

GONZALO MEZZA

$8 = \infty$ THE VIRTUAL MUSEUM PROJECT

MNBA | MUSEO NACIONAL DE BELLAS ARTES



GONZALO MEZZA

$8 = \infty$ THE VIRTUAL MUSEUM PROJECT

$8 = \infty$ Infinito Cyber Instalación Multimedial

MUSEO NACIONAL DE BELLAS ARTES | 2012

Mientras en Nueva York Juan Downey forma parte de la escena más activista norteamericana en nuevas tecnologías, en Barcelona, entre los años 1970 al 1977, Gonzalo Mezza desarrolla su trabajo a partir del uso del vídeo. Mezza acude a esta tecnología que le permite registrar las acciones e intervenciones en el espacio público. Su punto de encuentro, como tantos otros artistas en ese momento, se origina en el arte conceptual, recogiendo la orientación de artistas vinculados a Fluxus y las corrientes vanguardistas de finales de los sesenta e inicio de los setenta. Todos ellos tienen en común la permanente búsqueda de la transversalidad de medios, el uso del espacio público, del cuerpo y el transcurrir del tiempo.

Por otra parte, Mezza comparte el uso de signos y recursos tecnológicos en el espacio público, en trabajos que realiza en España junto al artista catalán Antoni Muntadas. En tal sentido, al año de su llegada a Chile, en el Hall de este Museo, expone la instalación multimedial Cruz del Sur (1980), disponiendo en el suelo de varios elementos, utilizando, entre otros dispositivos, una serie de fotografías de una acción realizada por el propio artista y un monitor con dicha acción.

El uso de distintos medios convierte su propuesta artística en una compleja instalación multimedial, generando un cruce y disposición simultánea de códigos que renueva la discusión ideológica sobre la especificidad de las disciplinas y anunciando, implícitamente, toda una trama de redes de información y superposiciones tecnológicas. En tal sentido, estos nuevos cruces que Mezza propone en ese entonces, como un “espacio de información en tránsito”, es un punto de intersección que, hasta el día de hoy, alberga la latencia de la información liberada.

En 1994, Gonzalo Mezza ocupaba la Sala Matta con The Virtual Museum Project, para elaborar su hipótesis sobre el octavo arte. Regresa ahora, en 2012, con el patrocinio de la Caixa Cultural de Brasil, para mostrar las nuevas materializaciones de esta utopía.

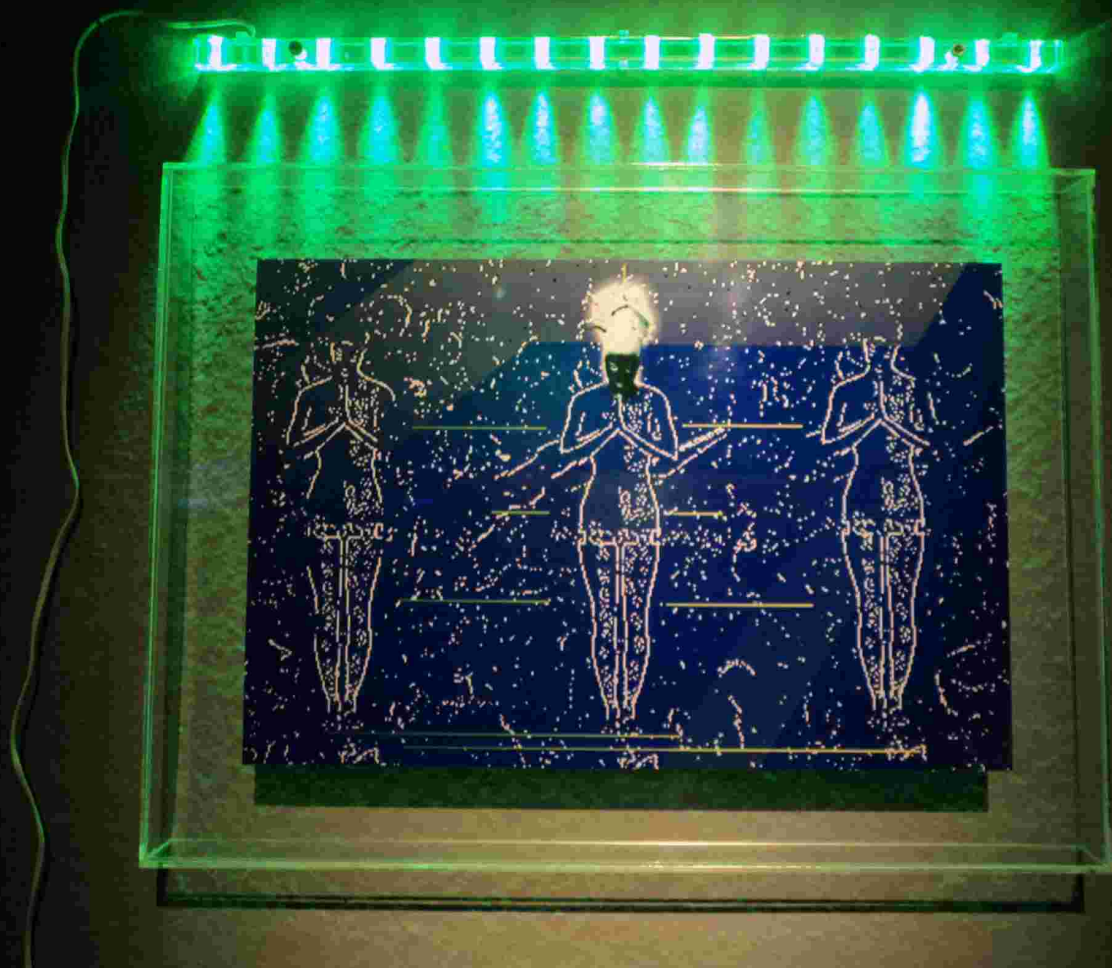
Roberto Farriol Gispert
Director Museo Nacional de Bellas Artes

Sala Matta | Museo Nacional de Bellas Artes | Santiago | Chile

14 de junio al 9 de septiembre de 2012



8 = 8 The Virtual Museum Project
Cyber-Instalación, dimensiones variables, Internet, 4 Videos, DVD, proyección digital, sobre
cristal líquido, y pintura aluminio, sonido, animación 3D, 88 obras virtuales, 16 LEDs,
16 Cybergrabados, materialización sobre emulsión Endura, Cajas de Acrílico, 6 Textos
Sala Matta | Museo Nacional de Bellas Artes | Santiago | Chile - 2012



