Jorge La Ferla es Licenciado por la Universidad de Vincennes/París VIII y Magister en Arte de la Universidad de Pittsburgh (Estados Unidos), donde también ha egresado del Programa para Graduados del Centro de Estudios Latinoamericanos. Es profesor e investigador en medios audiovisuales, realizador de TV y multimedia y miembro fundador del movimiento de videoarte en la Argentina. Ha sido director y creador de las muestras EuroAmericanas de Cine, Video y Arte Digital organizadas por la Universidad de Buenos Aires entre 1995 y 2002. Asimismo, es Profesor Titular, Jefe de cátedra en la Universidad de Buenos Aires y en la Universidad del Cine. Su trayectoria también incluye su labor como docente y artista invitado en las universidades de Caldas, del Valle y Los Andes (Colombia), así como la Federal de Ceará, Mina Gerais, Río de Janeiro, Santa María, la USP (Brasil), Pontificia Universidad Católica de Bogotá y Cali (Colombia) y de San Pablo (Brasil), MECAD, UAM (España), Universidad Nacional de Rosario, Instituto Cultural Paraguayo-Alemán (Paraguay), Universidad Ricardo Palma (Perú), Centro de Capacitación Cinematográfica, ESCINE, UNAM, UNY (México), Centro de Artes de Banff (Canadá), la Universidad de Pittsburgh (Estados Unidos) entre otras.

Entre 1994 y 1999, ha coordinado los Talleres para Realizadores y Artistas de América Latina, organizados por las Fundaciones Lampadia (Andes, Antorchas, Vitae), McArthur y Rockefeller en la Ciudad de Bariloche en los que participaron por México Tania Aedo, Arcángel Constantini, Andrea Di Castro, José Luis García Nava, Isaías Ortega, Raúl Ortega, Grace Quintanilla, María Inés Roqué, Gerardo Suter, entre otros. En 2006 ha sido jurado panelista en "Nuevos Medios" para las becas Rockefeller y curador de muestras de cine, instalaciones y multimedia en Belo Horizonte, Berlín, Bogotá, Clermond Ferrand, Ginebra, Gramado, Lima, Lisboa, Los Angeles, Mérida, Montbéliard, San Pablo, Sevilla, Tel Aviv y Buenos Aires, entre otras ciudades. Ha editado treinta y cinco libros sobre el campo audiovisual y las artes tecnológicas, en Argentina y en el exterior sobre el cine, video, TV y multimedia, y ha obtenido becas y premios para desarrollar su trabajo artístico y académico en Alemania, la Argentina, Estados Unidos, España y Suiza.

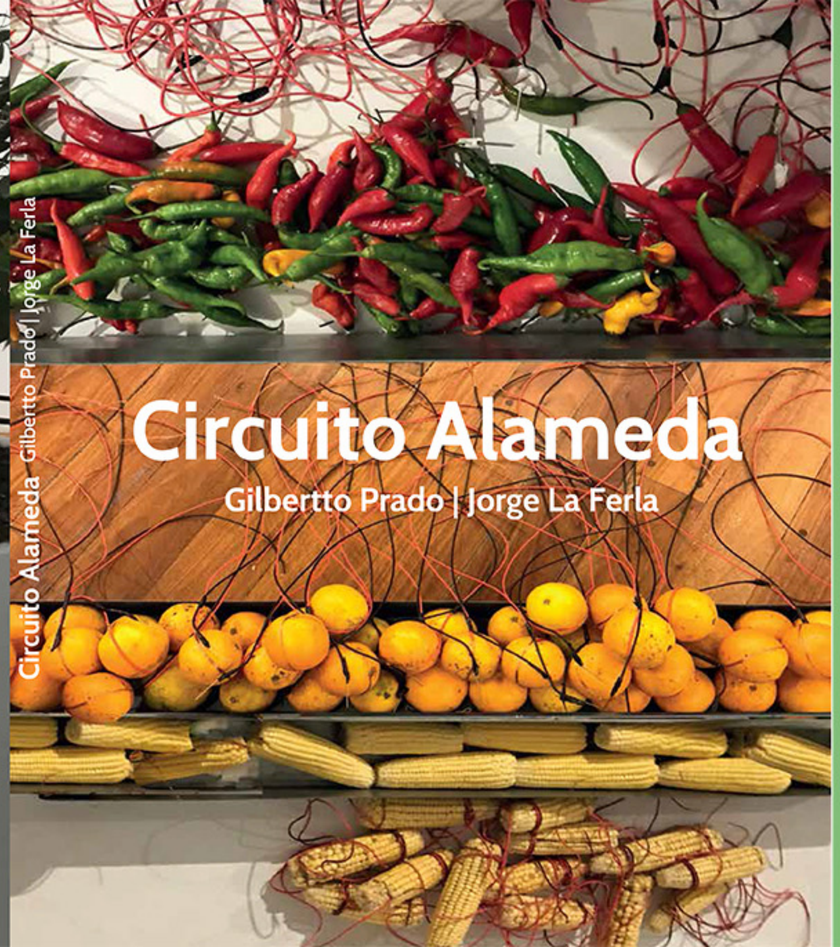
ISBN 978-607-605-583-0

MÉXICO GOBIERNO DE LA REPÚBLICA | CULTURA SECRETARÍA DE CULTURA

Itaú cultural

INBA

LABORATORIO | ARTEALAMEDA



Circuito Alameda - Gilbertto Prado | Jorge La Ferla

Circuito Alameda

Gilbertto Prado | Jorge La Ferla

Gilbertto Prado, artista y coordinador del Grupo Poéticas Digitais. Ha estudiado Artes e Ingeniería en la Universidade de Campinas - Unicamp, con doctorado en Artes en la Universidad Paris I - Panthéon Sorbonne en 1994. Fue Profesor del Instituto de Artes de la Unicamp y Profesor Invitado de la Universidad de París. Actualmente es profesor de los programas de Posgrado en Artes Visuales de la Universidad de São Paulo -ECA/USP y del PPG Design de la Universidad Anhembi Morumbi.
Comenzó sus actividades artísticas a finales de los años 70 participando del movimiento de Mail Art y de diversas exposiciones y proyectos. En los años 80 comienza a trabajar con las redes artístico-telemáticas participando del grupo francés Art-réseaux. A partir de los años 90 viene trabajando con instalaciones interactivas y arte en red. Ha realizado y participado en numerosas exposiciones en Brasil y en el exterior como XVI Bienal de São Paulo, (Mail Art, 1981); Welcomet Mr. Halley, Paço das Artes (1985); City Portraits/Art-réseaux, Galerie Donguy (1990); Mutations de l'image, Vidéothèque de Paris (Art-réseaux/1994); Arte e Tecnologia no MAC-USP (1995), II Bienal do Mercosul (1999), Link_Age / MECAD, Barcelona; XXV Bienal de São Paulo (Net Arte, 2002); Interconnect@ between attention an dimmersion, ZKM, Karlsruhe (2006); Galeria Expandida, Luciana Brito, São Paulo; Emoçao Art.ficial 5.0, Itaú Cultural (2010); III Mostra 3M de Arte Digital: Tecnofagias, Instituto Tomie Ohtake, São Paulo (2012); Singularidades/ Anotações: Rumos Artes Visuais 1998-2013, Itaú Cultural, (2014); 16th Media Art Biennale WRO 2015, Wroclaw, Polonia (2015); ISEA 2017/16Th Image Festival, Manizales, Colombia (2017); Paradox(o)s da arte contemporânea, Museu de Arte Contemporâneo, São Paulo (2018). Recibió el 9° Prix Möbius Internacional des Multimédias, Beijin, China (mención especial, 2001); Premio Rumos (2000), Transmidia (2002) - Itaú Cultural y el 6° Premio Sergio Motta de Arte y Tecnologia (2006).

El Grupo Poéticas Digitais fue creado en 2002 en el Departamento de Artes Plásticas de ECA-USP con la intención de generar un núcleo multidisciplinario, favoreciendo el desarrollo de proyectos experimentales y la reflexión sobre el impacto de las nuevas tecnologías en el campo de las artes. El Grupo es un desdoblamiento del proyecto wAwRwT iniciado en 1995 por Gilbertto Prado en la Unicamp y tiene como participantes artistas, investigadores y estudiantes distintos en cada proyecto. En Circuito Alameda tenemos la participación de Agnus Valente, Ana Elisa Carramaschi, Andrei Thomaz, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano, y Sérgio Bonilha.

Circuito Alameda

ARTES VISUALES

Circuito Alameda
Primera edición, 2018

Produccción:
Secretaría de Cultura
Instituto Nacional de Bellas Artes

© de los textos y las imágenes, los autores

Silvia Cervantes Hernández | Diseño

Maru Briones | Edición de Texto

D.R. © 2018 de Circuito Alameda
Instituto Nacional de Bellas Artes | Laboratorio Arte Alameda
Paseo de la Reforma y Campo Marte s/n,
colonia Chapultepec Polanco, delegacción Miguel Hidalgo.
C.P. 11560, Ciudad de México

Las características gráficas y tipográficas de esta edición
son propiedad del Instituto Nacional de Bellas Artes de la Secretaría de Cultura.

Todos los Derechos Reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, la fotocopia o la grabación, sin la previa autorización por escrito de la Secretaria de Cultura del Instituto Nacional de Bellas Artes.

ISBN: 978-607-605-583-0

Impreso y hecho en México

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA

Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais | Jorge La Ferla

Circuito Alameda

Circuito Alameda

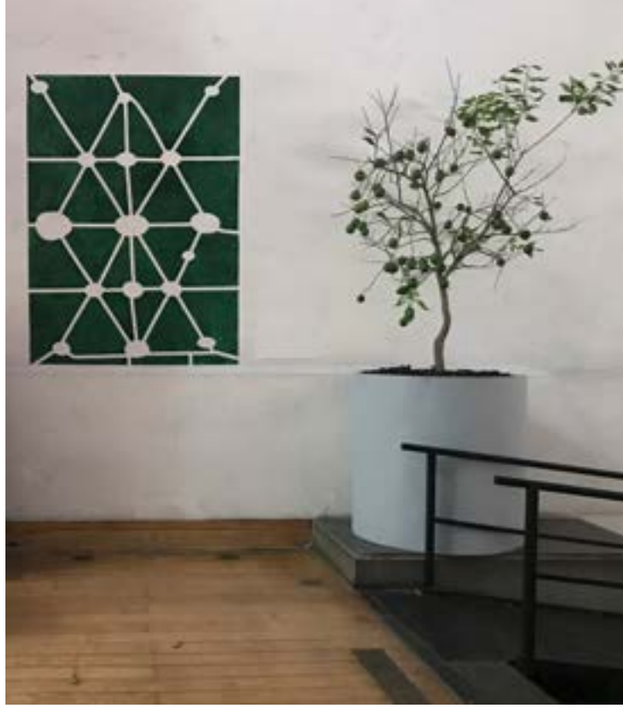
Contenido

Presentación 7
Tania Aedo

El Circuito Alameda de Gilbertto Prado 9
Jorge La Ferla

Circuito Alameda 28
Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais

Algunos apuntes sobre la relectura y el siempre rehacer de algunas obras 38
Gilbertto Prado, Agnus Valente, Ana Elisa Carramaschi, Andrei Thomaz, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano y Sérgio Bonilha.



Circuitos Expandidos y Re/escrituras poéticas en las obras de Gilbertto Prado y del Grupo Poéticas Digitais 53
Pirscila Arantes

Extremos: experimento crítico a partir de Circuito Alameda 63
Christine Mello

El desafío de las artes telemáticas 71
Arlindo Machado

Restauración y manutención de obras digitales. La experiencia de Desertesejo 77
Marcos Cuzziol

La Caja de choque encuentra su lugar 84
Nara Cristina Santos.

Lista de obras Circuito Alameda 93

PRESENTACIÓN

Tania Aedo

La investigación y planeación de la exhibición de Gilbertto Prado y el Grupo Poéticas Digitais en el Laboratorio Arte Alameda, ha sido acompañada desde hace más de dos años por el teórico y curador Jorge La Ferla.

El tiempo, 'guardado' ahora en las hojas de papel de este libro y en el archivo del CDPL, fue dedicado al studio acerca de la obra de Prado, artista, curador, investigador y docente brasileño que ha jugado un rol crucial en la configuración de la historia de las artes electrónicas en América Latina desde muy diversos 'frentes,' y a la indagación de los rasgos que pueden servir de puentes para una lectura de las llamadas artes electrónicas y sus transformaciones, pero también para combatir la invisibilización de estas prácticas en las historias del arte en el mundo.

La obra de Prado ha transitado buena parte del desarrollo de dichas prácticas, de tal forma que permite además una mirada arqueológica.

Desde las creaciones colectivas de Gilbertto Prado con artistas al rededor del mundo, deslizando información a través del fax (Faxarte I, 1989), señales que en los ochenta circularon por laboratorios dedicados a la producción e investigación de artes electrónicas más importantes de ese momento, pioneros.

Pasando por la creación y desarrollo de ambientes de realidad virtual multiusuarios e interactivos en los noventa, como es el caso de Desertesejo, obra presente en el nodo retrospectivo del proyecto, uno de los primeros ejemplos del uso de esta tecnología en el arte (2000) y que fue recientemente restaurada por Itaú Cultural, hasta las más actuales como Biombo hidráulico, o Circuito Alameda, cuya forma y processo resultaron en gran medida del acto de mapear el trazo de nuestro historic jardín vecino, la Alameda Central; en la organización de los elementos en el espacio en función de ese mañero y también en los circuitos electrónicos que hacían lo propio, sensar, activar, contar y analizar. Esta última obra da título a la exposición, y siguiendo con uno de los criterios importantes, fue creada ex profeso para la Nave central del LAA.

En esta exposición junto con el grupo Poéticas Digitais que coordina, conformado por estudiantes y profesores investigadores de la USP Universidad de San Pablo (USP) Prado comparte aulas, laboratorio y sobre todo procesos.

El diálogo cercano entre artista y curador, que abarca una conversación de más de dos décadas con quien se ha destacado como un teórico muy importante de los medios y el cine en el ámbito internacional, nos ofrece en este libro una conversación que se expande

gracias a las palabras, reflexivas e indagadoras de Christine Mello, Nara Santos, Priscila Arantes y Arlindo Machado, críticas, teóricas, académicas y curadoras con trayectorias de gran influencia en la escena del arte contemporáneo y sus cruces de conocimiento.

De tal forma que este análisis, llevado a cabo además como ejercicio de escritura sobre la obra de Gilbertto Prado, permita abrir a una major interpretación y conocimiento del arte latinoamericano en México y el mundo.

Este breve document sobre Circuito Alameda, da cuenta de un momento de la vida del LAA en que el calendario fue sacudido por un terremoto, y así, la configuración y la combinación de las salas, hizo convivir por unos días al triángulo de Caja de choques, ubicado en la Capilla de Dolores, con la pieza exhibida en el lado opuesto, en lo que debió ser el paso al convento de San Diego, hoy la sala C, de Gino de Dominicci, (Italia, 1947-1998), Triángulo (Invisible Pyramid), 1968 Cinta adhesiva al piso, Triángulo de 4 metros de lado, del artista conceptual presente en la exposición Otra visita a la escultura;[1] contribuyendo a que el LAA lleve también a cabo sumisión de tender conexiones y tensiones entre estos dos modos de comprender y practicar el arte.

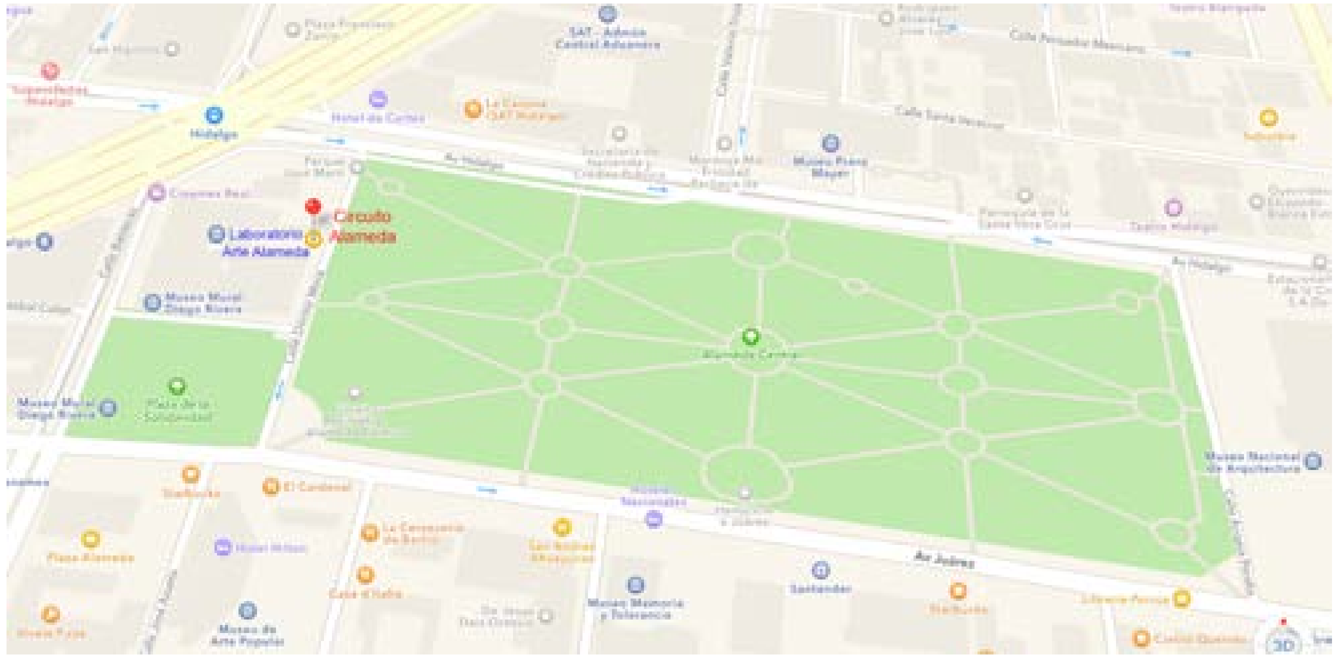
Estos rasgos, presentes en el acervo del CDPL, confluyen de manera emergente, como suele ser el arte contemporáneo, hacienda explícito desde la contingencia del fenómeno, el interés por ese puente entre lo conceptual y lo mediático, tan presents en las investigaciones de Priamo Lozada.

El cuidado del presente documento por el artista y el curador darán al campo de la exploración y la experimentación en las prácticas en los cruces de conocimiento un material de investigación muy rico, y a públicos diversos entradas a las preguntas poéticas y tecnológicas de nuestro presente.

1. Exposición Otra visita a la escultura. Curaduría Violeta Horcasitas. Realizada en el el LAA de junio a agosto del 2018

EL CIRCUITO ALAMEDA DE GILBERTTO PRADO

Jorge La Ferla



Circuitos (y) recorridos.

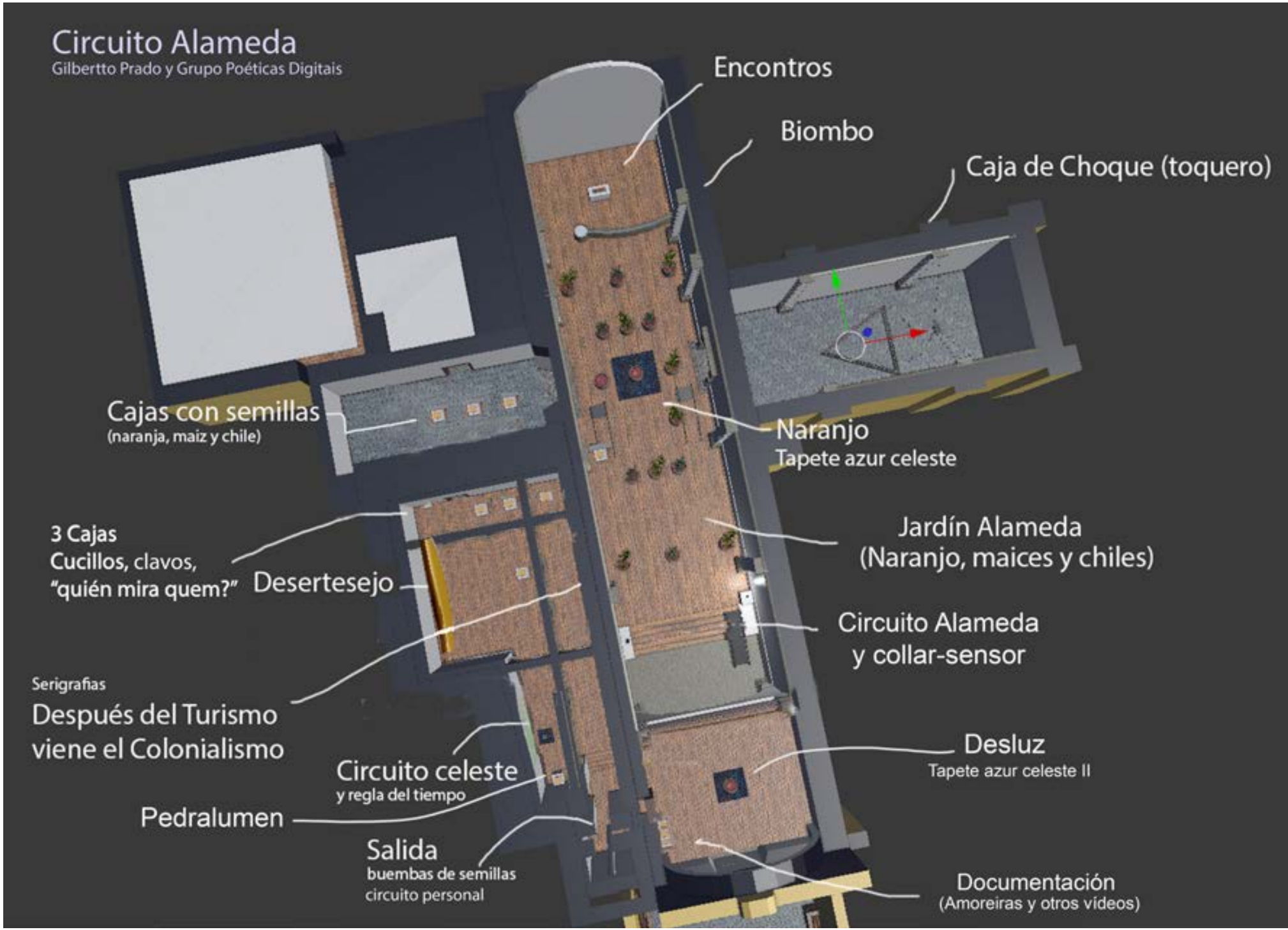
La exposición *Circuito Alameda* resulta de un proyecto de trabajo de Gilbertto Prado y el colectivo Poéticas Digitales de la Universidad de San Pablo con el LAA, Laboratorio Arte Alameda, del cual fui curador. Una muestra que resulta luego de dos años de intercambios que se inician con la propuesta institucional del LAA para la muestra, y se continuaron con los ante proyectos, los partidos conceptuales, las variables expositivas. Conocimos personalmente a Gilbertto Prado en 1997,[1] y compartimos diversas instancias de colaboración académica y artística a lo largo de este tiempo que confluyeron en esta muestra en la Ciudad de México.

Circuito Alameda expone una sistemática creativa a partir de una antología de piezas y de nuevas obras específicas de Prado que operan en el contexto institucional, urbano, regional y nacional del LAA. *Circuito Alameda* es una muestra de más de 700 metros cuadrados escenificada en la Nave Central, la Capilla de Dolores, el Claustro bajo y el Coro del Laboratorio Arte Alameda. Un lugar emblemático para el arte contemporáneo cuyas actividades hemos seguido de cerca desde su creación.[2]

Su funcionamiento en el antiguo Claustro del Convento de San Diego (1594) como parte del Instituto

1. "IV Seminario para artistas de América Latina" (1997) Camping Musical Bariloche, Patagonia, organizado por las Fundaciones Antorchas de Argentina, Andes de Chile y Vitae de Brasil junto Rockefeller y Mc Arthur. Se convocaban a jóvenes artistas del continente para reunirse durante una semana en las afueras de la ciudad de Bariloche, en medio de la naturaleza, con el objetivo de presentar, discutir e intercambiar proyectos de arte contemporáneo. Fue parte de aquel grupo la promisoria artista Tania Aedo, actual directora del LAA, luego de una praxis de varias décadas que combina la función pública y la gestión cultural con el arte tecnológico.

2 Recorrí por primera vez el LAA a poco tiempo de su existencia acompañado por su director artístico, Priamo Lozada.



Vista de una de las maquetas proyectuales del artista.

Nacional de Bellas Artes y su ubicación en un lado de la Alameda Central fueron factores determinantes a considerar desde el inicio del proyecto.

Prado pensó al visitante de la muestra deambulando por esos lugares que los monjes dieguinos convivían con los ritos y su recogimiento meditativo. Asimismo, se tuvo presente la historia reciente del predio a partir de la creación de la Pinacoteca Virreinal que inaugura un espacio donde confluyen la práctica religiosa y la artística como parte de una práctica creativa con los medios tecnológicos.

