

**ABOUT CHANGE**

in Latin America and the Caribbean

# What's on **your** mind?

Narratives of the counterfeit persona



**ART & TECHNOLOGY**  
january 27 - march 4 2011

MC building:  
lobby • atrium • MC C2

1818 H Street NW Washington, DC



Art Program  
**General Services**  
THE WORLD BANK

**EL CAMBIO**

en América Latina y el Caribe

# ¿Que hay en tu mente?

Narrativas de una persona falsificada



**ARTE Y TECNOLOGIA**

















**27 de enero - 4 de marzo 2011**

MC building:  
lobby • atrium • MC C2

1818 H Street NW Washington, DC

## ARTISTS LIST • LISTADO DE ARTISTAS

	Tania AEDO	8
	María ANTOLINI	11
	Lucas BAMBOZZI	12
	BARCODE ORCHESTRA	14
	La Vaughn BELLE	15
	Christian BERMÚDEZ	17
	Fredí CASCO	18
	Regina DE BATRES	19
	Santiago ECHEVERRY	20
	Jose ESTUARDO	21
	Marcelo FAÚNDEZ	22
	Carmen GIL VROLIJK	23
	Gabriela GOLDER	24
	Julio GONZÁLEZ SÁNCHEZ	25
	Fran ILLICH	26
	Claudia JOSKOWICZ	27

	Andrea MÁRMOL	30
	Fabiano MARQUES	31
	Kika Nicoela	33
	Leandro NUÑEZ	34
	Néstor OLHAGARAY	36
	Eliseo ORTIZ MENCHACA	38
	Andrés PADILLA DOMENE	39
	Gustavo ROMANO	40
	Rachel ROSALEN & Rafael MARCHETTI	41
	Yael ROSENBLUT	42
	Valentina SERRATI	43
	Graciela TAQUINI	45
	Javier TOSCANO	46
	Carlos TRILNICK	47
	Maya WATANABE	48
	Elena WEN	49

## WHAT'S ON YOUR MIND?

I am very pleased that the World Bank's Art Program is hosting an exhibit illustrating art and technology in its most imaginative and original form. *What's on Your Mind? Narratives of the Counterfeit Persona* is a refreshing contemporary visual arts exhibit featuring artists from Latin America and the Caribbean Region.

In a field that has often embraced new techniques, mediums and tools to reflect the realities of the time, the work of these artists aptly and creatively reflects the pervasiveness of technology in modern day life.

As the Chief Information Officer of the World Bank Group, I too, look to creative uses of technology to enable our business and further global development through cutting edge tools.

*What's on Your Mind?* is a wonderful example of the power of technology as a persuasive communications tool. The artists convey their messages and connect with the audience on many different levels; even the choice to use technology as the medium reinforces the passion in the art. This exhibit demonstrates that technology has found a place not only in business and development, but also in art and culture.

I would like to express my gratitude to all the artists who participated and to the World Bank's Art Program for all of their hard work pulling the exhibit together.

Shelley Leibowitz  
World Bank Group Chief Information Officer and  
Vice President, Information Management and Technology

## ¿QUÉ HAY EN TU MENTE?

Me complace saber que el Programa de Arte del Banco Mundial estará llevando a cabo una exhibición que ilustra el arte y la tecnología en su forma más imaginativa y original. *¿Qué hay en tu mente? Narrativas de una persona falsificada* es una exhibición muy estimulante, de artes visuales contemporáneas, que cuenta con la participación de artistas de la región de América Latina y el Caribe.

En un campo que a menudo ha adoptado nuevas técnicas, medios e instrumentos para reflejar la realidad de nuestro tiempo, la obra de estos artistas refleja acertada y creativamente la omnipresencia de la tecnología en la vida moderna.

Como Oficial Principal de Sistemas de Información del Grupo del Banco Mundial, yo también busco los usos creativos de la tecnología para permitir a nuestros negocios y al desarrollo global el uso de herramientas de vanguardia.

*¿Qué hay en tu mente?* es un maravilloso ejemplo del poder de la tecnología como una herramienta de comunicación persuasiva. Los artistas transmiten sus mensajes y se conectan con el público a través de diferentes niveles, e incluso la opción de utilizar la tecnología como medio, refuerza la pasión por el arte. Esta exhibición demuestra que la tecnología ha encontrado un lugar no sólo en los negocios y el desarrollo, sino también en el arte y la cultura.

Me gustaría expresar mi gratitud a todos los artistas que participaron y al Programa de Arte del Banco Mundial por todo su trabajo y esfuerzo para llevar a cabo esta exhibición.

Shelley Leibowitz  
Vicepresidenta y Oficial Principal de Sistemas  
de Información del Grupo del Banco Mundial

## THE COUNTERFEIT PERSONA

### ● AN INTRODUCTION

The network system is choreographed to create parameters for navigators to be amiable, falsely private, mundane, and ritualistic. These parameters construct an editorial “I”, shaping you into a preformatted editor to feed into the mediated persona that you create. The social network invites you to be literal, participative, and to experience the network with a cinematic approach, suspending your disbelief and becoming an actor, a part of the social broadcast.

In this context media arts are used as a means, as a form, and as a synthetic structure that influence the formats of the duration in relation to attention span, simplification of language to the economical, gimmick reality content and candid camera videos, novelty, popularity, and laughter rules the conceptual process in the production and consumption. The network is the stage, in that context the aesthetics of the counterfeit persona are the main characters of the social network; an evolutionary result of our technological panacea. This appropriated persona has no memory; it manifests amnesia provoked by devices that act as sensory extensions. The counterfeit persona is always in present tense, it is in constant literary reconstruction and evolution, borrowing identities, recycling, and assembling the available media to create an architecture of the copy and paste, a simulacra of a perennial being.

### ● THE COUNTERFEIT PERSONA

#### **30 tweets that approximate what this means. (58 Characters)**

The following phrases are a series of self-sufficient units to initiate a collective exchange for an expandable nonlinear dialogue. Tailored for twitter, the idea is to occupy the social form described by the broader interaction in the social networks. This phrases could be the start to critical and collective reflection of the role of new technologies particularly the applications that interface between groups, or attempt for collective or communal construction.

Interdependency, social structure, “wisdom of crowds”; commonality that recreates an inclusive social net based on the full acceptance of our persona (129). A profile offers a person the option of (re)constructing an adapted, adaptable singular or multiple identity/identities (104). People interact as a part of social networks using the web as a tangible platform of a re-mapped being, a social landscape that uses people as architecture (129). People become discrete units articulated into a complex map of desires (60). A utopian colony of superficial and transient social agreements (55). A geography where the common experience is people talking to themselves; a net of techno narcissism, a collaborative form that is more about speaker than subject (140). A cycle where devices supply the needs of people and in return transform people’s needs and behaviors (85). An informal aesthetics is created by the rituals of the media and their users; elevating the moment of the encounter (97). As media publishers in social media networks, we create preview versions or excerpts of reality shows that becomes proxies of our emotions (117). The ideology of the consumer-generated media permeates our perception and emotions (72). We enter the aesthetics of the unsuspected hero (40). A perennial persona is formulated, with frozen attributes, but with expiring comments; the network is programmed in present tense, in relation to our experiences (139). The post expires as soon as it is conceived (35). Fashioning comments, sharp answers and intriguing experiences, from a mundane existence (77). The counterfeit persona narrates mundane and falsely personal stories, an alchemist of language (83). The social network destabilizes identities, exposing the friction of how the virtual world mirrors the subtlety of the real world (110). Or how we are just part of a larger marketing plan where we facilitate the birth of new “social authority” for more consumption (105).

Edgar Endress  
Curator

## PERSONAS FALSIFICADAS

### ● INTRODUCCIÓN

El sistema de red ha sido coreografiado para crear parámetros en que los navegantes sean amigables, falsamente privados, ordinarios, y rituales. Estos parámetros establecen un “yo” editorial, convirtiéndole a usted, el usuario, en un editor predeterminado para alimentar a la persona que el usuario crea por medios digitales. La red social le invita a ser literal, participativo, y a experimentar la red con un enfoque cinematográfico, eliminando su incredulidad y convirtiéndole en un actor, parte del aparato social de difusión.

En este contexto, las artes digitales se utilizan como un medio, como una forma, y como una estructura sintética que influye en el formato de la duración en relación con la capacidad de atención, la simplificación del lenguaje a lo mínimo, realidad de contenido trucado, y videos de cámara escondida. La novedad, la popularidad, y la risa regulan el proceso conceptual en la producción y el consumo. La red es el escenario, en ese contexto la estética de la persona falsificada es el personaje principal de la red social, un resultado evolutivo de nuestra panacea tecnológica. Esta imagen apropiada no tiene memoria, hace muestra de una amnesia provocada por dispositivos que actúan como extensión de los sentidos. El personaje falsificado se manifiesta siempre en tiempo presente, está en constante reconstrucción y evolución literaria, prestándose identidades, reciclando, y juntando los medios disponibles para crear una arquitectura del “copy and paste”, el simulacro de un ser perenne .

Las frases siguientes son una serie de unidades auto-suficientes para iniciar un intercambio colectivo, un diálogo no lineal ampliable. Conformadas para Twitter, tienen la idea de utilizar la forma social descrita por la interacción en las redes sociales. Estas frases podrían ser el comienzo de la reflexión crítica y colectiva sobre la función de las nuevas tecnologías, en particular las aplicaciones que actúan como “interfaces” entre grupos, o tratan de lograr una estructura colectiva o comunal.

### ● PERSONAS FALSIFICADAS

#### 30 tweets como aproximación de lo que significa.

Interdependencia, estructura social, “sabiduría colectiva”; cosas en común que recrean una red social incluyente, que se basa en la plena aceptación de nuestra persona (111). El perfil social de cada persona (dentro de las redes sociales) ofrece la posibilidad de (re)construirse una identidad adaptada, adaptable, ya sea singular o múltiple. (222). Los usuarios interactúan como parte de las redes sociales, utilizando la red (web) como una plataforma tangible de un nuevo ser reasignado, un paisaje social que utiliza a la gente como arquitectura (22). Las personas se convierten en unidades específicas definidas por un complejo mapa de deseos (22). Una colonia utópica de acuerdos sociales superficiales y transitorios (55). Una geografía donde la experiencia común es de gente que se habla a sí mismo; una red de narcisismo tecnológico; una forma de comunicación que tiene más que ver con el que habla que con el tema mismo (140). Un ciclo en el que los dispositivos suplen los deseos de la gente, y a cambio transforman los deseos y comportamiento de la gente (85). Los rituales del medio y sus usuarios crean una estética informal; realizando el momento del encuentro (97). Como editores de los medios de comunicación en las redes, creamos versiones previas o extractos de “reality shows” que se convierten en sustitutos de nuestras emociones (117). La ideología del producto mediático generado por los usuarios penetra nuestra percepción y nuestras emociones (72). Entramos en la estética del héroe insospechado (40). Una imagen permanente se formula con atributos estáticos, pero con comentarios de corta duración; la red está programada en el presente, en relación a nuestras experiencias (139). El mensaje se vence tan pronto como se concibe (35). Inventando comentarios, respuestas brillantes y experiencias fascinantes a partir de una existencia ordinaria (77). El personaje imaginario, verdadero alquimista del lenguaje, cuenta historias personales falsas y triviales (83). La red social desestabiliza la identidad, revelando la fricción que causa el hecho de que el mundo virtual refleja la sutileza del mundo real (110). O como somos meramente parte de un plan de marketing más grande en el que como usuarios facilitamos el nacimiento de una nueva “autoridad social” para mayor consumo (105).

Edgar Endress  
Curador

## WHAT IS ON YOUR MIND? NARRATIVES OF THE COUNTERFEIT PERSONA

### ● WHAT IS ON YOUR MIND? NARRATIVES OF THE COUNTERFEIT PERSONA

From January 27, 2011 through March, 2011, the World Bank Art Program and Chilean artist Edgar Endress are presenting *What is on Your Mind? Narratives of the Counterfeit Persona*, a fresh and exciting artistic discourse about personal and regional identity presented through a unique mix of about 40 established and emerging artists with roots in Latin America and the Caribbean.

*What is on Your Mind?* is part of *About Change*, a series of exhibitions of contemporary visual arts conceptualized by the World Bank Art Program to celebrate the role which artists play in the economic and social development of Latin America and the Caribbean region. *About Change* is organized in collaboration with the World Bank's Vice President for the Latin America and Caribbean region, the Cultural Center of the Inter-American Development Bank (IDB), the Art Museum of the Americas of the Organization of American States (OAS), and the Caribbean Association and Common Market (CARICOM).

Edgar Endress, as well as hundreds of other artists from Latin America and the Caribbean, accepted the Art Program's invitation to participate in *About Change*, after an initial hesitation about working with the World Bank --which still is a negative symbol for some artists and intellectuals in the region. Endress and his fellow artists have been willing to change their mind and open up to the idea that *About Change* would be more than a "simple" series of exhibitions, but rather a genuine offer from the World Bank to create a platform for mutual understanding and to offer the artistic space where stereotypical images of both the World Bank and Latin America and the Caribbean can be challenged.

If you are expecting colorful textiles or tropical landscapes, you may be disappointed. These artists are at the vanguard of the artistic and social debate in their countries, they reject the stereotypical images of paradisiacal beaches and seductive Carnival dancers, or of proud gauchos or silent Indigenous patriarchs. They talk, fear, cry, laugh and joke about the reality of their region and of the world, without illusions yet without nihilism, with a profound dedication to a personal search for the truth. They did their part in opening up to the World Bank; it is up to us now to reciprocate. Take the risk and enjoy!

Marina Galvani  
Art Curator  
The World Bank Art Program

### Evangelina ELIZONDO

I have often heard people say that contemporary art stands apart from society, away from the public. The works presented in the *What's on your mind?* exhibition are a clear example of contemporary art that not only works as a mirror of society but also includes it in its own discourse; society becomes part of an artistic expression, becomes its protagonist; and the media used by these artists is the one that society recognizes. Technology in this case becomes a media, but also an excuse and an invitation to stop for a few minutes to reflect, to perceive, and to enjoy an art in which we are all involved.