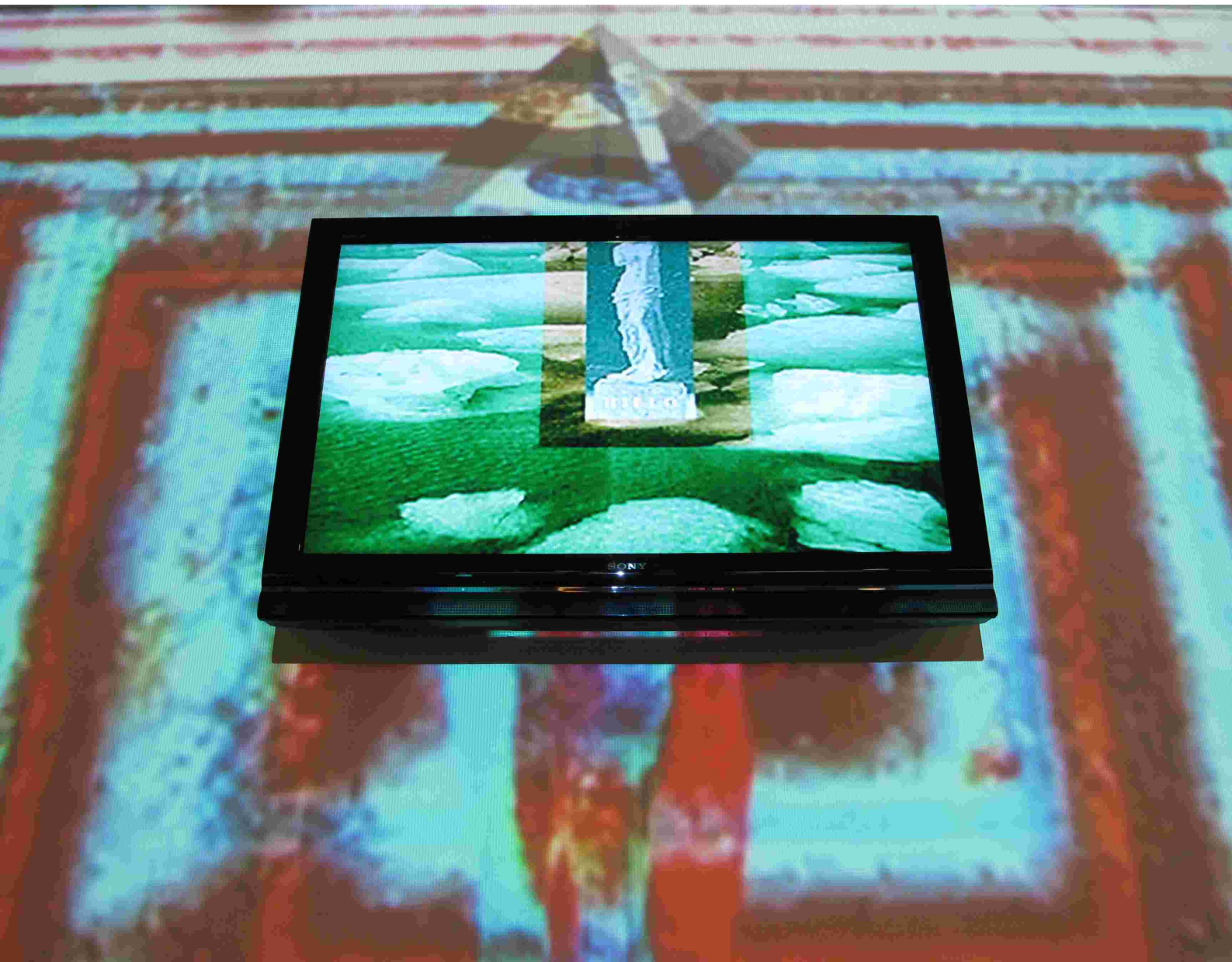
8 = 8 The Virtual Museum Project
Cybergravuras, materialización sobre emulsión Endura, cajas de acrílico e LEDs. Detalle
Sala Matta | Museo Nacional de Bellas Artes | Santiago | Chile - 2012



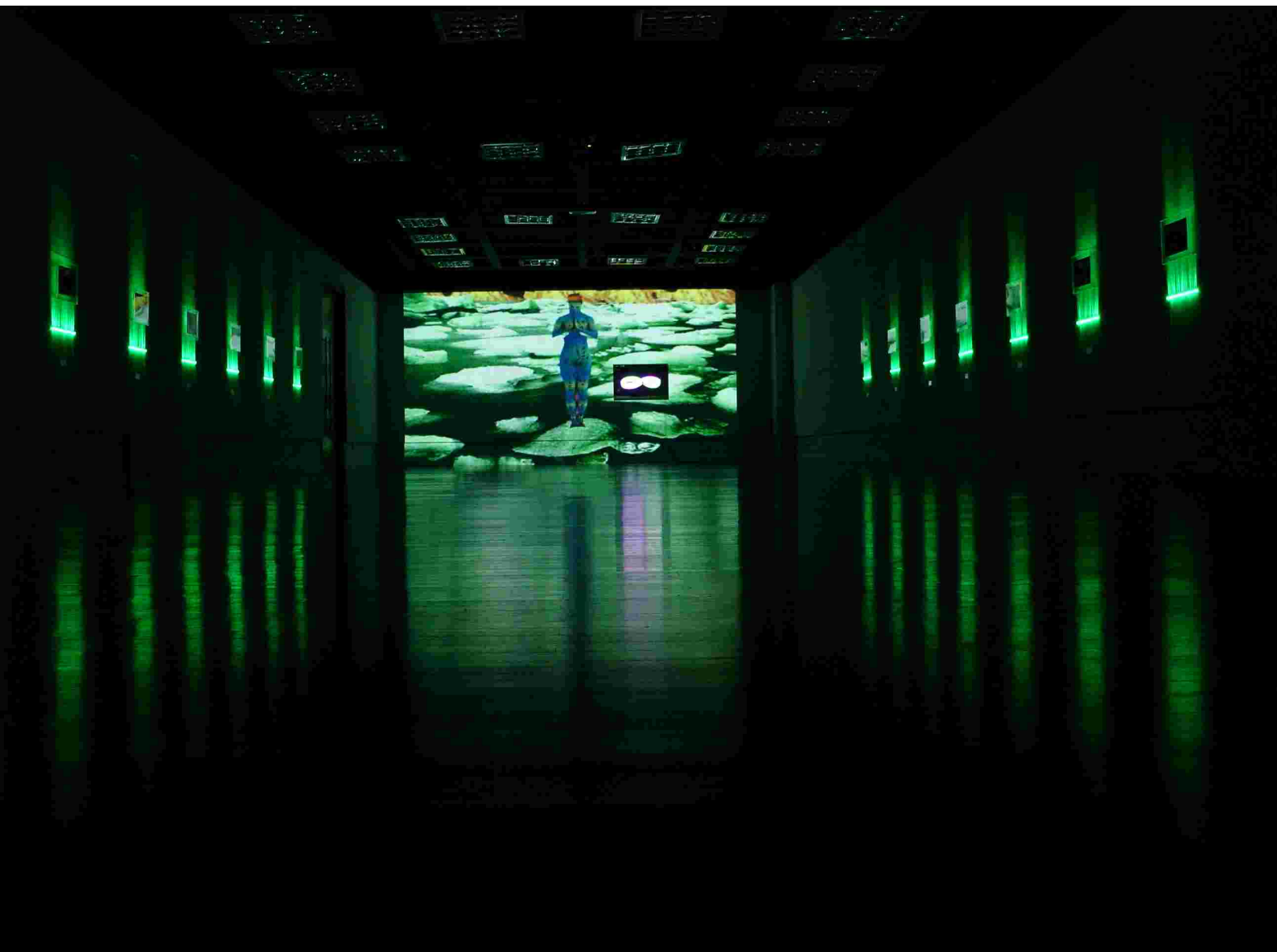
8 = 8 The Virtual Museum Project
Cybergavuras, materialización sobre emulsión Endura, cajas de acrílico e LEDs. Detalle
Sala Matta | Museo Nacional de Bellas Artes | Santiago | Chile - 2012