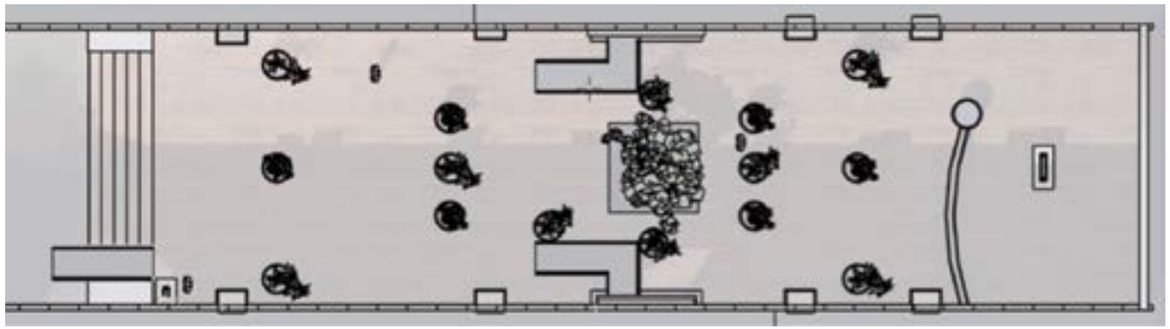
Circuito Alameda se pensó como un laboratorio desde sus instancias proyectuales y el proyecto expositivo, desde el montaje a su archivo.
Aquel acervo de pinturas virreinales al presente de imágenes y sonidos maquínicos surge el diálogo de la obra de Prado con el LAA.

Así es como Prado pone en escena grabados en serigrafías, textiles, imágenes programadas virtuales, plataformas interactivas, dispositivos de telepresencia combinados con elementos naturales, como plantas, frutos, tierra, agua, semillas. Un conjunto de obras que se presentan bajo la forma de instalación articuladas en su disposición y el consiguiente diseño de recorridos.

Cada performance y desplazamiento del visitante es significativa el cual es registrado en tiempo real conformando una cartografía a partir de cada trayecto. La vecindad de la Alameda Central es también referencia para como otro elemento presente en la muestra considerando la historia de su diseño urbano y sus representaciones a lo largo del tiempo
.
El conjunto de piezas de la Nave Central responden al dibujo de la Alameda con sus senderos señalados por los árboles, las plantas, y el agua de sus canales y fuentes. Esta presencia de especies botánicas es significativa en varias partes de la exposición como alegorías del diseño de paisajes que proviene de la época virreinal.

Imaginando Circuitos.

Conociendo de largo tiempo la Ciudad de México, Prado no había estado en las últimas dos décadas, y si bien conocía el proyecto del Laboratorio Arte Alameda no lo había aún visitado en persona. Sin embargo, el primer anteproyecto de la exposición considera con exactitud el espacio propio del LAA y su entorno.
La primera planta proyectual de la exposición ya proponía una visualización animada del conjunto de llamativa precisión. Y luego del primer viaje de trabajo, aquel estudio preliminar se fue perfeccionado al detalle a partir del contacto presencial con la locación real del laboratorio de donde surgen nuevas variables de exposición.
Este juego de propuestas tuvo desde el principio el firme propósito de poner en acción la idea de recorrido, inspirado en el proyecto y el dibujo de la Alameda Central en relación al movimiento por la misma exposición. Pasear por la Alameda implicaría moverse por un espacio asociado a la experiencia del parque exterior, resignificado desde un esquema similar representado desde la primera obra, es la serigrafía que representa del diagrama original del trazado de Alameda Central, del cual se deriva la disposición de las obras de la Nave Central. Las geometrías alegóricas del dibujo colonial, hispano y morisco generan los circuitos posibles de sus recorridos.
Al inicio están los colgantes de acrílico con un circuito impreso encapsulado. Esta *bijouterie* tecnológica, sobre el pecho de cada usuario, emite en tiempo real las coordenadas de su recorrido particular por la muestra.
Una información referencial sobre el movimiento del cuerpo del que deriva el fenómeno perceptivo del espectador, a partir de su circuito particular.



Esta meta data transmitida es procesada por un algoritmo cuyas combinatorias se exhibirán proyectadas al final de la muestra.

Del paseo exterior al jardín interior.

El *Jardín Alameda* se dispone a lo largo de la Nave central donde se ubican los recipientes con plantas de maíz, chile y un árbol de naranjo en el centro, proponen un paseo con senderos a partir de un diagrama preciso. Las plantas ubicadas en grandes macetas con valor escultórico despliegan sus frutos en sus formas,

texturas, colores, tamaños y aromas y se plantan como naturaleza viva entre las paredes del claustro, produciendo este ámbito natural y húmedo en eámbito del arte.

Flujos

Los senderos de *Jardín Alameda* rememoran hábitos culturales. El chile por cierto es marca de un México profundo de cuyo uso y simbología se extiende a todas las capas sociales de la población. Tanto como el maíz, que también es parte de la cultura ancestral de gran parte de América Latina, por cierto diversa a la del trigo, en su color, gusto y forma. Y está el naranjo, cuyo origen no es americano, pero que Prado propone su presencia por ser un fruto asociado al sol del trópico y al Mediterráneo, siendo México uno de los mayores productores mundiales. Su ubicación central señala las fronteras entre las partes de la muestra desde su ubicación y el valor escultórico de sus ramas, frutos y flores, en que el aroma de los azahares marca nexos con las obras circundantes. Una naturaleza viva que necesita del agua y la luz para mantenerse vital a lo largo de la exposición, y que sientan posición en un ámbito donde suelen predominar los elementos secos.

Las incursiones previas realizadas a los viveros de Xochimilco[3] permitieron recorrer y seleccionar las variables de árboles y plantas con base en las diversas especies, considerando su edad y evolución para la exposición.

Estos periplos proyectuales implicaron tomar contacto con un ámbito de la ciudad que expone con vitalidad los innumerables frutos de la tierra cultivados artesanalmente. *Jardín Alameda*, es una zona de transferencia entre lo urbano y el campo para situarse artificialmente en un espacio de arte en el centro histórico de la ciudad.
Es a través de esos elementos vinculados a la naturaleza y a hábitos culturales, que se disparan las alegorías de un presente urbano que mantiene vigentes costumbres populares que remiten un México ancestral.

Hacia un lado del naranjo, se abre el sendero que conduce a la Capilla de Dolores,, cuya penumbra, distingue el paso hacia un espacio de recogimiento, cuyo *black out* asemeja una cripta donde se encuentran El Triángulo y la *Caja de Choque.* En el piso yace el objeto geométrico de metal, cada uno de sus tres lados contiene decenas de chiles, elotes y naranjas, desprendidos de sus ramas que los mantenían conectados a la salvia de sus respectivas plantas y ahora están sueltos.

3 La primera incursión a Xochimilco fue a diez y ocho meses, febrero 2017, y la segunda, a seis meses, previos a la muestra, noviembre 2017.

Biombo – acueducto, Circuito Alameda, LAA, 2018. Detalle del Biombo anónimo de fines del siglo XVII. Museo Franz Mayer, CD

Sin embargo siguen conectados como parte de circuito conformado por cables rojos y negros que transmiten sus valores intrínsecos de energía eléctrica. Electrones que confluyen hacia la caja de choque que se levanta hacia el final de la capilla, en cuyo pedestal transparente se encuentra una caja de choque de acrílico que se asemeja a un atril de la liturgia cristiana. En su interior, se encuentra el impreso en metal del esquema del circuito alameda, por donde circula la electricidad conectado a las manillas del mismo, invitando a que el visitante apoye sus manos y sea parte de la conexión con los electrones que provienen del chile, el maíz y las naranjas.

Es desde este fascistol, delante del fresco que distingue la capilla, que se alcanza una visión del conjunto, es decir del triángulo, del marco de la entrada a la capilla, del árbol del naranjo en la nave central.
Es en la acción performática que se tienta a cada visitante, de tomar contacto con la pieza a partir de la cual, recibe un leve shock eléctrico proveniente de los frutos del triángulo en una experiencia casi religiosa.
Es la simbología de la capilla y el aura de los elementos de la naturaleza que transmiten su energía materializada por la interfaz que propone la caja de choque.
Es la reminiscencia del toquero,[4] un elemento de la cultura popular, que aún se lo puede encontrar en lugares públicos, fondas y bares, y que ofrecen un shock al cliente que lo requiera. Ya sea para restablecer una coherencia en un público excitado por los efectos del alcohol o de cierto juego de los usuarios que se someten al choque eléctrico proveniente de un dínamo. En este caso es otro tipo de experiencia, en que el contexto del claustro, conecta energías consagrando la mística artística.

Sin duda que el conjunto de *El Triángulo y la Caja de Choque* en la Capilla de Dolores es otra de las piezas emblemáticas de *Circuito Alameda* por su propuesta, combinación y ubicación que establece su liturgia entre las sombras y la visión de las bandejas en cada unos de los lados del triángulo de metal.

4 "El curioso juego de la descarga eléctrica, en México" https://www.lanacion.com.ar/1794789-el-curioso-juego-de-la-descarga-electrica-en-mexico

El cableado entre los frutos y su conexión con la caja de choque ponen en escena un sistema artístico que se instala en un ámbito de recogimiento y sacrificio religioso que interpela al espectador proponiéndole la descarga desde su ubicación preferencial en el centro de la capilla para que establezca contacto visual y táctil con la pieza y el entorno. Flujos de energía en ceremonias que Prado vincula con los castigos seculares de los autos de fé del Tribunal de la Santa Inquisición que ocurrieron en este mismo lugar.

Volviendo a la Nave Central, sigue el recorrido, así como su registro transmitido, a través del colgante de acrílico con el circuito impreso. Nuevamente bajo la luz cenital que proviene de las ventanas de la cúpula y el aroma de los azahares. Yendo hacia el altar hay una divisoria de aguas, propiamente dicha, en el *Biombo Circuito Hidráulico,* otra de las obras *site specific* de la exposición.

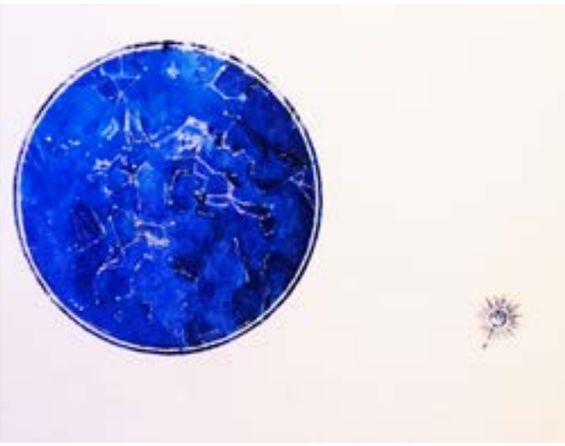
Su estructura de madera intermedia el pasaje entre el *Jardín Alameda* y el final de la nave central. La pieza está inspirada en la pintura del biombo del Siglo XVII del Museo Franz Mayer[5] en cuyo lado superior hay un canal por el que circula agua.
Su forma representa el acueducto de la época colonial que proveía agua desde Chapultepec a la idílica Alameda Central de la época colonial. Es el líquido que circula a lo largo de la pieza que prolonga la obra que se sitúa en el altar, en que la representación del agua es una imagen virtual.

Encuentros con obras notables.

Es el inicio de otra serie de la muestra compuesta por piezas antológicas de Gilbertto Prado.
Desde un inicio la propuesta para *Circuito Alameda* consideró la inclusión de una selección de la extensa producción creativa de Prado a lo largo de las últimas décadas.

Encuentros, es parte de esta saga. Su ubicación continúa con la alegoría de la representación del agua para una obra que se presenta sobre una base de madera tallada de un árbol de la región amazónica.

5 https://franzmayer.org.mx/



Pedralumen II, 2009, 2018
Desertesejo, LAA, 2018 (Página anterior)

La combinatoria de los elementos mecánicos y objetuales sostienen los dos aparatos móviles encendidos que reciben información en tiempo real. Ambas pantallas están enfrentadas sobre la plataforma siendo sostenidos sobre una guía y resortes, que los aleja y acerca. La madera, los aparatos, los materiales de metal hacen de la pieza una escultura híbrida, elementos diversos que están en la base del pensamiento poético de Prado.

El permanente movimiento de la pieza está asociado a las imágenes de las aguas de las pantallas. Este vaivén de los móviles responde al procesamiento de datos provenientes de las redes.

Por un lado vinculado al registro de las fases lunares, su vinculo con las mareas, y con el cauce y cruce entre las aguas de dos vertientes del río Amazonas. Asimismo hay un juego semántico con las variables tipográficas alrededor del término encuentro en sus diversas acepciones idiomáticas, los resultados obtenidos de su búsqueda en la red determinan la cadencia del movimiento de los móviles y sus imágenes. La palabra encuentro remite a un movimiento de aproximación y lejanía, encuentro y separación, espacial y geográficos. Es el resorte que aproxima los móviles el que ofrece la resistencia mecánica que a su vez, los aleja impidiendo su contacto físico. *Encuentros* es una pieza que sintetiza en su materialidad y funcionamiento, la combinatoria de elementos naturales con aparatos de comunicación, en su vinculo con las redes informáticas a partir de la cual surgen figuras poéticas.

Desde la nave central del laboratorio se llega al Claustro Bajo y se pasa del espacio de obras biotecnológicas a una zona intermedia de obras bidimensionales y piezas objetuales, que hacen a otra vertiente del trabajo de Prado vinculado a la imagen plástica y a piezas escultóricas.

Un intermedio significativo de su pasado, como parte de la exposición continuando el partido conceptual, de poner en escena su trayectoria en una reconversión de piezas históricas que resuelve en las *tres cajas* y las *siete serigrafías*.[6] Esas imágenes sobre los muros del Claustro Bajo, se continúan en la proyección de *Desertesejo* [7](2000/2018). Esta obra multimedia es de referencia, en la trayectoria de Prado. La misma fue reformulada a lo largo de tiempo, en el diseño de diversas plataformas, en el árbol de navegación, en las apariciones y contendios.

Desertesejo, propone un viaje por un paisaje mental e imaginario y su vigencia es testimonio de la problemática del acervo de obras tecnológicas para un proyecto de referencia en la historia de las artes mediáticas programadas en el continente. *Desertesejo,* ha sido mantenida funcional[8] a lo largo del tiempo, de hecho supimos del proyecto ya a finales de los años 90. Una obra interactiva que en sus versiones conforma una meta data sobre sí misma cuya praxis se vincula a investigaciones desarrolladas por el Laboratorio Arte Alameda .[9] La pieza ha sido restaurada sorteando el síndrome del arte digital como es su rápida obsolencia que caracteriza las obras interactivas en su hardware, programa operativo, interface, agenciamientos expográficos, repositorio.[10] *Desertesejo* mantiene su vigencia y es parte de la gran historia de las artes digitales en América Latina.

Desde la etapa proyectual de *Circuito Alameda* Prado fue evaluando diferentes variables para su exhibición, tomando en cuenta la diversidad del espacio del laboratorio, el vinculo con las otras obras, su posible extensión para su navegación del visitante de la muestra. Así se fue evaluando su ubicación en el coro, sobre la nave central, en lo que la imagen proyectada iba a ser a resultar de una máscara, de forma semicircular. Luego se evaluó su ubicación en la planta baja produciendo un diálogo con el ambiente en penumbras y con las serigrafías dispuestas en las paredes del Claustro Bajo para un derrotero de frescos que van de la imagen pictórica en pastel a esta proyección digital.

Desertesejo es un ambiente virtual interactivo multiusuario realizado en VRML. Su interface plantea simulaciones de recorridos por geografías de nuestro continente, particularmente el altiplano andino. A partir de un imaginario que apela a mitos originarios que se concretan en la virtualidad de los desplazamientos posibles en 360 grados diseñados desde diversos vectores y parámetros, entre los cuales imágenes subjetivas asociadas a diversas especies de animales.

Desertesejo requiere de una acción del visitante, detenerse frente a la obra y navegarla ejerciendo opciones de recorridos visualizadas en la imagen proyectada, entre la penumbra circundante y las columnas del claustro. Es sobre la metáfora del traslado que se propone una serie de apariciones dónde la acción de moverse implica descubrir imágenes que hacen a encuentros ficcionales a partir sortear superficies inhóspitas que remiten a travesías y que remiten a fronteras territoriales, a una tierra de nadie por donde hay que moverse por un espacio desconocido.[11]

Siguiendo el recorrido de la muestra, y por la antología de trabajos de Prado, está *Desluz,* que culmina la

6 "Circuitos Expandidos y Re/escrituras poéticas en las obras de Gilbertto Prado y del Grupo Poéticas Digitais", Priscila Arantes.

7. https://www.youtube.com/watch?v=nzPcC0WJFs8

8. Ver en este libro "Desafíos en la restauración de obras digitales: Desertesejo" Marcos Cuzziol.

9. Jasso, Karla y Garza Usabiaga, Daniel, eds: (Ready) Media. Hacia una arqueología de los medios y la invención en México, INBA/LAA, Ciudad de México, 2012. https://www.academia.edu/35579695/READY_MEDIA_HACIA_UNA_ARQUEOLOGI_A_DE_LOS_MEDIOS_Y_LA_INVENCIO_N_EN_ME_XICO.pdf

10. "Restauraçao e Manutençao de obras digitais: duas experiências no Instituto Itaú Cultural", Marcos Cuzziol, en (Arantes, Prescila; Prado, Gilbertto; Tavares, Mónica eds) Diálogos Transdisciplinares: Arte e pesquisa, ECA/USP, São Paulo, 2016.

11. Desertesejo coincidió con la presentación en la Ciudad de México con Carne y Arena de Alejandro G. Iñarritu instalado, en todo el sentido de la palabra, en el Centro Cultural Universitario Tlatelolco http://carneyarenatlatelolco.com/ y con neoTrópico de Gerardo Suter, en el mismo Laboratorio de Arte Alameda. Dos obras que remiten a travesías por geográfías de frontera peligrosas. Es la práctica de la instalación y la imagen digital, que se proponen "físicamente presente, virtualmente real" como reza la obra de Iñarritu. Desertesejo pone en escena un laberinto lúdico por el desierto en diálogo con las obras de Iñarritu y Suter, como instancia de un paisaje mediático al que hay que atravesar para sobrevivir.

Al fondo del Claustro Bajo, Pedralumen II. En la otra página, en la Sala del coro, la obra Desluz

trilogía de piezas tecnológicas programadas. Subir al coro, y situarse sobre la nave central, implica entrar a un espacio escenificado por una tenue luz azul ambiente y un pequeño objeto que emite desde sus leds el cual concentra una atracción visual por su tamaño y su color, también azulado.

Desluz opera sobre la información de los flujos sonoros y visuales que recibe el exterior, es decir de la calle que separa el LAA de la Alameda Central.

Esta data audiovisual transmitida en tiempo real llega a la pieza que procesa la información y la vuelve perceptible, en la pantalla de un celular.

El aura azul predominante del coro, escenifica este espacio en las alturas de un tablado semioculto desde donde se puede percibir en (el) abismo parte de las obras de *Circuito Alameda* en la Nave Central.
Desluz es otra de las piezas que opera con esta poética, otra marca de la obra de Prado, en que el vínculo con el mundo exterior urbano es registrado o intervenido cuya información se transforma en una instancia visual en el ámbito expositivo ya sea que la pieza se sitúe en un exterior[12] o en el interior .[13] En este caso el circundante al Laboratorio, produce datos que son transmitidos y procesados se convierten en variables de una luz intrigante y envolvente.
Este vínculo mediatizado con el afuera en la penumbra se combina con la visión desde el coro de las piezas bañadas por la luz cenital de la Nave Central.

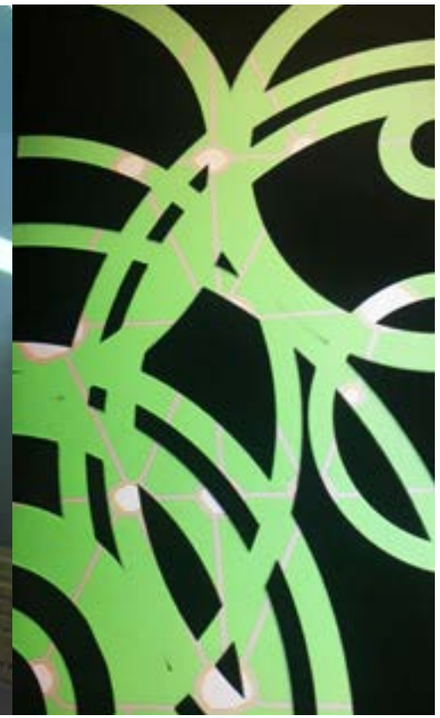
Desluz como su nombre lo indica, testimonia en su tono azul estos pasajes entre la luz y la sombra. Efecto que acentúa uno de los partidos conceptuales de Circuito Alameda, es decir poner en una misma escena la naturaleza y su ciclo vital de energía bajo la luz natural directa o artificial proveniente de procesos eléctricos y de información numérica.

Volviendo a la planta baja, hacia el final de la exposición, se exhibe la imagen proyectada resultado de los registros transmitidos de la performance de cada visitante por el *Circuito Alameda.*
Un imagen numérica *in progress* que reconfigura las líneas imaginarias de los pasos por la muestra, metadata gráfica compilada informáticamente que evidencia la sumatoria de los trayectos del momento.

Un testimonio visual que se acompaña de las bombas de semillas, pequeños objetos esféricos de tierra en cuyo interior hay semillas de maíz, naranja y chile dispuestas a disposición del visitante.
Estas bombas se ofrecen con el objetivo de que el visitante se las pueda llevar y plantar en alguna maceta o jardín, lanzar en un terreno baldío o un parque, prolongando un ciclo vital de la exposición.

12. En esta serie se ubican Amoreras (2010) y Mirante 50 (2014).

13. Es el caso de *Encuentros y Desluz*.



El fin del circuito.

Circuito Alameda, se puede interpretar en sus propuestas combinatorias, por ejemplo lo nuevo con las obras del pasado de Prado [14]. Las piezas *site specific* con elementos de la naturaleza resumen un panorama antológico de su producción. Un atlas que pone en diálogo, un conjunto de piezas en soportes analógicos y virtuales, que van de medios húmedos a medios secos, del arte tecnológico a grabados y objetos.
Una serie inclasificable, según las categorías habituales, que nos remiten a la práctica de Prado a lo largo del tiempo en su paso por diversos soportes y materialidades generando en su combinatoria acciones lúdicas.

Es la entelequia del denominado bioarte[15] que nos remite a la ciencia de la biología, de la cual nos interesa la idea de hibridación, que marca la confluencia entre diversas especies que amplía la idea de confluencia mediática, reproductibilidad técnica, fusión interdisciplinaria.

Es el diálogo entre naturaleza y tecnología, entre un arte povera y un sofisticado arte de la programación, entre objetos y máquinas, que hacen de esta muestra, una experiencia única e inclasificable, que nos remite a una formación y práctica entre el arte y la ingeniería, puesto en obra en las muestras y el trabajo académico.

Circuito Alameda fue un proceso de laboratorio. Desde la invitación inicial por parte de la dirección del LAA, en que se comenzó a pensar en la idea y el partido conceptual. Luego vinieron los ante proyectos para de diseño de montaje, producción y exhibición.

A lo largo del tiempo, Prado, en permanente diálogo con el curador y el equipo del LAA compartía y ponía en discusión los ejes paradigmáticos de la muestra, en sus agenciamientos espaciales y temporales en el espacio, el funcionamiento perceptivo en la circulación del espectador.

De todo ese proceso resultó un acervo de visualizaciones, fotografías, videos, animaciones, objetos que junto a la documentación de la exhibición conforman un repositorio físico, virtual y conceptual, ahora pensado como un archivo y una memoria analítica, de todo el *Circuito Alameda* de la cual es parte este libro.

w

14. Prado podría haber propuesto, como suele ser el caso, importar una muestra llave en mano a partir de una selección de las piezas más destacadas de su amplia producción. Hubiese sido cuestión de ubicarlas en el espacio del LAA.

15. "El término "bioarte" es un neologismo aparecido a principios del siblo XXI para designar genéricamente a un conjunto de prácticas artísticas que relacionan arte, bilogía, y, muy frecuentemente, tecnología. Esto ha hecho del "bioarte" un término que acoge un grupo muy heterogéneo de prácticas cuyos límites no son siempre claros", López del Rincón , Daniel: Bioarte. Arte y vida en la era de la biotecnología, Akal, Madrid, 2015.

CIRCUITO ALAMEDA

Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais

I - FRUTOS

CHILE

En 1453, una onda de choque barrió el continente europeo cuando la caída de Constantinopla bloqueó el suministro europeo terrestre de la reina de las especias: la pimienta común.
La pérdida de la pimienta Piper nigrum, fue un fuerte choque para las economías de los Estados-naciones del Mediterráneo. Rápidamente, despacharon exploradores marítimos para escudriñar el mundo conocido y desconocido en busca de un substituto, que vino a ser el ají (Capsicum frutescens). Los cápsicos ya eran cultivados por causa de sus virtudes medicinales y culinarias por los aztecas, que les presentaron la planta a los invasores españoles. El fruto recibió el nombre español pimiento. La capsaicina en su estado bruto puede provocar lágrimas y quemar la lengua.