Evangelina Elizondo  
Assistant Curator  
The World Bank Art Program

Marina GALVANI

## ¿QUE HAY EN TU MENTE? NARRATIVAS DE UNA PERSONA FALSIFICADA

### ● ¿QUE HAY EN TU MENTE? NARRATIVAS DE UNA PERSONA FALSIFICADA

Desde el 27 de enero y hasta el mes de marzo de 2011, el Programa de Arte del Banco Mundial y el artista chileno Edgar Endress estarán presentando *¿Que hay en tu mente? Narrativas de una persona falsificada*, un discurso artístico fresco y emocionante sobre la identidad personal y regional a través de una mezcla única de cerca de cuarenta artistas con raíces en América Latina y el Caribe.

*¿Que hay en tu mente?* Es parte de *El Cambio*, un programa de exhibiciones de artes visuales contemporáneas creado por el Programa de Arte del Banco Mundial para celebrar el papel que desempeñan los artistas en el desarrollo económico y social de América Latina y el Caribe. *El Cambio* está organizado en colaboración con la Vicepresidencia de la Región de América Latina y el Caribe del Banco Mundial, el Centro Cultural del Banco Interamericano de Desarrollo (CID), el Museo de Arte de las Américas de la Organización de Estados Americanos (OEA) y la Asociación del Caribe y Mercado Común (CARICOM).

Edgar Endress, así como cientos de otros artistas de América Latina y el Caribe aceptó la invitación del Programa de Arte para participar en *El Cambio*, después de una vacilación inicial acerca de cómo trabajar con el Banco Mundial—un símbolo negativo para algunos artistas e intelectuales de la región. Endress y sus compañeros artistas han estado dispuestos a cambiar su mente y abrirse a la idea de que *El Cambio* no sería una mera serie de exposiciones, sino más bien una oferta genuina del Banco Mundial para crear una plataforma para el entendimiento mutuo y ofrecer un espacio artístico donde los estereotipos de ambas partes puedan ser impugnados.

Si usted está esperando ver tejidos de colores vivos y paisajes tropicales, entonces puede decepcionarse con esta exhibición. Estos artistas están en la vanguardia del debate artístico y social en sus países, rechazando las imágenes estereotipadas de las playas paradisíacas y seductores bailarines del Carnaval, o gauchos orgullosos o silenciosos indígenas patriarcas. Ellos hablan, temen, ríen y lloran acerca de la realidad de su región y del mundo, sin ilusiones pero sin nihilismo, con una profunda dedicación a una búsqueda personal de la verdad. Ellos hicieron su parte en la apertura hacia el Banco, es ahora nuestro turno. A asumir el riesgo y disfrutar!

Marina Galvani  
Curadora de Arte  
Programa de Arte del Banco Mundial

Evangelina ELIZONDO

He oído muchas veces decir que el arte contemporáneo es un arte que se apartó de la sociedad, alejándose del público. *¿Que hay en tu mente?* es un claro ejemplo de una exhibición de arte contemporáneo que no solo refleja la sociedad sino que la incluye, la vuelve participe de una expresión artística, la vuelve protagonista; y donde los medios utilizados por los artistas son los que la sociedad reconoce. La tecnología en este caso se volvió un medio, pero también una excusa y una invitación para que por fin nos detengamos unos minutos a reflexionar, a percibir y a disfrutar de un arte en el que todos estamos involucrados.

Evangelina Elizondo  
Curadora Asistente  
Programa de Arte del Banco Mundial



**Tania AEDO ARANKOWSKY**

## HISTORY OF VIDEO ART IN MEXICO

### • HISTORIA DEL VIDEO ARTE EN MÉXICO

#### ● (READY)MEDIA

##### **Towards an Archaeology of Media and Invention in Mexico**

##### **DVD 1: Experimental Music, Art, Poetry and Sound Experimentation in Mexico**

by Manuel Rocha and Israel Martínez

We don't know if the term "sonic art" implies a new genre, but it helps to group together a series of disciplines that intersect at the perimeters of the interdisciplinary. Due to the ambiguity of these fields, the present curatorship resorted to defining sets to assemble both contemporary works, and those that laid the basis for contemporary sonic art.

##### **DVD 2: Familiar Memorable**

by Grace Quintanilla

This curatorship presents documentation from artists working in diverse disciplines of the electronic arts; most of them are natives of the digital era; this seems to configure itself, at the moment of artistic creation, as a condition through which they exert great familiarity with technology and its uses as a tool for artistic creation.

##### **DVD 3: Overflow—Mechanicity and Obsolescence in current media art**

by Juan Pablo Anaya and Gabriela Méndez-Cota

This program gathers audiovisual documentation of works which reflect a certain critical stand by electronic art towards global tecnocentrism, through concepts regarding the mechanical and the obsolete. The selection looks over works made with "new" and "old" media which seek an overflow of the machine as a critical exercise.

##### **Cine povera**

by Jeseé Lerner

This program includes a brief revision of the new expressions in experimental film in Mexico, produced with minimum resources, in a craft and home-made way. All the pieces were produced in 16 mm during the 2000–2010 decade. The aim of the films is not that in which the spectator loses herself in the illusion of the real and the narrative, but the exploration of the media and its own qualities.

#### **DVD 4: Notes on a Review of Video Curatorships**

by Erandy Vergara

This reading of curatorships and its particular register of events is put forth as a space of inquiry, where questions about the relations between artistic production of video and curatorial practices can arise freely. Due to the scarce production of critical texts and publications concerning the history of video art in Mexico, these video curatorships have traced an important grid of artistic production and also about the historical construction process itself.

#### **DVD 5: Experimental Contemporary Audiovisual in Mexico**

by David Wood

This program seeks to offer a panorama of the current experimental, alternative and independent film in Mexico. Focused on the production made after Mexperimental (Rita González y Jesse Lerner, Mexperimental: 60 Years of Avant-Garde in Mexico. Santa Monica: Smart Art Press, 1998), including a few earlier works. For the program purposes we understand “contemporary experimental” as a variety of alternate cinematographic and videographic practices (counter-cultural in a conceptual level and experimental in a formal level), as well as the search of modes of production and distribution made possible by new technologies.

#### **DVD 6: Voiceover**

by Tania Aedo y Karla Jasso

The main focus of this curatorship-inquiry could be summarized in one word: heterogeneity. The authors interviewed, documented, accompanied, and even harassed here (from the eye of the camera that tried—maybe naively—to carry out somewhat of a “video essay” about their work), are linked together despite the diversity revealed in their individual work and the creative processes they have established throughout their artistic careers.

#### **● (READY)MEDIA**

#### **Hacia una arqueología de los medios y la invención en México**

##### **DVD 1: Música experimental, arte, poesía y experimentación sonora en México**

Por Manuel Rocha e Israel Martínez

No sabemos si el término “arte sonoro” implica un nuevo género, pero ayuda a conjuntar una serie de disciplinas que se encuentran en periferias interdisciplinarias. Debido a la ambigüedad de estos campos, la presente curaduría usó el recurso de definir grupos de trabajo para conjuntar obras no sólo contemporáneas, sino también aquellas que cimentaron las bases del arte sónico actual.

##### **DVD 2: Familiar Memorable**

por Grace Quintanilla

Selección de documentación de obras de artistas que trabajan en diversas disciplinas de las artes electrónicas; la mayor parte de ellos son nativos de la era digital, lo cual parece configurarse, en el momento de creación artística, como una condición por medio de la cual ejercen una gran familiaridad con la tecnología y su uso como herramienta de creación artística.

##### **DVD 3: Desbordamientos—Mecanicidad y obsolescencia en el arte mediático actual**

por Juan Pablo Anaya y Gabriela Mendez-Cota

Este programa reúne documentación audiovisual de obras que reflejan cierto posicionamiento crítico del arte electrónico ante el tecnocentrismo global, a partir de conceptos propios de lo mecánico y lo obsoleto. La selección apunta hacia obras que proponen un desbordamiento de la máquina como ejercicio crítico por parte del arte con medios “nuevos” y “viejos”.



### **Cine povera**

por Jese Lerner

Este programa incluye una breve revisión de las nuevas expresiones del cine experimental mexicano realizado con mínimos recursos, de forma casera y artesanal. Todas las obras fueron realizadas en 16 mm durante la década 2000-2010. Su fin no es el de un cine en el que el espectador se pierda en la ilusión de lo real y la narrativa, sino la exploración del medio y sus cualidades propias.

### **DVD 4: Apuntes sobre una revisión de curadurías de video**

por Erandy Vergara

Esta lectura de curadurías y su particular registro de testimonios ha sido pensado como un espacio de reflexión sobre las relaciones entre la producción artística de video y las prácticas curatoriales. Debido a la escasa producción de textos críticos y publicaciones de corte histórico sobre videoarte en México, las curadurías han trazado importantes coordenadas sobre la producción artística y sobre el proceso mismo de la construcción histórica.

### **DVD 5: Audiovisual experimental contemporáneo en México**

por David Wood

Este programa busca ofrecer un panorama del cine experimental, alternativo e independiente en el México contemporáneo. Enfocado en la producción realizada a partir de Mexperimental (Rita Gonzáles y Jesse Lerner, Mexperimental: 60 años de vanguardias en México. Santa Monica: Smart Art Press, 1998), integra también algunos trabajos anteriores. Se entiende por “experimental contemporáneo” una variedad de prácticas cinematográficas y videográficas alternas (contraculturales a nivel conceptual, experimentales a nivel formal), así como la búsqueda de formas de producción y distribución posibilitada a partir de las nuevas tecnologías.

### **DVD 6: Voiceover**

por Tania Aedo y Karla Jasso

El enfoque principal de esta curaduría-indagación, podría resumirse en una palabra: heterogeneidad. Los autores aquí entrevistados, documentados, acompañados, e incluso acosados (desde el ojo de la cámara que intentaba -tal vez ilusamente- realizar algo cercano a la idea de “video-ensayo” sobre su trabajo), tienen entre ellos, algo que los une a pesar de la diversidad que se revela en su trabajo individual y los procesos creativos que han realizado a lo largo de su carrera artística.

#### BIOGRAPHY | BIOGRAFÍA

- Since 2007 she is the Director of Laboratorio Arte Alameda, a space devoted to the exhibition, documentation and reflection on creative practices which involve media and technology. Before holding the actual position she was in charge of the Direction of the Center for Multimedia at the National Center for the Arts in Mexico City. In 2005 she co-directed the first edition of Transitio\_mx International Electronic Arts Festival.
- Desde 2007 es Directora del Laboratorio Arte Alameda, un espacio dedicado a la exposición, documentación y reflexión sobre las prácticas creativas que implican los medios de comunicación y la tecnología. Antes de tomar la dirección de su puesto actual, estuvo a cargo de la Dirección del Centro de Multimedia del Centro Nacional de las Artes en la Ciudad de México. En el 2005 co-dirigió la primera edición de Transitio\_mx, Festival de Artes Electrónicas Internacional.



## GONG

María ANTOLINI

### ● GONG

*GONG* is a visual essay about relationships between beings that share a certain world. We are witnesses of the tragic disappearance of a paradigm, and its replacement by another paradigm. It is the end of an age and the beginning of another, marked by the sound of a gong.

### ● GONG

*GONG* es un ensayo visual acerca de las formas relacionales entre seres que co-habitan un mundo. Somos espectadores de la trágica desaparición de un paradigma, que es reemplazado por otro. El fin de una era y el comienzo de otra, marcados por un gong.

### BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- My name is María Antolini, I was born in Buenos Aires, where I live and work as a professional photographer and filmmaker. I studied in my hometown and at the School of Visual Arts of New York. As a photographer, I participated in many solo and group exhibitions in museums and galleries. *GONG* was my first work as filmmaker, which has earned several awards and grants.
- Mi nombre es María Antolini, nací en Buenos Aires, ciudad en la que vivo y en la que trabajo como fotógrafa y artista audiovisual. Estudié fotografía en la Argentina y en la School of Visual Arts de Nueva York. Como fotógrafa hice muestras individuales y grupales en museos y galerías. *GONG* fue mi primer trabajo en video, el cual ha obtenido numerosos premios y becas.



Lucas BAMBOZZI

## POST CARDS • POSTALES

### ● POSTCARDS

#### Version for installation

A collection of places, situations, and tiny memories, this is a project that is constantly in progress: visiting places and trying to synthesize each experience, however fleeting, in an image. These are sites that are typically featured on post cards, situated between the banal and the extraordinary.

I have been capturing on video various tourist spots where the landscape may suggest a little more than their post cards reveal. The proposal exists in video installation formats, web and single-channel video. In the format installation, a small-dimension projection appears on the cards themselves—pressed individually between two sheets of glass and suspended in the exhibit space. The cards are the same as the ones used in the “on site” recording of the scenes, which coincide with the places where the cards themselves were photographed. Video images are projected on the reverse of each card to show both the card and the updated reality of the landscape it depicts—a contrast between the realistic aspect of the video image and the “glamorized” esthetic found on most post cards.

### ● POSTALES

#### Versión para instalar

Recopilación de lugares, situaciones y recuerdos ínfimos. Es un proyecto en constante avance: consiste en visitar lugares y tratar de sintetizar cada experiencia, por fugaz que sea, en una imagen. Se trata de sitios que suelen aparecer en las postales, a medio camino entre lo banal y lo extraordinario.

Me he dedicado a captar en video varios sitios turísticos donde el paisaje podría sugerir algo más de lo que la postal revela. La propuesta se presenta en formatos para instalar el video, video en la web y de un solo canal. En el formato de instalación aparece una proyección de dimensiones pequeñas en las propias postales, que se inserta individualmente entre dos láminas de vidrio, y se suspende en el espacio de la exhibición. Las postales son las mismas que se utilizan en el sitio donde se graban las escenas, que a su vez coinciden con los lugares donde se fotografiaron las propias postales. Se proyectan imágenes de video al dorso de cada postal para mostrar la tarjeta y la realidad actualizada del paisaje que ésta describe: un contraste entre el aspecto realista de la imagen de video y la estética “dotada de glamour” que se exhibe en la mayoría de las postales.

BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

---

- Lucas Bambozzi is a multimedia artist based in São Paulo, Brazil. His works are composed of pieces dealing with media in a wide variety of formats, such as installations, single channel videos, short films and interactive projects. They have been shown in solo and collective exhibitions in more than 40 countries, often receiving important awards and prizes. Bambozzi has been a visiting artist at the CAiiA-STAR Centre—currently operating as Planetary Collegium, where he has done extensive research about on-line privacy and pervasive systems as part of his MPHIL studies, which he concluded in 2006 at Plymouth University, UK.
- Lucas Bambozzi es un artista multimedia radicado en San Pablo, Brasil. Sus obras se componen de piezas que se vinculan con los medios en una amplia variedad de formatos, como el formato de instalación, videos de un solo canal, filmes cortos y proyectos interactivos, y se han expuesto en exhibiciones individuales y colectivas en más de 40 países, y a menudo recibieron galardones y premios importantes. Bambozzi fue artista invitado del Centro CAiiA-STAR, que actualmente funciona en el Planetary Collegium, donde realizó una vasta investigación acerca de los sistemas omnipresentes y la privacidad en Internet, como parte de los estudios que realizó para su maestría en Filosofía en la Universidad de Plymouth, Reino Unido, que concluyó en el año 2006.



Alex STRAUB, Peter LEE, Lindsay HAWKS

## BARCODE ORCHESTRA • ORQUESTA CÓDIGO DE BARRAS

### ● BARCODE ORCHESTRA

Where does creativity play into the land of plenty? Do art and music have more than commercial value? What of the hymn? What of the ballad? What of the slave songs? What of love songs that were actually written for a certain individual and not a target audience? What provides unique inspiration to a nation absorbed into the pre-packaged?

*Barcode Orchestra* uses the classification system of the consumer driven world to create music based on these particular circumstances. Each product has musical potential, as the numbers of the barcode are translated into notes. What's left is music that uses the cold and the processed to create a unique experience.

By going to the source, Walmart, and performing for the shoppers, we seek to bring a sense of wonder and creativity to the public. All stores look and operate similarly. Yet within such a place there is creative potential. Even the daily routine of buying your toilet paper, milk and Halo II, can provide inspiration for a song. It all lies in realizing the possibilities of everyday's existence.

### ● ORQUESTA CÓDIGO DE BARRAS

¿Dónde entra a tallar la creatividad en la tierra de la abundancia? ¿Poseen el arte y la música algo más que un valor comercial? ¿Y el himno? ¿Y la balada? ¿Y la canción de los esclavos? ¿Qué ocurre con las canciones de amor que fueron compuestas para una persona en particular y no para un público en general? ¿Qué es lo que proporciona una inspiración única a una nación que se ve inmersa en la cultura del preenvasado?

La *Orquesta Código de Barras* utiliza el sistema de clasificación del mundo orientado al consumo para componer música basada en estas circunstancias actuales. Cada producto posee un potencial musical, de la misma forma que los números de los códigos de barras se traducen en notas. Lo que queda es la música que utiliza el frío y lo procesado para crear una experiencia única.

Al ir a la fuente, Walmart, e interpretar para los consumidores, apuntamos a generar una sensación de asombro y creatividad en el público. Todas las tiendas lucen y operan de forma similar; sin embargo, aun dentro de esos recintos hay potencial creativo. Incluso la rutina diaria de comprar el papel higiénico, la leche y el Halo II puede dar lugar a una canción. Todo forma parte del darse cuenta de las posibilidades de la existencia cotidiana.

### BIOGRAPHY | BIOGRAFÍA

- The group was established in 2010 by Alex Straub, who was born in Nicaragua. The collective of artists was created through mutual interests in public and interactive art. Coming from the tradition of painting, new media and digital media, the group attempts to create a new, playful language based on the mundane, predetermined language of urban life.
- El grupo fue fundado en 2010 por Alex Straub (nacido en Nicaragua). El conjunto de artistas se creó a través del interés mutuo en el arte público e interactivo. El grupo, que proviene de la tradición de la pintura, los medios nuevos y los medios digitales, intenta crear un nuevo lenguaje lúdico, basado en el lenguaje mundano y predeterminado de la vida urbana.



**La Vaughn BELLE**

**LOS DIARIOS DE  
PORCELANA, 2003**

**MOVING PICTURES, 2010**

● **LOS DIARIOS DE PORCELANA, 2003, 12 MIN VIDEO**

Filed in several different homes in Havana, this project came out of an interest in the aesthetics of Caribbean interior décor and in particular in the commonly featured coffee table or “mesita de sala”. I found that the objects and figurines collected on the tables revealed a peculiar discourse between the public and private. I saw these “decorative altars” as another type of engagement with the sacred, the intimate and the ritual. As simultaneous public and private spaces they are full of the possibility for transformation and exchange. Through the animation of these static objects, I try to show how that possibility could be achieved.

● **LOS DIARIOS DE PORCELANA, 2003 (VIDEO DE 12 MINUTOS)**

Este proyecto, filmado en varias casas de La Habana, surgió a raíz del interés de la artista en la estética de la decoración de interiores del Caribe, y en particular en la mesita de sala, un elemento característico. “Descubrí que los objetos y estatuillas que se exhibían sobre las mesitas revelaban un discurso peculiar entre lo público y lo privado”, explica la artista. “Me pareció que estos ‘altares decorativos’ representaban otro tipo de vínculo con lo sagrado, lo íntimo y lo ritual. En su calidad de espacios simultáneamente públicos y privados, están colmados de la posibilidad de transformación y cambio. A través de la animación de estos objetos estáticos, procuro mostrar cómo se puede lograr esta posibilidad”, agrega Belle.

● **MOVING PICTURES, 2010, 5:34 MIN VIDEO**

The very name, The Virgin Islands, represents the “doctrine of discovery” that was launched over 500 years ago with the arrival of Christopher Columbus. These islands were seen as virgin territory, free for the taking and ready to be occupied. Versions of this narrative have been represented in Hollywood films in which the “island” itself becomes a character. “Moving Pictures” is an investigation of the Hollywood movies that have been filmed in the Virgin Islands. Excerpts from movies such as: “Weekend at Bernie’s II”, “The Island of Dr. Moreau”, “The Four Seasons” and “Trading Places” have been reedited and reconstructed to examine the narrative of the virgin paradise.



### ● MOVING PICTURES, 2010 (VIDEO DE 5:34 MINUTOS)

El propio nombre Islas Vírgenes representa la “doctrina del descubrimiento” que se inició hace más de 500 años con la llegada de Cristóbal Colón. Estas islas fueron vistas como territorio virgen, libre para ser tomado y listo para ser ocupado. Las versiones de esta narrativa se han representado en películas de Hollywood donde la “isla” en sí misma se convierte en un personaje. Moving Pictures es una investigación de las películas de Hollywood que se han filmado en las Islas Vírgenes y, con tal propósito, se reeditaron y reconstruyeron extractos de películas como Fin de semana de locura<sup>1</sup>, La isla del Dr. Moreau, Las cuatro estaciones y De mendigo a millonario<sup>2</sup> para analizar la narrativa del paraíso virgen.

#### BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- La Vaughn Belle studied at Columbia University in New York City, and at the Institute of Fine Arts in Cuba. She works in a variety of media that includes: video, performance, installation and public intervention projects. Her work centers on creating “fictions” that explore the relationship between art and daily life and the points where the public/private intersect. Along with seven personal shows, she has exhibited throughout the Caribbean, the US and Europe.
- La Vaughn Belle estudió en la Universidad de Columbia de Nueva York y en el Instituto Superior de Arte de Cuba. Trabaja en una variedad de modalidades que incluyen el video, la interpretación y los proyectos de instalación e intervención pública. Su obra se centra en crear “ficciones” que analizan la relación entre el arte y la vida cotidiana, y los puntos de intersección entre lo público y lo privado. Además de presentar siete espectáculos personales, ha realizado exhibiciones en el Caribe, Estados Unidos y Europa.

<sup>1</sup> Título original: *Weekend at Bernie's II*

<sup>2</sup> Título original: *Trading Places*



**Christian BERMÚDEZ**

## SCREENSAVER

### ● SCREENSAVER

*Screensaver* brings forward a reflection about immigration by using images of a popular software.

Screensavers are computer programs originally designed to conserve the image quality of computer displays by filling the screen with moving images when the computers are not in use, nowadays they are primarily used for entertainment.

The film takes away the screensaver's whimsical nature to present a view of immigration from the inside. Bermúdez recognized his homeland in the images, and it is the author speaking as an immigrant in Norway, who irrupts with the playful appearance of tropical pictures.

### ● SCREENSAVER

*Screensaver*, que en inglés significa "protector de pantalla", plantea una reflexión acerca de la inmigración, mediante el uso de imágenes de ese software tan difundido.

Los protectores de pantalla son programas informáticos originalmente diseñados para conservar la calidad de imagen de las pantallas de computadora. Funcionan mediante el despliegue de imágenes en movimiento que ocupan la totalidad de la pantalla cuando las computadoras no están en uso; actualmente cumplen una función esencialmente de entretenimiento.

El filme despoja a los protectores de pantalla de su naturaleza fantasiosa para presentar una perspectiva interna de la inmigración. Bermúdez pudo reconocer a su país natal en las imágenes, y es el autor quien habla en su calidad de inmigrante en Noruega e irrumpe con la naturaleza lúdica de las imágenes tropicales.

### — BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Christian Bermúdez (Born in Costa Rica, 1976, he lives and works in Oslo/Lillehammer, Norway) started his art's career in 2002, using video as his main medium. Later came photography and after he finished his studies at Oslo National Academy of Arts (2006) his first installations appeared. His work has been exhibited in more than 30 countries, among others, Canarias Media Fest-Spain, Trunk/Nordic Art Video Festival-Sweden, Chroma Festival-Mexico, ISIS Arts-England, Fundación Proa-Argentina, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía-Spain, and Biennale of Electronic Art in Perth-Australia.
- Christian Bermúdez nació en Costa Rica en 1976, y actualmente vive y trabaja en Oslo/Lillehammer, Noruega. Bermúdez comenzó su carrera artística en el año 2002 y utilizó el video como su principal medio. Luego incursionó en la fotografía y después de comenzar sus estudios en la Academia Nacional de Arte de Oslo en 2006 surgieron sus primeras instalaciones. Su trabajo se exhibió en más de 30 países, entre otros: CanariasMediaFest, España; Trunk/Festival Nórdico de Arte en Vídeo, Suecia; Festival Chroma de México; ISIS Arts, Inglaterra; Fundación Proa-Argentina; Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, España; Bienal de Arte Electrónico en Perth, Australia.



Fredi CASCO

## “MEDIUM I”

### ● “MEDIUM I”

“... the channel is the *frequency* of communication of spiritual information, which involves *telepathy*. Frequencies determine channeling levels and quality. Mediums, psychics, fortune-tellers work on different frequencies (...). Some information is coded by the mass consciousness as *fear*. As in any *communication* process, three components are in play:

1. The sender, the source of the information.
2. The receiver, to whom the information is conveyed.
3. The medium, the means the sender chooses to transmit the thought, idea, desire, or impression; consequently, a piece of knowledge.” Adapted from <http://es.wikipedia.org/wiki/>

### ● “MEDIUM I”

“... el canal es la frecuencia a través de la cual se recibe la información espiritual, lo que implica *comunicación telepática*. Las frecuencias determinan los niveles y calidad de la canalización. Los clarividentes, psíquicos, pitonisas, trabajan a través de diferentes frecuencias (...) También contiene información que está codificada por el estado de conciencia de masas como *miedo*. Al hacer parte de un proceso de *comunicación*, se tienen en cuenta tres componentes:

1. El agente emisor. La fuente de donde surge la información.
2. El agente receptor, de lo que se trasmite.
3. El medio, por el cual se intenta transferir el pensamiento, la idea, el deseo, la impresión y, por consiguiente, algún conocimiento”. <http://es.wikipedia.org/wiki/>

### — BIOGRAPHY | BIOGRAFÍA

- Born in Asunción, Paraguay in 1967, visual artist, writer, and cultural advocate Fredi Casco has had his work displayed in his native country and around the world, including the exhibitions *Al Sur del Lugar* (PhotoEspaña, Madrid, 2001), Third and Fifth MERCOSUR Biennales (Porto Alegre, 2001 and 2005), *El retorno de los brujos* (Asunción, 2006), *Sutil Violento* (São Paulo, 2007), *Encuentro entre dos mares* (Valencia, 2007), Second Thessalonica Biennale of Contemporary Art (2009), Tenth Havana Biennale (2009), Paraguay Esquivo (Paris, 2010), and *Chaco Fantasma* (Asunción, 2010). In 2007 he was awarded a CIFO grant (Cisneros Fontanals Art Foundation). Co-founder of *El Ojo Salvaje/Mes de la fotografía en Paraguay*.
- Asunción, 1967. Artista visual, escritor y gestor cultural. Ha participado en exposiciones dentro y fuera de Paraguay, entre las que destacan *Al Sur del lugar* (PhotoEspaña, Madrid, 2001), III y V Bienal del Mercosur (Porto Alegre, 2001 y 2005), *El retorno de los Brujos* (Asunción, 2006), *Sutil Violento* (San Pablo, 2007), *Encuentro entre dos mares* (Valencia, 2007), II Bienal de arte contemporáneo de Tesalónica (2009), *Décima Bienal de La Habana* (2009), *Paraguay Esquivo* (Paris, 2010), *Chaco Fantasma* (Asunción, 2010). En 2007 recibió la Beca CIFO (Cisneros Fontanals Art Foundation). Cofundador de *El Ojo Salvaje / Mes de la fotografía en Paraguay*.



**Regina DE BATRES**

## FREE BEHIND FENCES • LIBERTAD CONDICIONADA

### ● FREE BEHIND FENCES

"This piece is the distillation of many earlier reflections about the state of humankind and its daily vicissitudes. The project ties into similar concerns that I once explored using photography. The fear, uncertainty, violence, and crime that pervade society today are the issues I chose to address in this video. My aim is to raise viewers' awareness about the need to change how they live their lives in order to reap the benefits that come with more harmonious coexistence."

### ● LIBERTAD CONDICIONADA

"El trabajo que presento es el resultado de la depuración de múltiples reflexiones anteriores en torno a la situación del hombre y sus alteraciones en la cotidianidad, este proyecto mantiene un hilo conductor con temas similares que he tratado antes usando la fotografía. El miedo, la inseguridad, la violencia y la delincuencia en los que el hombre se encuentra sumido, han sido los temas que he elegido trabajar en este video. Intento crear conciencia en los espectadores de la necesidad de cambiar su forma de vida para obtener beneficios dentro de una mejor convivencia."

### BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Visual artist Regina de Batres lives and works in Guatemala, Central America. Her media of choice have been painting, drawing, and sculpture but she recently has moved into photography and video. Her work is represented in the collections of Banco de Guatemala, the Carlos Mérida National Museum of Modern Art, Museum of the University of San Carlos, and several private collections in Guatemala and abroad.
- Regina de Batres, artista visual, vive y trabaja en Guatemala, Centro América, ha desarrollado proyectos en pintura, grabado y escultura, incursionando recientemente en fotografía y video. Su obra se encuentra en las colecciones del Banco de Guatemala, Museo Nacional de Arte Moderno Carlos Mérida, Museo de la Universidad de San Carlos y en varias colecciones privadas nacionales e internacionales.



**Santiago ECHEVERRY**

## **RANDOM WORLD • MUNDO ALEATORIO**

Duration: 30mins—looped  
Mute, NTSC, 720x480

Duración: 30 mins—en loop  
Mudo, NTSC, 720x480

### ● **RANDOM WORLD**

*Random World* is a video that integrates 2930 short videos, using a random algorithm in Flash CS4. Every single time the video is exported --or experienced as a flash movie-- the order of these videos changes, generating an endless combination of images. Using the same clips of the interactive projects entitled *WORLD* and *LIFE*, this project explores the pervasive nature of video captured by a cell phone camera in low resolution, as well as being a window into the author's life and digital memories of these past four years. <http://santi.tv/world> and <http://santi.tv/life>

### ● **MUNDO ALEATORIO**

*Mundo Aleatorio* es un video que integra 2930 videos cortos usando un algoritmo aleatorio en Flash CS4. Cada vez que el video se exporta—o se ve como una película de Flash—el orden de estos videos cambia, generando una combinación infinita de imágenes. Usando los mismo clips de los proyectos interactivos *WORLD* y *LIFE*, este proyecto explora la naturaleza omnipresente del video capturado por una cámara de teléfono celular en baja resolución, siendo a la vez una ventana a la vida del autor y sus recuerdos digitales capturados en los últimos cuatro años. <http://santi.tv/world> y <http://santi.tv/life>

### BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Santiago Echeverry is a Colombian artist currently living in the USA. Thanks to the Fulbright Scholarship he got his Master's in Professional Studies from the Interactive Telecommunications Program at NYU. He moved to the USA in 2003 to teach Interactivity at the University of Maryland, Baltimore County, UMBC, and then relocated to Florida in the Fall of 2005 to teach Digital Arts and coordinate the Electronic Media, Art and Technology Major at the University of Tampa. His works have been shown at several international venues, festivals and galleries. He is mostly interested in non-linear narration, video-art, performance art, interactivity and web experimentation: <http://santi.tv>
- Santiago Echeverry se ha dedicado a la exploración de las posibilidades creativas del video, la performance y las tecnologías digitales, exhibiendo sus obras desde 1989. En 1995 obtuvo la beca Fulbright y recibió su Maestría en Telecomunicaciones Interactivas en NYU. Reside en los EEUU desde 2003, en donde se ha concentrado principalmente en el desarrollo de videos e instalaciones interactivas, participando en festivales internacionales tales como Siggraph, FILE y el Japan Media Arts Festival, entre otros. Actualmente es Profesor Asociado de Arte Digital en la Universidad de Tampa, en la Florida: <http://santi.tv>



Jose ESTUARDO

OVERDOSE •  
SOBREDOSIS

### ● OVERDOSE

*Overdose* discourses on the new paradigms brought by the “information age,” examining how the individual changes from mere receiver of information to powerful sender of information, in the process generating a near-impregnable labyrinth of data.

### ● SOBREDOSIS

*Sobredosis* es una obra que discursa sobre los nuevos paradigmas que trae consigo la llamada “era de la información”, de cómo el individuo pasó de ser exclusivamente un receptor de información, a convertirse en un potente emisor, generando a la vez un laberinto casi inexpugnable de datos.

#### BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Holder of a Fine Arts degree from Instituto Superior de Arte in Havana, Cuba (2008), José Estuardo works in digital art and video art with a special interest in the global digitization process.  
Solo exhibitions in Cuba, 2009: IMPRESSIONS. Casa Memorial Salvador Allende; BACK UP, in Wifredo Lam Gallery; Side exhibition, at the Tenth Havana Biennale; Fallas informáticas V1.0., in Casa Guayasamín, Cuba.
- José Estuardo, Licenciado en artes Plásticas en el instituto Superior de Arte de La Habana, Cuba el año 2008, desarrolla su trabajo en el ámbito del arte digital y el video arte teniendo como tema principal de su obra el proceso de digitalización que vive el planeta.  
Exposiciones Personales: 2009 IMPRESSIONS. Casa Memorial Salvador Allende. Cuba. BACK UP. Galería Wifredo Lam. Cuba. Colateral a la X Biental de La Habana. 2009 Fallas informáticas V1.0. Casa Guayasamín, Cuba.



**Marcelo FAÚNDEZ**

## IDENTITY • IDENTIDAD

### ● IDENTITY

In this video running just under three minutes, the artist looks at the issue of identity that the 20th and 21st century premises of humanity. The image reveals a face, a body, and ultimately an individual who is questioned about its origin, identity, name, and country.

### ● IDENTIDAD

Bajo la premisa que invade al hombre del siglo XX y XXI, se aborda el tema de la identidad, articulado desde un video de casi tres minutos de duración, la imagen devela un rostro, un cuerpo y en definitiva un sujeto al cual se le pregunta por su origen, su identidad, su nombre, su país.

### BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Born in Santiago, Chile on October 10, 1981, visual artist Marcelo Faúndez (macherano) is a graduate of the University of Chile. He has focused his visual explorations on social issues, with a particular interest in concepts of social housing and the marginality of low-income communities living on the city fringes. He has pursued this artistic journey through painting, performance art and, most recently, video.
- Marcelo Faúndez (macherano), nació en Santiago, Chile, el 10 de octubre de 1981. Es un artista visual egresado de la Universidad de Chile. Dedicó sus investigaciones visuales al área social enfatizando su interés sobre el concepto de habitar y la marginalidad en la forma de vivir de las clases bajas pertenecientes a la periferia de la ciudad. Este trabajo le permite transitar por la pintura, la performance y el video, siendo estos sus últimos trabajos.



## VANISHING POINTS • PUNTOS DE FUGA

Carmen GIL VROLIJK

### ● VANISHING POINTS

*Vanishing Point* explores the concepts of presence and absence, as well as the mutations our actions and our bodies endure because of the different techniques and technologies we have embraced throughout our lives. These techniques and technologies build us and deconstruct us, they make us act, relate, create and recreate images. It is also a nostalgic reflection on things now lost.

### ● PUNTOS DE FUGA

*Puntos de Fuga* explora los conceptos de presencia y ausencia, así como las mutaciones que nuestro cuerpo y acciones sufren a partir de las diferentes técnicas y tecnologías que hemos empleado durante nuestras vidas. Dichas técnicas y tecnologías nos construyen y desconstruyen, hacen que actuemos, nos relacionemos, creemos una imagen y la recreemos a partir de la mirada y de lo oculto. Es también una reflexión nostálgica sobre las cosas que se pierden en el camino.

### — BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Artist, academic and teacher Carmen Gil Vrolijk's work focuses mainly on video manipulated and controlled in real time, a field that she has explored as a Vj (or live visuals artist) with the project retro ViSOR. She's currently working on Vanitas libellum (The book of Vanities), a multimedia staged performance controlled in real time that employs multi projections, holography, interactive interfaces and original live music. She works as an assistant professor at the Art Department (in the Electronic Media and Time Arts Area) of the Universidad de los Andes in Bogotá, Colombia.
- Artista, docente y teórica, cuyo principal enfoque gira en torno al video manipulado y controlado en tiempo real, las narrativas no lineales y el live Cinema, los cuales ha explorado en sus trabajos artísticos y con el proyecto de música electrónica retroViSOR como Vj. Actualmente prepara un montaje escénico multimedia titulado "Vanitas Libellum" el cual integra proyecciones holográficas, cine expandido y música. Se desempeña como profesora del departamento de Arte en el área de Medios Electrónicos y Artes del Tiempo de la Universidad de los Andes en Bogotá, Colombia.



**Gabriela GOLDER**

## CROWD • MULTITUD

### ● CROWD

Mass motion, near imperceptible.

A scrabbling crowd.

Distribution happens somewhere else.

### ● MULTITUD

El gesto de la masa: una multitud se abalanza.

El movimiento es apenas perceptible.

La distribución está en otro lado.

### — BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Born in Buenos Aires, Gabriela Golder is an artist and independent curator. She was artist in residence at the Banff Centre for the Arts, Canada; at the CICV, France; the Schloss Balmoral, Germany, the Wexner Center for the Arts, United States, and the Centquatre, Paris. She has received several awards for her work: 1st prize at Festival Videoformes, France; the Media Art Award from ZKM, Germany; and 1st prize at Salón Nacional de Artes Visuales, Argentina. She is the co-director of Continente ([www.continentevideo.com.ar](http://www.continentevideo.com.ar)) and teaches Video and New Technologies at universities in Argentina and abroad.
- Nacida en Buenos Aires, Gabriela Golder es artista y curadora independiente. Participó en una residencia para artistas en el Banff Centre for the Arts, Canada; el CICV, Francia; la Schloss Balmoral, Alemania, el Wexner Center for the Arts, Estados Unidos, y el Centquatre, Paris. Recibió varios premios por su trabajo: primer premio en el Festival Videoformes, Francia; el premio Media Art de ZKM, Alemania; y el primer premio en el Salón Nacional de Artes Visuales, Argentina. Es co-directora de Continente ([www.continentevideo.com.ar](http://www.continentevideo.com.ar)) y enseña Video y Nuevas Tecnologías en universidades en Argentina y en el extranjero.

**Julio GONZÁLEZ SÁNCHEZ**

**THE PEACE • LA PAZ**



● **THE PEACE**

The video *The Peace* (2010) is a critical approach on basic stimuli to induce chaotic situations, making parallels to current situations of social conflict in his country, Bolivia

● **LA PAZ**

El video *La Paz* (2010) es una aproximación crítica sobre los estímulos básicos para incitar a situaciones caóticas, haciendo paralelismo a situaciones de conflictos sociales actuales en su país, Bolivia.

BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Julio González Sánchez, Santa Cruz de la Sierra-Bolivia 1981. González Sánchez graduated as an architect; he is also a photographer and a self-taught artist. In his works he usually utilizes his own body to influence different contexts and situations.
- Julio González Sánchez, Santa Cruz de la Sierra-Bolivia 1981. González Sánchez es egresado de la carrera de arquitectura, es fotógrafo y artista autodidacta. En sus obras, suele utilizar su propio cuerpo tratando de influir en diferentes contextos y situaciones.



Fran ILLICH

## SPACEBANK

## ● SPACEBANK

I believe narrative can change the world by generating possible worlds. This can be achieved through formal and structural techniques which challenge traditional storytelling even though telling the same stories of our life (love, war, etc). My work deals mainly with 3 basic aspects which are: narrative, digital culture and hacking. I do special emphasis on the processes of research and creative economy which basically means setting the foundations of my work on theory, ideas, and notions which lead me to the techniques I must use in order to achieve what I want to do: how to tell the story? I also experiment broadly across media, with narrative techniques. I believe ideas and content are what matters, but structure and form is an essential aspect of an artwork. I engage with my environment, and believe in the emancipating power of art. I see the internet not only as a media, but as a social space where humans interact. I perceive technology only as a tool, never as an end onto itself. In fact I believe that narrative writing technology should become as transparent, flexible and portable as a pen (much in the way Astruc described the Camera-stylo).

### About Spacebank

*Spacebank* is a project dealing with creative banking, finance, markets and economies, establishing alternative commodity markets, public trust funds, and investing both at established stock exchanges and with community farmers markets.

While *Spacebank* is a conceptual art project, it is also a real bank with dozens of clients and investors that trade with approximately \$30,000 USD. *Spacebank* has created a CDO and commodities markets in solidarity coffee and solar power generation. It also issues bonds to fund the operations of Diego de la Vega LLC. It invests in the Bolsa Mexicana de Valores (Mexican stock exchange) and lends money through a micro-finance program to art-activism, literature and narrative media art projects. It started a public trust fund with the aim of achieving a total investment of \$100,000 USD over the course of ten years to invest in a joint production unit or cultural space. *Spacebank* also has a precious metal reserve. The purpose of all of this is to continue funding narrative media art projects and local agriculture.

*Spacebank* alternative currency museum exhibited at Madrid's Centro de Arte 2 de Mayo. For more information please see: <http://ca2m.org/en/future/critical-fetishes>

*Spacebank* was also invited to speak at the first psychoeconomy corporate summit in 2010 in Madrid: <http://psychoeconomy.org/participants.htm>

*Spacebank* is a start-up owned by Diego de la Vega LLC, a do-it-yourself media conglomerate that has founded and directs projects in the fields of narrative media, community journalism, urban weblogs, cooperative webhosting, online radio, e-commerce, solidarity agriculture, a media lab and a think tank. For a lengthier description of the conglomerate's activities, please see [http://diegodelavega.net/?page\\_id=2](http://diegodelavega.net/?page_id=2)

## SPACEBANK

Creo que la narrativa puede cambiar el mundo al generar mundos posibles. Aquello puede lograrse a través de técnicas formales y estructurales que cuestionen la narración tradicional, aun cuando se narren las mismas historias de vida (amor, guerra, etc.). Mi trabajo se centra principalmente en tres aspectos básicos, que son: narrativa, cultura digital y piratería informática. Hago especial hincapié en los procesos de investigación y economía creativa, que básicamente sientan las bases de mi trabajo sobre teoría, ideas y conceptos que me llevan a las técnicas que debo usar para lograr lo que me propongo: ¿cómo narrar la historia? También experimento mucho con los diferentes medios, así como con técnicas narrativas. Creo que lo que importa son las ideas y el contenido, pero la estructura y la forma constituyen una parte esencial de toda obra de arte. Me involucro con mi entorno, y creo en el poder emancipador del arte; veo a Internet no solo como un medio, sino como un espacio social para la interacción del ser humano. Pero percibo a la tecnología únicamente como una herramienta, nunca como un fin en sí mismo. De hecho, creo que la tecnología de la composición narrativa debería ser tan transparente, flexible y portátil como una lapicera (similar a la forma en que Astruc describió la cámara estilográfica).

### Acerca de Spacebank

*Spacebank* es un proyecto sobre banca creativa, finanzas, mercados y economías, creación de mercados de productos básicos alternativos, fondos fiduciarios públicos e inversiones en las bolsas de valores establecidas y en los mercados de productores comunitarios.