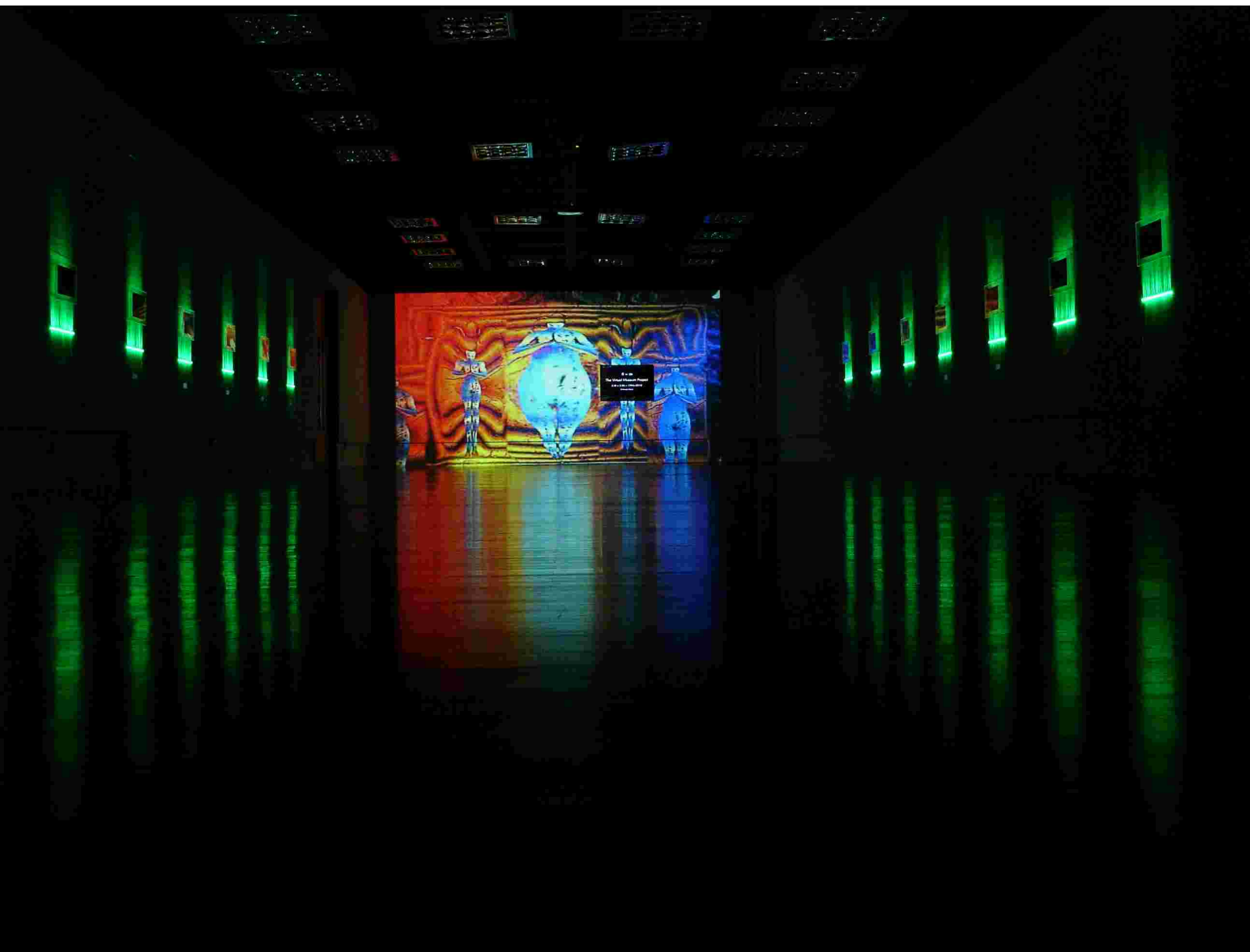
Galeria Vitrine da Paulista | Caixa Cultural São Paulo | Brasil
7 de mayo al 13 de junio de 2010



8 = 8 The Virtual Museum Project
2 DVD - proyección digital, sobre cristal líquido | Galeria Vitrine da Paulista | Caixa
Cultural São Paulo | Brasil - 2010



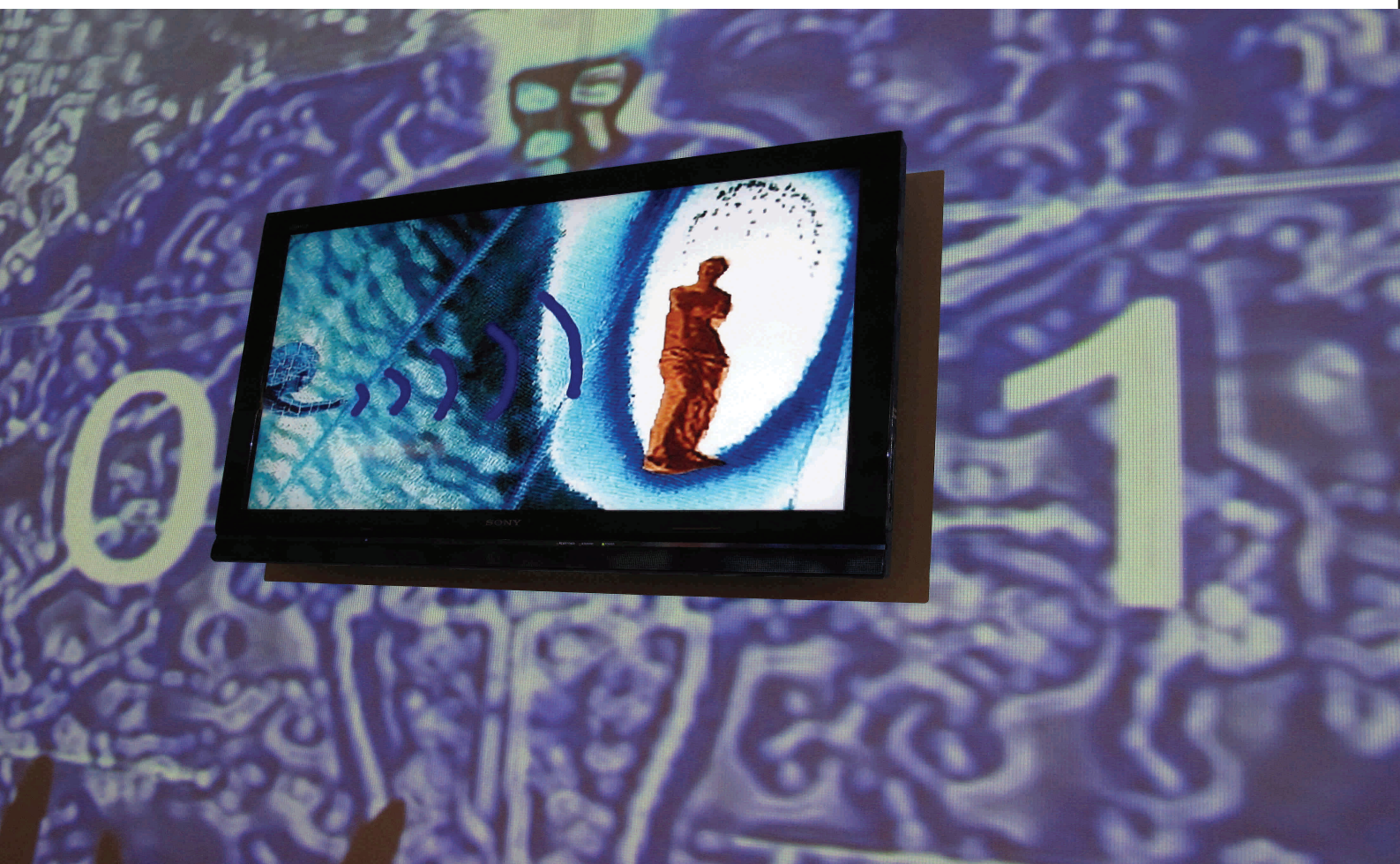
Galeria 2 | Caixa Cultural Rio de Janeiro | Brasil
21 de junio al 01 de agosto de 2010



Galeria 2 | Caixa Cultural Rio de Janeiro | Brasil
21 de junio al 01 de agosto de 2010

GONZALO MEZZA
Brasil 2010 | Chile 2012

por Margarita Schultz



8 = 8 The Virtual Museum Project
Galeria Vitrine da Paulista | Caixa Cultural São Paulo | Brasil- 2010

1. Unas palabras de acceso

La obra del artista chileno Gonzalo Mezza (1949- Santiago de Chile), que residente en Brasil y Chile, es la manifestación diversa y continua de una fuerte base conceptual sustentada por este artista. En un estudio anterior¹ la he caracterizado con una expresión que mantiene su vigencia: me refiero al concepto de ‘humanismo tecnológico’.