NARANJA

La naranja (Citrus sinensis) tiene su origen en China y en el sudeste del continente asiático, donde era un símbolo de fecundidad. La fruta es llevada inicialmente a Europa y, solamente después, llegará a América con la llegada de las grandes navegaciones y del nuevo mundo.
En esa época, muchos de los embarcados y navegantes se morían y las tripulaciones enteras eran diezmadas por el escorbuto, enfermedad terrible, rápida y dolorosa, que oscurecía la piel y hacía que los dientes se cayeran. Muchos murieron y solo fue posible continuar las grandes navegaciones, gracias al descubrimiento de que los cítricos, de alguna manera, impedían y libraban a las personas de la "enfermedad del explorador".
Entonces, por diversos caminos, la naranja está presente en nuestras casas, patios, mesas e imaginarios, hace siglos, y muchas veces ya no nos damos cuenta de cómo ella ya está perfectamente aclimatada, incorporada e hibridada en nuevas cepas locales.

MAÍZ

La primera plantación de maíz tuvo su cultivo, según muchas fuentes, iniciado en el oeste de México. Los campos de maíz se habrían esparcido por el valle Tehuacán, a lo largo de las costas del Golfo y del Pacífico, del norte hasta el sudoeste de los Estados Unidos, y bajando hasta las mesetasde América del Sur.

Los mexicanos lo llamaban cintli en deferencia al dios del maíz; los indígenas cubanos lo denominaron maisi. Para los europeos fue, al inicio, solamente otro cereal, denominado Turcicum frumentum, polenta (cebada perladaen latín). Pero fue el botánico Carlos Linneo que tuvo una idea de su potencial y cambió su clasificación original de 1536 para Zea (causa de la vida) mays (nuestra madre). La constitución física del maíz en espiga representa una desventaja biológica: ella no se siembra de nuevo naturalmente. Para crear el maíz del próximo año, alguien, en algún lugar, debe coger el grano, preservarlo hasta la época de la plantación y después físicamente colocarlo en un orificio en el suelo. Esta interdependencia entre el hombre y la planta fue fundamental en la historia del maíz y fue como los hombres aprendieron a aprovechar el máximo de este alimento. (Bill Laws, 2010)

II – DIAGRAMA

Hace casi treinta años no regresaba a México. No pude dejar de sentir su altitud, deleitarme con sus pimientas, recordar sus colores, olores, pirámides, el color de la piel quemada, el afecto duro, oros, mares y desiertos.

La reanudación del contacto fue virtual. Visitar la Plaza Alameda Central, en la Ciudad de México, sin recordar de ya haberla recorrido, con el sobrevuelo Google, en una lectura aérea del área. Perderme por esos caminos y memorias ya difusas y nebulosas; fueron 3 meses hace casi 30 años.

La reanudacióndel contacto fue virtual. Sobrevolé, con Google, la Plaza Alameda Central, en la Ciudad de México, sin recordar de ya haberla recorrido. Me perdí por esos caminos y memorias, ya difusas y nebulosas. Fueron 3 meses, hace casi 30 años

geografía no evidente
casi perdí dos dientes, y
quedé con una mordida más torcida.
Piel urdida.

Vuelvo a la Plaza. Vista desde lo alto, como en un repente, de la figura aérea inerte surge un flujo: transeúntes, historias, cantarías, peleas, caricias, hogueras, Las Catrinas, Fridas, sol y sabores...

De ese distanciamiento, fue surgiendo un dibujo, líneas y nudos, sus fuentes de agua circulares, como nodos; sus árboles y sus senderoscomo los caminos de enlace, una conexión, como un circuito electrónico, revelándose como un diagrama latente.

Desde lo alto, se ven los árboles, ya no son álamos, ya aceptados como alamedas – significado actual de camino de los árboles (incluso en dicha Plaza Alameda fueron sustituidas por sauces y fresnos igualmente frondosos) - y sus fuentes y surtidores de agua.

En la misma plaza se encuentra el Laboratorio Arte Alameda, antiguo convento de San Diego - construcción iniciada en el siglo XVI, que abrigó a frailes enclaustrados, fue palco de las hogueras de

la Inquisición y sobrevivió a la guerra Cristera –, el edificio de la exposición.
En la entrada del edificio y de la muestra, calcado sobre la pared del lado derecho, el **diagrama** del **Circuito Alameda** (que da el nombre de la exposición) nos vincula al espacio exterior y trae a la plaza para adentro del espacio, invitándonos a visitar sus varias capas y sus posibilidades de conexiones.

El encuentro de elementos se reitera con el Circuito Alameda como una propuesta de hibridación y del choque cultural, con los frutos y plantas. Una reflexión sobre nuestro entorno, de cómo establecemos nuestras relaciones con los otros, en un mundo repleto de aparatos electrónicos, de elementos biológicos y culturales, entre tantos inputs y outputs que conforman nuestra contemporaneidad.

El Circuito Alameda habla de nuestra cultura, pero también de nuestra **naturaleza**, de nuestras relaciones **cotidianas** y sus imbricaciones con el **pasado-presente**. **Circuitos y cortocircuitos.**

III – CIRCUITOS

En la primera sala del edificio, en la **Nave Principal**, tenemos tres elementos orgánicos in natura plantas de **maíz**, de **chile** y de **naranja**, colocadas en grandes macetas, que rediseñan el circuito de la plaza, con sus correspondientes alamedas, surtidores y fuentes de agua.

Jardín Alameda.

Al entrar, al lado del circuito impreso en la pared, el visitante tendrá acceso a un **collar-sensor** para ponerse, que captará su recorrido/itinerario como **circuito personal**. Sensores colocados por la nave enumerarán al visitante para hacer el reconocimiento del trayecto individualizado y capturar este circuito, construido virtualmente durante el acto de caminar. Este camino quedará señalado a los demás visitantes en un mapa colocado en la salida de la exposición, como marca de su presencia y circulación.

geografías ca(n)dentes

Se camina en el **Jardín Alameda**
Chiles Plantas de maíz y Naranjos.

temblores
una planta florece
en la vena
[en vano].

Cúpula es la estructura en formato circular que corona la intercesión de los brazos de la cruz con la nave, el llamado **cruzeiro**, formado por la nave y por el **transepto** (los brazos de la cruz).

centro de la nave principal

En el **cruzeiro,** tenemos un **naranjo**, debajo de la **cúpula mayor**, bajo una luz que se derrama, viniendo de arriba. Es el punto central de esta primera sala, para hablarnos del deseo y del fruto prohibido (pomme d'or), que al contrario de la manzana, tiene **espinas.**
El naranjo, en el momento de la exposición, tiene **flores** y **frutos**, así como el maíz y el chile están **brotando y fructificando.** Además del esplendor, se siente el **olor**, la **fragancia** de estas flores y frutos que perfuman el ambiente, entre las antiguas paredes de casi un metro de espesura.

Naranja
Pequeño sol
quieto sobre la mesa,
fijo mediodía.
Algo le falta:
Noche.
(Octavio Paz)

Bajo la maceta con el naranjo en flor tenemos un gran **tapete** de color **azul celestial**. (o **Azul Celeste 1**). Un tapete que fue tejido por mujeres de presos en Brasil (Acaso 30, 2016). Es una alfombra que tiene su propia historia, de sudor y deseos, celeste, pisada aquí en la tierra, e iluminada por la bóvedacentral. Cielo encima lejos y cielo abajo, celestial y curtido, que acumula en sus franjas la tierra y el polvo de los que vienen de las calles y de los que aquí caminan.

deseos,
pesadillas y circuitos
(nocturnos)

Más adelante, la nave central está separada en dos ambientes, por la instalación **Biombo-Acueducto,** que marca el paso entre las obras Jardín Alameda y Encuentros. El biombo trae la división entre la **nave** y el **ábside** (donde normalmente se coloca el **altar**).
En la parte superior del Biombo-Acueducto, tenemos agua límpida que circula suavemente por la canaletahasta desaparecer, como atravesando las paredes e irrigando las salas.
La obra fue concebida como un site specific en referencia al entorno, la observación de un punto de vista superior, encima de los muros, a partir del biombo de autor anónimo que está en el Museo Franz Mayer, en la misma Plaza Alameda. En la pieza del Siglo XVII, tenemos como inscripción, en una de las caras "La Muy Noble y Leal Ciudad de México" y, del otro lado, la "Conquista de México".

La pintura del lado de la ciudad representa el paisaje idílico de la Plaza Alameda, donde se revela el acueducto que venía de Chapultepec, que se refiere al esquema urbano de aquella época, que incluía el flujo de agua alimentando al centro de la ciudad. En la punta del acueducto de la pintura, se nota el dibujo de un "gran circuito".

flujos de agua, aplacan las sedes y pintan de verde a las plantas
(noche)

Seguimos adelante en la nave hasta llegar a la **ábside** donde está la obra **Encontros (Encuentros)** 会合 meeting **encuentros** बैठक اجتماع † встреча ミーティング rendez-vous treffen pertemuan spotkanie.

Encontros es una obra interactiva que tiene por base una antigua pieza de madera en la cual están colocados dos aparatos celulares, dirigidos uno para el otro, intercambiando vídeos de aguas de colores distintos, y conectados por un muelle de metal. La obra procesa datos provenientes de un mundo traducido por las redes y por datos resultantes de los cruces de aguas y mareas, que dialogan entre sí y se entrecruzan. Encuentros es un trabajo sobre las relaciones de fuerza, sobre los provisorios y las alianzas, las amarras y las uniones. El trabajo es sobre los arreglos, nuestros bordes y fronteras, de nuestras búsquedas constantes por aproximaciones y sobre las (im)posibilidades de estar juntos.

EJEs, 1

En el **transepto,** en los brazos de la cruz, yendo para la derecha.

En la **Capilla de Dolores** el visitante se va deparando con una gran estructura metálica triangular, con **chiles, maíces y naranjas**, conectadas por cables eléctricos, generando energía para una **Caja de choque**. El trabajo es una referencia a los Toqueros y sus cajas de toques, un fenómeno tradicional en las noches del centro histórico de la Ciudad de México. Estos aparatos son, en el refrán popular, utilizados para aliviar el stress y la embriaguez – o probar la valentía – a través de los cuales las personas se auto-inflingen corrientes eléctricas. La caja de acrílico transparente trae el circuito de la Plaza Alameda impreso en la placa electrónica para ser alimentada por la energía generada por los frutos conectados por cables y electrodos. Los elementos, impregnados de historia y cultura, están aquí asociados para recordarnos de los choques culturales y los procesos de la colonización. Tenemos al fondo de la capilla de las Almas, en diálogo con la Caja de choque el retablo "Los informantes de Sahagún", de Federico Cantú, donde autóctonos se encuentran con los curas. **Circuitos y Cortocircuitos.**

La punta del **triángulo [público; Santísima Trinidad] –** apunta para el árbol de la "manzana dorada".

Frutas y deseos,
dulce - cítrico.
A camino del silencio imperioso del claustro,
fiebre interna- fervor –
la condena eterna en el fuego.

EJEs, aún1

En el **transepto,** en los brazos de la cruz, yendo para la izquierda.

En el paso entre la Nave Central y el Claustro Bajo, tenemos **3 cajas** alineadas, repletas con **semillas** de **naranja,** de **maíz** y de **chile,** que se alinean en los brazos de la cruz: **EJE1. semillas - cajas/árbol - cruzeiro/frutos - choque.**

Entrando en el **Claustro Bajo**, tenemos **3 cajas,** una con machetes atravesados, otra con clavos encajados y otra en acrílico transparente con la inscripción de las palabras **¿quién mira a quién?,** que se repiten y se encadenan. Las obras remontan a memorias de la colonización, resquicios de tortura, penitencia y pecado y la mirada sobre el otro. La caja del mago trae de vuelta, como proveniente de una excavación arqueológica, machetes oxidados, clavados en un posible cuerpo atrapado en el espacio de tortura. Otra caja, con clavos enterrados en todas las superficies, como que impiden nuestra respiración y movimientos. En una caja de acrílico, palabras suspendidas hablan de la mirada del otro y sobre el otro, el confronto con lo diferente: ¿quién eres tú, ¿quién ve a quién, quién es quién? Indagaciones de la mirada extranjera, de cuándo y cómo nos hibridamos, en la medida en que estas transparencias se sobreponen.

Quem você vê é quem você é
(Augusto de Campos, 1990)

Trabajadas directamente en las paredes laterales del Claustro Bajo, tenemos una serie de serigrafías tituladas **Depois do Turismo vem o Colunismo (Después del Turismo viene el Colonialismo).** Se trata, en la capa de base, de imágenes que registran a los nativos amerindios por la mirada de los colonizadores. Estas imágenes están mezcladas con otras más contemporáneas, retratando la hibridación que tenemos en nuestra historia y cultura.
La presencia del visitante en/de otras tierras es la esencia de la incorporación, como también del choque cultural y de una serie de valores y preceptos a partir de la realidad vivenciada y de la propia cultura. Los grabados del período del post-descubrimiento y las más recientes evocan la confrontación con la diferencia de los puntos de vista, incorporada en las fantasías, en los deseos y en las proyecciones del lugar desconocido. El trabajo se pauta con humor sobre la presencia, la mirada extranjera, la **contaminación** y el **canibalismo** cultural.

En toda frontera hay alambres rígidos y alambres caídos.
Néstor Canclini

La pieza que ocupa el espacio mayor del Claustro Bajo es **Desertesejo,** que propone al visitante recorrer un circuito en un ambiente virtual interactivo multiusuario. La obra explora poéticamente la extensión geográfica, rupturas temporales, la soledad, la reinvención constante y la proliferación de puntos de encuentro e intercambio. La navegación por estos espacios oníricos coloca a nuestro visitante-viajante construyendo, en la perspectiva de la mirada compartida, sus propios circuitos virtuales.

Calcada directamente en la pared, la obra **Circuito Celeste.** En lo que se refiere al título, hace referencia a los códices mexicanos, manuscritos de las grandes civilizaciones precolombinas con relatos que registraron la historia, la ideología y el alma de los pueblos amerindios. Uno de estos códices fue **transcrito** para los colonizadores bajo el título "**Los templos del cielo y de la oscuridad**: oráculos y liturgia". Aquí modificamos el "templo" por "tiempo" en el antiguo Convento de San Diego (actual LAA), ante el cual se instaló el aparejo de la Iglesia Católica, y su ***Quemadero.***
La obra Circuito Celeste es un mapa del desplazamiento de las estrellas en el tiempo, considerando la fecha del **Quemadero de la inquisición (1596 a 1771)** que era realizado frente al edificio, y la fecha actual de la exposición **Circuito Alameda (2018).**

Al lado del Circuito Celeste tenemos una Caja con una Regla del tiempo sumergida en agua, que representa la distancia que las estrellas recorrieron en el período **(1596-2018),** una medida. Esta regla fue utilizada para producir la obra Circuito Celeste, como medida de **desplazamiento de las estrellas** en el tiempo, una escala.

desear,
estrellas en camino,
indescifrables

En continuidad al circuito celeste, tenemos la obra **Pedralumen II.** El cubo de LEDs azules pulsantes de la obra responde al número de espectadores presentes en la exposición, de modo que la piedra (¿semilla petrificada? ¿Estrella?) dibujada en su interior, en negativo, aumenta y pulsa, variando de intensidad y frecuencia, conforme el volumen de espectadores presentes en la nave Central.

Subimos una larga escalera de caracol hasta la **Sala del Coro.**

La pieza que domina el ambiente en el centro del espacio es **Desluz**, de pequeñas proporciones y sobre un **Tapete Azul Celeste II**, similar a el de la nave principal, pero menor. Desluz es un trabajo que es operado en tiempo real, a través del movimiento de las personas que circulan en los alrededores de la Plaza Central. Las señales de este movimiento son codificadas y enviadas como luces no visibles y sonidos no audibles en el espectro humano, pero que afectan a nuestros sentidos y cuerpos.
Desluz es una no-luz, es un trabajo sobre el descubrimiento de lo invisible, nuestros lugares provisorios, nuestros flujos y rejas, capas que se sobreponen sutilmente, y que a veces no podemos ni ver, ni oír directamente, sin embargo, nos son sensibles y nos afectan.

Las dos alfombras, la mayor con el naranjo en el cruzeiro y la menor con Desluz en la sala del coro, están alineadas en otro eje que atraviesa al medio a la nave central subiendo en dirección a la Sala del Coro.

EJE2

En la salida de la exposición, hemos proyectado el **diagrama dinámico** de la configuración que se va formando con el cruce de los circuitos de las trayectorias personales que están siendo generadas. Esta dinámica de movimientos representa el performance en el espacio en tiempo real de los otros visitantes en la nave principal. Este diseño híbrido, compuesto de los trayectos personales, reconfigura las líneas imaginarias que conectan los círculos/macetas/canteros del circuito a través de los collares-sensores. En fin, los Circuitos Alamedas de los visitantes dentro del Circuito Alameda.
El **circuito personal** de cada uno será visto por los otros visitantes, pero no por él mismo, y siempre en el conjunto de las participaciones.
Un circuito personal de encuentros posibles e imposibles.

Debajo de esta proyección en tiempo presente tenemos cajas conteniendo **bombas de semillas** de naranja, maíz y chile, brotando, confeccionadas artesanalmente con tierra y arcilla y sacos de papel para ser llevados.
Una referencia-acción del proceso de diseminación e hibridación de nuevos frutos y elementos que cruzaron (y cruzan) los diferentes lados de nuestros océanos y nuestras culturas. Y en el caso que el visitante lo quiera, recoge algunas bombas de semillas en los sacos de papel y se las lleva para sembrarlas en los terrenos baldíos, calles, jardines; sembrando en su propio camino de regreso, como una continuidad del proceso de diseminación. **Nuevos circuitos, semillas, ciclos.**

La Tierra
Rebosa
Savia y Alambre

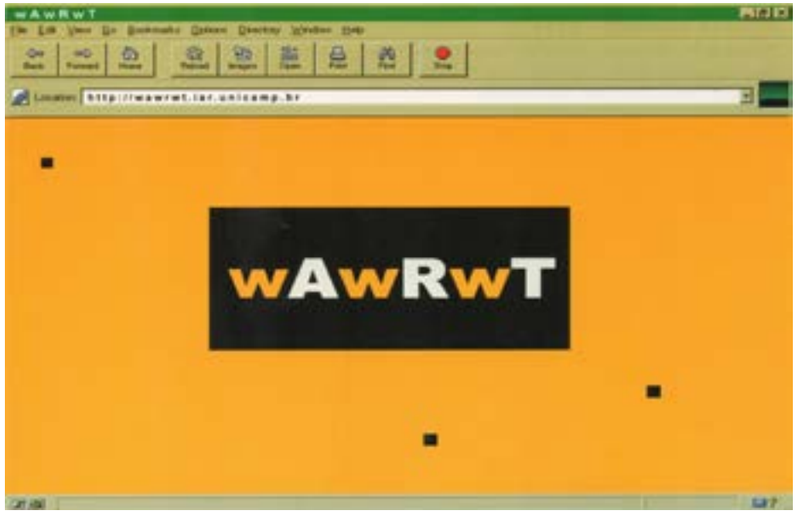
ALGUNOS APUNTES SOBRE LA RELECTURA Y EL SIEMPRE REHACER DE ALGUNAS OBRAS

Gilbertto Prado, Agnus Valente, Ana Elisa Carramaschi, Andrei Thomaz, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano, e Sérgio Bonilha.

El Grupo Poéticas Digitales fue creado en el 2002 en el Departamento de Artes Plásticas de la ECA-USP, como un desdoblamiento del proyecto wAwRwT iniciado por Gilbertto Prado en el Instituto de Artes de la UNICAMP en 1995.

El Grupo es un núcleo multidisciplinario que promueve el desarrollo de proyectos experimentales y la reflexión sobre el impacto de las nuevas tecnologías en el campo de las artes. Tiene como participantes a artistas, investigadores y estudiantes, con composiciones distintas en cada proyecto.

Son varios los trabajos y proyectos desarrollados por el Grupo y algunos de ellos están presentes aquí en la muestra *Circuito Alameda* en el Laboratorio Arte Alameda.



Projecto wAwRwT, Gilbertto Prado, 1995

Algunas de estas obras de Gilbertto Prado y/o del Grupo Poéticas Digitales, por su especificidad o por el contexto, o incluso por cuestiones de naturaleza técnica, están sufriendo además del mantenimiento, adaptaciones, restauraciones y/o actualizaciones, recibiendo eventualmente nuevas versiones.

Estos procesos evidentemente tienen como objetivo resguardar la poética y la naturaleza primera de los trabajos. A veces, en función de la naturaleza de la operación o intención de la propuesta, cuando hay un cambio significativo en la pieza, pero aun así conservando elementos estructurales de su poética, ella comienza a ser nombrada como I, II, para diferenciarla de las versiones anteriores.
Otra cuestión se refiere a la reutilización y transferencia de piezas de un trabajo para otro.

En el montaje de trabajos del Grupo, muchas veces, para viabilizar una nueva obra, ya sea por la urgencia de la elaboración, por la falta de material y/o por la experimentación de nuevas posibilidades, una solución es la reutilización de piezas.

Si por un lado esto es positivo como experimentación o sustitución, buscando la mejoría del performance y la adaptación a nuevas situaciones, muchas veces, es un elemento que complica, pues tenemos que desmontar una para montar otra, y en algunas situaciones, podemos quedarnos con dos incompletas...

Hemos buscado, en la medida de lo posible, mantener cada obra con sus elementos y piezas, en su totalidad y solo reutilizar las piezas cuando sean realmente desechadas y/o con una nueva versión presentada. Es un proceso de experimentación, tanto de construcción poética como material.

En esta muestra, *Circuito Alameda*, señalamos algunas de estas obras, a continuación, que pasaron por alguno de estos procesos y que apuntan para el modus operandi del Grupo.

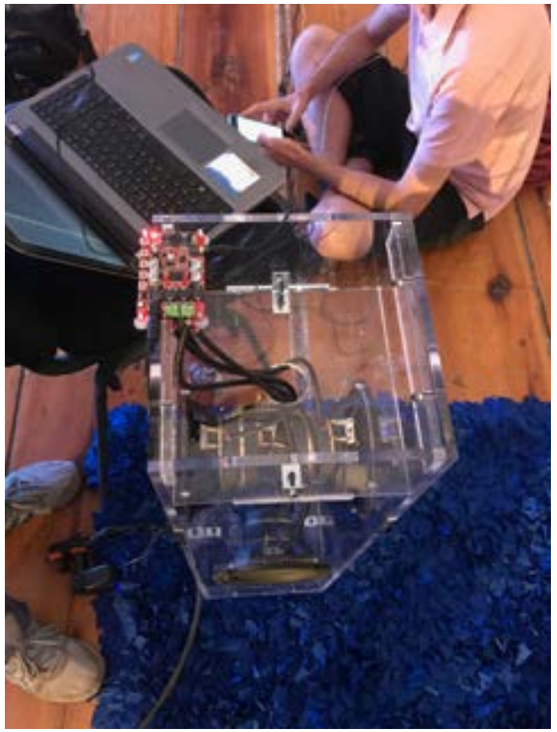
Circuito Alameda/Jardín Alameda/Collares-Sensores (2018)

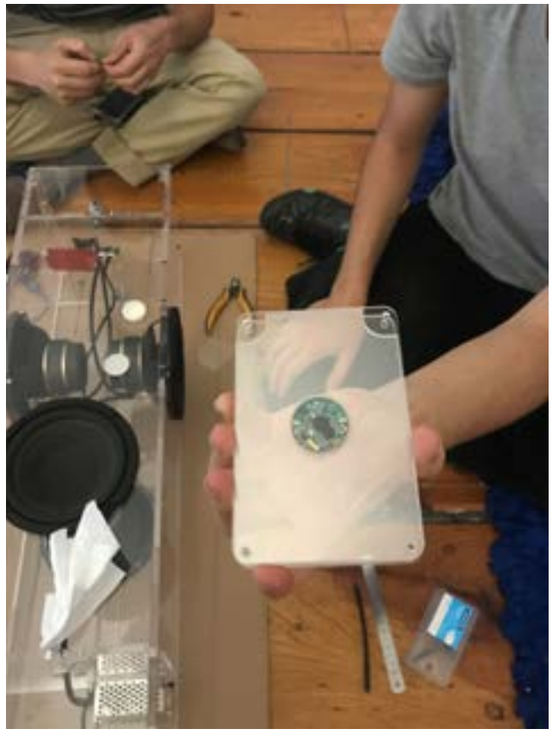
Estas obras, entre otras, fueron realizadas por primera vez para la muestra.
En la nave principal, donde está la instalación *Jardín Alameda,* tenemos 4 teléfonos celulares que monitorean los beacons (pequeños dispositivos que emiten señales Bluetooth) presentes en los collares-sensores vestidos por el público de la exposición.

