en la cultura tanto japonesa como china.

Andy Wharol y Marcel Duchamp, sus predecesores

Observando la producción de este artista podemos conjeturar influencias, similitudes y diferencias con otros dos grandes del arte: Andy Wharol y Marcel Duchamp, ambos revolucionarios en su época.

Duchamp, muy admirado por Weiwei, es considerado el iniciador del arte conceptual. Este elevó el objeto de uso cotidiano a la categoría de obra de arte. Precisamente, desde el instante mismo en que el artista elige y coloca un determinado objeto en un contexto diverso de aquel para el cual fue creado, lo convierte en obra de arte. Así, la idea prevalece sobre los aspectos formales o sensibles de la obra, donde la especulación intelectual es el agalma que lo recubre. El valor adjunto procurado por el artista consiste en la individuación casual del objeto. En 1920, Duchamp presentó *Rueda de bicicleta*, convirtiéndose en ícono del ready-made.

Andy Wharol, por su parte, afirmó que los productos masivos encarnan la democracia social y como tales deben ser reconocidos. Se inspira entonces en el objeto-producto de masa para una democratización del arte. Así, su labor artística sería consumida como cualquier otro producto comercial. La imagen repetida en serie, vaciada de sentido, subrayaba aún más este concepto. “Hasta el más pobre puede beber una lata de Coca-Cola”, es decir, puede consumir arte. Wharol presentó Coca-Cola en 1961.

Tendencias en el siglo XXI

La tendencia en el arte del siglo XXI se caracteriza por el uso de una gran cantidad de materiales que brinda la modernidad: imágenes en todas y cada una de sus formas, reproducciones de tipo mecánica o técnica, soni-

dos, etc. La creación amplió su abanico de posibilidades en cuanto a objetos. ¿Entonces, qué la sustenta? Surge, como en otras épocas, la pregunta sobre qué puede ser considerado arte. Si se piensa a la realización artística como un lenguaje universal, toda producción contemporánea podría entenderse como artística, desplegándose junto al ser humano, acompañándolo en su perpetuo movimiento. La cuestión, sin embargo, continúa a ser qué o quién aquilata una determinada creación como forma de arte.

Las elucidaciones son muchas e incluyen la eventual capacidad de comunicación de la obra, el exhibir puntos de vista del autor o reinterpretar una herencia cultural precedente. Caminos interpretativos que van desde la elaboración críptica haciendo caso omiso del que mira, hasta la búsqueda explícita de una reacción en el público, algo que impacte emocionalmente o desconcierte los sentidos. En medio de este abanico de posibilidades, en una época indiscutiblemente pluri-facética, resulta difícil dilucidar desde qué lugar podría llegar una corriente suficientemente representativa, que logre ser considerada un cambio de rumbo concreto respecto a lo anterior. La realidad muestra una situación de transformación desde todos los aspectos de la sociedad, tanto en el plano teórico como en el práctico. Actualmente, los cambios de paradigma sociales o la necesidad de que ello ocurra, podrían ser esa punta de lanza.

Weiwei, arte, historia y Derechos Humanos

Weiwei como Duchamp, eleva el objeto de uso cotidiano a la categoría de obra de arte, pero a diferencia de este, lejos de hacer una elección casual, basa su trabajo en el estudio y la investigación. Considera arte y política indiscernibles y así lo refleja en los temas elegidos, enfocando la realidad desde el lugar del más débil.

El activismo de Weiwei radica manifiestamente en su historia. Su padre, el artista AiQuing, fue considerado enemigo del Estado por oponerse al partido Nacionalista y condenado a trabajos forzados. En prisión se hizo poeta. La desaprobación social y el hambre sufridas cuando era niño, lejos de disuadirlo, marcaron un destino. Vio en el arte lo que salvaba a su padre, de hecho era algo que el otro no podía arrebatarle.

El arte como arma, como lo que devela problemas sociales e inconsistencias políticas, haciendo presente además las vicisitudes de la cultura china, que se devana entre un profundo sentido de la tradición, en contraste a la velocidad arrebatarora de la modernidad.

Como Wharol, se inclina hacia una masificación de la obra de arte para ser consumida por todos, pero en la repetición de la serie, lejos del vaciamiento de sentido, encontramos la particularidad de lo humano.

La serie y lo particular. Obras

La obra de Weiwei parece responder a preguntas sobre el cambio y lo que permanece, sobre dimensiones de la vida cotidiana capaces de durar “para siempre”. En su pro-

puesta, se vislumbra lo que perdura de lo humano en un mundo hiper-tecnológico y socialmente convulsionado. Un trabajo sobre lo particular que persevera en la serie o el número: historias de seres detrás de la producción, de la hegemonización de la injusticia o las catástrofes. Algunas de sus obras:

La lista de los chicos del terremoto de Sichuan (2008). La instalación, expuesta por primera vez en la capital de Sichuan, quiso denunciar la falta de transparencia en el número total de víctimas, así como las falencias en la construcción de un campus escolar, que derivó en muertes evitables. Después de una búsqueda testimonial realizó una instalación con solo las listas de los niños fallecidos. El número se asoció a un nombre. Fue brutalmente golpeado.