Agrego, ahora, una idea más a esa denominación. Quiero llamar a su apasionada utopía ‘humanismo tecnológico planetario’. Así, queda constituida una tríada de componentes. Es la permanente voluntad ecuménica de Gonzalo Mezza lo que me conduce a caracterizar su empresa creativa como ‘utopía’.

¿Qué representa esa idea de ‘humanismo tecnológico planetario’?

Cuando se habla de ‘tecnología’ se alude -habitualmente- a máquinas, códigos, automatismos. En tanto ‘humanismo’ remite a la persona y sus valores, una ética que privilegia lo humano, representado por sentimientos, ideas, conceptos. A primera vista parece la reunión imposible de dos mundos contrapuestos. Sin embargo, se integran con fluidez en la obra de Mezza en la medida en que el artista emplea la tecnología para construir un humanismo ad hoc, con proyección planetaria.

Lo planetario no reclama mayor aclaración en la actualidad: asistimos a una amplia intercomunicación entre individuos del planeta por el uso de la Red (reciente en el decurso histórico). Desde los más remotos lugares, la Red permite conectarse entre sí a personas que hoy interactúan con naturalidad. Por ejemplo: niños de escuelas rurales del sur chileno se comunican con las del norte (Proyecto Enlaces), gente de la ciudad de Kathmandu interactúan también con personas de cualquier otro punto del planeta, sin importar la distancia, en un Nepal abierto al mundo.

Precisamente por eso la poética contenida en la obra de Gonzalo Mezza se presenta a los usuarios con un sentido principal: la liberación de los mensajes.

1. [Texto para la conferencia "Humanismo Tecnológico, la obra de Gonzalo Mezza", pronunciada con motivo de la Retrospectiva digital 1973-2003 Multimedial. MAVI / Museo de Artes Visuales / Chile2003. Cyber-Instalación / Arte Interactivo / Net Art / Web Art / Cyber-pinturas / Plasma / Cyber-grabados / Internet Project / Instalaciones / DVD Multimedia / Pinturas digitales / Fotografías láser / Video-digital]

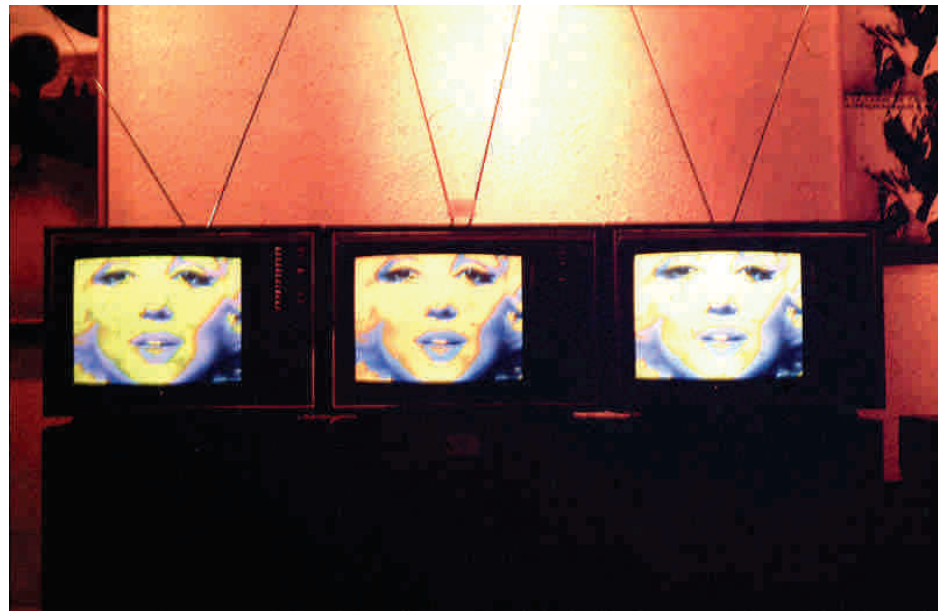


Instalacion 8=8 ESpacio Liberado
5ª Bienal del Mercosur | Porto Alegre/RS - Brasil - 2005

2. El concepto de liberación de la información: imágenes para participar

La propuesta de 'liberación de la información' y la búsqueda de participación por parte de los usuarios tienen un perfil preciso: polemizar acerca del tema del poder y el control de la información. Subyacen esas ideas en su producción de los inicios de los años 1970 -período fundamental en el desarrollo artístico de Gonzalo Mezza. Su formación se cumplió en Barcelona, España, donde se graduó en la Escuela de Diseño EINA, pro-Bauhaus.

Por esos años (entre 1970 y 1974) residió y trabajó conjuntamente con Antoni Muntadas en el desarrollo del arte conceptual y la concreción del vídeo-arte, empleando ya el medio electrónico. El tiempo del nacimiento del videoarte, como manifestación, fue el punto de partida de una revolución artística por su enfoque respecto de la 'realidad': una herramienta para exponer conceptos y testimonios, antes que representaciones.



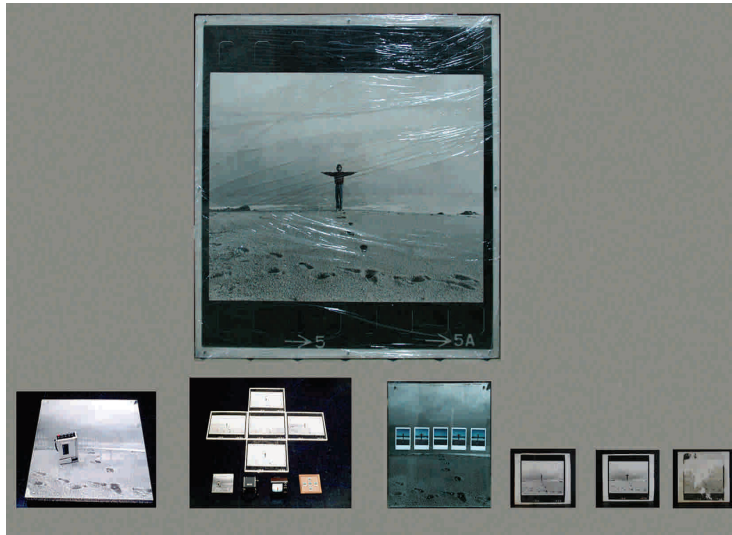
Vídeo instalación | 1977-1979

En el año 1974, en que Gonzalo Mezza se encontraba trabajando para el IMAV (Instituto de Medios Audiovisuales), tuvo lugar su instalación Homenaje a Picasso en el Museo Picasso de Barcelona, a pedido del propio Museo. La trascendencia de esta muestra, configurada por multimedia con fotografías y proyecciones, estuvo centrada en la discusión acerca del uso de multimedia en espacios museales. Para comprender la repercusión de aquella exhibición es necesario apelar al contexto histórico. Eran los primeros pasos de una nueva tradición que abría horizontes para nuevas formas de la creación artística.