La fuerza de la señal indica la distancia del beacon en relación al celular, y con tres celulares es posible calcular la posición de un beacon, utilizando un algoritmo de trilateración (el mismo procedimiento utilizado por aparatos GPS). En la práctica, sin embargo, así como ocurre con el sistema GPS, hay una gran oscilación de la fuerza de la señal de cada beacon, de modo que la posición calculada por el algoritmo de trilateración posee una imprecisión de algunos metros. Así, es posible saber que hay un espectador en la sala y su posición relativa, pero no su posición exacta.

La animación generada en tiempo real (que está siendo presentada en la salida de la muestra) revela el diseño del Circuito Alameda a través de círculos que remiten a la detección de los beacons por los teléfonos, y el número de círculos oscila de acuerdo con la cantidad de espectadores presentes en la sala de exposición. Para que esto fuese posible, los celulares y la computadora que genera la animación están conectados a la misma red wi-fi, de modo que los celulares pueden enviar informaciones sobre los beacons detectados para la computadora.

Resaltamos también el diseño de los collares-sensores que dialogan con las otras piezas/caja realizadas en acrílico, presentes en la muestra.





Montaje Desluz y collar-sensor, LAA, 2018

Cuando fueren desactivados, los beacons, (nuevos elementos adquiridos para esta exposición), serán reaprovechados en otras nuevas obras e/o incluso como collares-sensores en otras eventuales situaciones. Este mismo reaprovechamiento eventual de piezas, como motores paso a paso, placas Arduino, Raspberry, altavoces y celulares, entre otras, es una práctica corriente en las actividades del Grupo.

Para la detección del *Jardín Alameda* compramos los nuevos celulares ya teniendo en consideración el diseño de los aparatos, así como el sistema instalado más reciente y más fácil de reprogramar.
La idea es que después de terminada la exposición *Circuito Alameda,* estos celulares puedan ser utilizados en una nueva versión de *Encuentros,* para el cual ya no encontramos piezas para mantenimiento y reposición. Los celulares de esta primera versión ya tampoco aceptan actualización en la programación y softwares.

Encuentros (2012)

La obra tuvo como punto de partida una investigación anterior y trabajos sobre viajes, líneas imaginarias y fronteras (im)posibles y que acabaron reverberando en este trabajo específico del 2012.
El trabajo ya fue expuesto algunas veces y con el mantenimiento de sus componentes originales. En esta actual presentación del 2018, toda la estructura fue mantenida, incluso los antiguos celulares y la programación de época para los dispositivos, así como la madera centenaria. Solamente los sensores de movimiento fueron cambiados por sonares y nuevos dispositivos de seguridad para el cable de acero y los motores paso a paso fueron adaptados para un mejor mantenimiento del trabajo.

Montaje Amoreiras, Grupo Poéticas Digitais, São Paulo, 2010

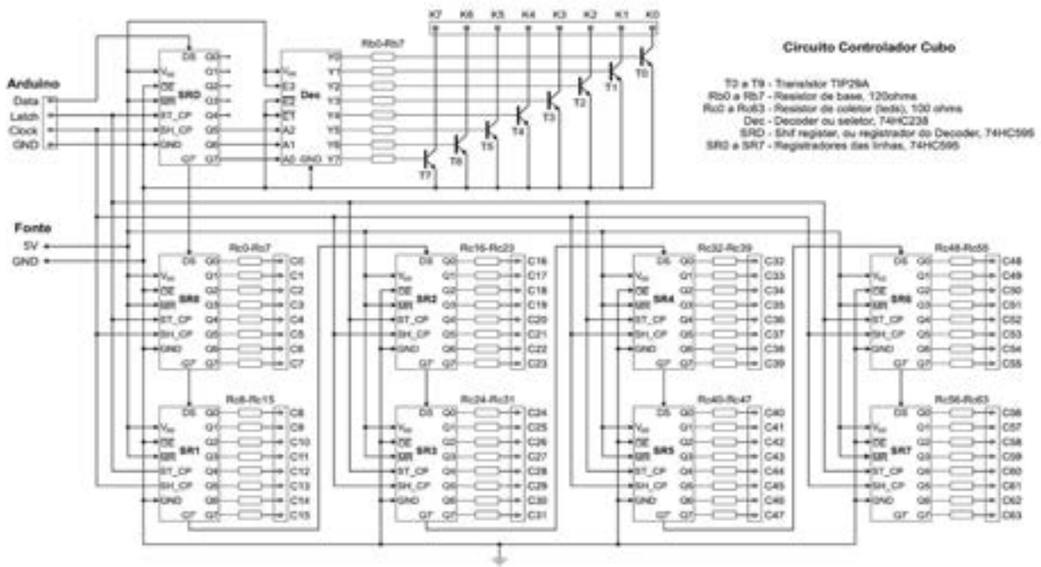
Desluz II (2009, 2018)

Esta obra fue rehecha ahora en el 2018, desde su estructura en acrílico, que quedó 15cm más alta y larga, hasta la utilización de placas Raspberry, que sustituyeron a la computadora (que recibe/controla la señal de la webcam y la transmite para el cubo de Leds; así como para el sistema de audio - que tenía además de la computadora externa para la webcam/placa de Leds y amplificador externo de sonido que también fue sustituido por una placa Raspberry).
El cubo de Leds y el circuito es el mismo de la primera versión, 8X8X8, con lámparas infrarrojas.

Una cámara apuntada para la Plaza Alameda registra el movimiento de personas en el lugar. La cantidad de movimiento (variación entre un frame y el otro captado por la cámara) es utilizada como input para el código que enciende y apaga los LEDs infrarrojos del cubo localizado en el claustro del Laboratorio Arte Alameda. El código genera elementos que atraviesan el cubo, y la cantidad de elementos responde a la cantidad de movimiento detectada por la cámara, es el registro del flujo de los transeúntes.

Pedralumen II (2009, 2018)

Originalmente realizado en el 2008, este trabajo también recibe una nueva versión.
El mismo cubo de LEDs de la primera versión responde ahora al número de espectadores presentes en la exposición, de modo que la piedra dibujada en su interior, en negativo, aumenta conforme más espectadores están presentes en la sala de exposición. Como medida, es utilizado el número de beacons detectados por el sistema responsable por el trabajo *Circuito Alameda.*



Grupo Poéticas Digitais. Circuito Electrónico Pedralumen, 2009
Montaje Pedralumen II, Grupo Poéticas Digitais, LAA 2018

El circuito de la placa permaneció el mismo, así como el cubo de LEDs y la estructura física de la pieza no sufrieron modificaciones, sin embargo, la programación y el desarrollo del trabajo fue totalmente modificado en esta última versión para Circuito Alameda desde el punto de vista de concepto. Anteriormente, respondía a la proximidad del local geográfico donde ella era expuesta al interactor vía web y, actualmente, a los presentes en la sala principal.

Uno de los puntos que se guardó fue el de aludir, pero no dejar ver la propia presencia e interacción en el circuito, sino ver tan solo la de los otros. Ver el conjunto de estas presencias- en el sistema y en la relación de fuerzas. Verlas, pero no identificarlas como únicas e/o individualizadas, no por eso menos importantes y siempre necesarias.

Desertesejo (2000, 2014)

En este catálogo, tenemos un texto de Marcos Cuzziol hablando sobre la restauración de la obra en el 2014. En él, están indicadas las transformaciones y cambios técnicos significativos en la obra, sin evidentemente la pérdida poética de la propuesta artística, de su disfrute y relación de interacción e inmersión con los visitantes.

En el 2018, con el mismo equipo anterior, fueron realizados pequeños ajustes, del orden de mantenimiento, resguardo de la obra. Fue hecha una nueva regulación de los colores de los ambientes, ajustes en la velocidad de navegación de los avatares, y mejoría en la sensibilidad de los controles para navegación.

Para la interacción, fueron mejoradas las adaptaciones de los controles y compatibilidades del Xbox 360 y la computadora, en lugar del uso del teclado, facilitando mucho la experiencia para los visitantes. El sistema multi-jugador también tuvo que ser repensado para que los usuarios pudiesen tener una experiencia similar de estar online, incluso cuando en el local de la exposición no hubiese conexión con Internet. Esta misma versión actualizada de *Desertesejo* fue presentada simultáneamente en el Museo de Arte Contemporáneo de San Pablo, en la exposición Paradoja(s) del Arte Contemporáneo. La muestra tuvo la curaduría de Ana Magalhães y Priscila Arantes, en el período del 26 de mayo al 7 de agosto de 2018.

Caja de Choque III (2016, 2017, 2018)

A pesar de ser reciente y pensada para la muestra *Circuito Alameda,* esta pieza tuvo dos versiones iniciales pensadas como "prototipos" para la caja de choque propiamente dicha y para medir la escala final de la obra que se presentó como la más adecuada.

En la primera versión, los lados del triángulo tenían 1 m x 1,5 m (presentados en Brasilia y en Santa Maria, RS) y en la tercera 3 m (Bienalsur, 2017). En la versión final y para el local pensado, la Capilla de Dolores, tuvo su medida final en 4,5 m. El diseño del circuito de choque sufrió pequeñas transformaciones manteniéndose, así como el diseño del Circuito Alameda en la parte superior de la caja, que fue invertido quedándose para arriba, con los componentes electrónicos para abajo en su versión final expuesta. Los chiles, naranjas y maíces variaron de acuerdo con las disponibilidades en los mercados locales.

Circuito – Caja de Choque III, Grupo Poéticas Digitais, 2018

Amoreiras (2010)

A pesar que el Proyecto *Amoreiras* no está presente en la exposición *Circuito Alameda,* como instalación, la idea del trabajo está plenamente articulada con la muestra.

Amoreiras, así como también *Encuentros, Mirante 50* y otros, forma parte de las discusiones y diálogos con el medio ambiente; dispositivos y naturaleza. Este proyecto también es de suma importancia en lo que respecto a la elección, tratamiento y mantenimiento de árboles in natura en ambientes diversos y expositivos, como fue el caso de las naranjeras, raíz de maíz y de chile.

Para la muestra en el LAA hicimos una parte documental, presentación en video de una serie de trabajos que no están dispuestas en la muestra de México.

Para *Amoreiras* hicimos una caja especial para la muestra, en complementación al video, que a pesar de no estar conectadas con los árboles (moreras, en este caso), simulaba su comportamiento. También, marcaba una fuerte relación con otras cajas, de otros trabajos, presentados en esta muestra.

A continuación, un breve resumen de la obra, lo que nos ayuda en la percepción de la proximidad conceptual de esta obra con varias otras expuestas en el LAA.

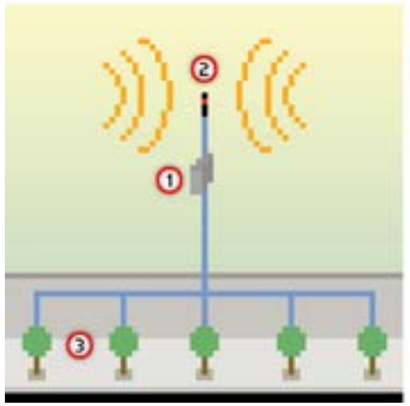
Cinco moreras fueron plantadas, en grandes macetones, en la Avenida Paulista en São Paulo. La captación de la «contaminación» se hizo por medio de micrófonos, que medirán las variaciones y discrepancias de ruidos, como un síntoma de los diversos contaminantes y contaminadores.

El balanceo de las ramas era provocado por una «prótesis motorizada» (colocada alrededor del tronco de cada árbol que vibraban, causando los movimientos en las hojas y en las ramas). La observación y maduración del comportamiento de los «árboles» fue posible a partir de un algoritmo de aprendizaje artificial.

A lo largo de los días, los árboles vibraron en diálogo con la variación de los factores de contaminación,

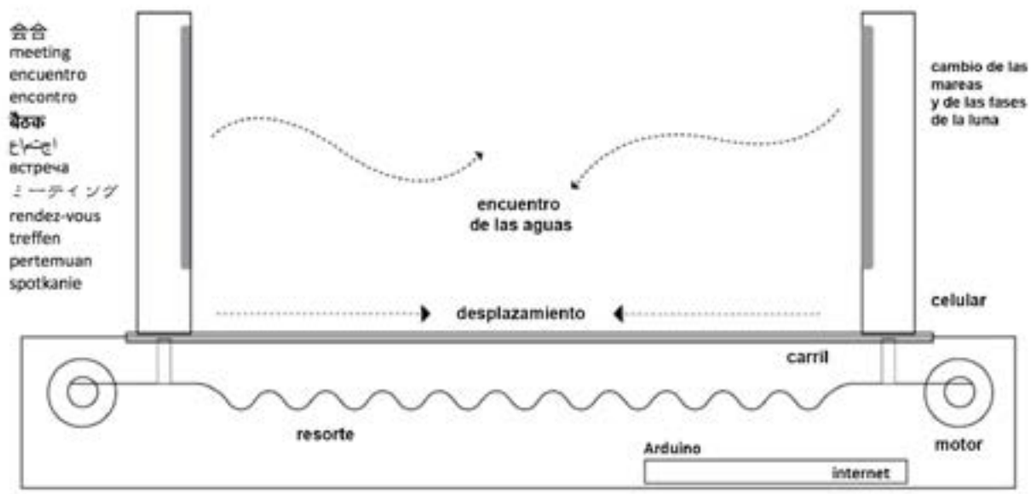
Montaje Amoreiras, Grupo Poéticas Digitais, 2010

en una danza de árboles, prótesis y algoritmos, mostrando de manera visible y de forma poética el balanceo muchas veces (in)voluntario-maquínico, a veces por medio del propio viento en las hojas.



Emoção Art.ficial 5.0, Bienal de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural, São Paulo, 2010;
III Mostra 3M de Arte Digital: Tecnofagias, Instituto Tomie Ohtake, São Paulo, 2012

“Mirante 50”, Grupo Poéticas Digitais .Proyecto Sistemas Ecos 2014,
Plaza Victor Civita, São Paulo, 2014.
Encontros, LAA, 2018 (Siguiente página)



Serigrafías (1989, 1998, 2018)

Este trabajo se inicia como un sello en 1986, teniendo por base un grabado anónimo de 1557 (después de Hans Staden) de una escena de canibalismo.

El trabajo aludía a las visitas a tierras extranjeras y a la mirada sobre el otro, la construcción del verse, ser visto, y mirarse. A su alrededor la frase "Después del Turismo viene el colonialismo".

De esta imagen fue hecha una serie y presentada en 1989 en la exposición individual de Gilberto Prado "Doppo Il Turismo Viene Il Colonialismo" en el Centro Lavoro Arte, en Milán, Italia. Ellas fueron impresas en papel A1 con pastel al óleo. Fue hecha una serie variando de 1 a 5 ejemplares de cada obra, que por el proceso de calcomanía y coloración eran distintas entre si.

En 1989, con los marcos de estas serigrafías, fue hecho un "portal físico" en la web-instalación Después del turismo viene el colonialismo.

El trabajo consistía en un "portal" monitoreado por dos cámaras de video conectadas a la web en tiempo real. Esta Web-instalación de Gilbertto Prado formó parte de la exposición "City Canibal" en el Paço das Artes, entre el 3 de septiembre y el 31 de octubre de 1998, en San Pablo.

El sitio web también participó de la muestra de Web Arte de la XXIV Bienal, hasta el 30 de noviembre de 1998. En función del lugar y tema-itinerario de la muestra *Circuito Alameda,* los slides de parte de la serie fueron recuperados y retrabajados en una nueva edición en una escala 2,5 mayor que la primera.

Las imágenes fueron estampadas directamente en las paredes del Claustro Bajo con pastel al óleo, con colores fuertes y vibrantes, haciendo una referencia a los muralistas y grabadores de América Latina.
Una vez terminada la muestra, las imágenes serán lijadas y las paredes serán pintadas, retomando el blanco del Claustro.

Montaje Serigrafía, LAA, 2018

Referencias

BURKE, Peter. Hibridismo Cultural. Porto Alegre: Unisinos, 2003.

CANCLINI, Néstor García. Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 1997.

CHEVALIER, Jean. Dicionário de símbolos: (mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números). 6ª Ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1992.

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na Arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2003.

HONOUR, Hugh. The new golden land. European images of America from the discoveries to the present time. New York: Pantheon Books, 1975.

LA FERLA, Jorge. Adeus à linguagem do cinema e vídeo. In Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa. Prado, Gilbertto; Tavares, Monica; Arantes, Priscila (Org.). São Paulo : ECA/USP, 2016. p. 90-103.

LA FERLA, Jorge. Territórios Imaginados: América Latina. In: Arte em deslocamento: trânsitos Geopoéticos. ARANTES, Priscila (org.). São Paulo: Paço das Artes, 2015. pp. 172-191.

LACERDA, Marco; LORENZI, Harri. Frutas Brasileiras e Exóticas Cultivadas (De Consumo In Natura). Nova Odessa: Plantarum, 2006.

LAWS, Bill. 50 Plantas que Mudaram o Rumo da História. Tradução: Ivo Korytowski. Rio de Janeiro: Sextante, 2013.

LE COUTEUR, Penny; BURRESON, JAY. Os botões de Napoleão: as 17 moléculas que mudaram a história. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

MAGALHÃES, Ana Gonçalves; BEIGUELMAN, Giselle (orgs.).Futuros Possíveis: Arte, Museus E Arquivos Digitais/Possible Futures: Art, Museums And Digital ArchivesSão Paulo:Peirópolis, 2014.

O'ROURKE, Karen. Walking and Mapping: artists as cartographers. Cambridge: MIT Press, 2013.

PAZ, Octavio; WEINBERGER, Eliot. The Collected Poems of Octavio Paz, 1957-1987. New York: New Directions Books, 1991, p.490.

PLAZA, Julio e TAVARES, Mônica. Processos criativos com meios eletrônicos: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998

PRADO, Gilbertto. Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

PRADO, Gilbertto. "Algumas experiências de arte em rede: projetos wAwRwT, Colunismo e Desertesejo" in PORTO ARTE v. XVII, n°28, maio 2010. Porto Alegre: Instituto de Artes/UFRGS, pp. 71- 83

PRADO, Gilbertto. Projeto de instalação "15 Naranjos". In: Ignições. ROCHA, Cleomar; SANTAELLA, Lucia (org.). Goiânia: Gráfica UFG, 2017, p. 115-126.

PRADO, Gilbertto. Project Amoreiras (Mulberry Trees): Autonomy and Artificial Learning in an Urban Environment. LeonardoVolume 51 | Issue 1 | February 2018. p.61-62

PRADO, Gilbertto. Grupo Poéticas Digitais: Dialogo y Medio Ambiente. ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 47-58, jul. 2017.

Grupo Poeticas Digitais

Gilbertto Prado
Artista y coordinador

aGNuS VaLeNTe
Es artista híbrido, investigador en el Grupo Poéticas Digitales desde 2009, Doctor, Maestro y Graduado en Artes en la USP. Actualmente es docente en Artes Visuales en la Carrera y en el Postgrado del Instituto de Artes de la UNESP, donde lidera el Grupo Poéticas Híbridas (CNPq/2011), con investigación artística y teórica destinada al Híbrido en el Arte. Como artista, a nivel nacional e internacional, participa de Festivales y Exposiciones de Arte, da conferencias y publica artículos científicos en el ámbito de la Heurística Híbrida.

Ana Elisa Carramaschi
Es artista e investigadora en las áreas de arte y redes digitales. Máster en Poéticas Visuales de la ECA-USP.Desarrolla trabajos en artes visuales explorando diversos lenguajes como video, performance e instalaciones. Investiga sobre las relaciones entre espacio, cuerpo y las nuevas tecnologías, actualmente se encuentra desarrollando prácticas vinculadas a laboratorios de fabricación digital. Actúa profesionalmente desde 2008 en el mercado del cine y comunicación, dedicándose también a la productora ·MN·, de la cual es socia fundadora.

Andrei Thomaz
Es artista visual y programador. Máster en Artes Visuales de la ECA/USP y recibido en Artes Plásticas en la UFRGS. Su producción artística abarca diversas redes, digitales y analógicas, participando también en varias colaboraciones con otros artistas, entre las cuales se encuentran performances sonoras e instalaciones interactivas.

Leonardo Lima
Es Diseñador y Profesor Universitario. Doctor del Programa de Artes Visuales de la ECA-USP (2018), conduce investigaciones acerca de las poéticas de las imágenes digitales interactivas, abordando temas como:juegos digitales (videojuegos), lenguaje y tecnologías digitales y motion design.Actuó profesionalmente como artista de computación gráfica para redes de televisión y estudios de games.

Luciana Ohira y Sergio Bonilha
Son bachilleres en Multimedios e Intermedios yMáster en Poéticas Visuales por la ECA-USP. Trabajan en conjunto desde 2005, participaron en muestras como el Rumos Itaú Cultural, Programa de Exposiciones del CCSP, Temporada de Proyectos del Paço das Artes y el Festival Videobrasil, además de residencias como la BinauralMedia (PT), Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa (ES), Museum of Transitory Arts (SI) y el NAVE (CL), entre otras.

Maurício Trentin,
Es artista, investigador, diseñador y programador, es Doctor en Artes Visuales (2017_ ECA/USP) y Máster en Comunicación y Semiótica (2010_ PUCSP). Graduado en Diseño Industrial/Comunicación Visual (1994_Mackenzie), con especializaciones en la School of Visual Arts NY, NYFA (New York Film Academy) y Parsons New York (1998). Participó del Story Seminar (NY_2014) y del Storynomics Seminar (NY_2018) con Robert Mckee y del Virtual Spatial Systems Design _UDK, Germany (Berlin_2018). Investigación artística en dispositivos y sistemas de resignificación multimedios, traducciones intersemióticas, realidad virtual, transductores lógicos y analógicos y narraciones no lineales. Investigación teórica sobre objetos estéticos, procesos de creación, condiciones semióticas de la producción contemporánea y semiótica de Peirce.

Nardo Germano
Es artista multimedios, Doctor y Máster en Artes Visuales y Bachiller en Letras en la USP.Poeta y fotógrafo, desarrolla proyectos en Arte, Sociedad y Política en la confluencia de Literatura, Fotografía y Tecnología, con énfasis en ensayo fotográfico y poesía digital. Con el ensayo fotográfico «Autorretrato Colectivo «, investiga el lenguaje del autorretrato en la [des]construcción identitaria y el estatuto autoral del espectador en el arte contemporáneo.Actualmente, es profesor-colaborador en cursos del PPG/IA-UNESP.

CIRCUITOS EXPANDIDOS Y RE/ESCRITURAS POÉTICAS EN LAS OBRAS DE GILBERTTO PRADO Y DEL GRUPO POÉTICAS DIGITAIS

Priscila Arantes

Transitando en los dominios interdisciplinarios entre arte, ciencia y tecnología, Gilbertto Prado está diseñando una trayectoria singular dentro del contexto del arte contemporáneo brasileño.

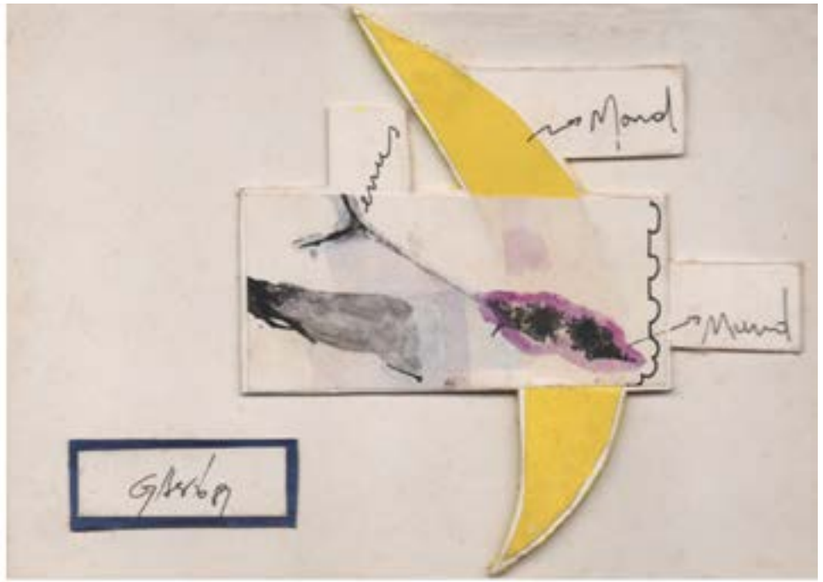
Sus trabajos no tienen jerarquía y no se restringen a un lenguaje o dominio específico, pudiendo dialogar con cuestiones que hablan respecto al arte en red como explorar las potencialidades poéticas ofrecidas por los ambientes virtuales.

Gilbertto Prado es uno de los pioneros del arte y tecnología en Brasil. Ya por los 80 desarrolló una serie de proyectos en arte postal, fax arte, trabajos con webcam y video, rompiendo con el carácter objetual de las prácticas artísticas de la época y anticipando muchas de las cuestiones que demarcarían las prácticas artísticas contemporáneas, dentro y fuera de Brasil, después de los años 2000.