Si bien *Spacebank* es un proyecto de arte conceptual, también es un banco real que posee decenas de clientes e inversores que opera con aproximadamente US\$30.000. *Spacebank* ha creado mercados de títulos de deuda garantizada y productos básicos para la generación de energía solar y producción solidaria del café. También emite bonos para financiar el funcionamiento de Diego de la Vega S.A. de C.V. Invierte en la Bolsa Mexicana de Valores y otorga préstamos a través de un programa de microfinanzas para proyectos de activismo en el arte, literatura y arte narrativo en los medios. Comenzó como un fondo fiduciario público con el objetivo de lograr una inversión total de US\$100.000 en el curso de diez años para invertir en un espacio cultural o una unidad de producción conjunta. *Spacebank* también tiene una reserva de metales preciosos. El objetivo de todo ello es continuar con la financiación de los proyectos de arte narrativo en los medios y la agricultura local.

El museo *Spacebank* de monedas alternativas realiza una muestra de su colección en el Centro de Arte de Madrid 2 de Mayo. Para obtener más información, visite: <http://ca2m.org/en/future/critical-fetishes>.

*Spacebank* también ha sido invitado a participar en la primera cumbre corporativa de psicoeconomía que se celebró en 2010 en Madrid: <http://psychoeconomy.org/participants.htm>.

*Spacebank* es una empresa nueva, propiedad de Diego de la Vega S.A. de C.V., un conglomerado de medios autodidactas que ha financiado y dirigido proyectos en los campos de los medios narrativos, periodismo comunitario, weblogs urbanos, hosting de sitios web cooperativos, radio en línea, comercio electrónico, agricultura solidaria, laboratorio de medios y un comité de investigación. Si desea ver una descripción más detallada de las actividades del conglomerado, visite el sitio [http://diegodelavega.net/?page\\_id=2](http://diegodelavega.net/?page_id=2).

---

### BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Fran Illich, media artist and writer living between Los Angeles and Tijuana, is the author of the novels *Metro-Pop* and *Tekno Guerrilla*. He was editor of the magazine *Sputnik Cultura Digital*, screenplayer of the *Interacción* series for Discovery Channel, researcher at Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes in Mexico City and director of the literature department at Centro

Cultural Tijuana. He has participated in Transmediale, Berlinale Talent Campus, Documenta 12, Copenhagen International Documentary Film Festival, ARCO, Salón Internacional de Arte Digital de La Habana, Antídoto (Seminario Internacional de Ações Culturais em zonas de conflito), World Social Forum Nairobi, MIT Media in Transition, Electronic Literature Organization symposium and the world festival of the dignified rage of the Zapatista Army (by personal invitation of Subcomandante Marcos). He directed seminars of narrative media for Universidad Internacional de Andalucía, Kunst Akademi Finske, Centro de Arte Sevilla and Arteleku. Has been artist-in-residence at Bootlab Berlin, and as a child was Municipal Treasurer of the city of Tijuana for a day. He is CEO for the coin-operated cooperative media conglomerate Diego de la Vega sa de cv. Recently Leonardo Foundation awarded him a scholarship to study an M.A. in MediaArtsHistories at Donau University in Austria.

- Fran Illich, artista de los medios y escritor que reside entre Los Ángeles y Tijuana, es autor de las novelas Metro-Pop y Tekno Guerrilla. Fue editor de la revista Sputnik Cultura Digital, guionista de la serie Interacción del Discovery Channel, investigador del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes de Ciudad de México y director del Departamento de Literatura del Centro Cultural Tijuana. Ha participado en Transmediale, Berlinale Talent Campus, Documenta 12, Festival Internacional de Documentales de Copenhague, ARCO, Salón Internacional de Arte Digital de La Habana, Antídoto (Seminario Internacional de Acciones Culturales en zonas de conflicto), Foro Social de Nairobi, Medios en Transición (MIT), simposio de la Organización de Literatura Electrónica y el Festival mundial de la digna rabia del Ejército Zapatista (a invitación personal del subcomandante Marcos). Illich dirigió seminarios de medios narrativos para la Universidad Internacional de Andalucía, Kunst Akademi Finske, Centro de Arte Sevilla y Arteleku. Asimismo, fue artista residente del Bootlab de Berlín, y en su niñez se desempeñó como Tesorero Municipal de la ciudad de Tijuana por un día. Es el funcionario ejecutivo principal del conglomerado cooperativo de medios monetarios Diego de la Vega S.A. de C.V. Recientemente, la Fundación Leonardo le otorgó una beca para cursar una maestría de Historia del Arte en los Medios en la Universidad de Danubio, Austria.



## AS SEEN ON TV

**Claudia JOSKOWICZ**

### ● AS SEEN ON TV

*As Seen on TV* is a video installation that reconstructs scenes from various episodes of *Fantasy Island* to create an alternative narrative. By removing the program from its original context in time and place (as I experienced it in dubbed reruns in 1970s Bolivia) and reconstructing portions of its audio and video tracks, I am attempting to disrupt its original viewing conventions and focus on the resulting shifts in meaning. The resulting narrative points to issues that were, and still are, missing from most of our television broadcasts; such as the precarious present and past political situation in some Latin American countries. The text and some of the video, both in English and Spanish, were extracted from several Bolivian news sources and the remaining audio and video clips were extracted from original episodes of the television show.

### ● AS SEEN ON TV

*As Seen on TV* es una video-instalación que reconstruye escenas de varios episodios de la serie de televisión americana de los 1970s *La Isla de la Fantasía*. Mezclando la cinta de sonido y vídeo original de la serie con imágenes extraídas de la prensa se crea una narración reconstruida que alude a la situación política actual de países en latino américa.

### BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Claudia Jaskowicz is a Bolivian-American artist who lives and works in New York and Bolivia. She received her MFA from New York University in 2000. Solo exhibitions include shows at the Museo Nacional de Arte in La Paz and Galería Kiosko in Santa Cruz, Bolivia, Momenta Art Gallery in New York and Lawndale Art Center in Texas. Jaskowicz has also exhibited most recently at the 29th São Paulo Biennial (2010), the tenth Habana Biennial, among many other exhibitions.
- Claudia Jaskowicz, artista plástica boliviana, recibió un Masters of Fine Arts de New York University. Exposiciones personales en El Museo Nacional de Arte de La Paz, Bolivia (2009), Galería Kiosko, Santa Cruz, Bolivia (2009), Momenta Art Gallery (2000) en Nueva York y Lawndale Art Center (2002) en Tejas para la Bienal de Fotografía Fotofest. Ha participado en varias exposiciones colectivas destacando la 29a Bienal de São Paulo (Sept 2010), la Décima Bienal Habana en Cuba (2009), son algunas de las numerosas muestras.



**Andrea MÁRMOL**

## SEQUENCES • SECUENCIAS

### ● SEQUENCES

As the years pass we go back over events in our lives, revisiting them time and again. We are continually recapturing moments that help us unlock the mystery and innocent wonder that colored some past chapters of our lives. In the process we gradually come to a deeper understanding of the changes that mark our lives and, ultimately, ourselves.

The artist approaches this as an autobiographical experience, exploring how this knowledge of self evolves, looking for answers. Combining videos of her childhood with an array of images she gives expression to her feelings, life changes, and the entire long journey toward maturity and self-discovery.

### ● SECUENCIAS

Con el paso del tiempo, repasamos sucesos de nuestra vida, los revisamos una y otra vez. De manera continua nos encontramos con momentos que nos ayudan a develar el misterio e ingenuidad que existió en alguna etapa vivida. Al hacer esto, vamos de manera gradual conociendo mejor nuestros cambios y a nosotros mismos.

Andrea Mármol se fija en esto mismo de manera autobiográfica, en el cambio de este conocimiento interno, en el encontrar respuestas. Al combinar video cassettes de su niñez con diversas imágenes ella logra expresar sus sensaciones, los cambios que sucedieron durante su vida y todo este largo viaje de madurez y autodescubrimiento.

### — BIOGRAPHY | BIOGRAFÍA

- Andrea Mármol was born in Guatemala in 1988. After an early interest in photorealism she turned to public performance and video. Her most recent projects include production of video clips with the French musician Leonis with whom she is collaborating on *El proyecto desconocido*, a series built around the construction of stories paralleling our memory, which recreate one or more real situations but guide us toward a different reading and significance. A self-taught artist, she has taken part in workshops on contemporary art, design, and art history.
- Andrea Mármol nació en Guatemala en 1988. Dedicada inicialmente al fotorealismo, ha utilizado las intervenciones públicas y el video como recursos. Entre sus intereses más recientes se encuentra la disposición de los video cassettes, para la elaboración de video clips, junto con el músico francés Leonis, con quien se encuentra realizando *El proyecto desconocido*, serie que tiene como punto de partida la elaboración de historias paralelas a nuestra memoria, que re-crean una o varias situaciones existentes pero encaminadas a una lectura y significación distinta. Su formación ha sido autodidacta, aunque ha tenido participación en diversos talleres de arte contemporáneo, diseño e historia del arte.



Front cover and inside cover  
image: by Andrea Mármol



## MAR PEQUENO, 2003

Fabiano MARQUES

### MAR PEQUENO

“While I can, I keep dragging my semi destroyed floating assemblage towards the entrance of the channel that runs parallel to Mar Pequeno (small sea). If I can get there, the swamp vegetation will protect me from the south wind that is chopping the water and the tide currents, helping me to go ahead. When I arrive at the channel the air is still and calm. The light grey sky looks like a wall blocking the arrival of an enormous dark cloud. All its effort is in vain, though: the barrier doesn't resist and a gust of wind brings all the rain at once. I can't reach the river bed anymore so I jump on the assemblage that now develops good speed conducted both by the tide and the wind. Pieces of foam are getting out of the assemblage through the broken pieces of wood. I try to temporally put these bits in places that are a palm away from my head, as someone who tries to put emerging thoughts in order. I've got to carry this with me as it is very important for some reason”.

The Change has been one of the main procedures and themes presented in my work, with a series of assemblages that may have their pieces recombined without ever reaching an ideal final configuration, as in *Siestawatch* and *Asanas*. *Mar Pequeno* takes this process a step forward once the piece and the artist interact with the forces of nature conducted by the tide flow and by the storm in the middle of a tropical forest.

### MAR PEQUENO

“En cuanto puedo continuo arrastrando mi ensamblaje flotante medio destruido, hacia la entrada del canal que corre paralelo al Mar Pequeno (mar pequeño). Si puedo llegar ahí, la vegetación del pantano va a protegerme del viento sur que pica el agua y la marea, ayudándome a seguir adelante. Cuando llegue al canal el aire estará todavía tranquilo. El cielo, color ceniza claro, parece una pared que bloquea la llegada de una enorme nube oscura. Todo el esfuerzo es en vano; la barrera no resiste y una ráfaga de viento trae toda la lluvia de una sola vez. No puedo ya alcanzar el lecho del río, por eso salto sobre el ensamblaje que ahora desarrolla una buena velocidad gracias a la marea y el viento. Pedazos de espuma salen del ensamblaje por las partes rotas de la madera. Intento temporariamente poner los fragmentos en sus sitios, que están a un palmo de mi cabeza, como alguien que intenta poner pensamientos emergentes en orden. Tengo que llevar esto conmigo como si por alguna razón fuera importante”.

El Cambio ha sido uno de los principales procedimientos y temas presentes en mi trabajo, con una serie de ensamblajes que pueden tener sus piezas reordenadas, sin jamás llegar a una configuración final ideal, como en *Siestawatch* y *Asanas*. *Mar Pequeno* llevó este proceso un paso más allá cuando el artista y su obra interactúan con las fuerzas de la naturaleza conducidas por el flujo de la mara y por la tempestad en medio de una selva tropical.

---

 BIOGRAPHY | BIOGRAFIA
 

---

- Fabiano Marques is a visual artist graduated in Social Communication at Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP) in São Paulo, Brazil. In 2007, through the Artist Links/British Council scholarship, he participated in a series of artistic residencies and workshops in England, going back to that country in 2008 under the same scholarship to continue his research activity. In May 2010, he returns once more to England for another art residency at Wysing Art Center. He participated in a series of exhibitions in Brazil and overseas, as the 26th São Paulo Biennial in 2004; "Programme Tropico-Vegetal" (lost in Paradise) at Palais de Tokyo, Paris 2006; Landscapes in Perspective at Gallery 32, London 2008; Observatori 06 in Valencia; MAM na OCA in São Paulo; Geração da Virada: 10 + 1 at Instituto Tomie Ohtake, São Paulo; Le Bord du monde at FRAC Languedoc-Roussillon, Montpellier; Au de la Copan/Beyond Copan in the Espace Paul Ricard, Paris. He has works in public collections as MAM-SP, MAM-RJ and at Pinacoteca Municipal de São Paulo. He is represented by Novembro Arte Contemporânea. He lives and works in São Paulo, Brazil.
- Fabiano Marques es un artista visual graduado en Comunicaciones Sociales por la Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP) en San Pablo, Brasil. En 2007 a través de la beca Artist Links/British Council participó en una serie de residencias y talleres en Inglaterra, donde volvió en 2008 gracias a la misma beca para continuar con sus actividades de investigación. En Mayo de 2010 volvió a Inglaterra para otra residencia en el Wysing Art Center. Participó de una serie de exhibiciones en Brasil y en el exterior, como la 26ª Bienal de San Pablo en 2004; "Programme Tropico-Vegetal" (lost in Paradise) en el Palais de Tokyo, Paris 2006; Landscapes in Perspective en la Gallery 32, Londres 2008; Observatori 06 en Valencia; MAM na OCA en San Pablo; Geração da Virada: 10 + 1, en el Instituto Tomie Ohtake, San Pablo; Le Bord du monde en el FRAC Languedoc-Roussillon, Montpellier; Au de la Copan/Beyond Copan en el Espace Paul Ricard en Paris. Tiene trabajos en diversas colecciones públicas como en el MAM-SP, MAM-RJ y la Pinacoteca Municipal de São Paulo. Fabiano es representado por la galería Novembro Arte Contemporânea. Vive y trabaja en San Pablo, Brasil.