La trayectoria del artista Mezza se focaliza en un horizonte siempre abierto, desde la plataforma de las innovaciones que ha producido. Gran parte de sus creaciones pueden evaluarse como arte inactual. Inactual, no porque se trate de un arte que mira hacia el pasado, sino, muy al contrario, por situarse continuamente en el porvenir, en la vanguardia.



Instalación vídeo Deshielo Venus 1.2.3 (1972-1980) col.MNBA



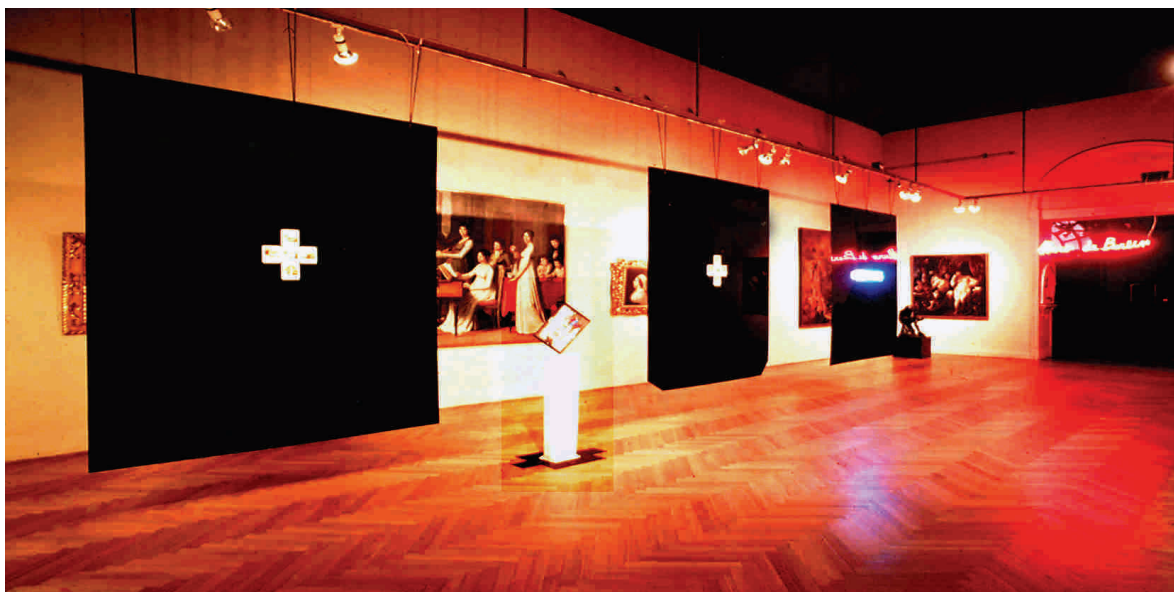
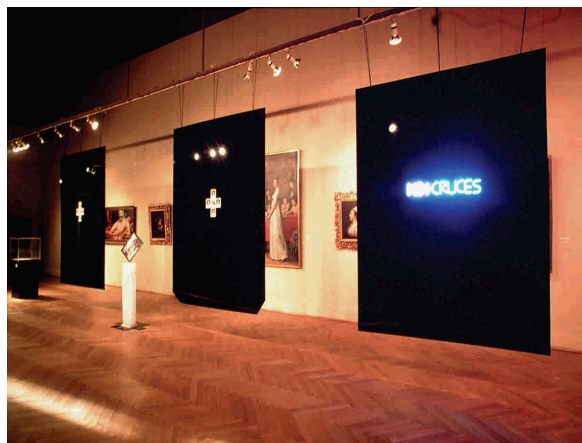
Instalación Cruz del Sur 1980 col. MNBA



Accion de arte Desierto Atacama 1976 -1980

Paralelamente a sus trabajos en Europa, Gonzalo Meza produjo en Chile (1972- 1979) el proyecto Des-hielo Venus 123, instalación de Video en el Museo Nacional de Bellas Artes y que fue exhibida posteriormente en la Galería del Instituto Cultural de Las Condes. En aquella oportunidad enfatizó el uso multimedial al agrupar materias diversas, diversas fuentes: hielo, vídeo, documentos testimoniales, fotocopias, fotografías, pigmentos vinculados a los colores de la bandera nacional chilena (blanco, rojo, azul), aguas cordilleranas provenientes del río Mapocho (emblemático río que atraviesa la ciudad capital, Santiago de Chile).

1976 fue el año de la Instalación Desierto de Atacama, una acción de arte en el desierto de Atacama (Norte de Chile) donde se proclamaba la idea de 'no más cruces', elementos de connotación histórica. Consistió en la relación entre las cruces sobre la ruta y su propio cuerpo. Fue exhibido en la Galería Sur. La obra fue adquirida por el Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago de Chile. Reformulada posteriormente, en 1989, No más cruces Chile-Berlín en la Staatlichen Kunsthalle, Berlín, Alemania. El conjunto, en esa ocasión, se configuró con: planchas de acrílico, neón, hielo, fotografías polaroid, fotocopias xerox color, azulejos negros. (Obra organizada en 17,00 x 3,50 metros)



Instalación No + Cruces | Chile-Berlín 1989
Staatlichen Kunsthalle, Berlín, Alemania, col. MNBA



Instalación Cruz del Sur 1980 col. MNBA

En 1980 fue un hito la Instalación Cruz del Sur, concretada en Isla Negra. Esta obra marcó un problema cultural: el de la inscripción de una obra multimedia en su época; fue enviada al concurso de la Colocadora Nacional de Valores. Un ejemplo más de arte inactual planteado en el presente desde una mirada futura. ¿Por qué un problema de inscripción? La cualidad multimedial de la obra, que implicaba el registro y exhibición de una acción de arte en Isla Negra (costa chilena) desconcertaba su clasificación en el concurso. Gestó una circunstancia precursora, porque era a la vez una instalación (5,80 metros x 4,50 metros), contenía fotografías (B/N), pigmentos, arena de mar, cajas de acrílico, pernos de acero, sonidos grabados, un monitor de TV, un reproductor de VHS. Fue 1^{er} Premio Gráfica e Instalación en el 6° Certamen de la Colocadora Nacional de Valores. MNBA Museo Nacional de Bellas Artes. Santiago de Chile.

Siguiendo la trayectoria y atendiendo a las realizaciones actuales de Gonzalo Mezza comprometidas con el universo digital, es de rigor preguntarse ¿Cuál fue su primera obra creada en soporte digital?

Se trató de: Instalación N.S.E.O = Instalación de Información Liberada 1981-1982. La sigla nace de un leitmotiv en el acervo creativo del artista Mezza: Norte, Sur, Este, Oeste, los cuatro puntos cardinales, los cuatro horizontes que una persona tiene en cualquier punto del planeta, cuando se ubica en lo planetario y piensa más allá de los propios límites.

La sede de la instalación fueron las oficinas de IBM, estación de trabajo, Chile. El conjunto estaba formado por una computadora IBM, iluminación de neón, sonido. En dimensiones de 3,00 x 3,50 x 3,30 metros.

Fue una iniciativa para transformar el arte contemporáneo en algo diferente a la tradicional exhibición de obras. N.S.E.O había sido pensada como una obra Net. Desde las oficinas de la IBM se emitía información a partir de un computador: una verdadera anticipación de las futuras comunicaciones por la WWW.

Se impone un recordatorio, puesto que se habla aquí de una obra innovadora de 1981-1982. En agosto de 1991, el público general pudo acceder a la puesta en funciones de la WWW (World Wide Web, lo que se entiende como gran red mundial de comunicación) a través de los grupos de noticias. En el año 1993 se transformó el código fuente de la WWW en software libre.