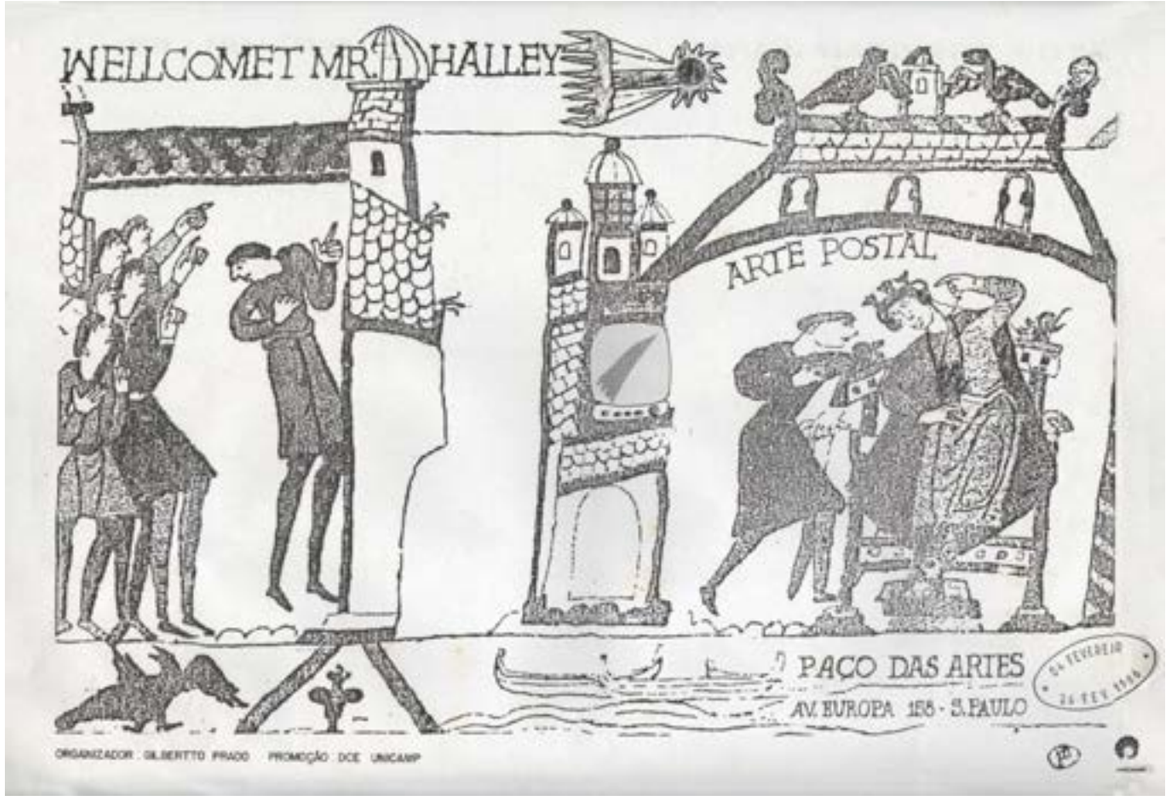
Welcomet Mr. Halley, exposición internacional de arte postal, Videoscópio, serie de entrevistas realizadas en video con artistas, así como también Connect, proyecto de fax arte que permitió que personas en diferentes lugares del planeta pudiesen realizar simultáneamente un trabajo artístico común, son algunos de los proyectos desarrollados a fines de los 80 y comienzo de los 90.
Muchos de ellos ya preanunciaban algunas características que marcarían los trabajos de Prado: la idea de red, de diálogo y de la creación de circuitos;
sea aquel producido por personas, como aquel característico de los trabajos que incorporan los flujos electrónicos-digitales.

Muchos de los trabajos de Prado se desarrollan en coautoría con su Grupo Poéticas Digitais, formado por alumnos y jóvenes investigadores; dado que revela otra característica del artista, el de ser un artista-profesor que crea redes de colaboración y circuitos de conocimiento.
Gilbertto Prado cuenta con una producción de inspiración, con participación en exposiciones en el circuito nacional e internacional y, sin lugar a duda, es un artista fundamental no solo para el entendimiento de las diferentes facetas que componen el arte contemporáneo-brasileño, sino para la aprehensión de una producción conectada con las cuestiones de su tiempo y contexto cultural.

Vengo acompañando la trayectoria de Gilbertto desde hace algunos años como crítica, compañera y curadora. Además de ser uno de los artistas que componen mi libro Arte e Mídia: perspectivas da estética digital, que está en su segunda edición y fue finalista del Premio Jabuti en Brasil, ya realicé una serie de curadurías que contaron con la participación del artista, como es el caso del proyecto *Caixa dos Horizontes Possíveis* - unsite specific desarrollado en la antigua sede del Paço das Artes - y Desertesejo, obra que integra la exposición Paradoxos da Arte Contemporânea: diálogos entre los acervos del MAC/USP y del Paço das Artes.



Gilbertto Prado: XVI Bienal de São Paulo (setor Mail Arte), 1981; Venus, Mond, Mund, 1981; série Circuito Impreso, 1985



Welcomet Mr. Halley», Creación y organización Gilbertto Prado, Centro de Convivencia Cultural de Campinas, agosto de1985; Paço das Artes, São Paulo, febrero de 1986.
La muestra contó con la participación de 257 artistas de 31 países y también con las Performances de Marilia de Andrade y de Madalena Bernardes.

Se agrega a esto el hecho que realizamos una serie de alianzas, sea en el desarrollo de eventos conjuntos, así como también en la organización de publicaciones.

El circuito de la trayectoria del artista

La muestra Circuito Alameda viene a coronar, en este sentido, la trayectoria de más de 30 años de Gilbertto Prado. Es una exposición no solamente importante por darle la posibilidad al público mexicano de conocer los trabajos de Prado, sino también por agrupar un conjunto significativo de su producción.

No son todos los artistas que, a lo largo de sus carreras, tienen una muestra individual, y esto solo es posible por la fuerza, coherencia y potencia de la trayectoria del artista, como se puede verificar en la exposición Circuito Alameda, curada por Jorge La Ferla en el espacio Laboratorio Arte Alameda dirigido por Tânia Aedo.
Este es el primer gran circuito delineado en la exposición: el circuito muestra la trayectoria poética diseñado por el artista a lo largo de casi 30 años de creación.

La exposición cuenta con 16 obras, muchas realizadas para la exposición, como es el caso de *Jardín Alameda* y Circuito Alameda.

Otras fueron concebidas en distintos periodos, tales como *Azul Celeste*, tapete tejido por mujeres de prisioneros en ocasión de la memoria de los muertos por la masacre de la baixada fluminense en Brasil en 2005, y *Desertesejo*, ambiente virtual multiusuario construido en los años 2000.

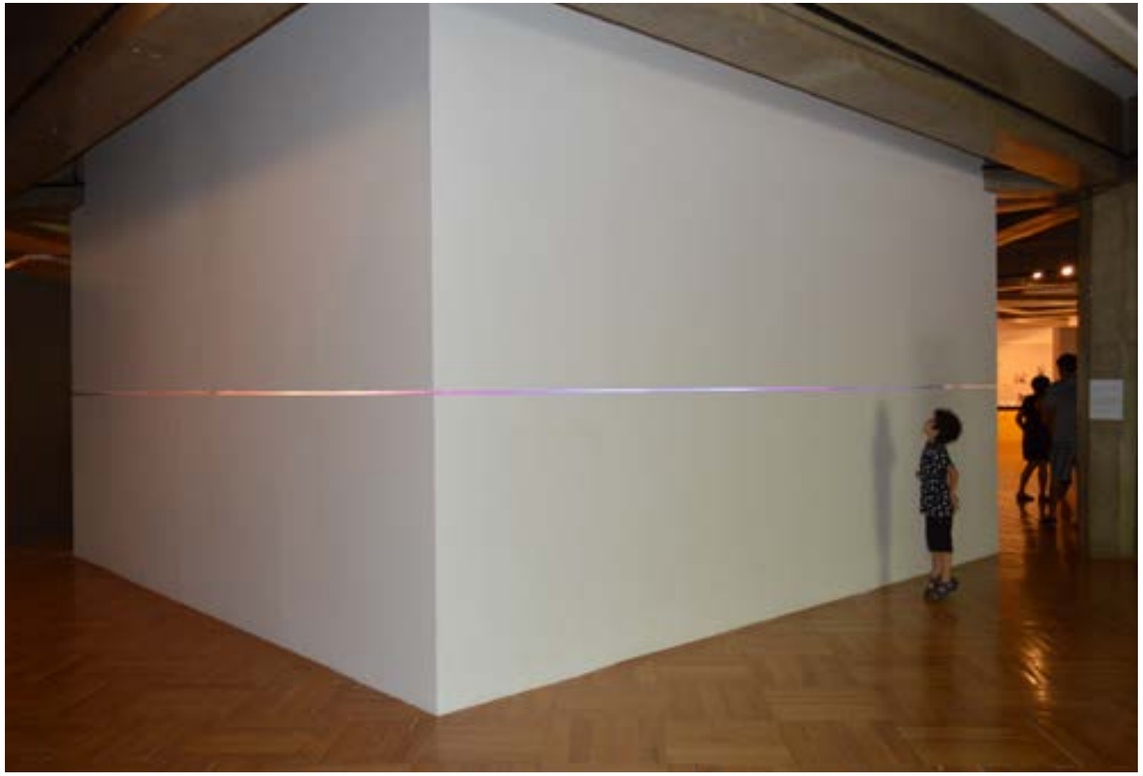
A pesar de ser realizadas en épocas distintas y desarrolladas con diferentes medios y lenguajes - serigrafía, objetos de esculturas, ambientes virtuales y piezas tecnológicas - las obras de Circuito Alameda crean un diálogo muy potente formando un gran circuito de sentido.

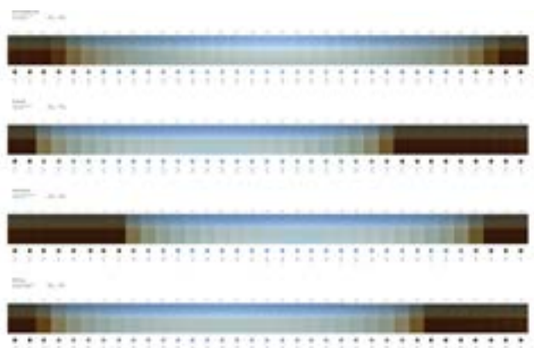
Encontramos también en la exposición un conjunto de 7 serigrafías que retoman uno de los proyectos más antiguos del artista: Depois do Turismo vem o Colonialismo.
Este trabajo fue presentado inicialmente en 1989 en la exposición individual del artista en la Galería Centro Lavoro Arte, en Milán y en 1998 como parte de la web-instalación en la exposición City Canibal en el Paço das Artes, en los momentos de la Bienal Internacional de São Paulo conocida como la Bienal de la Antropofagia.
Al igual que la Bienal, la muestra City Canibal procuraba discutir cuestiones concernientes a los procesos de canibalismo, antropofagia cultural y colonización que marcaron la historia de los pueblos de América Latina y de Brasil. En esa época,

Gilbertto Prado presentó una web-instalación que consistió en un portal monitoreado por dos cámaras de video conectadas a la red. Estas cámaras, junto con varios spots de luz, eran disparadas por sensores dispuestos en el espacio físico de la instalación cuando

(Arriba página anterior)
9/4 Fragmentos de Azul. Gilbertto Prado, 1997
Exhibida en Mediações, Espaço Cultural Itaú, São Paulo (1997);II Bienal do Mercosul, Porto Alegre (1998); Subversão dos Meios, Itaú Cultural, (2003/2004); Corpos Virtuais, Oi Futuro, Rio de Janeiro (2005).

(Abajo página anterior)
Cozinheiro das Almas, videogame, Grupo Poéticas Digitais, 2005/2006. Obtuvo el VI Premio Sergio Motta de Arte y Tecnología, 2006; exhibido en la muestra Interconnect@ between attention and immersion, ZKM, Karlsruhe – Alemania, 2006.

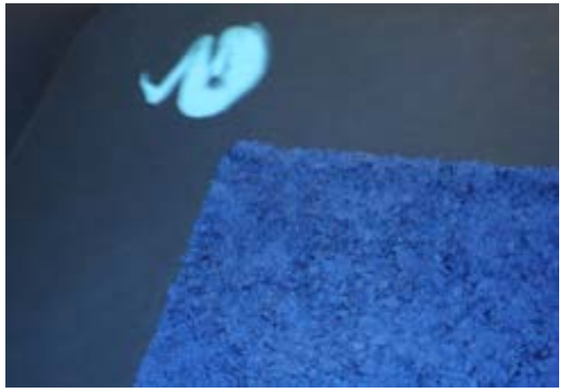




Caixa dos Horizontes Possíveis, Gilbertto Prado e Grupo Poéticas Digitais,
Paço das Artes, 2014.

Tapete Azul Celeste - Acaso 30, instalación interactiva, Gilbertto Prado, Muestra Cinético Digital, Itaú Cultural2005.

Depois do turismo vem o colunismo.
Web-instalación.
Gilbertto Prado. Paço das Artes -
São Paulo, set/out de 1998.



pasaban los visitantes por el portal. La imagen local, capturada en tiempo real, era entonces mezclada con las de un banco de imágenes.

Para la exposición *Circuito Alameda,* Gilbertto reescribe esta obra, presentando un conjunto de siete serigrafías impresas directamente en la pared lateral del claustro bajo el espacio de exposición.
Se trata de imágenes que registran a los nativos amerindios por medio de la mirada de los colonizadores mostrando las discusiones sobre canibalismo cultural.

Estas siete serigrafías, así como las tres cajas presentadas en el área del claustro bajo el espacio de exposición - una con facciones atravesadas, otra con clavos y la tercera, en acrílico transparente, con la inscripción impresa «Quién mira quem» - son las dos obras más antiguas de la exposición, ambas presentadas inicialmente en el contexto de los años 80 en Brasil.
Sin embargo, ellas ya presentan cuestiones que formarán parte de toda la muestra: los procesos de hibridismo cultural, las discusiones sobre la mirada, así como también los procesos violentos que marcaron la colonización de las Américas y que forman parte tanto de la historia de Brasil como de México.

La distancia temporal entre algunas obras de la exposición, por lo tanto, no parece importar, siempre que sea posible percibir este circuito poético que va entrelazando los trabajos, creando diálogos potentes entre periodos distintos de la creación del artista. Este es el caso de las cajas de los cuchillos y de clavos

realizadas en 1987- que levantan discusiones sobre la memoria de la colonización y los procesos violentos de tortura – y el diálogo que se establece con *Caja de Choque,* instalación interactiva desarrollada en 2018.

En este último trabajo, situado en la Capilla de Dolores del espacio de exposición, tenemos una gran estructura metálica triangular – que remite a la tríada religiosa padre, hijo y espíritu santo- llena de chiles, maíces y naranjas, conectadas por cables eléctricos que generan energía y descargas eléctricas en los cuerpos de los visitantes.

El trabajo hace una referencia directa a los Toqueros y sus cajas de choque - un fenómeno tradicional en la Ciudad de México que se utilizan de estos aparatos para dar pequeños choques por medio de los cuales las personas se auto infligen corriente eléctrica para aliviar el estrés y la embriaguez- y al choque cultural que marcó la historia de la colonización en México.

El circuito como reescritura poética

Cabe recordar que el Laboratorio Arte Alameda ocupa el antiguo Convento de San Diego, construido en 1594, en la época de la colonización española en el país. El espacio, así como su arquitectura, no podría ser más revelador: un espacio de catequesis religiosa y colonización cultural.

El título de la exposición, *Circuito Alameda,* también es muy significativo. Hace una alusión directa no solo al nombre del propio espacio - Laboratorio Arte Alameda – sino al Parque Alameda, escenario importante de las narrativas históricas del país tan bien representadas en el mural pintado por el artista mexicano Diego Rivera. En este sentido la curaduría tiene otra dimensión muy fuerte, además de aquella primera que es la de presentar una individual del artista Gilbertto Prado:reescribe poéticamente la historia local de México, del Convento San Diego y del Parque Alameda.
La muestra es un gran site specific, o mejor, site specificity, como diría Miwon Kwon. Ella no solo es diseñada en el sentido de dialogar formalmente con el espacio arquitectónico del antiguo convento, sino también de trabar diálogos conceptuales y culturales minuciosos con la memoria del lugar.
Como es el caso de la *Caixa de Choque*, situada en la Capilla de Dolores. En este espacio tenemos al fondo, en sintonía con la obra de Prado, el retablo «Os informantes de Sahagún» (1962), de Federico Cantú. Finalizado en 1962, la pintura muestra a los autóctonos con los padres de la iglesia católica.

La idea de circuito, de creación de redes - sean estas poéticas, históricas o interpersonales - circulan por toda la exposición.
En el circuito de las frutas y semillas - como el maíz, el chile y la naranja que forman parte de la alimentación y de la historia local- en el circuito de aguas - que integran los proyectos *Encontros* y que remiten al sistema azteca de canales remanentes en la ciudad de México – en el circuito realizado por los visitantes en la exposición, en el circuito electrónico que capta el desplazamiento de los cuerpos fuera del espacio Arte Alameda y los transforma en puntos de luz en *Desluz*, en el circuito eléctrico de la máquina de choque que nos remite a la cultura de los Toqueros.

No por casualidad una de las obras centrales de la exposición, *Jardín Alameda*, dispuesta en la nave central del espacio de exposición, recibe la forma de un gran circuito que remite al diseño de la Alameda Central. Vista de arriba, la plaza aparece como un diagrama en formato de un gran circuito, con sus fuentes de aguas circulares, sus árboles y paseos. En los macetones del Jardín Alameda, que ocupan los lugares de las fuentes del Parque de la Alameda Central, tenemos las plantas in natura: chile, maíz (típicos de la región) y naranjas, con sus frutos, aromas y olores.
Jardín Alameda no solo pone luz sobre el diálogo entre arte, naturaleza y cultura, sino sobre la historia de México, ya que la naranja la trajeron al país en el periodo de la colonización.

A la derecha de *Jardín Alameda,* tenemos la *Caixa de Choque,* uno de los trabajos más radicales de la muestra, que revisita los frutos presentes en la nave central dándoles un toque más picante y corpóreo, ya que los visitantes de la exposición reciben pequeños

Desertesejo,
Gilbertto Prado (2000/2014). Paradoxo(s) da Arte Contemporânea, MAC-USP,
Curaduría de Ana Magalhães y Priscila Arantes, São Paulo, 2018.

choques al tocar la estructura escultórica.

Entre las distintas obras presentes en la exposición, *Desertesejo,* a la izquierda del *Jardín Alameda*, recibe una dimensión particular. *Desertesejo* es una obra desarrollada dentro del contexto de los años 2000 en Brasil.

El proyecto es un ambiente virtual interactivo multiusuario, que permite la presencia simultánea de 50 participantes y ya estuvo expuesta en varias muestras dentro y fuera de Brasil.

La obra, que integra importantes colecciones de arte contemporáneo - como la del Itaú Cultural y del Museo de Arte Contemporáneo de São Paulo - es importante no solo para la memoria e historia del arte digital en las discusiones relacionadas a la preservación del arte digital

El título de la obra *Desertesejo,* híbrido de la palabra desierto con deseo, apunta hacia algunas lecturas. Sin entrar en una discusión muy filosófica, quiero tomar prestado el concepto de deseo propuesto por el filósofo Gilles Deleuze. Para él, el deseo no está pensado como falta de algo, carencia, vacío, impotencia; sino el deseo es visto como producción, movimiento, como voluntad de potencia.

Querer algo, desear a alguien, buscar algo no es ser atraído por un objeto exterior con la promesa de una satisfacción estática; es ser empujado por dentro; es moverse en la realidad.

¿Pero para dónde?
¿Por qué caminos?
¡No hay cómo saberlo!

Definir el deseo es matarlo; una palabra y el deseo quedaría estancado. El deseo no quiere ser interpretado, ¡pero sí experimentado!

Deseo es experiencia, es movimiento. Un volcán en erupción es deseo, una flecha cortando el aire también - no por el objetivo, sino por el ruido que hace cuando pasa. Y parece ser este deseo que podemos experimentar en *Desertesejo:* el deseo de compartir, del estar junto al otro, el deseo de reinventarse constantemente, ya que en el trabajo podemos navegar en la forma de una serpiente, de un águila u onza.

El deseo de bucear, de navegar y descubrir diferentes territorios y deseo de moverse en la inmensidad del desierto y de estar conectado con la naturaleza, dialogando así, de forma muy particular en la exposición, con el contexto de la historia mexicana,

fuertemente marcada por culturas ancestrales.

En este sentido *Circuito Alameda* logra echar luz no solo sobre la trayectoria de Gilbertto Prado, sino, también sobre la reescritura de parte de la historia de México conectando al público visitante a sus paisajes y narrativas culturales. Y así podemos «mirar» el arte de Gilbertto Prado y del Grupo Poéticas Digitales, creando otros circuitos de visibilidad tan significativos en estos momentos difíciles que vivimos.

Referencias

ARANTES, Priscila. @rte e Mídia:pesrpectivas da estética digital. 2 ed.São Paulo:Editora Senac, 2012.

ARANTES, Priscila.Re/escrituras da arte contemporânea: história, arquivo e mídia. Porto Alegre:Sulina, 2015.

MONACHESI, Juliana. Acaso30, entrevistacom Gilbertto Prado. ARS (São Paulo), 2005, vol.3, no.6, p.122-126.

PRADO, Gilbertto. Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

Priscila Arantes

Es directora y curadora del Paço das Artes, institución de la Secretaría de Estado de la Cultura de São Paulo desde 2007. Estudió filosofía en la Universidad de São Paulo (USP), tiene una Maestría y Doctorado en Comunicación y Semiótica de la Pontificia Universidad Católica de São Paulo (PUC/SP) y un posdoctorado en la Penn State University (USA) y UNICAMP. Becaria investigadora PQ del CNPq, es profesora titular del Programa de Postgrado (Maestría y Doctorado) en Diseño en la Universidad Anhembi Morumbi , así como también vicecoordinadora y docente del curso de grado y postgrado en Arte:Historia, Crítica y Curaduría de PUC/SP.Es colaboradora editorial invitada de Flusser Studies (USA), del Journal of Science and Technology of the Arts (CITAR/Portugal/Universidad Católica de Porto) así como también de la Revista Francesa ARTELOGIE, de la Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales. Es autora de Reescrituras del Arte Contemporáneo:historia, archivo y medios (Sulinas, 2015), Arte @ Mídia:perspectivas de la Estética Digital (Senac/FAPESP), coautora de Estéticas tecnológicas:nuevas formas de sentir (2007), y de más de 15 publicaciones sobre arte y estética contemporánea.

EXTREMOS: EXPERIMENTO CRÍTICO A PARTIR DE CIRCUITO ALAMEDA

Christine Mello

En el siglo XXI, el signo de los extremos se hace presente en el cotidiano concreto de modo continuo, sin interrupciones, no pudiendo ser considerado, como antes, un estado de excepción. Lo que aparece como evidente es el cambio de la naturaleza de las inversiones de lo que se considera como extremos hoy con relación al cuerpo social.

Al dejar de ser relacionados a manifestaciones excepcionales, aisladas, de naturaleza dicotómica, las experiencias de los extremos pasan a inferir en las negociaciones diarias, exigiendo coexistencia y convivencia. Así, podemos decir, que la perspectiva de los extremos no refleja lo social, sino que lo construye. Pasa a producir sentido como proceso de heterogénesis en el cuerpo colectivo, social.

Se trata de percibir problemas continuos, permeados entre el orden público y privado, relacionados a cruces, a situaciones límites y fronterizas, con alto tenor de complejidad. Según reflexiona el historiador Eric Hobsbawm (2014), tales tipos de problemas ponen en jaque los valores, la democracia, los modos de vivir, generando nuevamente una era de descomposición e incertidumbre.

Por otro lado, en el campo de las relaciones culturales y de la crítica, se habla cada vez más de la experiencia contemporánea que tiene lugar en los cruces entre espacios sociales, acciones artísticas y lenguajes digitales.

Tales cruces impregnan los modos como organizamos los sentidos y la presencia hoy en día, creando así, fronteras enunciativas ahora traducidas en el plano de lo sensible, en el plano de loque es expresado como extremos en el campo del arte contemporáneo.

Si la noción de extremos conlleva dimensiones sobre límites, fronteras, conflictos, crisis ycruces, pensar bajo su perspectiva, se refiere acá, a asociar tales dimensiones a un experimento crítico relacionado al artista brasileño Gilbertto Prado (Santos, São Paulo, 1954)[1] activado por medio de la exposición Circuito Alameda. La exposiciónes realizada entre junio y agosto de 2018, en Ciudad de México, por el Laboratorio Arte Alameda, junto al Grupo Poéticas Digitales, con curaduría de Jorge La Ferla.

En ese contexto, el foco de la escritura reside en la observación de la trayectoria artística de Gilbertto Prado a partir de la inminencia de sus procedimientos poéticos, que forma parte de la historia del arte en América Latina.