**Kika NICOLELA**

## MUSICAL

Performer: Eva Fodor  
Music composer: Heera Kim

Intérprete: Eva Fodor  
Compositora musical: Heera Kim

### MUSICAL

Made especially for the exhibition *Tell Me What You Are Thinking Now*, in which all artists present their works with mini video projectors, *Musical* shows a woman conducting a silent musical piece. Her gestures—hands, arms and her whole body language—expressively incite (or conduct?) the viewer to “hear” the music. The video will be placed under the piano at the World Bank, activating the inert instrument even when no one is playing on it.

### MUSICAL

Compuesto especialmente para la exhibición *Tell Me What You Are Thinking Now* (Dime en qué estás pensando), en la cual todos los artistas presentan sus obras con diminutos proyectores de video, *Musical* muestra a una mujer que dirige una obra musical silenciosa. Sus gestos, manos, brazos y todo su lenguaje corporal incitan (¿o deberíamos decir dirigen?) expresivamente al espectador a “oír” la música. El video se colocará debajo del piano del Banco Mundial, con lo cual se activará el instrumento inerte incluso cuando nadie esté tocando.

### BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Kika Nicolela is a Brazilian artist and experimental filmmaker. Her works include single-channel videos, installations, performances, experimental documentaries and photography. She graduated in Film and Video at the University of São Paulo, Kika Nicolela also completed film courses at UCLA University. She was the recipient of several grants and has participated in over 60 solo and collective exhibitions in Brazil, Canada, Finland, France, Germany, Slovenia, Spain, Sweden, Poland, Portugal, UK and US.
- Kika Nicolela es una artista y cinematógrafa experimental brasileña. Sus obras incluyen videos de un solo canal, instalaciones, interpretaciones, documentales experimentales y fotografía. Nicolela, egresada de la Universidad de San Pablo, donde estudió Cine y Vídeo, también realizó cursos en la Universidad de California en Los Ángeles (UCLA). Ha sido destinataria de diversas becas y ha participado en más de 60 exhibiciones individuales y colectivas en Alemania, Brasil, Canadá, Eslovenia, España, Estados Unidos, Finlandia, Francia, Polonia, Portugal, Reino Unido y Suecia.



Leandro NUÑEZ

## CHANGING SPACE • ESPACIO CAMBIARIO

### ● CHANGING SPACE

The robotic installation *Changing Space* explores the dynamics of the currency market, appropriating its information flows to depict the progression of the economic state of our society and materializing virtual changes in currency values in a robot colony where territorial behavior unfolds in a real physical space.

The installation will portray a complex web of interactions—relations between globalized markets, and the coexistence of robots in space. Each separate robot entity has its own unique behavior that in turn influences the behavior of its neighbors.

### ● ESPACIO CAMBIARIO

*Espacio Cambiario* es una instalación robótica que reflexiona sobre la dinámica del mercado cambiario, apropiándose de sus flujos de información para evidenciar la progresión del estado económico de nuestra sociedad y materializando las pujas virtuales de las divisas en una colonia de robots, los cuales incorporan la territorialidad como forma de comportamiento en un espacio físico real.

Esta instalación estará conformada por un sistema complejo de relaciones; por un lado las relaciones entre los mercados globalizados y por otro, la convivencia entre robots en el espacio. Cada ente robótico posee un estado independiente al resto y un comportamiento propio que influye en el comportamiento de sus vecinos.

BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Argentine artist Leo Nuñez was born in Buenos Aires in 1975. His university studies encompassed technical disciplines like Systems engineering at the National Technical University (UTN), arts programs including Image and Sound Design at the University of Buenos Aires (UBA), and a degree in Electronic Arts from UNTREF (Universidad Nacional de Tres de Febrero). He has participated in many art and robotics courses and workshops. He currently teaches at Instituto Universitario Nacional del Arte (IUNA) and the National University of La Plata (UNLP) in technical and arts programs.

His artistic output has earned him two MAMBA/Fundación Telefónica awards in Argentina, two international prizes (VIDA 10.0 and 12.0), and a study grant from the Spanish Cultural Center in Buenos Aires (CCEBA). His work has appeared in more than 10 exhibitions in Argentina and 4 international shows in Latin America, North America, and Europe.

- Leo Nuñez es un artista argentino nacido en Buenos Aires en 1975. Su formación académica abarca un recorrido por distintas universidades, transitando carreras técnicas como “Ingeniería en Sistemas” en la UTN (Universidad Técnica Nacional) y carreras artísticas, como “Diseño de Imagen y Sonido” en la UBA (Universidad de Buenos Aires) y Licenciatura en Artes Electrónicas en la UNTREF (Universidad Nacional de Tres de Febrero). También realizó una variedad de cursos que incluyen talleres de arte y de robótica. En la actualidad es docente en el IUNA (Instituto Universitario Nacional del Arte) y en la UNLP (Universidad Nacional de la Plata), teniendo a cargo cátedras de carácter técnico y artístico.

Dentro de su trayectoria artística se incluyen dos premios MAMBA/Fundación Telefónica a nivel Nacional y dos premios VIDA (10.0 y 12.0) a nivel internacional. También ha ganado una beca de estudio otorgada por CCEBA (Centro Cultural de España en Buenos Aires). Ha realizado más de 10 muestras nacionales y 4 muestras internacionales, en Latinoamérica, América del Norte y Europa.



**Néstor OLHAGARAY**

**1:1**

**1:1**

What are machines for, if not to accommodate our needs? Or the corollary, to create needs based on what they can do?

It is a matter of opportunism: I am accommodated, I accommodate. Of course we can also take the paradoxical detour and from the very small create something that can portray the immense. But my aim here was to explore the virtual vocation of this “pocket” device (though in 1:1 there is a hole in the pocket).

Some years ago I began experimenting with what I called small-format videos, which were miniature reading devices, tiny bauble-encrusted screens, for -private use and solitary viewing sessions.

The Lumière brothers invented a combination motion-picture camera and film projector—two functions in one package. Perhaps this will be the future of this mini-projector. At the very least it shortens the distance between producing and reading. That is what I was after.

My challenge was to find a protocol between portability and miniaturization, a device that would mold firmly to the body in forced intimacy like a prosthetic device, an extension of the hand. Small-format projection means small-format recording, the two fitting in one hand, like a cell phone camera, that works as an extension of the fingertips rather than the eye.

One of a series of French innovations in camera design in the 1970s and early 1980s was the “paluche” (which means small hand in argot), a miniature handheld video camera. In reality it was a video camera in pieces: the handheld parts were the lens and CCD that transmitted by cable to a portable video recorder, with a viewfinder worn on a neck strap so the operator could compose the shots.

Today, filming a video using a miniature camcorder or cell phone is more akin to scanning.

We think that when we film or record, we are imposing our visual intelligence, but what we really are doing is giving ourselves over to the giddiness of seduction, of the immediate, which demands no involvement of our eyes: the machine melded to the body.

We move the camera around like a second skin, stroking and caressing our surroundings, capturing an experience, an instant lived. No longer is this the “I was there” of a tourist in a hurry. No, it is: my whole being was moved, the camera captured it. I was part of that. Correction: video being pure living, it always talks in the present tense. I am not standing/watching/being... there, I am there. The space-time distinction is easier to convey in Spanish, with its two separate verbs to denote “to be” there.

**1:1**

Para que sirven las maquinas sino para adaptarlas a nuestras necesidades o su corolario; crear necesidades a partir de las posibilidades de éstas.

Es un caso de oportunismo, me acomoda, acomodándome. Desde luego que también se puede jugar al detournement paradójico, y hacer de lo pequeño aquello que dé cuenta de lo inmenso. Pero aquí se trató de buscar la vocación virtual de este aparato de "bolsillo" (aunque en "1:1" se trata de un bolsillo perforado).

Hace algunos años indagué en lo que llamé videos-pequeños-formatos, que consistían en minúsculos dispositivos de lectura, pequeñas pantallas incrustadas en bibelots, para uso casi privado, para sesiones solitarias.

Los hermanos Lumière concibieron la cámara de registro cinematográfica como también el aparato de proyección del film una vez revelado. Dos funciones en una, que posiblemente sea también el futuro de este mini proyector, en todo caso llaman a acortar la distancia entre producción y lectura. Eso es lo que busqué;

Aquí me dije que había que lograr un protocolo entre lo transportable y la miniaturización que imponen resueltamente su adhesión a nuestro cuerpo, la intimidad obligada, como una prótesis, una prolongación de la mano. Pequeño formato de proyección implica pequeño formato de registro, ambos soportados por una simple mano, como la cámara del teléfono celular, aquella que hace una prolongación del la mano y no del ojo.

En Francia, durante la década de los 70 y principios de los 80, se inventó "La paluche" (en argot: la manito), era una cámara que cabía en una mano. En realidad se trataba de una cámara de video desmembrada. Lo que uno sostenía en la mano era el lente y un CCD de registro, lo que se trasladaba por cable a un magnetoscopio portátil, más un visor que colgaba, a la manera de un medallón al pecho, así el operador podía consultar la toma sobre este.

Hoy, hacer video con una camcorder miniaturizada o la del celular, se parece más a un acto de escaneo.

Creemos que registramos imponiendo nuestra inteligencia "scópica" (visual), pero en realidad lo que hacemos es sucumbir al vértigo de la seducción, la más inmediata, la que no necesita de la participación de nuestros ojos: la adhesión epidérmica.

Vamos desplazando la cámara como una segunda piel, sobando y acariciando nuestro entorno, testigo de una experiencia, de una vivencia, ya no es el "yo estuve ahí" (a la manera de un turista apresurado), no, yo fui sacudido en todo mi ser, así lo verifica la cámara. Yo fui parte de eso... perdón, el video es vivencia pura, habla siempre en presente... yo no estoy, sino soy ahí (para algo que sirva esta distinción de nuestro idioma que les cuesta tanto entender a los anglófonos) en ese espacio-tiempo.

**BIOGRAPHY | BIOGRAFIA**

- Audiovisual artist based in Santiago, Chile  
Professor of Video Design, University of Chile  
Director of the Chilean Biennale of Video and Media Arts
- Artista audiovisual, vive y trabaja en Santiago de Chile  
Profesor de Diseño Videográfico-Universidad de Chile  
Director de la Bienal de Video y Artes Mediales de Chile



## SMOKING

Eliseo ORTIZ MENCHACA

### ● SMOKING

*Smoking* was shot in super8 B&W film and then reprinted manually over 16mm film, we are looking at a woman smoking a cigar but going into this abstract interpretation of the same cinematic moment so the movie isn't really about a woman smoking, in fact the movie is about the film of a woman smoking.

### ● SMOKING

*Smoking* fue filmada en formato super8 B&N y reimpresa manualmente sobre formato 16mm, en la cinta aparece una mujer fumando un cigarro pero reinterpretado por medio de una abstracción del mismo momento filmico, de tal forma que la película no es realmente sobre una mujer que fuma un cigarro, de hecho la película es sobre la película de una mujer que fuma un cigarro.

### — BIOGRAPHY | BIOGRAFIA —

- Born in Monterrey, Mexico 1985, Eliseo Ortiz Menchaca is a communication professional and a cinematography teacher as well as an experimental filmmaker, video and photo maker. Among Eliseo's numerous exhibitions: Screening *Smoking* experimental film as part of the official selection of *Experiments in cinema 5.1* at Albuquerque, New Mexico in 2010, Screening *No es No* Experimex II video and film festival at "Museo de Historia Mexicana" Monterrey México.
- Nacido en Monterrey, México 1985, Eliseo Ortiz Menchaca es un comunicólogo profesional, maestro de cine-fotografía, cineasta experimental, fotógrafo y videasta. Entre sus numerosas exhibiciones: selección oficial de *Experiments in cinema 5.1* en Albuquerque, New Mexico 2010, Proyección *No es No* Experimex II festival de cine y video en "Museo de Historia Mexicana" Monterrey México, 2009.



**Andrés PADILLA DOMENE**

## SEMBLANZA

### ● SEMBLANZA

Child exploitation is a pirated DVD that sells for ten pesos on the illegal market of Mexico City. It is a collection of videos of child celebrities from the entertainment world.

To generate a reflection on the operation of the useful life of individuals in the society of spectacle and world economy, the product was put on sale in one of the most important informal trade networks of the City, the subway. Some sales work and people's reaction were documented on video in order to be displayed at the World Bank.

### ● SEMBLANZA

Explotación infantil es un DVD pirata que se vende a diez pesos en el mercado ilegal de la Ciudad de México. Es una colección de videos de niños famosos del mundo del entretenimiento.

Para generar una reflexión en torno a la explotación de la vida útil de los individuos en la sociedad del espectáculo y en la economía mundial, el producto se puso a la venta en una de las redes de comercio informal más importantes de la Ciudad, los vagones del metro. Parte de la labor de venta y reacción de la gente fue documentada en video para ser mostrado en el Banco Mundial.

### — BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Andrés Padilla Domene studied media arts and he works with video. His work includes documentaries, fiction, live-video and video installation. He has presented his work at festivals and collective exhibitions in Mexico. [www.andrespadilla.net](http://www.andrespadilla.net)
- Andres Padilla Domene estudió artes audiovisuales y se dedica al video. Su producción incluye documentales, ficciones, live-video y video-instalación. Ha presentado su trabajo en festivales y exposiciones colectivas en México. [www.andrespadilla.net](http://www.andrespadilla.net)



**Gustavo ROMANO**

## TIME NOTES

### ● TIME NOTES

The *Time Notes* project is a series of events performed since 2004 in public spaces, using a new monetary system based on units of time (1-year bills, 60-minute bills, and so on), which encourages the spectator to think about our system of social interchange and our preconceived notions about the value of time and money. These art interventions have been enacted in locales such as Berlin, Singapore, Rostock, Vigo, Buenos Aires, Silicon Valley, Munich, and Madrid.

### ● TIME NOTES

El proyecto *Time Notes* consiste en una serie de acciones en espacios públicos que se han realizado desde 2004, utilizando un nuevo sistema de dinero basado en unidades temporales (billetes de 1 año, 60 minutos, etc.). Proponiendo una reflexión acerca del sistema de intercambio social y de nuestros preconceptos acerca del valor del tiempo y del dinero, se realizaron diferentes intervenciones en ciudades como Berlín, Singapur, Rostock, Vigo, Buenos Aires, Silicon Valley, Múnich, Madrid.

### BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Gustavo Romano is a Buenos Aires-born contemporary artist who works in a variety of media including actions, installations, net art, video and photography. He has participated in Videonale 11, Bonn, Transito MX, Mexico, the I Singapore Biennale, the VII Havana Biennial, the II Biennial of Porto Alegre, Brazil, Madrid Abierto 2010. He was awarded the Guggenheim Fellowship in 2006.
- Gustavo Romano es un artista contemporáneo nacido en Buenos Aires que trabaja con una gran variedad de medios incluyendo acciones, instalaciones, net art, video y fotografía. Participó en Videonale 11, Bonn, Transito MX, México, la primera bienal de Singapur, la VII Bienal de la Habana, la II bienal de Puerto Alegre, Brazil, Madrid Abierto 2010. Fue elegido para la beca Guggenheim en 2006.



Rachel ROSALEN y Rafael MARCHETTI

## STRANGELOVE

### ● STRANGELOVE

The video piece *StrangeLove* looks at the thinking behind the construction of machines, intercutting fragments of Web documentaries and narrative films. In 1988 the aircraft manufacturer Airbus launched the first-ever computer-controlled commercial flight. Statistics having shown human error to be the chief cause of aviation accidents, the designers' rationale was to replace the pilot with a computer.

### ● STRANGELOVE

La obra *StrangeLove* trata el pensamiento que está detrás de la construcción de las máquinas, basado en la edición de fragmentos de documentales de Internet mezclados con cine de ficción. En 1988 la empresa aérea Airbus realizó el primer vuelo comercial de la historia controlado por computadora. La idealización de esta aeronave implicó aspectos estadísticos que colocan al ser humano como el mayor responsable de los accidentes aéreos. Por consecuencia, la decisión racionalizada fue de colocar la computadora en el lugar del piloto.

### — BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Rafael Marchetti: He started his artistic career with electronic media in São Paulo, Brazil and awarded the Sergio Motta Prize for Art and Technology (2002) for his web art piece *Influenza Skin's*. He was cofounder of the groups *Influenza* (2001-2005) and *Preguiza Febriil* (2004). Currently, he is a collaborator and consultant with the Banquete Cultural Association.

Rachel Rosalen: In recent years, the artist has followed a unique path in Brazilian electronic art production. Her work encompasses video, performances, telematics, interactive video-installations, live video, projects based on databases and programming.

- Rafael Marchetti: Comienza su producción artística con medios electrónicos en San Pablo, Brasil destacándose con la pieza de web.art *Influenza Skin's* que fue galardonada con el Premio Sergio Motta de Arte y Tecnología (2002). Es cofundador de los grupos: *Influenza* (2001-2005) y *Preguiza Febriil* (2004). Actualmente es colaborador y consultor de la Asociación Cultura Banquete.

Rachel Rosalen: En los últimos años ésta artista ha seguido un camino único en la producción de arte electrónico en Brasil. Su trabajo cubre los campos de video, performances, telematics, instalaciones de video interactivo, video en vivo, y también proyectos basados en bases de datos y programación.



Yael ROSENBLUT

## THE MERCHANT'S PEARL • PERLA DEL MERCADER

### ● THE MERCHANT'S PEARL

In this video inspired by the painting “La Perla del Mercader” by 19th-century Chilean painter Alfredo Valenzuela Puelma, the artist revisits exoticism, a hallmark of late Romantic painting, decoding the hidden substrate of the picture’s apparently guileless Moorish “costumbrismo” to unlock its secret of brutal eroticism and submission.

### ● PERLA DEL MERCADER

Video inspirado en el cuadro “La Perla del Mercader” del pintor chileno Alfredo Valenzuela Puelma del siglo XIX. El exotismo, propio del romanticismo tardío, es remirado por Rosenblut en una clave que revela lo que se oculta tras la aparentemente candorosa estampa de costumbrismo árabe, para desentrañar su trasfondo secreto de erotismo brutal y sumisión.

### — BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Born in 1978 and now based in Santiago, Chile, Yael Rosenblut studied design at Bezalel Academy of Arts and Design in Israel and later earned a Fine Arts degree from Chile’s Pontificia Universidad Católica. Her art has been displayed in three major solo shows and over a dozen group exhibitions in Chile and abroad.

Among the venues that have exhibited her work are the National Gallery of Art in Santiago, Signature Contemporary Art in Miami, Galería Concreta and Galería Artes Visuales in the Matucana 100 Cultural Center, Chile in 2006 and 2007. Her video pieces have been shown in group exhibitions at ARTEBA, Buenos Aires; HOMEMADE Art Event, Warande Cultural Center in Belgium, and the Fifth MERCOSUR Biennale in Porto Alegre, Brazil in 2005.

- Nacida en 1978, Yael Rosenblut vive y trabaja en Santiago de Chile. Licenciada en Artes de la Pontificia Universidad Católica de Chile y con estudios de Diseño en Bezalel Academy of Arts and Design en Israel, Rosenblut ha realizado tres importantes exposiciones individuales y más de una decena de muestras colectivas, tanto en Chile como en el extranjero.

Dentro de sus exposiciones, destacan las muestras realizadas en el Museo Nacional de Bellas Artes de Santiago, Signature Contemporary Art en Miami y en las Galerías Concreta y Artes Visuales del Centro Cultural Matucana 100, Chile, en los años 2006 y 2007. Junto a ellas se destacan los videos realizados para las exhibiciones colectivas de ARTEBA, Buenos Aires, HOMEMADE, Warandee, en Bélgica y la V Bienal de MERCOSUR en Puerto Alegre el año 2005, entre otras.



## SILENCE • SILENCIO / AIA

Valentina SERRATI

### ● SILENCE

This video piece explores the non-verbal languages in the dialogue between two people. From the briefest of silences during a conversation, to listening to the other, to gestures—outward facial expressions (the listener’s reaction) and what is at work within (reflection, analysis, conclusions). This simple exercise of observing the other aspires to unlock, from gestures both personal and social and culturally learned, codes with which to interpret messages or particular moods or states, similar to the use of emoticons during chat sessions but from their conception.

### ● SILENCIO

La pieza de video propone explorar los lenguajes no verbales en el diálogo entre dos personas. Desde los espacios mínimos de silencio en una conversación al escuchar al otro y las gestualidades en el rostro desde afuera (reacción ante lo que escucha) o desde dentro (reflexión, análisis, conclusiones). Este simple ejercicio de observación del otro pretende decodificar dentro de la gestualidad tanto personal como la aprendida social y culturalmente, códigos que nos permiten interpretar mensajes o situaciones particulares o estados de ánimo, similar al uso de emoticones en un chat pero desde su concepción.

### ● AIA

This video art piece is the result of my experience living in Taiwan, Taipei for one and a half years.

My goal was to try to understand and identify specific characteristics from the environment, culture and local people in order to create a unique character for a video art piece. My methodology is based on daily life experience, observation and assimilation for a long period of time, until imagination is capable of translating personal experience into creative imaginary.

Aia is a character that lives on the rooftops of Taipei City from where she observes different phenomena related to extreme climate change, religion, social behavior, and the city’s architecture. Her costume is created from ready-made garments, which can be found



in any corner store in Taipei, specifically related to climate protection. This heroine is constantly about to jump into the city's complex way of life but she finds herself incapable of achieving it. Incompatibility is expressed by the "no eyes" hair cut style she adopts.

Long shots and time expansion are used as a way to reach contemplative states of mind.

### ● AIA

Esta obra de arte en video es el resultado de mi experiencia de vida en Taipei, Taiwán, durante un año y medio.

Mi objetivo fue tratar de comprender e identificar las características especiales del ambiente, la cultura y las personas del lugar, con el fin de crear una naturaleza única para una obra de arte en video. Mi metodología se basa en la experiencia de la vida cotidiana, la observación y la asimilación durante un lapso prolongado, hasta que la imaginación se vuelva capaz de traducir la experiencia personal en un imaginario creativo.

Aia es un personaje que vive en las azoteas de la ciudad de Taipei, desde donde observa diferentes fenómenos vinculados al cambio climático extremo, la religión, el comportamiento social y la arquitectura. Su vestimenta se crea a partir de prendas de confección que se pueden adquirir en cualquier tienda de Taipei, específicamente vinculadas a la protección del clima. Esta heroína está constantemente a punto de saltar al complejo modo de vida de la ciudad, pero se siente incapaz de lograrlo. Esa incompatibilidad se ve en el corte de pelo que luce, una especie de estilo "sin ojos".

Se utiliza toma larga y expansión temporal como forma de alcanzar estados mentales contemplativos.

### — BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Valentina Serrati's artistic education began at the young age of five at the School of Modern Dance. From age 12 to 20 she took professional classical ballet training at the School of Classical Ballet in Wadhurst, Sussex, England. In 1996 she moved to Santiago, Chile to take a Fine Arts degree at the Pontificia Universidad Católica (PUC) School of Art. Since 1997 her media of choice have been video and its offspring video installation and video performance. She took part in the 1997 Valdivia Film and Video Festival and in the last five Biennales of Video and New Media at the Museum of Contemporary Art in Santiago.

The artist combines her creative work with teaching video and performance workshops at the PUC School of Art. In 2008, she traveled to Shanghai, China for a site-specific performance of the latest version of MISS TV, and spent 2008 and 2009 working in Taipei, Taiwan.

- Inicia su formación artística en la Escuela de Danza Moderna a la edad de 5 años. De los 12 a los 20 años se profesionaliza en Ballet Clásico incluyendo estudios en la Escuela de Ballet Clásico en Wadhurst, Sussex, Inglaterra. Llega a Santiago de Chile en 1996 para cursar la carrera de Artes en la Escuela de Arte de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Desde 1997 utiliza el video y sus desplazamientos hacia la video Instalación y la video Performance como herramienta de trabajo; participando ese mismo año en el Festival de Cine y Video de Valdivia así como en la Bienal de Video y Nuevos Medios en sus últimas cinco versiones, Museo de Arte Contemporáneo, Santiago- Chile.

Paralelamente desarrolla talleres como docente en la Escuela de Arte de la Universidad Católica. En el 2008 viaja a Shanghái, China donde desarrolla trabajo in situ mediante una performance consistente en la última versión de MISS TV. Vive y trabaja en Taipei, Taiwan durante 2008 y 2009.



**Graciela TAQUINI**

## COMMON PLACE • LUGAR COMÚN

Idea and script: Graciela Taquini  
Directed: Graciela Taquini and Ricardo Pons  
Editor: Ricardo Pons

Idea y guión a cargo: Graciela Taquini  
Dirigido: Graciela Taquini y Ricardo Pons  
Editor: Ricardo Pons

### ● COMMON PLACE, ARGENTINA, 2010

*Common Place* is a work in progress. It is a compilation of video performances that Graciela Taquini, artist and curator from Argentina, requested from friends, artists, friends of friends, actors, journalists, scholars, and musicians in her own country and all over the world. She asked them to record phrases, proverbs, quotes, or attitudes relating to money. The global/local encyclopedic video art is full of wisdom, irony, clichés, and creativity. It has no end and is the product of exchanges, friendship and mutual admiration.

### ● LUGAR COMÚN, ARGENTINA, 2010

*Lugar Común* es una obra en proceso. Es una recopilación de interpretaciones en video donde la artista y curadora argentina Graciela Taquini invita a amigos, artistas, amigos de amigos, actores, periodistas, estudiosos, músicos de su propio país y de todo el mundo a participar en la obra. Taquini les pidió que grabaran frases, proverbios, citas o actitudes referidas al dinero. El arte enciclopédico global y local en video está lleno de sabiduría, ironía, clichés y creatividad; no posee fin y es el resultado de intercambios, amistad y admiración mutua.

#### BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Graciela Taquini is an Art Historian whose creative field is Video Art and New Media. She was a pioneer of art and technology in Argentina. As an artist she obtained the first prize in Video Brazil 2005. She was invited to participate in Havana Biennial, 2009, Cuba. She has been a curator for shows in Canada, France, United States, Ecuador, Uruguay, and Chile among other countries.

Her pieces are at IVAM, Valencia; Caixa Forum, Barcelona, Spain and several museums in Argentinean collections. She published several books and articles about art in Argentina and abroad.

- Graciela Taquini es historiadora de arte cuyo campo es el arte en video y nuevos medios. Taquini fue pionera en arte y tecnología en Argentina. Como artista, obtuvo el primer premio en Video Brasil 2005. Fue invitada a la Bienal de La Habana de 2009. También se ha desempeñado como curadora para exposiciones en Canadá, Chile, Ecuador, Estados Unidos, Francia y Uruguay, entre otros países.

Sus obras se encuentran en IVAM, Valencia, Caixa Forum, Barcelona, España y en las colecciones de varios museos de Argentina. Ha publicado varios libros y artículos sobre arte en la Argentina y en el extranjero.



Javier TOSCANO

## SYSTEM ERROR (DEAF PROOF)

2.1.EXE.UNLEASH

### ● SYSTEM ERROR (DEAF PROOF)

#### 2.1.exe.unleash

A Sci-fi-doc movie, seeks to represent deafness in a different way. It takes place in a future time where the hearing impaired would attain a specific possibility for action.

### ● SYSTEM ERROR (DEAF PROOF)

#### 2.1.exe.unleash

Un video de ciencia ficción documental que trata de representar las peculiaridades de ser sordo-mudo de una manera alterna, en un futuro en el que la discapacidad se vuelve una posibilidad de acción específica.

#### — BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Javier Toscano is a writer and visual artist. He is a founding member of Laboratorio 060 ([www.lc060.org](http://www.lc060.org)), an interdisciplinary team which works around contemporary art topics. Laboratorio 060 awarded the *Best Art Practices Prize* in 2007 (Italy). His work has been shown in the Canarias MediaFest, Spain; Transmediale, Berlin, Germany; Traverse video, in Toulouse, France, Impakt, in Utrecht, Holland and the European Media Fest, in Osnabrück, Germany, among others. He was a member of the council of *Transitio\_mx*, a festival for electronic arts and video in Mexico, (2007-2009) and director of the 6th Public Art Forum in the Sala de Arte Público Siqueiros (2009).
- Javier Toscano es escritor y artista en tactical-media. Es miembro fundador del Laboratorio 060 ([www.lc060.org](http://www.lc060.org)), un grupo interdisciplinario de reflexión y práctica dentro del arte contemporáneo, y ganador del premio *Best Art Practices* del gobierno de Italia en 2007. Su trabajo artístico se ha mostrado en lugares como el Canarias Media Fest, en España, Transmediale y el European Media Arts Fest en Alemania, Impakt, en Holanda, y diversos lugares en Estados Unidos, China, Chile, India, Ucrania, Turquía, Francia, Italia y Grecia, entre otros. Fue miembro del consejo de *Transitio\_mx* Festival de arte electrónico y video (2007-2009) y director del 6to Foro de Arte Público de la SAPS (Sala de Arte Público Siqueiros, [www.6forosaps.net](http://www.6forosaps.net), 2009).