1988 fue el año de su instalación Las Mil y una Noche de la Maja desnuda y de Goya Dada. Su visita a la cultura artística europea tiene que ver directamente con su formación artística. En una oportunidad señaló: "Llevo el arte europeo en la mochila, no puedo renegar de él." Aquél fue un trabajo en fotografía polaroid sobre la obra de Goya, neón, arquitectura, madera, acrílico, luz, textos. 6,00 x 2,50 x 0,30 metros. Se exhibió como parte de una muestra denominada: Contemporary Art From Chile. (Americas Society Gallery New York, USA).



Instalación IBM digital -1982



Instalación Las Mil y una Noche de la Maja Desnuda y de Goya-Dada - 1988



Instalacion Láser Palacio de la Moneda -1994

Proyección láser Palacio de La Moneda, de 1994, representó la siguiente instalación multimedia, en el frontis del Palacio de la Moneda (Santiago de Chile). Debe ser entendida como una 'intervención virtual' sobre la base de proyecciones láser², porque las imágenes proyectadas (por ejemplo, el perímetro del territorio chileno) tenían una presencia efímera en la circunstancia nocturna. Elementos constitutivos: proyección de rayo láser, computador y luz sobre la fachada del edificio histórico Palacio de La Moneda. 140 x 60 x 12 metros. Se realizaron registros documentales los días 11 y 12 de marzo 1994.

2. Láser es una sigla relativa a: light amplification by stimulated emission of radiation.



Instalación Al Borde del Siglo XXI, MNBA -1994

Ese mismo año 1994, en la Sala Matta, del Museo Nacional de Bellas Artes de Santiago de Chile³, exhibe Gonzalo Mezza sus Pinturas Digitales. Nuevo concepto de 'pintura' sin pinceles ni óleos, que el artista Mezza tituló: Instalación Al Borde del Siglo XXI + Transferencias postmodernas o Pinturas Digitales + Transferencias al Borde del siglo XXI.

Instalación Asia + América = Europa + África. El principio de lo ecuménico cobraba presencia nuevamente, puesto que en esa oportunidad los cuatro continentes estuvieron presentes allí, a partir de algunos símbolos tales como: la joven de Hiroshima, la Venus mapuche, un autorretrato de Vincent Van Gogh, una joven africana. Elementos: pintura digital sobre tela metro-media, 4 computadores IBM, video, sonido. Sus dimensiones 5 x 40 x 22 metros.

3. El Museo Nacional de Bellas Artes (Chile) ha adquirido recientemente cuatro obras emblemáticas de Gonzalo Mezza: Venus de hielo: Los deshielos de la Venus 123, el registro de la acción de arte en el Desierto de Atacama, su obra La Cruz del Sur, y la Venus del Sur en el territorio antártico, para la colección y patrimonio del Museo.

En 1996 (a tres años de la liberación del código de la WWW) participó en la XXIII Bial de São Paulo con una mega instalación de 162 metros cuadrados (4,80 x 10,80 x 7,50 metros). Se trataba de Instalación M@r.co.sur

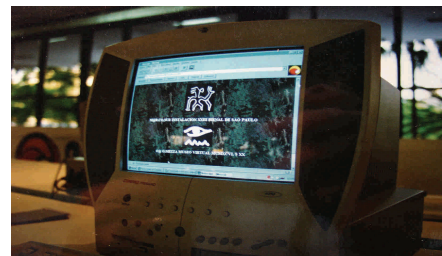
Contaba con un acceso a Internet (la WWW), de tipo virtual interactivo, que permitía la conexión on-line entre Santiago de Chile y São Paulo, mostraba cyber-pintura digital, disponía de dos computadoras Macintosh. Asimismo, constituía un hipertexto por el modo como allí se relacionaban las imágenes satelitales con obras e imágenes de diferentes culturas puestas en consonancia.

En esta obra se afirmaba, una vez más, su propuesta de intercomunicación entre continentes. La tela sintética (impresa por ambos lados) tenía su 'lado Atlántico' y su 'lado Pacífico'. Y, sobre un fondo de la superficie terrestre respectiva, captada vía satelital, cada lado contenía elementos simbólicos correspondientes a diversas culturas vinculadas a ambos océanos, en una elaboración de collage digital.

Mediante la WWW, el público podía intervenir en las imágenes, recrearlas, y devolverlas por esa misma vía: Internet. Estas imágenes podían ser recogidas (abiertas como se dice habitualmente hoy) por públicos in situ, pero también desde cualquier punto del planeta donde hubiera una instalación tecnológica apropiada. ¡Hace de esto catorce años!

Pero sus conceptos acerca de la naturaleza de lo 'artístico' en relación a los espacios públicos se había iniciado en los años '70, como enuncié antes. Por entonces se planteaba una nueva modalidad que hoy (2010) tiene expresión multitudinaria en incalculables concreciones de la actividad artística. Se trataba ya desde entonces (los años '70) del tránsito de lo material a lo virtual (un término que uso con itálicas como advertencia)⁴. En todo caso, es legítimo destacar que en la metodología principal de trabajo de Gonzalo Mezza existe siempre un soporte material que sostiene o hace posible la presencia de imágenes. Por otra parte, en sus instalaciones, los objetos integran el mundo de las imágenes digitales y su soporte propio.

4. El término virtual tiene una aplicabilidad conflictiva. En puridad debería aplicarse no a las imágenes presentes en un monitor, sino a su potencialidad contenida en los códigos de programación. Las imágenes en un computador son 'actuales', posibilidades que han sido actualizadas.



M@r.co.sur. - Instalación internet
XXIII Bial Sao Paulo -1996



M@r.co.sur.
Cyberinstalacion
XXIII Bial de Sao Paulo | Brasil -1996

1997 fue el año de su Instalación Virtual M@R.CO.SUR 2 en la I Bienal del Mercosur. Cuya sede fue Porto Alegre, Brasil. En esa oportunidad ocupó dos espacios emblemáticos de la ciudad: la Usina do Gasômetro y el Mercado Público. La Usina do Gasômetro, que proporcionaba energía a la ciudad de Porto Alegre, es hoy un centro cultural, un espacio público abierto. El Mercado Público es un edificio que está vinculado, también, al servicio público de los habitantes de Porto Alegre, activo en su función.

Una hebra histórica y funcional une a ambas construcciones. Pero, además, durante la vigencia del proyecto M@R.CO.SUR 2, otro lazo, igualmente 'invisible' pero significativo, unía a ambos edificios. Estaba formado por dos cámaras que transmitían datos: los acontecimientos in situ vinculados con los visitantes a la muestra, desde un punto al otro y viceversa.



Instalación M@R.CO.SUR.2 | Usina do Gasômetro e Mercado Público
1ª Bienal do Mercosul | Porto Alegre/ RS - Brasil - 1997

1998: En la Instalación Virtual M@R.CO.SUR de la sala CTC de la Fundación Telefónica - Chile el público tenía la oportunidad de participar, una vez más, en las propuestas de Mezza, mediante el procedimiento de bajar a su computador una obra del artista. La selección podía hacerse navegando en la página web del Museo Virtual, con la finalidad de interactuar y enviar su imagen intervenida, sin fronteras, a un máximo de 720 x 480 pixeles en formato jpg , a 72 dpi, vía e-mail a . Esta metodología es coincidente con el sistema conceptual que rememoro aquí: autoría compartida, interactividad, “desfetichización” del objeto de arte, comunicación mediante la WWW, es decir, sin fronteras.