En sus mutaciones y multiplicidades, su trayectoria es analizada ante un cuerpo colectivo de trabajos, asociado a la autoría compartida, inmerso en los extremos. Los trabajos aquí comentados no necesariamente integran la exposición *Circuito Alameda*, pero a partir de ella poseen la capacidad de ser rememorados.
En el intento de producir situaciones de riesgo en lo que respecta a lecturas de trabajos en tránsito, límites e inestables, el presente experimento crítico concentra, para eso, atenciones en la red de relaciones articuladas por las interacciones poéticas y sensibles existentes

1. www.gilberttoprado.net

en la obra de Gilbertto Prado en el pasaje al siglo XXI, en especial en el arte en red y en las instalaciones interactivas.

Gilbertto Prado: poéticas investigativas en los extremos

Las poéticas investigativas actúan en la lógica del hacer-pensar arte, ciencia y tecnología, en las fronteras y cruces existentes entre la producción de conocimiento y la producción artística. Esas poéticas ponen a pruebala objetividad científica, en ella acentuando los procesos de subjetivación y exploración imaginaria, los procesos de oportunidad, indeterminación e incertidumbre.

Para eso, los artistas actúan de forma compartida, colectiva. Investigan sistemas en los extremos de los lenguajes, muchas veces creando dispositivos y actuando en la elaboración de algoritmos propios, cuyo principal objetivo esponer en jaque el determinismo tecnológico y experimentar nuevas sensibilidades.

Ese es el punto de partida de artistas como Gilbertto Prado. Con formación en ingeniería y arte, la problemática del arte como potencia vital asociada a las poéticas digitales y a los procesos de hibridación entre culturas y lenguajes, impregnan prácticamente todo su proyecto poético.

Desde el pasaje de los años 1970 a los años 1980, cuando inicia actividades con el arte postal, el artista tiene como principal asunto la experimentación y el deseo de movilizar el otro para participar de la acción artística.

Gilberto Prado promueve a lo largo de su trayectoria una serie de estrategias diferentes de actuación a partir del tiempo real y de las redes artísticas.
Después del agotamiento del arte postal, entre 1987 y 1989, desea conocer cómo funciona la red por dentro.
Para eso, realiza *Videoscópio: videoentrevistas/ performances*, una obra en los extremos del video con el performance y el arte postal, con el objetivo de promover encuentros físicos, interpersonales.
Con una cámara de video portátil, va personalmente al encuentro de los otros artistas que integraban su red de arte postal, esparcidos por Europa y América Latina, con el objetivo de ofrecer una relación diferenciada de contacto, de aproximación y amistad, así como de registrar en video momentos de intimidad.

A fines de 1989 Prado va para hacer su doctorado a París donde integra el grupo Art-Réseaux, coordinado por Karen O'Rourke de la Universidad de París I – Panteón de la Sorbona, donde realizó y participó de numerosos proyectos como City Portraits, Galerie Donguy (1990). Concibe y realiza varios proyectos, entre ellos Connect, Galerie Bernanos (1992); Moone (1992),Atelier des Réseaux - Machines à Communiquer, La Villette, París/Electronic Cafe, Kassel; Telescanfax, Elasticfax, MAM-RJ (1991), que comentamos a continuación.

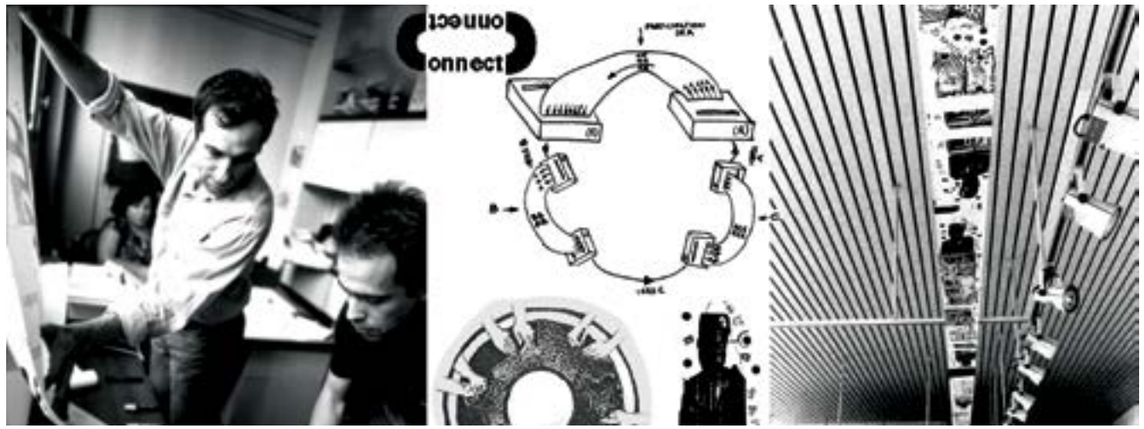
En 1991, de forma pionera, en los pasajes entre lo analógico y lo digital, realiza el proyecto *Telescanfax,* en París, cuyo proceso consistía, en las palabras del propio autor, en la "lectura de imágenes de televisión con scanner de mano y el envío de esas imágenes transformadas, a otro lugar por fax-modem". [2]

Según explica Prado, gracias a los extremos obtenidos por la composición de los movimientos de lectura entre el scanner y el barrido de la imagen videográfica, se obtiene una imagen descompuesta, revuelta, de aspecto enigmático.[3] Su trabajo, denominado *La vendeuse de fer à repasser,* fue enviado de París a un grupo de artistas que se encontraba en Rio de Janeiro, participando de la exposición "Luz Elástica", organizada por Eduardo Kac en el Museo de Arte Moderno.

---

2 . Gilbertto Prado, "As redes artístico-telemáticas", en Revista Imagens n° 3 (Campinas: Unicamp, 1994, p. 42

3. Ibidem



Videoscopio: video-encuentros en la red de arte postal, Gilbertto Prado y Lúcia Fonseca, 1987-1989. Welcomet Boletín. IA. Unicamp

Connect (1990), Gilbertto Prado, en conexión con Pitsburgh y Chicago; Galerie Bernanos, Exposición La Fabrique, Grupo Art-Réseaux, París,1992.

Telescanfax (1991), Gilbertto Prado, proceso de trabajo.

El proyecto Moone: La Face Cachée, realizado por Prado en 1992 durante la exposición "Machines à Communiquer - Atelier des Réseaux", en la Cité des Sciences et de l'Industrie, en París, es un ejemplo más constituido en los extremos entre el cuerpo y los lenguajes digitales en tiempo real, en los ambientes de las redes artísticas.[4]
En él, el diálogo con el cuerpo por medio de la pantalla tiene como objetivo un modo de intensificar el acceso a las redes telemáticas y promover la comunicación con los otros a distancia. Las primeras imágenes fueron realizadas entre los Electronic Café, de París, y de Kassel ("Documenta IX"), en Alemania.

Para Prado, la proposición utópica de ese proyecto consiste en ofrecer acceso a todos en redes telemáticas así como "construir con un aliado distante (y eventualmente desconocido) una imagen híbrida y compuesta en tiempo real".

En 1995, Gilbertto Prado comienza a hacer instalaciones interactivas. Para ello, realiza, en el

Vista del «Atelier des Réseaux», en la exposición «Machines à Communiquer», Cité de la Science et de l'Industrie La Villette - París, Nov 1991 - Jul 1992.

4 En la exposición «Machines à Communiquer», Prado participa del «Atelier des Réseaux» (La Villette, París, noviembre 1991 – julio 1992) como integrante del Grupo Art-Réseaux. En esa ocasión los artistas fueron invitados a enviar propuestas a los otros grupos también participantes de la muestra, como fue el caso del Electronic Cafe International.

Moone: La Face Cachée de la Lune, Gilbertto Prado,1992

MAC-USP, M.A. (desejo), una instalación interactiva que, entre otros elementos, ofrece una cámara de video que permite al espectador ser colocado en posiciones no convencionales y verse en posición de observador.

Teniendo como principio la antropofagia, en 1998, presenta en el Paço das Artes, en São Paulo, la instalación web *Depois do turismo vem o colunismo,* que consiste en un portal monitoreado por dos cámaras web.
De acuerdo con Prado, la "imagen local capturada en tiempo real era mezclada con las de un banco de imágenes y ofrecida por red a todo el planeta.

Otros participantes, distantes de la parte física de la instalación, por webcam, podían espiar el espacio con la cámara y la fusión con las imágenes generadas. El trabajo se pautaba con humor sobre la presencia, la mirada extranjera y el canibalismo cultural".[5]

Es posible observar que el video participa de la organicidad de esas manifestaciones mucho más como un gesto, un acto o una posibilidad de comunicación. De esa manera, las performances en vivo en internet son, muchas veces, mediadas por cámaras-web, pues prescinden también del registro y substrato óptico proporcionado por el medio videográfico. Para Gilbertto Prado y Luisa Donati, esas cámaras son denominadas como netcam ywebcam, cuando respectivamente "colocan imágenes en directo en Internet y en la Web, pudiendo estar acopladas a las computadoras, fijadas en paredes y trípodes, y hasta incluso utilizadas por alguien como accesorios (wearble webcam)".[6]

A partir de experiencias como esas, en tiempo real, en 2000, Gilbertto Prado expande los sentidos de la imagen en movimiento, transmutándola alternadamente para espacios intersticiales, así como haciéndola (re)unir el espacio físico y el espacio virtual, como ocurre en su trabajo *Desertesejo* (2000-2014).

Presentado en la exposición *Circuito Alameda*, ese trabajo es un ambiente virtual interactivo multiusuario, compuesto por base de datos, que permite la exploración/ visita/ convivencia simultánea de hasta cincuenta personas. Construido en lenguaje de realidad virtual y ofrecido en internet, *Desertesejo* es como un videojuego, que con estrategia inversa

5. Gilbertto Prado, "As redes artístico-telemáticas", en Revista Imagens, no. 3, Campinas, 1994, p.69.

6. Luisa Paraguai Donati & Gilbertto Prado, "Utilizações artísticas de imagens em direto na word wide web", enAnais do I Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (Brasília: Universidade de Brasília, 1999), pp. 81-82.

M.A. (desejo). Instalación interactiva. Gilbertto Prado, exhibición Arte e Tecnologia, MAC-USP, Nov/Dez de1995.

a los juegos convencionales, transforma el espacio público de internet en unespacio onírico.

En ese ambiente multiusuario, la metáfora creada entre el desierto y el deseo fascina por la idea de libertad y autonomía, como espacio utópico, tanto como la tendencia al silencio existente en el trabajo, bajo las diferentes visiones de un mismo mundo virtual compartido en tiempo real. Si no hay interacción, es como un desierto. Lo que hace ser deseo es el encuentro de las personas en el ambiente virtual.
Desertesejo resignifica la noción de paisaje y comunidad en el siglo XXI. Es un espacio virtual, de sueño, en el que el sol nunca se pone. Se trata de un espacio silencioso, experimentado de modo lento, performatico, en la red. Con él, experimentamos el encuentro con el otro por medio de otro tiempo, otra velocidad, en que hay hibridación entre el tiempo orgánico de la naturaleza y el tiempo conectivo de las redes digitales.

En *Desertesejo* encontramos un espacio heteróclito, entre el silencio y la lentitud, en los extremos. Como una forma de sociabilidad, el trabajo en red nos proporciona extrañamiento, como un modo de reinventar hoy formas de contacto e intercambio en los ambientes digitales.

Depois do turismo vem o colunismo. Web-instalación. Gilbertto Prado. Paço das Artes - São Paulo, Set/Out de 1998

Circuito(s)

En Gilbertto Prado las poéticas investigativas en los extremos tienen lugar a partir de los límites y de los cruces del otro. Para él, el otro es siempre uno diferente, no genera consenso ni homogeneidad. Es en la copresencia y en el intercambio con el otro– con el extraño - que la obra se realiza. El sistema pasa a ser la construcción, y la obra, una práctica viva. Importa, así, el contacto, el deseo. Así como captar sus fuerzas y sus flujos en los momentos límites, en los momentos de conflicto y pasaje. Por lo tanto, su fuerza poética tiene lugar en los extremos, en los tránsitos y cruces entre espacios sociales, acciones artísticas y lenguajes digitales.
En el ensayo Bem estar comum, Michael Hardt y Antonio Negri (2016) sitúan las políticas neoliberales de gobierno como aquellas que han buscado en las últimas décadas privatizar lo común, transformando los productos culturales en propiedad privada. Para eso, observan que es necesario resistir a esas privatizaciones.
Como modo de resistencia, bajola forma de la acción recíproca entre nosotros y el mundo posglobalizado, Gilbertto Prado ejerce en su obra la ética de la amistad en el cuerpo social. Por lo tanto, a partir de la observación de su trayectoria es posible comprenderla experiencia de red como lenguaje, como espacio compartido de libertad, como acción de conectar, como circuito y pluralidad. Sus trabajos buscan hablar, a la manera de Hardt y Negri, de la participación, de la potencia viva de lasredes como poder de afecto yde laexpansión de lo común.
El(los) Circuito(s) AlamedaenGilbertto Prado presenta(n), de ese modo, eldeseo de presencia, de estar en contacto, así como elsentimiento de estar en red yde forma híbrida, contaminada, ser parte de una comunidad.

Referencias

HARDT, Michael e NEGRI, Antonio; tradução de Cóvis Marques. Bem-estar comum. 1ª. ed. – Rio de Janeiro: Record, 2016.

HOBSBAWM, Eric. Globalização, democracia e terrorismo. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

KAC, Eduardo. Telepresença e bioarte: humanos, coelhos & robôs em rede. São Paulo: Edusp, 2013.

MELLO, Christine. Extremidades do vídeo. São Paulo: Senac, 2008. (Org.) Extremidades: experimentos críticos – redes audiovisuais, cinema, performance, arte contemporânea. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

O'ROURKE, Karen (Org.). Art-Réseaux. Paris: Editions du C.E.R.A.P., 1992. "City Portraits: An Experience in the Interactive Transmission of Imagination", in Leonardo, Vol 24, n° 2, pp. 215-219, 1991.

PARAGUAI, Luisa; PRADO, Gilbertto. "Utilizações artísticas de imagens em direto na word wide web". In Anais do I Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (Brasília: Universidade de Brasília, 1999), pp. 81-82. "Artistic Environments of Telepresence on the World Wide Web". In Leonardo, Vol. 34, n. 5, pp. 437 – 442, 2001.

PRADO, Gilbertto. "As redes artístico-telemáticas". In Revista Imagens, no. 3, Campinas: Unicamp, 1994. Arte telemática:dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2013.

Christine Mello

Es crítica, curadora, investigadora y profesora en Comunicación y Arte. Su campo de trabajo abarca las intersecciones entre arte y prácticas mediáticas, destacando experiencias interconectadas entre múltiples plataformas, comunidades y lenguajes. Autora y organizadora de Extremidades:experimentos críticos - redes audiovisuales, cine, performance, arte contemporáneo (Estação das Letras e Cores, 2017 [«Estación de las Letras y Colores, en traducción libre)], es autora también de Extremidades del video (Senac, 2008) y coautora de Tékhne (MAB, 2010). Posdoctorado en Artes del Departamento de Artes Plásticas de la Escuela de Comunicaciones y Artes de la Universidad de São Paulo (ECA-USP), es doctora y máster en Comunicación y Semiótica de la PUC-SP, Bachiller de la PUC-SP en Comunicación Social, Periodismo. Es profesora del Programa de Posgrado en Comunicación y Semiótica (COS), de los Cursos Artes del Cuerpo y Multimedios de la PUC-SP, así como también del Curso de Artes Visuales y del Posgrado Lato Sensu en Fotografía y Artes Visuales de la FAAP, en São Paulo. Como crítica de arte y curadora, trabajó para la Bienal Internacional de São Paulo, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia (Madrid), Funarte, Itaú Cultural, Videobrasil, Laboratorio Arte Alameda (México DF), Paço das Artes y Sesc São Paulo, entre otros.

EL DESAFÍO DE LAS ARTES TELEMÁTICAS

Arlindo Machado

Una noticia sorprendente, que circuló hace poco tiempo solamente en la prensa interesada en medios muertos, informa que el último servicio de palomas mensajeras que aún existía en el mundo cerró finalmente sus puertas.

Actuando en la región de Orissa, en la India, una de las más remotas y miserables del planeta, la pequeña empresa que se dedicaba a la más arcaica forma de comunicación a distancia del mundo no pudo resistir a la llegada de los servicios de telecomunicación y telemática. Incluso la olvidada, longincua y casi inaccesible Orissa, último reducto del mundo en que las informaciones aún viajaban atadas físicamente a las patas de un ave, tuvo que doblarse a la globalización implacable de los servicios de telefonía y a la conexión universal a través de Internet.

Hoy, cuando los indios del Xingu usan la Net para construir un sistema alternativo de comunicación entre las naciones indígenas de Pará, cuando los campesinos miserables de la región de Chiapas invaden la Web para buscar la adhesión mundial a la rebelión zapatista contra el gobierno de México, cuando los indios norteamericanos, practicantes de la más antigua forma de comunicación interactiva en tiempo real del mundo, cambian el *skywriting* (lenguaje de las señales de humo) por la *netwriting*, no hay más como ignorar el hecho de que la conexión universal vía Net es un hecho consolidado y sin retorno. Ya no es solamente el mundo de los ricos el que está conectado.

El planeta todo está en el ciberespacio. La expresión ciberespacio designa no propiamente un lugar físico para donde podamos dirigirnos como cuerpos materiales.

Es más propiamente una forma simbólica de designar aquello que ocurre en un lugar "virtual", hecho posible por las redes telemáticas. Personas localizadas en puntos diferentes del planeta pueden "encontrarse" virtualmente a través de dispositivos de comunicación y conversar, intercambiar experiencias, como si estuviesen a la mesa de un bar, o incluso producir trabajos colectivamente, como si estuviesen en una oficina, en un estudio, en una escuela o asociación de clase.

Estos lugares "virtuales", donde personas de varias partes de un país o del mundo se encuentran y producen juntos sin desplazarse físicamente constituyen lo que llamamos ciberespacio.

Los MUDs (Multi-users Domains) ampliaron esta metáfora del lugar virtual y la transformaron en ambientes online construidos de forma colaborativa y en larga escala, verdaderas ciudades virtuales, a las que los participantes podían añadir objetos, escenarios, casas, habitaciones, en los cuales y con los cuales era posible desempeñar papeles, representar acciones y construir ficciones colectivas.

Pero los MUDs eran aún ambientes literarios: en ellos solo había textos escritos que describían estos

ambientes, las características de sus personajes, las acciones que desempeñaban y los diálogos que intercambiaban entre sí.

Era como si fuese un texto literario, en continua expansión, colectivamente construido, al que cualquiera podría acceder no solamente para leerlo, sino también para añadirle nuevas narrativas o interferir en las ya existentes.

A partir de finales de los años 80, con la creación de la *World Wide Web* y el surgimiento de navegadores gráficos como Mosaic, estas ciudades virtuales comenzaron a recibir imágenes animadas y sonidos, los personajes que en ellas transitan ganaron cuerpo y las acciones se convirtieron en verdaderas secuencias cinematográficas.

La producción de pensamiento sobre los nuevos medios digitales y las redes telemáticas han colocado cuestiones relacionadas con la instauración en esos medios de regímenes de subjetividad, formas de convivencia y experiencias sensibles enteramente nuevos, que demandan análisis. Brenda Laurel y Allucquère Rosanne Stone, por ejemplo, respectivamente en *Computer as Theatre y The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age* dedicaron parte de sus reflexiones sobre las narrativas interactivas al fenómeno que los pueblos de lengua inglesa llaman agenciamiento (agency), o sea, el efecto de sujeción del internauta, necesario para el efecto de inmersión.

A su vez, Sherry Turkle, en *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet,* examinó no solamente las personalidades virtuales (avatares) que habitan el ciberespacio, sino también el desarrollo de identidades múltiples en las situaciones de interacción mediadas por computadoras.

Más directamente interesada en el modo como las narrativas del futuro serán concebidas, Janet Murray, en *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace,* se dedicó a los mecanismos de inmersión y a los modos como el espectador del futuro interactuará con las situaciones potenciales acumuladas en las memorias de la computadora. A su vez, Gilbertto Prado en su libro Arte telemática: de los intercambios puntuales a los ambientes virtuales multiusuario sugiere que nuevas figuras de subjetividad, nuevas sensibilidades, nuevas formas de relación y convivencia están siendo construidas hoy en los ambientes telemáticos.

De hecho, entre los varios grupos que transformaron el ciberespacio en un terreno de experiencias innovadoras, los artistas ciertamente fueron los que volaron más alto.

En realidad, ya en las dos últimas décadas del siglo XX, los artistas comenzaron a interesarse por el fenómeno de la comunicación, concibiendo experiencias artísticas basadas en la transmisión/recepción interactiva de textos, sonidos e imágenes de un punto a otro del planeta, a través del teléfono, slow scan TV, satélite, televisión y más recientemente la Internet.

El primer movimiento de la historia del arte a valorizar la comunicación transnacional fue el arte postal, una especie de prehistoria de la communication art. Reuniendo artistas de diferentes nacionalidades para probar nuevas posibilidades de intercambio de trabajos en una red libre y paralela al mercado oficial de las artes, la mail art fue la primera modalidad de evento a tratar como arte la comunicación en red y en gran escala.

Pero las diferencias que existen entre las primeras experiencias con arte postal y el arte telemática de hoy son la intermediación de la electrónica y las consecuencias provenientes de la adhesión a esta tecnología: alta velocidad de comunicación a distancias planetarias, procedimientos instantáneos de comunicación, utilización de soportes inmateriales, además del surgimiento de cuestiones nuevas para el arte, como la ubicuidad, el tiempo real, la interactividad, la disolución de la autoría, la creación colectiva etc.

La fascinante aventura del arte telemática, desde sus primordios hasta las experiencias recientísimas, es el tema de este libro de Gilbertto Prado. Recorriendo todas las cuestiones importantes relacionadas con el tema – como la colaboración, el intercambio, la participación colectiva, la interferencia en los dispositivos, los performances en vivo, el acceso o

control remoto, la creación de avatares, los ambientes multiusuarios, la realidad virtual en la red, etc. – el libro de Gilbertto Prado constituye el más completo levantamiento de datos y conceptos sobre arte telemática, no solamente en el plano de Brasil, sino también en el ámbito mundial.

El lector puede encontrar en este libro no solamente una investigación "arqueológica" sobre los pioneros del arte/comunicación, sino también informaciones fresquísimas sobre lo que acabó de suceder o aún está sucediendo.

En fin, en este libro el lector puede tener una rara oportunidad para darse cuenta de uno de los campos más innovadores del arte contemporáneo, que deberá marcar profundamente el concepto y la práctica de arte en el siglo que se inicia.

Lo más importante en este libro, sin embargo, es el hecho de que él traza una historia a partir de una visión de adentro. Gilberto Prado no es solamente un investigador que tiene al arte telemática como un objeto de interés e investigación.

Él es también uno de los más importantes creadores de este sector del arte contemporáneo y su historia personal está íntimamente asociada a la del arte en la red.
Desde sus primeras experiencias junto al grupo Art-Réseaux, coordinado por Karen O'Rourke, hasta *Desertesejo* (2000), indiscutiblemente el trabajo más denso y maduro ya producido en Brasil específicamente para acceso en la red, Prado acumula una obra extensa, cuyas propuestas creativas ya son hoy referencia para quien se aventura en este terreno.

Desertesejo es un ambiente interactivo multiusuario en que el artista reconstituye virtualmente la experiencia de atravesar el desierto del norte de Chile. Para ello, el internauta debe escoger entre tres avatares, que son, por coincidencia, tres animales del desierto: la serpiente, el jaguar y el águila.

Pero estos animales no aparecen representados en la imagen. Si escogemos a la serpiente, vamos a navegar en el desierto arrastrándonos en la arena como una serpiente; si escogemos el águila, vamos a sobrevolar el desierto por arriba, como hace el águila; y, finalmente, si escogemos al jaguar, vamos a correr por el desierto como lo hace este animal.

O sea, Prado logró combinar el avatar con la cámara subjetiva, haciendo que la identificación del animal que nos representa en la escena fuese función del modo subjetivo como la escena es visualizada.