**Carlos TRILNICK**

## 1978-2003

6:50 minutes Video • Video de 6:50 minutos

### ● 1978-2003

As part of a series of commemorative actions on the social reality in Argentina, Trilnick performs an act of mourning and memory in the field of the football stadium where the 1978 world cup opened during the military dictatorship.

### ● 1978-2003

Como parte de una serie de acciones conmemorativas sobre la realidad social en la Argentina, Trilnick realiza un acto de luto y memoria en el campo del estadio de fútbol en donde se inauguró el mundial 1978, durante la dictadura militar.

### BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- From 1980 he participates in many solo and group exhibitions, notably Free Forum, Bolognano, Italy; Museo da Imagen e du Son, São Paulo; MOMA in New York, Museo Reina Sofía de Madrid. He is Professor at Universidad de Buenos Aires and Visiting in UCSD, University of California San Diego.
- Desde 1980 participa en numerosas exposiciones individuales y colectivas entre las que caben destacar las realizadas en: Free Forum, Bolognano, Italia; Museo da Imagen e du Son, San Pablo; MOMA de New York, Museo Reina Sofía de Madrid. Es Profesor Titular en la Universidad de Buenos Aires y Profesor Visitante en UCSD, University of California San Diego.


**Maya WATANABE**

## AUTORRES

Idea, Script & Direction: Maya Watanabe  
 Camera & Cinematography: Martín Guerra  
 Actress: Maya Watanabe  
 Editing & Post-production: Maya Watanabe

Creación, guión y dirección: Maya Watanabe  
 Cámara: Martín Guerra  
 Actriz: Maya Watanabe  
 Montaje y posproducción: Maya Watanabe

### AUTORRES

*Autorres* makes use of extracted dialogues from different movies in various languages, where the de-contextualized audio quotes are reassembled to generate a new script. In this video a single actress plays the new script and playbacks the different voices maintaining the original audio.

### AUTORRES

*Autorres* utiliza diálogos extraídos de diferentes películas en varios idiomas, los cuales son descontextualizados y re ensamblados generando un nuevo guión. En este video, una sola actriz caracteriza el guión, haciendo playback con las diferentes voces y manteniendo el audio original.

### BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Maya Watanabe is a video artist who lives and works in Madrid and Paris, where she's currently taking part in a six month residency program at the Cité Internationale des Arts. Watanabe has participated in the Amsterdam Mediamatic Biennale 2009 and the 798 Beijing Biennale 2009; and she has shown her work in many international institutions, such as in the Museo Reina Sofía (2009), or the Espacio Fundación Telefónica (Lima -2010- and Buenos Aires -2009), and in festivals as TransitióMX (2009) and Madrid Abierto (2008). She was a founding member of the art collective Básico (Lima, Perú) and she's part of the Archive of young Creators of Matadero Madrid. She has received the first prize in Pasaporte para un Artista 2008, in Peru, and an honorable mention from Injuve 2009, in Spain. Additionally, she has cofounded the Colectivo Basico (Lima, 2003) with Juan Salas, and she has been curator of the Fernando Gutierrez "Número 2" exhibit (Lima, 2009).
- Vive y trabaja en Madrid y París. Artista audiovisual, ha realizado recientemente una exposición individual en el Centro Fundación Telefónica de Lima; su trabajo ha sido mostrado de manera colectiva en diversas instituciones como el Museo Reina Sofía, el Círculo de Bellas Artes y La Casa Encendida, en España; el Espacio Fundación Telefónica y el Museo de Arte Moderno en Argentina; el Laboratorio Arte Alameda en México; y en el 798 Art District de Beijing, en China. Ha participado en festivales como TransitióMX y Madrid Abierto y forma parte del Archivo de Creadores de Matadero Madrid. Ha obtenido el primer premio de Pasaporte para un Artista 2008, Perú, y un accésit de Injuve 2009, España. Además, ha sido fundadora, junto a Juan Salas, del colectivo Básico (Lima, 2003) y ha curado la muestra "Número 2" de Fernando Gutierrez (Lima, 2009).



Elena WEN

## UNTITLED

### ● UNTITLED

My work stems from the observation of my immediate surroundings. Which in turn often reflect the stimulation of an urban environment, and the various interactions within. The subject is broad. Yet a focus on annoyance seems to reveal itself to me as I go along. Art being a form of expression, my animations make up for situations I can't otherwise do anything about, or feel that I have no control over. In this selection you can see portrayals from noise pollution all the way to social interactions and communication issues.

In *AirPlugs*, sound is visualized taking up space, occupying a position and filling up in place of air. This is an abstract commentary on noise being a form of air pollution. In another abstract manner, a skylight is opened in the end to let the sound/sound filled air, out.

*Tennis* deals with the dynamics of a conversation or relationship between a man and a woman. Interpreted here as a metaphorical tennis battle.

*Gossip* basically culminates in “mind your own biz”.

*Seat 29E* is based on a letter of complaint written by Byron Nobis, an economy class airplane passenger like any other, voicing out to Continental Airlines about his seat being located next to the bathroom.

*Fortification* is a take on the idea that numbers equal strength. The annoyance towards everything noisy and stressful turned into the fear of being alone. Illustrating the point that congestion can be a protection against emptiness and even physical danger.

*Untitled* is a short little animation that takes visual expression literally. The story-line is driven by a single character that manifests his feelings in a physical manner. The changes he experiences may or may not be inspired by caffeine consumption.

The theme of the animation *Stalk the Line*, is routine. The main character goes through the steps from Point A (arriving home) to Point B (being in bed). The process from Point A to Point B is broken into steps and compartments. As in a game, the main character must complete each task in order to continue. If she misses a step, she is thrown back or not allowed to proceed by a set of black lines that make up the activity compartments. Yet, during this whole time, all the character really wants to do is go to bed (hence a compartment with an image of herself in bed is always in sight—tempting and taunting). Finally she grows impatient, pushing open an empty compartment for herself, she lays down to sleep right then and there.

## ● UNTITLED

“Mi trabajo es el resultado de las observaciones de mi entorno inmediato, el cual a menudo refleja las estimulaciones del medio urbano y las diversas interacciones dentro de él”, explica la artista. “El tema es amplio; no obstante, a medida que trabajo es como si se me revelara algo que me lleva a concentrarme en las molestias del entorno. Dado que el arte es una forma de expresión, mis animaciones son una forma de compensar las situaciones que no puedo cambiar o sobre las cuales siento que no tengo control alguno. En esta selección podrán ver representaciones que abarcan desde la contaminación sonora hasta las interacciones sociales y las cuestiones relativas a la comunicación”.

En *AirPlugs*, el sonido se visualiza como si abarcara todo el espacio, en el cual ocupa una posición y adopta el lugar del aire. Se trata de un comentario abstracto sobre el sonido como una forma de contaminación sonora. También de forma abstracta, al final se abre un tragaluz para permitir que salga el sonido o el aire colmado de sonido.

*Tennis* trata de la dinámica en una conversación o relación entre un hombre y una mujer, que aquí se interpreta como la batalla metafórica de un partido de tenis.

*Gossip* culmina en un mensaje que esencialmente apunta a transmitirnos que “nos ocupemos de nuestros propios asuntos”.

*Seat 29E* se basa en una carta que escribió Byron Nobis, un pasajero común y corriente que viajaba en un vuelo de clase económica de la empresa Continental Airlines, en la que se queja del servicio. En la carta le comunica a la aerolínea su molestia por el asiento que le asignaron junto al baño.

*Fortification* es una versión sobre la idea de que los números son sinónimo de fortaleza. La sensación de molestia hacia todo lo que resulte ruidoso y estresante se transforma en el miedo a estar a solas. De esta forma, se ilustra de qué forma el abarrotamiento puede ser una fortaleza contra el vacío e incluso el daño físico.

*Untitled* es una breve animación que toma la expresión visual en forma literal. El argumento es generado por un único personaje que manifiesta sus sentimientos en forma física, cuyos cambios pueden deberse al consumo de cafeína.

El tema de la animación *Stalk the Line* es la rutina. La protagonista se desplaza desde el punto A, momento en que llega a su casa, al punto B, momento en que yace acostada en la cama. El proceso desde el punto A al punto B se descompone en pasos y compartimentos y, al igual que en un juego, la protagonista debe completar cada tarea para poder continuar. Si omite un paso, debe retroceder o no se le permite continuar mediante un conjunto de líneas negras que conforman los compartimentos de actividades. Sin embargo, durante todo el tiempo, todo lo que la protagonista desea hacer es acostarse (de allí que siempre se vea un compartimento con una imagen donde la protagonista aparece en la cama, como algo tentador y provocativo). Finalmente, la impaciencia la lleva a empujar y abrir un compartimento vacío y, en ese mismo momento y lugar, se acuesta a dormir.

---

## — BIOGRAPHY | BIOGRAFIA

- Elena Wen was born in Taiwan, raised in Costa Rica. She studied Illustration at the School of Visual Arts in NYC. She was interested in drawing narratives, assembling them into hand-bound books, and producing those in limited editions. Her books are in private collections and archived in library collections of institutions such as San Francisco MOMA, Getty Research Institute, Stanford University, and other universities. She still thinks about making art books, but these days her time and focus are mainly divided between commercial and personal animation. At the moment, her work takes on the format of Quicktime movies. Very much inspired by drawing, her motion work is largely illustration-driven in both execution and aesthetic. She was nominated one of the 20 NVA (New Visual Artists under 30) by Print Magazine. Her work has been featured

in Stash and Smile Faucet DVD magazines, Billyburg Short Film Festival and the LA Shorts Fest, at Harvard Square through Lumen Eclipse in Boston, and The Great Wall of Oakland in California. She has exhibited in Soho20 in Manhattan, AIR Gallery in Brooklyn, participated in the Costa Rica Biennial in 2009, followed by the Bienal del Istmo in Nicaragua 2010.

- Elena Wen nació en Taiwán y se crió en Costa Rica, y estudió ilustración en la Escuela de Artes Visuales de la ciudad de Nueva York. Se interesó por la narrativa del dibujo, que reunió en una serie de libros encuadernados a mano que luego produjo en ediciones limitadas. Sus libros forman parte de colecciones privadas y están archivados en las colecciones de bibliotecas de instituciones como el Museo de Arte Moderno (MOMA) de San Francisco, el Getty Research Institute, la Universidad de Stanford y otras universidades. Wen aún piensa en hacer libros de arte, pero en estos días divide su tiempo e intereses principalmente entre la animación comercial y personal. En la actualidad, su obra toma la forma de películas Quicktime; su trabajo de animación, inspirado en gran medida en su obra como dibujante, es esencialmente una ilustración impulsada por la ejecución y la estética. Wen fue una de las 20 artistas postuladas para el premio NVA (New Visual Artists under 30, Nuevos artistas visuales menores de 30 años) por la revista Print. Su obra ha sido publicada en las revistas para DVD Stash y Smile Faucet y exhibida en festivales cinematográficos como el Billyburg Short Film Festival, LA Shorts Fest, Harvard Square, incluidos Lumen Eclipse en Boston, y The Great Wall of Oakland en California. Ha exhibido en Soho20 de Manhattan, AIR Gallery de Brooklyn, y participó en la Bienal de Costa Rica en 2009, y luego en la Bienal del Istmo en Nicaragua, en 2010.

## ACKNOWLEDGEMENT • RECONOCIMIENTO

An exhibition is in its own nature the work of a multitude of people metaphorically holding hands with a common idea. The exhibition *What's in Your Mind?* is even more so, as it is the Art Program's first large scale experience to propose art made with a very contemporary medium: technology. Our thanks go first to Edgar Endress, who proposed this idea first as an artistic commentary on the communication shift accelerated by technology. Our gratitude goes as well to the ISG Vice Presidency, to Ms. Shelley Leibowitz (Vice President & WBG Chief Information Officer, ISGVP) Mr. Robert King (Adviser, ISGPO) and Mr. Richard Fix (Sr. Communications Officer, ISGPO), who shared this vision. I personally thank Mr. David Leonard (Sr. Project Manager, GSDFC) for his love for art, as well as the team of GSDPG for the great design and printing skills that made this project possible (and many more before and we hope thereafter).

Last but not least, I want to recognize herewith my colleagues from the World Bank Art Program: the crucial role played by Mr. Matthew Burke, who tackled the many and new installation challenges of this exhibition, and finally Ms. Evangelina Elizondo, assistant curator, who used all her curatorial skills and went way beyond the call of duty to weave this very unique project into the complex fabric of our institution.

Marina Galvani  
Art Curator  
The World Bank Art Program

Una exhibición es, en su naturaleza, la obra de una multitud de personas que, metafóricamente, se toman de la mano con una idea en común. La exhibición *¿Qué hay en tu mente?* lo es aún más, ya que es para el Programa de Arte la primera experiencia a gran escala proponiendo arte realizado con un medio contemporáneo: la tecnología. Damos las gracias primero a Edgar Endress, quien propuso esta idea como un comentario artístico a cerca de la comunicación acelerada por la tecnología. Nuestra gratitud va también a la Presidencia de ISG, a la Sra. Shelley Leibowitz (Vicepresidenta y Oficial Principal de Sistemas de Información del Grupo del Banco Mundial ISGVP) al Sr. Robert King (Asesor, ISGPO) y al Sr. Richard Fix (Oficial Superior de Comunicaciones, ISGPO), que comparten esta visión. Yo personalmente le doy las gracias al Sr. David Leonard (Gerente Superior de Proyectos, GSDFC) por su amor por el arte como así también al equipo de GSPG que han hecho posible éste y otros proyectos.

Por último pero no menos importante, quiero reconocer a mis colegas del Programa de Arte del Banco Mundial: el papel crucial desempeñado por el Sr. Matthew Burke, quien abordó todos los retos que se presentaron para la instalación de esta exhibición, y finalmente, la Sra. Evangelina Elizondo, curadora asistente, que utilizó todas sus habilidades curatoriales y fue mucho más allá del llamado del deber para tejer este singular proyecto en el complejo tejido de nuestra institución.

Marina Galvani  
Curadora de Arte  
Programa de Arte del Banco Mundial