En la II Bienal del Mercosur de 1999, en la Usina do Gasômetro de Porto Alegre, se proyectaron las imágenes de los participantes en el pabellón de Arte y Tecnología. El visitante encontraba esta sugerencia: “Baixe esta imagem acima para seu computador e faça sua intervenção ou projeto. Depois, envie o arquivo (em formato JPG 72 dpi, 640 x 419 pixel via Internet) para o e-mail .” (Baje la imagen anteriore para su computadora y realice su intervención o proyecto. Después, envíe el archivo (en formato JPG 72 dpi, 640 x 419 pixel vía Internet) para o e-mail .) También en esta oportunidad el visitante se encontraba con una galería de intervenciones de otros usuarios del planeta: “Na Galeria www.m@r.co.sur você pode conhecer algumas obras já enviadas.” (En la Galería www.m@r.co.sur usted puede conocer algunas obras ya enviadas).



Instalación Cyberporto
2ª Bienal do Mercosul - 1999

El proyecto WWW.C.U.B.A.C.U.B.O.S.I.N.F.R.O.N.T.E.R.A.S del año 2000 fue presentado como una Cyber-Instalación Vía celular o Internet en la 7ª Bienal de La Habana. Cuba. AMÉRICA + ÁFRICA = EUROPA + ASIA + OCEANÍA. La propuesta se trataba de generar proyecciones de imágenes sobre una pirámide construida con 400 cubos de azúcar (principal industria cubana). Las imágenes eran el producto de envíos, por parte de diferentes personas situadas físicamente en diferentes puntos del planeta, utilizando el medio Internet o teléfonos celulares.

El sistema de equivalencias (simbolizadas con el signo: =) que designa a muchos de sus trabajos responde, en la perspectiva de Gonzalo Mezza, a su ideal de equiparaciones, tales como continentes sin fronteras, países en interrelación fluida, personas en intercomunicación, imágenes disponibles para la participación, colectividades co-creadoras, y software libre.

En esos contenidos se inserta su teoría de lo que llamo comunión de la autoría artística. Una autoría que supera las fronteras del autor individual tradicional y se disemina en las intenciones creadoras de la gente. Por eso trasciende la ‘comunicación’ hacia la noción de ‘comunión’. La estimulación a participar genera y alimenta una actitud más cercana a la proactividad. Aun cuando las participaciones de los usuarios se hagan sobre la imagen y la

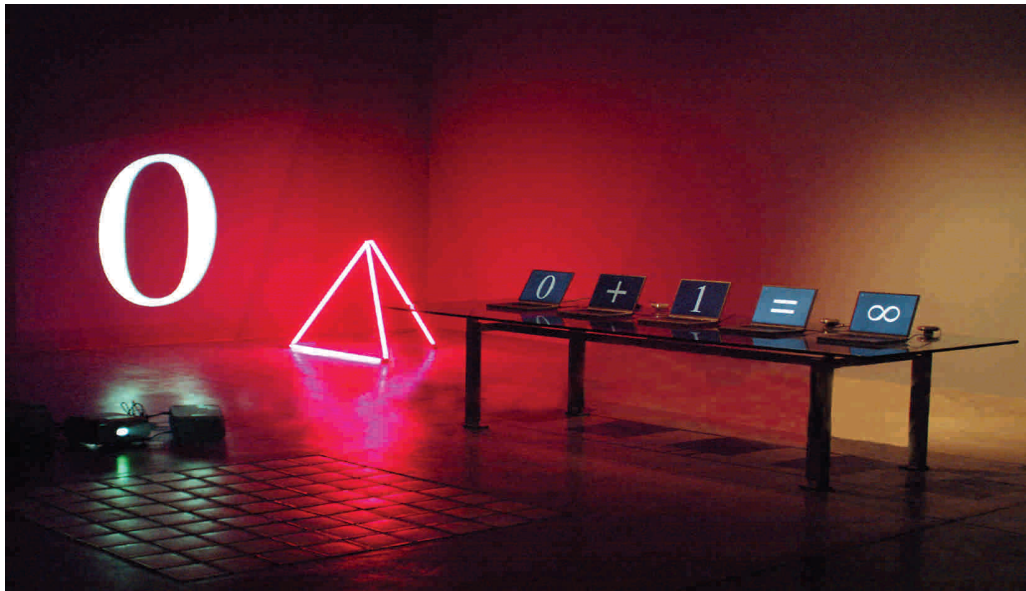


Project Instalación
7ª Bienal Habana - 2000

Luego de la instalación en la 7ª Bienal de La Habana y profundizando en la pirámide formada con los cubos de azúcar, el artista Mezza realizó en el año 2001 una instalación de medios múltiples en Galería Animal, de Santiago. Esta muestra la tituló: $0 + 1 = 8$ (In f i n i t o)

Los elementos puestos allí en consonancia fueron: Computadoras Power Mac G4 , 600 mhz Titanio , 5 proyectoras Multimedia Epson ,Video Digital, Fotografía digital, Sonido digital Bang Olufsen , Rayos X , Cristal liquido , Internet, Azúcar, Silicio , Hormigón, Titanio , Neón, Vidrio. El conjunto ocupó una superficie de 11,80 x 10,70 x 5,8 metros.

El título se encuadra en la idea matriz que el artista viene desplegando en sucesivas obras. Esa ecuación puede desconcertar, pero resulta legítima en el contexto: $0 + 1 = 8$ (Infinito). Unos y ceros, la simbología binaria de las producciones digitales, 8 que es al mismo tiempo el signo del octavo arte y el signo de 'infinito' (vale decir, una apertura sin fronteras, una continuidad sin límites).



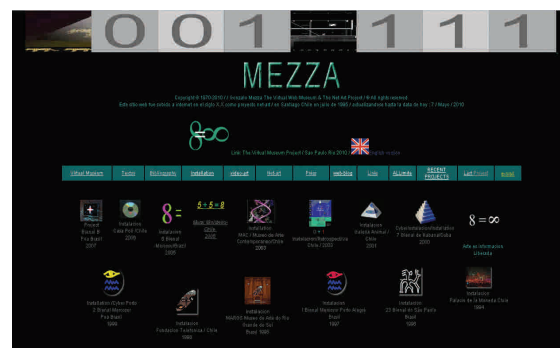
Instalación $0 + 1 = 8$ | Galería Animal, Santiago/Chile - 2001

La neutralidad del espacio de Internet donde circulan los mensajes sin importar la distancia física (neutralidad a menudo criticada por detractores del universo digital) debería ser caracterizada, en cambio, como un atractivo motor de comunicación entre la gente. Es precisamente lo que permite que personas situadas en diferentes puntos de la espacialidad física puedan interactuar. Más aún, se debe vincular la comunicación ‘artística’ en el universo digital con el fenómeno de las redes sociales de todo tipo, que crecen, se multiplican (y, por cierto, generan ganancias millonarias).

Al explorar el Museo Virtual de Gonzalo Mezza (), en cada situación creativa expuesta en galerías, museos formales, espacios conquistados para el arte como el Mercado Público de Porto Alegre, por ejemplo, se advierte por un lado, la indicación de posibilidad de interactividad destinada a los usuarios y, por otro lado, en Internet, la presencia de ‘galerías de intervenciones’ donde se exhiben las respuestas del público a sus ‘invitaciones a intervenir’.

La Sala Marco Bonta del MAC (Museo de Arte Contemporáneo Chile) fue el espacio de una de sus exhibiciones del año 2003. En esa oportunidad tituló su Proyecto: $0+1=ADN$. Era una variación de sus diferentes ecuaciones (=) la igualdad como concepto matriz. En esa circunstancia la ecuación fue para un proyecto que equiparaba el abecedario principal de construcción de lo digital (ceros y unos) con el abecedario de construcción de la vida (el ADN): adenina, guanina, citocina, timina. En el espacio respectivo, en la Red, reencontramos la galería de intervenciones.