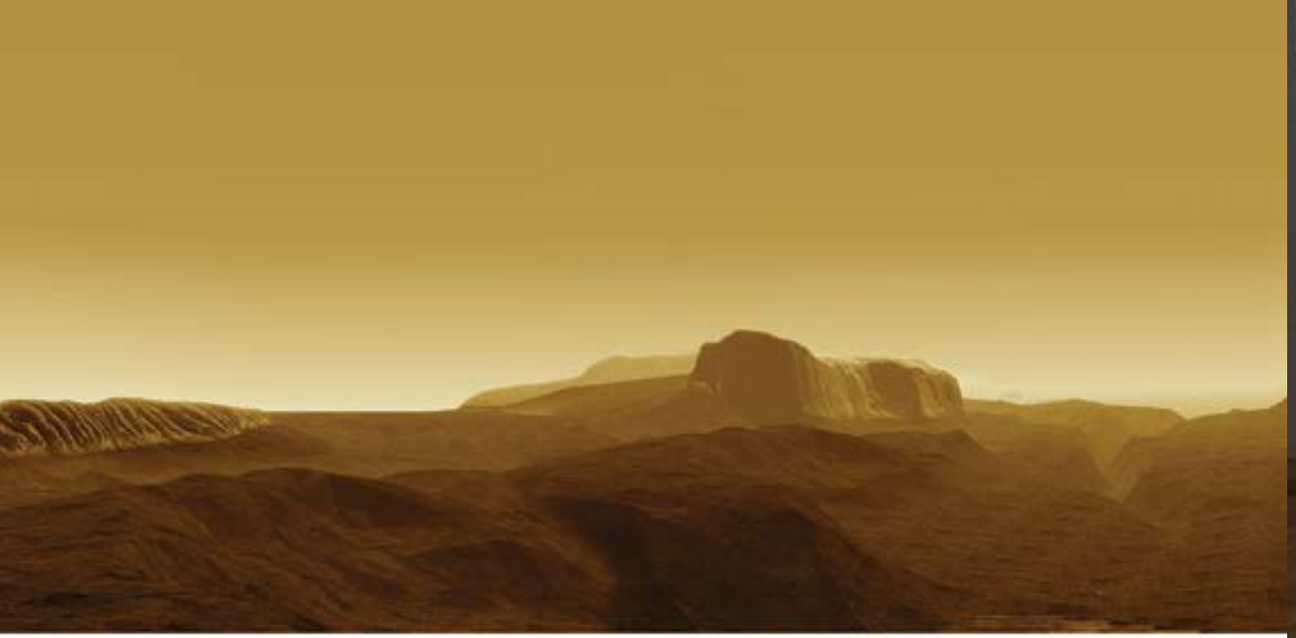
En este sentido, el libro Arte telemática es simultáneamente una obra de conceptualización del campo, que busca dar una visión lo más abarcadora posible de este campo, y el memorial de un artista que comenta su propia obra.

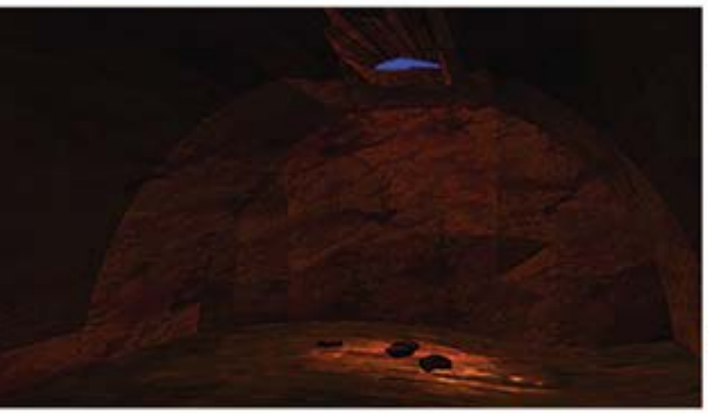
Quien, como Gilbertto Prado, hace arte hoy, con los medios de hoy, está obligatoriamente enfrentando en todo momento la cuestión de los medios digitales y de su contexto, con sus limitaciones de orden institucional y económico, con sus imperativos de dispersión y anonimato, así como con sus atributos de alcance e influencia.

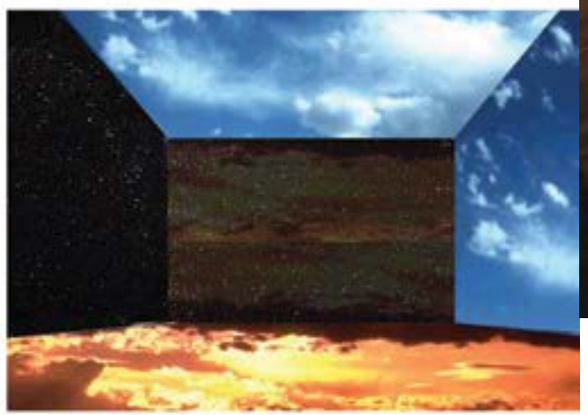
Los públicos de esta nueva arte son cada vez más heterogéneos, no necesariamente especializados y no siempre se dan cuenta de que lo que están vivenciando es una experiencia estética.

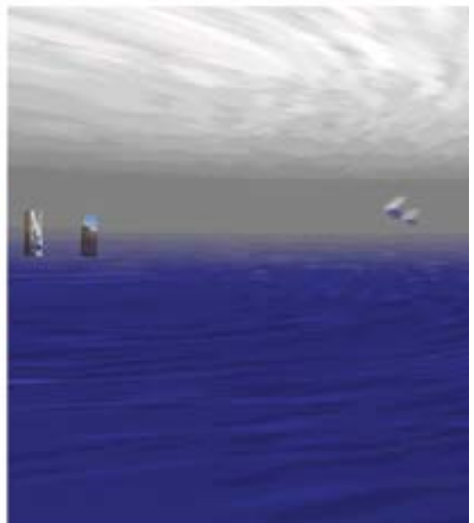
A medida que el arte migra del espacio privado y bien definido del museo, de la sala de conciertos o de la galería de arte para el espacio público y turbulento de Internet o del ambiente urbano, donde pasa a ser disfrutada por masas inmensas y difíciles de caracterizar, ella cambia de estatuto y alcance, configurando nuevas y estimulantes posibilidades de inserción social.

Al ser excluida de sus guetos tradicionales, que la legitimaban y la instituían como tal, el arte pasa a enfrentar ahora el desafío de su disolución y de su reinvención como evento colectivo.









Desertesejo, Gilbertto Prado (2000/2014). Circuito Alameda, Claustro Bajo, Laboratorio Arte Alameda, México, 2018.

(A la izquierda)

Desertesejo, ambiente virtual multiusuario, Gilbertto Prado, 2000.

Arlindo Machado
Es profesor del Programa de Posgrado en Comunicación y Semiótica de la PUC-SP y del Departamento de Cine, Radio y TV de la Universidad de São Paulo. Su campo de investigación abarca el universo de las llamadas imágenes técnicas - aquellas producidas por medio de mediaciones tecnológicas, tales como la fotografía, el cine, el video y los medios digitales y telemáticas. Sobre estos temas, publicó los libros Arte y Medios (2007); «O Sujeito na Tela» (2007) («El Sujeto en la Pantalla» en traducción libre); «A Televisão Levada a Sério» (2000) («La Televisión Tomada en Serio» en traducción libre; «Pré-cinemas & pós-cinemas» (1997) («Precines & postcines» en traducción libre); «Máquina e Imaginario:o Desafio das Poéticas Tecnológicas» (1993) (Máquina e Imaginario: el Desafío de las Poéticas Tecnológicas» en traducción libre); «A Arte do Vídeo» (1988) («El Arte del Video», en traducción libre); «A Ilusão Especular» (1984) («La Ilusión Especular» en traducción libre), entre otros títulos y numerosos artículos en revistas especializadas. Es también coautor de «Pantanal:A Reinvenção da Telenovela (2008) («Pantanal: La Reinvención de la Telenovela» en traducción libre) y «Made in Brasil:Três Décadas do Vídeo Brasileiro» (2003) («Made in Brasil: Tres Décadas del Video Brasileño» en traducción libre). Fue crítico de fotografía y video en la Folha de São Paulo y curador de diversas exposiciones. Organizó muestras de arte electrónico brasileño e internacional para eventos, como Getxoko III (Bilbao), Arco (Madrid), Ícaro (Guatemala), Emoción Art.ficial (Brasil), entre otros. Dirigió películas de cortometraje en 16 y 35 mm y trabajos de multimedios en CD-ROM. Recibió el Premio Nacional de Fotografía de FUNARTE, en 1995 y el Premio Sergio Motta de Arte y Tecnología en 2007.

DESAFÍOS EN LA RESTAURACIÓN DE OBRAS DIGITALES: DESERTESEJO

Marcos Cuzziol

Desde su creación, en 1987, muchas de las acciones del Instituto Itaú Cultural se han centrado en el empleo artístico de la tecnología.
Así fue con el primer producto de la institución, la Base de Datos Informatizada - que evoluciona para la actual Enciclopedia Itaú Cultural de Arte y Cultura Brasileñas -, con la serie de exposiciones de arte y tecnología - en especial, la Bienal Emoção Art.ficial - y con la Colección Itaú Cultural de Arte y Tecnología, entre otros ejemplos.

De forma gradual y natural, las exigencias específicas de exposiciones de arte digital/tecnológica generaron conocimiento sobre el necesario mantenimiento de obras de ese tipo, desde pequeñas reparaciones hasta restauraciones completas. Tenemos dos ejemplos de trabajos de restauración llevados a cabo en el Itaú Cultural entre 2013 y 2014.

El primero de ellos, *Beabá* de Waldemar Cordeiro y Giorgio Moscati (1968) y el segundo, que vamos a tratar aquí brevemente, *Desertesejo* de Gilbertto Prado (2000).

El proyecto de la obra *Desertesejo*, de Gilbertto Prado, fue seleccionando para ser desarrollado en el programa Rumos Itaú Cultural Nuevos Medios de 1999. Propuesto como ambiente virtual 3D multiusuario, *Desertesejo* proporciona una experiencia interactiva conla presencia simultánea de varios participantes. El proyecto explora poéticamente la extensión geográfica, las rupturas temporales, la soledad, la reinvención constante y proliferación de puntos de encuentro e intercambio.

Al entrar en el ambiente virtual, el viajero encuentra una caverna de cuyo techo caen suavemente unas piedras. Cualquiera de ellas es cliqueable.
Después de hacer clic, el viajero es transportado a un nuevo ambiente, en el cual carga esa piedra. Podrá entonces depositarla en alguno de los montes (apacheta) presentes en los diferentes espacios.

La piedra constituirá un mojón del pasaje de ese viajero y quedará como una indicación, para otros, de que él estuvo allí.

Pero la entrada en ese ambiente puede ocurrir de tres formas diferentes. Al hacer clic sobre una piedra en la caverna, el viajero podrá ser transportado como un jaguar, una serpiente o un águila.
O sea, podrá caminar, arrastrarse o volar sobre el ambiente, como en un sueño chamánico, pero no sabrá de antemano qué forma asumirá en ese nuevo espacio.

Los ambientes están compuestos por paisajes, por fragmentos de recuerdos y sueños, siendo navegables endiferentes rutas que se entrecruzan y se alternan, que se encadenan y se componen en diversos recorridos oníricos:

1. Oro. Es la zona del silencio.
En el primer ambiente, la navegación es solitaria.

2. Viridis. Es el espacio del cielo y los colores.
En él, el viajero ve señales de la presencia de otros, pero sin tener contacto directo con ellos.

3. Plumas. Es el eje de los sueños y de los espejismos. En ese ambiente, el viajero interactúa directamente con otros, por chat 3D. Es la zona del contacto y del intercambio entre los avatares de los diferentes usuarios.

Si en la década del 60, las grandes computadoras estaban limitadas a la impresión de caracteres en papel, 30 años después las computadoras personales de bajo costo comenzaban a exhibir capacidades gráficas notables en sus monitores de video a color.

Se volvió posible, al comienzo de los años 90, simular la presencia de un usuario de microcomputador en ambientes virtuales navegables, construidos por pixeles y/o por proyecciones matemáticas de polígonos virtuales. La técnica ya existía hace algunos años, es verdad, pero estaba hasta entonces limitada a estaciones gráficas carísimas.

Las obras que popularizaron esa tecnología fueron los videogames, de los cuales podemos citar *"Wolfenstein 3D" y "Quake"* (id Software, 1992 y 1996, respectivamente). Y uno de los primeros ejemplos de aplicación artística para ambientes virtuales en 3D es la obra *The Legible City,* de Jeffrey Shaw, que presentó una de sus primeras versiones en 1989, utilizando una estación Silicon Graphics.

Uno de los primeros artistas en usar ese recurso en Brasil fue Gilbertto Prado, con el proyecto de la obra *Desertesejo.* En el año 2000, la obra traía innovaciones interesantes en términos de uso de la tecnología disponible.

Los ambientes virtuales corrían en computadoras personales con buen nivel de calidad gráfica (necesaria para la creación de una apariencia onírica).

El primer ambiente (Oro) era particularmente grande para los estándares de la época, pero corría con buena velocidad en computadoras personales estándar, no en aplicativo específico (como hacían los principales videogames de la época), sino en plugin de navegador, o sea, directamente en el aplicativo de navegación Internet. Y la característica multiusuario del tercer ambiente (Plumas), con usuarios de cualquier parte del planeta siendo representados por avatares y pudiendo comunicarse por chat de texto, antecedió tres años una aplicación muy popular que usaba tecnología parecida por navegador, el Second Life, de Linden Lab.

El trabajo recibió el premio mención especial en el 9° Prix Möbius International des Multimédias–Beijing, China (2001) y participó de varias muestras, entre ellas la XXV Bienal de São Paulo, Net Arte (2002).

En 2014, *Desertesejo* fue seleccionado para participar de la exposición Singularidades/Anotacões (Singularidades/Anotaciones), por los curadores Aracy Amaral, Paulo Miyada y Regina Silveira.

Sin embargo, desarrollada en 1999/2000 utilizando un plugin específico para VRML y chat 3D, la obra no podía ser más presentada. El plugin utilizado 14 años antes ya no funcionaba más: se tornó obsoleto en navegadores más recientes. ¿Cómo revertir todo eso en otro momento y con otras herramientas y posibilidades? ¿Cómo colocar al espectador en este ambiente onírico?

El proceso de restauración de *Desertesejo* era la única opción para que la obra pudiese ser presentada como había sido propuesta originalmente - y no como mera documentación en video, por ejemplo.

El trabajo de restauración fue intenso, pues todos los ambientes de la obra necesitaron ser remodelados en 3D, recreadas texturas, sonidos e iluminación, reconstruidos los avatares, etc.

Como consecuencia, incluso con la creación de ambientes nuevos desarrollados para programas diferentes, tanto la apariencia como la experiencia de la obra original fueron mantenidas y presentadas al público en la exposición de 2014.

Contar con el acompañamiento del artista durante todo el proceso de restauración fue fundamental para que el resultado obtenido fuese lo más fiel posible al original, así como los varios encuentros que ocurrieron con el modelador de 3D en el ambiente Unity para discutir esa nueva contextualización y la consecuente aprobación de cada una de las etapas.

Para el artista era esencial que la dimensión poética del trabajo fuese preservada, así como la relación con los usuariosen los espacios navegables.

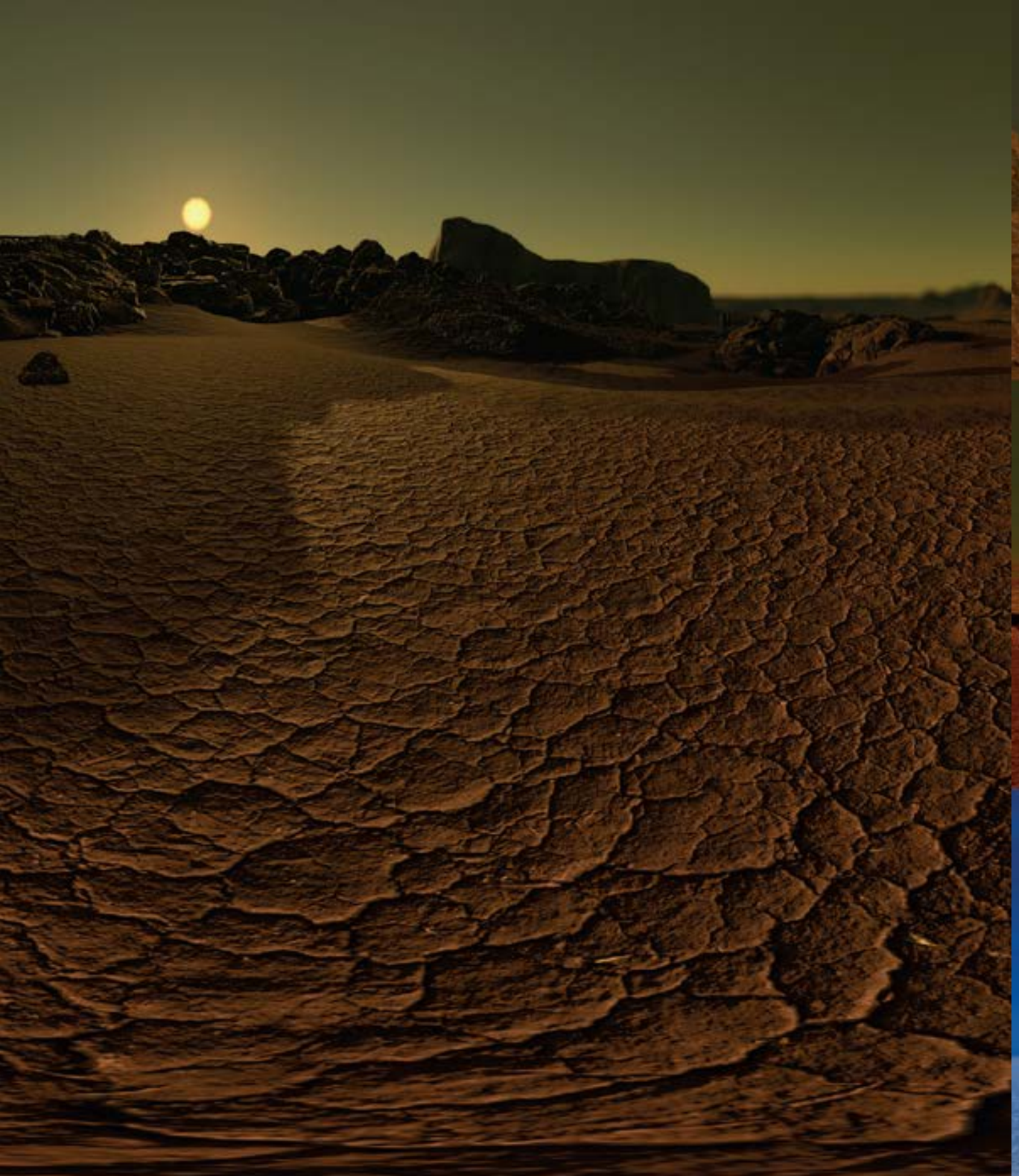
Cabe señalar que restaurar un trabajo de arte, y en este caso de arte digital, es mucho más que reconstruir ambientes:se necesita una comprensión de la poética de la obra y de las sutilezas del trabajo, como los colores de los espacios, velocidades de navegación, posibles recorridos e interacciones, etc.

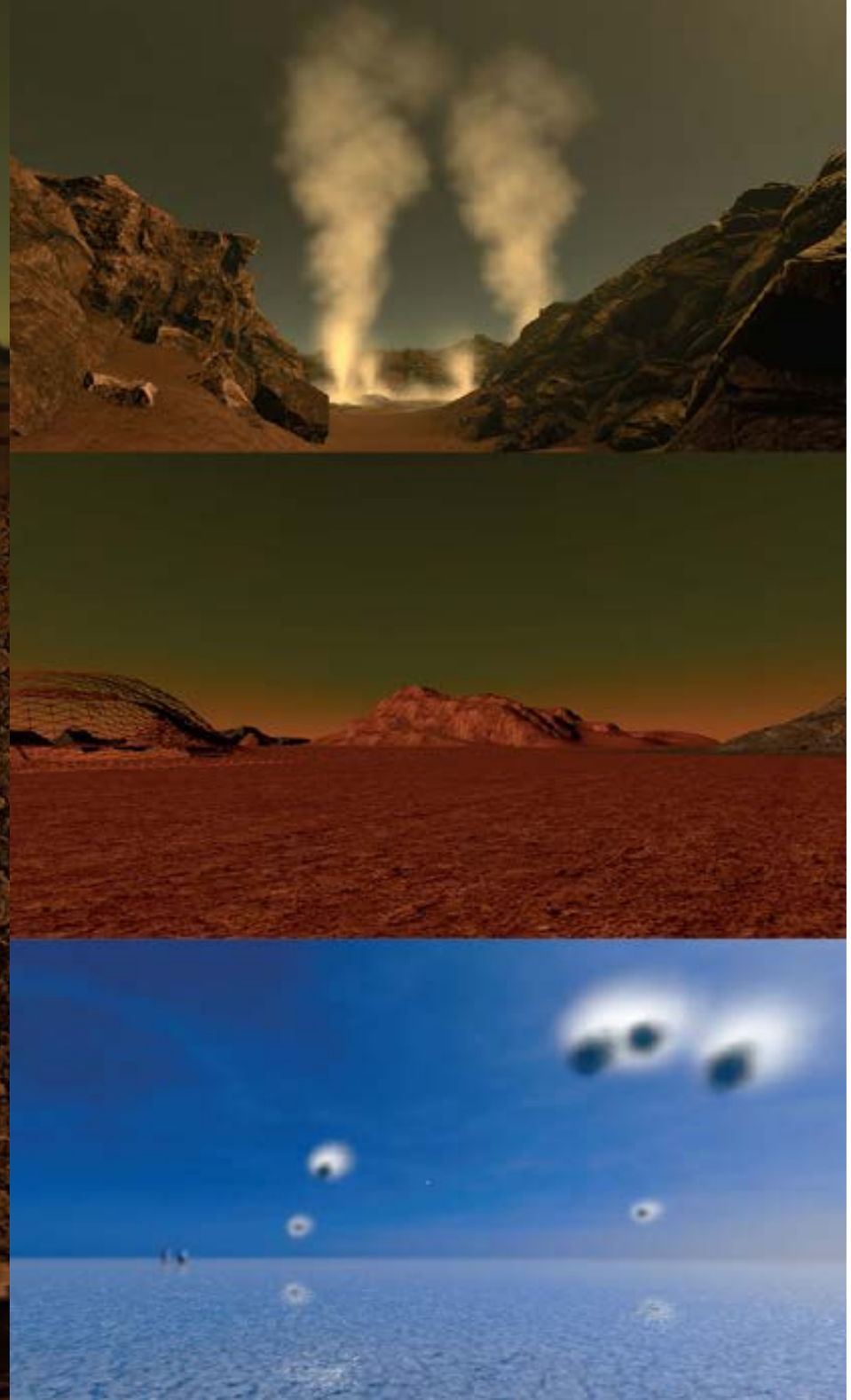
No es posible generalizar lo que sería un proceso "estándar" de restauración para obras de arte que utilizan tecnologías relativamente recientes.
Tales obras varían mucho entre sí, tanto en tecnologías como en propuestas.

Hay desde obras puramente procesuales, virtualmente independientes del hardware empleado, hasta las que tienen fuertes características de objeto, y que quedarían desfiguradas sin un hardware específico.

La restauración de *Desertesejo* trató de recrear ambientes virtuales que permitiesen la misma experiencia interactiva de la obra original.
En ese caso, la cuestión técnica, aunque evidentemente importante, es secundaria.
¿Que interesa de hecho si *Desertesejo* fuera desarrollado para un plugin VRML o en un motor de juegos como Unity 3D?

Mucho más importante, lo que debe necesariamente guiar cualquier proceso de restauración de obras tecnológico/digitales, esla poética. Es ella lo que realmente interesa.





Desertesejo,
Gilbertto Prado,
2000/2014

Desertesejo, Gilbertto Prado (2000/2014). Arte Cibernética -
Colección Itaú Cultural, Museu Nacional do Conjunto Cultural da República, Brasília, 2016.

Referencias

CUZZIOL, Marcos. Desertesejo 2000 - Canteiro de Obras. Relatoria COELHO, Julia In: FREIRE, Cristina (Org.). Arte Contemporânea: Preservar o quê? São Paulo: Museu de Arte Contemporânea de São Paulo, 2015. p. 161-166.
Restauração e manutenção de obras digitais:: duas experiências no Instituto Itaú Cultural. In: PRADO, Gilbertto; TAVARES, Monica; ARANTES, Priscila (Org.). Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa. São Paulo: ECA/USP, 2016. p. 266-273.

MACHADO, Arlindo. O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MELLO, Christine. Arte nas Extremidades. In: MACHADO, Arlindo (Org.). Três Décadas do Vídeo Brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. p. 143-174.

PRADO, Gilbertto. Art et Télématique. In: Les Cahiers du Collège Iconique, Communications et débats, n. XVIII, 2004-2005. Inathèque de France - Institut National de l'audiovisuel. Paris: INA, 2006. p. 1-39.

Artistic Experiments on TelematicNets: Recent Experiments in Multiuser Virtual Environments in Brazil. In Leonardo, Vol. 37, No. 4, pp. 297-303, MIT Press, USA, 2004.

Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

PRADO, Gilbertto; ASSIS, Jesus; RIBENBOIM, Ricardo. Two recent experiments in multiuser virtual environments in Brazil: Imateriais 99 and Desertesejo. In: Proceedings The Eghth Biennial Symposium on Arts and Technology, Connecticut College, New London, USA, 2001, p. 100-109.

Marcos Cuzziol

Se recibió de ingeniero mecánico en el Instituto de Enseñanza de Ingeniería Paulista, con un máster y doctorado en artes en la Escuela de Comunicación y Artes (ECA) de la USP. Cuzziol es gerente del Núcleo de Innovación del Itaú Cultural, desarrollador de videojuegos y socio fundador de Perceptum Software Ltda. Actúa principalmente en investigaciones sobre:videojuegos; realidad virtual; comportamiento artificial; y arte y tecnología.