Semillas de girasol (2010). La instalación fue realizada con cien millones de semillas de girasol de porcelana, pintadas pacientemente a mano por artesanos, según métodos tradicionales de la antigua ciudad de Jingdezhen. No hay dos iguales. Las semillas de girasol, alimento de millones de jóvenes chinos, fueron compartidas por Weiwei con otros en tiempos de penuria. Un gesto de amistad y compasión humana.

Porsiempre bicicletas (2003- 2017-18). El primer trabajo de la serie se presentó en el Art Gallery of New South Wales, Australia. Consistía en cuarenta y dos bicicletas marca Forever, desmontadas y vueltas a ensamblar en una estructura de enclavamiento circular. La marca de bicicletas Forever fue producida en Shanghai en la década del '40. Actualmente, la propuesta consta de 1254 bicicletas y es la que se expone en la Fundación PROA.

Breve nota sobre la bicicleta

En la China revolucionaria de 1950, con una sociedad fuertemente controlada y reglamentada, la bicicleta era una de las tres “posesiones obligatorias” de cada ciudadano, junto con una máquina de coser y un reloj. Era símbolo del sistema social igualitario. En los '90, se desestimó su uso a favor del automóvil, considerado objeto de status en contraposición a las bicicletas, asociadas a la pobreza. En el 2000 la historia cambia nuevamente debido a la altísima polución, alentándose su uso. Para la sociedad china, la bicicleta pareciera ser lo que resiste al tiempo. En épocas de Mao se la consideraba un derecho. En resumen, lo apasionante del arte de AiWeiwei es la coalescencia de una ética y estética en un arte preocu-

pado por la humanidad. En sus obras se vislumbra el sujeto humano en la serie, buscando, a través de la revisión histórica, un despertar de la conciencia individual sobre los problemas que atañen a la sociedad.

Referencias bibliográficas

- Calvo Serraller, F. (1999), *Escritos de arte de vanguardia 1900/1945*, Akal, Madrid.
- Danto, A. (2010), *Andy Wharol*, Piccola biblioteca Einaudi, Torino.
- Danto, A. (2005), *El abuso de la belleza; La estética y el concepto del arte*, Buenos Aires, Estética 37, Paidós.
- Lacan, J., (2008), *La transferencia, Seminario Libro VIII*, Buenos Aires, Paidós.
- Mera, C., Iadevito, P. (compiladoras), (2012), *Presencias culturales en el mundo global*, Buenos Aires, Mne-mosyne; Colección Investigación y Tesis; 28.
- Talon, V. (1973), *Viaje a la China de Mao*, Madrid, ed. G. del Toro.
- Wajcman, G. (2002), *El objeto del siglo*, Buenos Aires, Amorrotu.

Abstract: The art of Weiwei used as a useful weapon to reveal social problems and political inconsistencies in the Chinese society and the contemporary world. The article proposes a re-reading of certain conceptual points that are represented in his work, through tools provided by psychoanalysis. The particular and the series; the ephemeral and that what remains of the human's universe.

Keywords: Weiwei - installation - activism - art - bicycles - China - Forever

Resumo: A arte de Weiwei esgrimido como uma arma útil a develar problemas sociais e inconsistências políticas na sociedade chinesa e o mundo contemporâneo. O artigo propõe uma leitura de certos pontos conceituais que se representam em sua obra, através de ferramentas brindadas pelo psicoanálise. O particular e a série; o efêmero e o que permanece no universo do humano.

Palavras chave: Weiwei - instalação - ativismo - arte - bicicletas - China - Forever

(*) **Rosana Álvarez Mullner.** Psicóloga (Universidad J. F. Kennedy 1999). Tutora de numerosas tesis de Doctorado

El aula como espacio político

Dardo Dozo (*)

Fecha de recepción: agosto 2017
Fecha de aceptación: octubre 2017
Versión final: diciembre 2017

Resumen: Son muchas las veces que se ha dicho de evitar hablar sobre temas irritantes como son los referidos a la religión, al fútbol y a la política. No es contradecir esa recomendación dado que son, de por sí, aspectos que generan (si no se tiene cierto tacto), incomodidades y hasta confrontaciones. Ahora bien, es la intención en este escrito, tomar estos aspectos dentro de nuestro ámbito académico y es necesario reflexionar.