LA "CAJA DE CHOQUE" ENCUENTRA SU LUGAR

Nara Cristina Santos

He seguido el trabajo del artista brasileño Gilbertto Prado como investigadora,[1] en muestras nacionales por todo Brasil, incluyendo las Bienales Emoción Artificial, del MERCOSUR y de San Pablo. También en eventos internacionales en Europa, Francia y Portugal, en las Américas, Colombia y México. Como curadora, sigo más de cerca su producción en arte y tecnología, en exposiciones en América del Sur, Brasil y Argentina. Es desde este lugar de proximidad y acompañamiento de la producción del artista que escribo sobre la obra *Caja de Choque,* en su última versión en la exposición *Circuito Alameda* de Gilbertto Prado y del Grupo Poéticas Digitales, Universidad de San Pablo (USP), que tuvo lugar en el Laboratorio Arte Alameda (LAA) de la Ciudad de México en 2018.[2]

En este texto, analizo cuestiones sobre una de las obras más significativas de la muestra, "Caja de Toque 3 (Toquero)", por su partido conceptual y propuesta en relación a las cajas de choques de la cultura mexicana.

Mi interés especial en esta obra, se inicia con las dos versiones de la "Caja de Choque", una seleccionada en 2017 para FACTORS 4.0[3] y otra para la muestra Naturaleza Viva. También lo he siguiendo desde el proyecto inicial de curaduría hasta todo el proceso expográfico y el montaje de esta cuarta versión en la muestra del LAA.

La proximidad con las etapas del trabajo de Prado fue fundamental para entender la fuerza que una obra adquiere en su carácter *site specific* cuando es expuesta en el lugar preciso para la cual fue proyectada. Sin embargo, este logro es parte de las versiones anteriores de la obra, que se fueron conformando para su última variación,"*Caja de Toque 3 (Toquero)"*. Si bien el artista considera tres versiones de la "Caja de Choque"[4] tanto que la nombra como tercera, se puede considerar que son cuatro. No solo porque integran muestras distintas en tres países, dos en Brasil, , una en Argentina y una en México, sino porque de hecho son cuatro obras que tienen variaciones en la producción, estructura, dispositivo, materiales y dimensión, también en su visualización y presentación, así como proyectos expográficos distintos, proponiendo experiencias diversas para los respectivos espacios.

1 Sigo el trabajo de Prado desde mediados de los años 1990. El primer contacto se inició en el marco del ISEA (Simposio Internacional de Arte Electrónica) en Francia/Paris en el 2000, que resultó en un subcapítulo sobre la obra Desertesejo, en mi tesis de doctorado en el 2004. SANTOS, N. C. Arte (y) Tecnología en sensible emergencia con el entorno digital: proyectos brasileños. Tesis de Doctorado en Artes Visuales / Historia, Teoría y Crítica, PPGAV / UFRGS, Porto Alegre / Brasil, 2004. 367 p. (Gilberto Prado: Telemática, 305-316 p.)

2 Curaduría de Jorge La Ferla UBA (Universidad de Buenos Aires), y bajo la dirección de Tania Aedo, en el LAA/INBA (Laboratorio de Arte Alameda/Instituto Nacional de Bellas Artes), CDMX,2018. LAA/INBA. http://www.artealameda.bellasartes.gob.mx ywww.facebook.com/artealameda

3 En curaduría conjunta realizada con Mariela Yeregui para el evento FACTORS 4.0 (Festival de Arte, Ciencia y Tecnología de Río Grande del Sur/Universidad Federal de Santa María) Santa María/RS/Brasil, en el marco de la BIENALSURKm.1055.00; y, para la muestra Naturaleza Viva (Museo Caseros/Universidad Nacional Tres de Febrero), Provincia de Buenos Aires/Argentina, en el marco de la BIENALSUR km.20.20.
UFSM/LABART/FACTORS. http://www.ufsm.br/labart ywww.facebook.com/labart1228
UNTREF/BIENALSUR. https://bienalsur.org/ ywww.facebook.com/bienalsur

4. PRADO, Gilberto. http://www.gilberttoprado.net. "Tres versiones de las máquinas de choques fueron expuestas: I. 15° Encuentro Internacional de Arte y Tecnología (#15.ART), Museo Nacional de la República, Brasilia, octubre de 2016; II.Factors 4.0 BioArte, Festival de Arte, Ciencia y Tecnología de Río Grande del Sur, Labart/UFSM, Santa María, RS, agosto de 2017 y; Naturaleza Viva BIENALSUR, Muntref Caseros, Buenos Aires, Argentina, 7 de noviembre 20 de diciembre de 2017; III. Circuito Alameda, 2018. Gilbertto Prado y el Grupo Poéticas Digitales (Agnus Valente, Ana Elisa Carramaschi, AndreiThomaz, Ellen Nunes, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano y SérgioBonilha)".

El toquero y la caja de toques, para "Caja de Toque 3 (Toquero)"

Como brasileña, no puedo explicar en detalle lo que es la caja de choque como objeto y práctica tan particular de la cultura mexicana. No obstante, como investigadora y curadora, quiero resaltar algunas características significativas de estas cajas de choques que forman parte desde varias décadas de una curiosa tradición, particularmente en la Ciudad de México. Los "toqueros", como eran conocidos los hombres que pasaban por los barrios ofreciendo "toques y toquecitos", los cuales hoy se pueden encontrar en plazas y cantinas del centro de la ciudad atrayendo a los turistas entusiasmados con una experiencia única de sentir la energía local.

La idea original era que el hombre recibiese una descarga eléctrica para probar su valentía en público. De hecho, la intención de los choques estaba más vinculada al universo masculino, del cual se desplazó en parte, con impulsos eléctricos más suaves, pudiendo llamar la atención tanto de hombres como de mujeres, e incluso a veces hasta de los niños, como experiencia de diversión. Así es como su sentido original se fue modificando, siendo cualquier persona la que puede someterse a las descargas, según el caso y la carga, como entretenimiento o para demostrar valentía y resistencia.

La "Caja de Toque 3 (Toquero)",está pensada en sus raíces culturales mexicanas, logrando en su cuarta versión el encuentro definitivo con las motivaciones de espectador local, en que la adopción de esta máquina conlleva en su uso dentro del contexto artístico, una acción que transciende al objeto, y mantiene viva una memoria de sus usos urbanos.

La caja revela un dispositivo simple, una diversión ingenua y activa, un dominio de coraje y orgullo del hombre común, elevando su saber y su práctica en el campo de la cultura. Prado parte de la caja de choque y de su significación relacionada al universo masculino, para sugerir otro dominio, más sutil y no por eso menos audaz, vinculado a un universo femenino, profano, pero también religioso considerando el contexto de la Capilla de Dolores, en el Claustro de San Diego (1591), convertido en espacio de exposición del Laboratorio Arte Alameda.

Versiones de la "Caja de Choques"

"Caja de Toque 3 (Toquero)", pensada y producida para la exposición en México, tiene tres versiones anteriores que pueden ser interpretadas casi como experimentales por su contribución procesual relevante que derivaron en la última variación. Seguidamente, ellas son abordadas en el orden temporal en que fueron expuestas.

La primera versión es expuesta en muestra colectiva del 15 #ART UnB (Encuentro Internacional de Arte y Tecnología, Universidad de Brasilia) el Museo de la República, 2016.
Nominada como "Caja de Choque 1", la obra ya ofrece la configuración que va a repetirse en las versiones posteriores.

Tiene soporte en metal gris forjado con 50 cm de ancho x 90 cm de altura x 36 cm profundidad, caja de acrílico blanco transparente 50 cm x 20 cm x 36 cm con dos asideros de metal en cada lado, placa de circuito electrónico con el diseño a mano del diagrama del Circuito Alameda grabado sobre cobre; estructura triangular de metal gris en el piso, de lados idénticos de ancho 1 m x 1 m x 1 m, con 15 cm x 30 cm, en formato de canaleta, con maíces, naranjas y chiles adentro, cuya energía generada por los elementos naturales es transmitida por cables eléctricos rojos y negros, con aislamiento, lo que provoca suavemente una descarga eléctrica.

La relación de espacio entre el soporte de la caja y la estructura triangular en el piso mantienen distancia similar al largo, lo que se va a repetir en las versiones siguientes. En el espacio expositivo de Brasilia la obra fue colocada con el soporte paralelo a la pared, donde el público participó visualizando todos los elementos que constituyen la instalación, predominando el punto de vista que imponía la caja de choque.

Museo de la República, Brasilia, 2016. Factors 4.0, Santa Maria, 2017. Circuito Alameda, CDMX, 2018

La segunda versión es presentada en festival colectivo FACTORS 4.0, en la sala de exposiciones Cláudio Carricon de la Universidad Federal de Santa María, en el marco de la BIENALSUR, 2017.

La obra denominada "Caja de Choque 2" mantiene buena parte de los elementos de la versión anterior. La inserción de una batería de bajo voltaje, cuya intensidad era controlada por un dispositivo manual, propiciaba en el espectador una experiencia táctil y sensorial más intensa a partir de recibir el choque eléctrico. La estructura triangular en tamaño mayor 1,5 m x 1,5 m x 1,5m, contiene los mismos elementos naturales, pero en el lugar de los chiles, son usados potes con plantas de chiles. En el espacio expositivo de la UFSM la obra fue presentada con el soporte diagonal hacia la esquina de una pared, generando así una interacción más restringida.

En sus dos exposiciones en Brasil, la "Caja de Choque 1 y 2" fueron presentadas como obras experimentales, que llamaron la atención por el modo extraño que ofrecían la lectura de sus componentes. Al mismo tiempo la obra era recibida como culturalmente distante en relación a los frutos y a la caja de choque como tal. La interacción individual o colectiva, tanto en su primera versión en Brasilia-DF, como en la segunda versión en Santa Maria-RS variaron en la instancia de la participación del público.

Esto debido a que, durante los tres días del FACTORS 4.0 la interacción fue mediada personalmente por el propio artista, además de l os becarios asignados para la misma por el evento, lo que derivó en una experiencia más vital, e integrada, de los participantes con la obra.

En la tercera versión en el MUNTREF (Museo de la Universidad Nacional Tres de Febrero, sede Caseros), Argentina en noviembre del 2017, durante la muestra colectiva Naturaleza Viva en el marco de la BIENALSUR, la obra continúa siendo denominada por el artista como "Caja de Choque 2". El modo de visualización y presentación de la obra se modifica por más que siempre se configura como instalativa. La estructura triangular del piso se duplica de tamaño 3m x 3m x 3m, volviendo a ser llenada con maíces, naranjas y chiles destacándose más intensamente en el espacio expositivo con relación a las muestras anteriores. Efecto logrado por la ampliación de la estructura y su presentación en el espacio así como por la relación entre el soporte y la caja de choques con las otras obras en el propio espacio expositivo.

En Brasilia y Santa Maria, la obra ocupa espacios pequeños, no necesariamente dialogando con otros trabajos en las respectivas exposiciones colectivas, mientras que, en Buenos Aires, asume un mayor protagonismo, al dialogar por contraposición con solamente un trabajo de otro artista, en la misma sala amplia del Museo.

En esta muestra exhibida durante un mes en el MUNTREF, a pesar de ser un espacio muy propicio para la interacción, la experiencia del público con "Caja de Choques 2" es muy restringida, pues la obra se encuentra desconectada y solo es activada cuando es solicitado por los visitantes. Por otra parte, en Argentina, esta obra que producía choques eléctricos tuvo otra interpretación, pues fue asociada a los aparatos de tortura usados por los militares en las épocas de dictadura militar.

"Caja de Toque 3 (Toquero)" en México

En México, donde se reconoce "al toquero y su caja de toques" originalmente para medir la fuerza con el choque eléctrico y cuánto cada uno resiste, la experiencia con la cuarta versión de la obra, promueve la interacción de modo más intenso y vivo, también divertido y alegre, dado que recuerda una tradición popular de la ciudad.

Esta cuarta versión considero la final, puesto que la "Caja de Choque" encuentra su lugar original en el Laboratorio Arte Alameda. Si bien la obra en apariencia mantiene la misma configuración formal de las muestras anteriores, hay ciertas variantes significativas. Por ejemplo, en la caja de instala una placa de circuito electrónico impresa con el diseño del diagrama del Circuito Alameda, hecho con láser sobre la chapa de cobre. La caja de acrílico es más

sólida y la estructura en el piso es mayor que las anteriores, con 4,5 m x 4,5m x 4,5 m de ancho x 15 cm de altura y 30 de profundidad, igualmente con maíces, naranjas y chiles, típicos de la cultura local.

La energía para el choque eléctrico proviene del circuito entre los productos naturales y por el cableado eléctrico que conduce la corriente hasta la placa de circuito electrónico en la caja, donde hay una batería que la conserva. La intensidad de la descarga eléctrica de los choques es pequeña, de bajo voltaje, pero puede variarse según el caso.

En todas las muestras la presentación de la obra ocupa un espacio específico en cada exposición, ya sea colectiva o individual, decidida satisfaciendo el argumento de la curaduría y el proyecto expográfico.

Puede decirse que cada una de esas versiones anteriores, aunque conserven sus especificidades, fueron experimentos, como obra en proceso, hasta alcanzar el resultado final en "Caja de Toque 3 (Toquero)".

Con respecto al proceso de mantenimiento de la obra, en cada una de las muestras y espacios respectivos, los cuidados técnicos y operacionales tanto con la estructura, dispositivos, materiales y funcionamiento, se mantuvieron iguales.

Cuando fue necesario, fueron hechos ajustes o reparaciones, por ejemplo, en los niveles de intensidad de las descargas eléctricas. Por su parte, el recambio y la eliminación de los materiales y productos orgánicos de las muestras, se hicieron en compromiso con el medio ambiente.

Así "Caja de Toque 3 (Toquero)" encuentra su espacio de exposición, reservado en el ala derecha del Claustro del Ex Convento de San Diego y logra su propuesta de amalgamarse con la arquitectura de la Capilla de Dolores.

Un lugar que mantiene su aura mística debajo de la cúpula que posee una cota de 17,42m y de los imponentes 10m de altura del espacio restante hacia las alturas. Los 17,83m de largo por 7,06 de ancho otorgan una grandiosidad al espacio, reforzada por la cúpula que permite la entrada de luz natural.

Para el artista, la obra se expone en el brazo derecho de la capilla, dialogando con el espacio en la planta baja en cruz, al centro con el árbol de naranja, en el brazo izquierdo con las semillas de maíces, naranjas y chiles, en un eje que al mismo tiempo puede proponer tanto una cuestión religiosa cristiana con la trinidad, como con el pecado original.

Conviene destacar que en esta versión final, la obra, considerada desde su concepción y con la intencionalidad de Prado, mantiene la misma línea de las muestras anteriores, pero con otro tamaño en función de los ejes de la capilla, y en la relación más intrínseca entre la caja de choques y los frutos que generaron una nueva significación en el espacio expositivo.

Sin duda este diálogo propuesto y pensado anteriormente por Prado, puede ser más explorado en la simbología de la forma triangular de parte de la obra que remite a la trinidad, pero también en relación al pubis femenino; en la significación de las semillas como potencial de vida; en el naranjo en flor y los frutos, concibiendo las naranjas como manzanas de oro, que se encuentra exactamente en el centro de la nave central y podría ser entendido como el árbol de la vida y del pecado al mismo tiempo.

Además, la grandiosidad del espacio arquitectónico de toda la capilla, remite al cuerpo del visitante en tamaño y proporción de su propia existencia.

Estimo que esta obra realizada en pleno siglo XXI encuentra su lugar, tanto en la intencionalidad propuesta por el artista al invitarnos a interactuar con la obra, como en la actuación del propio artista en el papel "del toquero".

BIENALSUR, Muntref, Buenos Aires, 2017

"Caja de Toque 3 (Toquero)""proporciona una experiencia estética muy particular, silenciosa e íntima, en la "Capilla de Dolores"[5] del siglo XVI.

La "Caja de Choque" encuentra el espacio ideal: la Capilla de Dolores del Laboratorio de Arte Alameda en la Ciudad de México, desde cada una de sus versiones anteriores. Y así se inscribe, reviviendo la memoria de aquellos que la experimentaron en las ciudades del interior y en la capital de México, tanto como los encuentros actuales con "los toqueros y sus cajas de toques",en los espacios públicos.

Así es como "el toquero" es interpretado por un artista brasileño y asume no solamente el rescate actualizado de un elemento de la tradición mexicana como poética artística, sino se amplía en la vivencia particular entre la cultura local mediada por la experiencia estética y el experimento tecnológico en la obra "Caja de Toque 3 (Toquero)".

.

Esta es una producción de arte latinoamericano que trata desde lo local, la perspectiva de una globalidad, para pensar los procesos dinámicos del arte y de la cultura, de la ciencia y de la tecnología, y ampliar los alcances y la comprensión del arte contemporáneo.

5 Considero interesante destacar en este contexto, un día después de la inauguración de la exposición el 06 de junio del 2018, que el recorrido por la muestra con el artista Gilbertto Prado, tuvo la presencia de Néstor García Canclini, en todo el transcurso de la exposición, juntamente con Andrei Thomaz, miembro del grupo Poéticas Digitales (USP), del curador Jorge La Ferla, entre otras personas y esta autora. Me llamó la atención que Canclini, al hablar de la "Caja de Toque 3 (Toquero)", relacionó el lugar donde está la obra, con el púlpito de la capilla. Esta asociación me pareció muy interesante, más tarde conversando con el curador, cuando se entiende este púlpito como un espacio imaginario de la "Caja de Choques" que asume un lugar, en que nadie habla, pero todos son invitados a recibir energía.

Nara Cristina Santos
Tiene un Postdoctorado en Artes Visuales UFRJ (2012) y Doctora en Artes Visuales UFRGS (2004), Brasil, con Pasantía Doctoral en París (2001), Francia.Profesora de DAV/CAL/UFSM (1993) donde actúa en la Maestría y Doctorado en Artes Visuales/ PPGART y en Bachiller y Licenciatura en Artes Visuales.

Investigadora y Curadora en el área de Artes Visuales, Historia y Teoría del Arte Contemporánea, con énfasis transdisciplinaria en Arte, Ciencia y Tecnología. Tiene producciones y publicaciones nacionales e internacionales. Mantiene alianzas institucionales con Argentina, Colombia, México y Portugal. Lidera el grupo de investigación Arte y Tecnología/CNPq, coordina el LABART/UFSM, dirige el FACTORS. Integró el Colegiado Sectorial de Arte Digital/MINC. Consultora de CAPES en el área de Artes. Miembro del Comité Brasileño de Historia del Arte/ CBHA y de la Asociación Nacional de los Investigadores en Artes Plásticas/ANPAP, que preside en 2015-2016.

Lista de obras Circuito Alameda

NAVE PRINCIPAL

Circuito Alameda
Serigrafía. 2X1,5 m.; 2018
Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais (Gilbertto Prado, Ana Elisa Carramaschi, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano, Sérgio Bonilha).

Collar-sensor
Objeto interactivo, 2018
Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais (Gilbertto Prado, Ana Elisa Carramaschi, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano, Sérgio Bonilha).

Jardín Alameda
Instalación interactiva, 2018
15 macetas, sensores e plantas in natura.
Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais (Gilbertto Prado, Ana Elisa Carramaschi, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano, Sérgio Bonilha).

Azul Celeste I e II
Objeto, 2005
Gilbertto Prado

Biombo - acueducto / Circuito Hidráulico
(Después del Biombo anónimo de fines del siglo XVII. "La Muy Noble y Leal Ciudad de México" - "Conquista de México". Museo Franz Mayer).
Instalação, 2018
Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais (Gilbertto Prado, Ana Elisa Carramaschi, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano, Sérgio Bonilha).

Encontros
Instalación interactiva, 2012.
Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais (Gilbertto Prado, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Clarissa Ribeiro, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, José Dario Vargas, Luciana Ohira, Lucila Meirelles, Mauricio Taveira, Nardo Germano, Renata La Rocca, Sérgio Bonilha, Tatiana Travisani, Val Sampaio).

CAPILLA DE DOLORES

Caja de Choque III
Instalación interactiva, 2018.
Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais (Gilbertto Prado, Ana Elisa Carramaschi, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Ellen Nunes, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano, Sérgio Bonilha).

SALA D

3 Cajas con semillas (naranja, maiz, chile)
Objeto, 2018.
Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais (Gilbertto Prado, Ana Elisa Carramaschi, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano, Sérgio Bonilha).

CLAUSTRO BAJO

3 Cajas (Cuchillos, Clavos, ¿Quién mira quem?)
Objeto, 1987/1987/2018.
Gilbertto Prado

Después del Turismo viene el Colonialismo (Depois do Turismo vem o Colunismo)
Técnica mixta, 1989/2018
Gilbertto Prado

Desertesejo
Ambiente virtual multiusuario, 2000/2014.
Gilbertto Prado
Realización: Rumos Arte e Tecnologia - Novas Mídias 1998-1999
Modelado 3D y VRML: Nelson Multari
Web-design: Jader Rosa
Versión 2014/2018
Modelado 3D: Jonathan Biz Medina
Coordinación Técnica: Marcos Cuzziol

Circuito celeste: los tiempos del cielo y de la oscuridad
Tecnica mixta, 2018.
Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais (Gilbertto Prado, Ana Elisa Carramaschi, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano, Sérgio Bonilha).

Regla del Tiempo (1596 – 2018) - fecha Julian: 2458283,513889
Objeto, 2018.
Gilbertto Prado

PedralumenII
Instalación interactiva, 2009/2018
Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais (Gilbertto Prado, Ana Elisa Carramaschi, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano, Sérgio Bonilha).

SALA DEL CORO

Desluz
Instalación interactiva, 2009/2018
Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais (Gilbertto Prado, Silvia Laurentiz, Andrei Thomaz, Rodolfo Leão, Maurício Taveira, Sérgio Bonilha, Luciana Kawassaki, Claudio Bueno, Clarissa Ribeiro, Claudia Sandoval, Tatiana Travisani, Lucila Meirelles, Agnus Valente, Nardo Germano, Daniel Ferreira, Luis Bueno Geraldo).

SALIDA

Circuitos Alameda
Proyección, 2018
Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais (Gilbertto Prado, Ana Elisa Carramaschi, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano, Sérgio Bonilha).

Cajas con bombas de semillas (naranja, maiz, chile) y bolsa de papel
Técnica mixta, 2018
Gilbertto Prado y Grupo Poéticas Digitais (Gilbertto Prado, Ana Elisa Carramaschi, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano, Sérgio Bonilha).

Agradecimentos

Gabriela de Paula Prado
Alice Prado
Eduardo Prado
Rachel Zuanon
Monica Tavares
Suzete Venturelli
Simone Osthoff
Gabriel Gendin
Lúcia Santaella
Ana Magalhães
Néstor García Canclini
Sérgio Nesteriuck
Reynaldo Thompson
Henrique Sobrinho
Karen O'Rourke
François Soulages
Giselle Beiguelman
Luisa Paraguai
Alberto Saraiva
Rene García Cepeda
Federico Hemmer

Itaú Cultural
CNPq/CAPES/Fapesp
PPG Design - UAM
Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo
CAP-ECA-USP
Universidade de São Paulo
Universidad Autónoma del Estado de México
Universidade del Nordeste de Argentina

Fotografía y vídeo

Gilbertto Prado, Grupo Poéticas Digitais,
Leslie García, Silvia Cervantes, Adriana Beltrán, Benjamín Rosas
Marycar Bastida, Sergio Vertiz, Florencia Sánchez, Diego Vargas,
Mariela Yeregui, Muntref Caseros, Oi Futuro, Paço das Artes

Laboratorio Arte Alameda

Tania Aedo
Paola Gallardo
Paloma Oliveira
Maru Briones
Leslie García

Centro de Documentación Príamo Lozada

Cid Luna Benito

Departamento Técnico

Daniel Abad, Álvaro Serra, Mario Huerta, Miguel Rebollar

Secretaría de Cultura

María Cristina García Cepeda
Secretaria

Saúl Juárez Vega
Subsecretario de Desarrollo Cultural

Jorge Gutiérrez Vázquez
Subsecretario de Diversidad Cultural y Fomento a la Lectura

Francisco Cornejo Rodríguez
Oficial Mayor

Marina Núñez Bespalova
Directora general de Publicaciones

Instituto Nacional de Bellas Artes

Lidia Camacho Camacho
Directora general

Xavier Guzmán Urbiola
Subdirector general del Patrimonio Artístico Inmueble

Magdalena Zavala Bonachea
Coordinadora Nacional de Artes Visuales

José Luis Flores Beltrán
Director de Difusión y Relaciones Públicas

Circuito Alameda
se terminó de imprimir en los talleres de Impresora y Encuadernación Progreso, S.A. de C.V. (IEPSA)
Calzada San Lorenzo núm. 244, col. Paraje San Juan, Delegación Iztapalapa, C.P. 09830. Ciudad de México, Alcaldía de Iztapalapa, C.P. 09830. Ciudad de México. Tel. 59702600
2018.
El tiraje fue de 1000 ejemplares
En su formación se utilizaron tipos de la familia
Cabin