3. Interactividad y autoría compartida



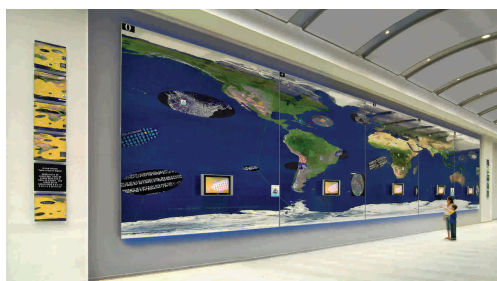
GM Web Museum



$0 + 1 = ADN$ Instalacion Mac - Chile - 2003



Cyber Instalación 0 +1 E-evolution - 2003



Agosto de 2003. Gonzalo Mezza realizó en el MAVI / Museo de Artes Visuales / Chile una retrospectiva digital multimedial que abarcaba lo producido entre 1973 y 2003. En la retrospectiva multimedial coincidían: Cyber-Instalación, Arte Interactivo, Net Art, Web Art, Cyber-pinturas, Plasma, Cyber-grabados, Internet Project, Instalaciones, DVD Multimedia, Pinturas digitales, Fotografías láser, Video-digital.

En aquella oportunidad⁵ escribí: “¿Por qué e-evolution? E- es el indicador de acciones electrónicas en soporte Internet, verdadero prefijo actual que aparece en diferentes expresiones tales como e-medicina, e-learning, e-art. ¿Qué quiere decir e-evolución en esta retrospectiva? Podría pensarse de manera simplista que se trata de un pasaje continuo desde la materia hacia la información electrónica, una desmaterialización. Pero Gonzalo Mezza no participa de la idea restrictiva, empero diseminada, de la desmaterialización como excluyente proceso y gradual progreso de las tecnologías digitales. Su predicamento de creador humanista lo lleva a insistir en una recuperación de los valores de la corporalidad y la materia.”

Ese es el motor de sus instalaciones, por un lado la liberación de las fronteras, por otro, consecuentemente, la integración o ‘congregación’ de medios y materias. Se trata de un valor que entraña retrospectivamente la presencia de lo material en sus proyectos como, por ejemplo, el hielo (en su obra la Venus en los hielos del Sur), el carbón (en su instalación de Fundación Telefónica)... Por eso juntamente con la intervención en sus imágenes, Mezza ha estado proponiendo una ‘intervención digital perceptible en el espacio físico’ por parte de los usuarios-participantes: “intervenga este espacio”, es la convocatoria en su obra para la II Bienal del Mercosur.

5. Fragmento de mi presentación de la obra de Gonzalo Mezza para la exhibición de referencia. 2003.

2005 es el año de inauguración de: $5 + 5 = 8$ Infinito. Con este nombre designó el mural de un Cyber e-Espacio digital instalado en la entrada al edificio del Ministerio de Educación de Chile (flanco oriente). La descripción de los componentes habla de una metodología de trabajo que abarca siempre la 'multimedia': CyberInstalación Mural, 5 cyberpinturas digitales de 5 continentes sobre placas de aluminio, alucobon, Internet interactiva, computadoras, servidor para soportar las interacciones de los usuarios, 5 monitores de cristal líquido, LCD, DVD, proyección de video digital, webcam para el registro circunstanciado de los acontecimientos in situ, instalación sonora, sonidos polifónicos digitales, luz de neón o LEDs. Sus dimensiones: 5,00 en altura x 25,00 metros de largo.

Gonzalo Mezza describe de este modo el Cyber-espacio:

"Es otro estado de la materia, m@r.co de un nuevo soporte para la e-nergía creadora del pensamiento contemporáneo. (...) Esta obra en lenguaje binario es un link interactivo con la e-ducación; cada píxel es un metro cuadrado de territorio, los 5 continentes, los 5 sentidos, las 5 ventanas al conocimiento. Oriente es el 0 (cero), Occidente es el 1 (uno). Pero ella, la Tierra, es una sola, como los hemisferios concertados de nuestro cerebro. Todos somos viajeros de una misma espacio nave, la Tierra, que navega entre las galaxias infinitas, desde los tiempos del Big Bang."

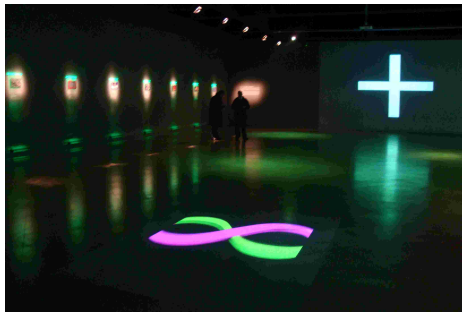


Mural Permanente Ministerio Educación, Chile - 2005

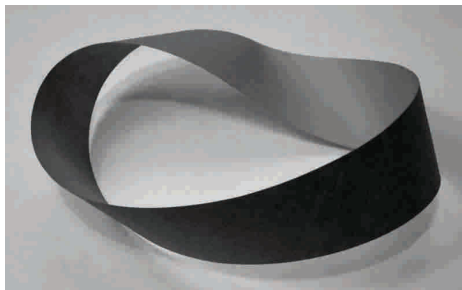
4. El sentido del 8, el octavo arte, el símbolo de infinito, y un nuevo proyecto de obra.



Video 8 = 8, MAC, Chile - 2005



The Virtual Museum Project, MNBA, Chile - 2012



Fita de Moebius

Desde hace una década Gonzalo Mezza viene caracterizando las producciones digitales artísticas con la denominación 'Octavo Arte'. La designación debería entenderse como un enlace directo y consecutivo con el arte que se viene gestando en la historia (al menos en Occidente), a medida que surgen renovaciones.

Notemos que su posición como creador artístico, una vez más, está fuertemente vinculada a la concepción en la actividad creadora. El proceso creativo de Mezza se comprende, a mi parecer, sólo en el doble camino de la generación de conceptos y de obras.

¿Un 8º (octavo) arte? El cine, designado como el 'Séptimo Arte' se inició socialmente el 28 de diciembre de 1895. En ese momento los hermanos Lumière exhibieron un filme para espectadores: la salida de los obreros de una fábrica en Lyon, entre otras producciones. Independientemente de la disputa cultural por el 'cetro' del octavo arte (un octavo arte que oscila, por otra parte, entre los video-juegos y los cómics, por ejemplo), la variedad y cantidad de obras generadas en los centros creativos del planeta aportan mérito suficiente a las producciones digitales para esta designación.

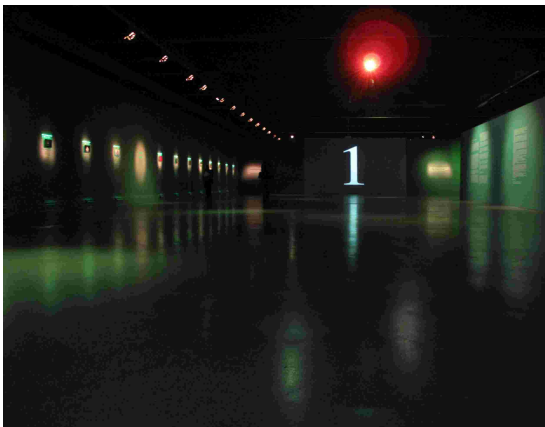
Visto tanto en lo gráfico como en lo conceptual, el número 'ocho' representa una identidad de diseño con el signo de 'infinito' (que lo acerca al significado de la cinta de Moebius). Además de indicar el número de 'bits' que componen un 'byte', ocho.

Es atractivo pensar en la antigüedad de este signo (el 'ocho' horizontal) en matemáticas. Lo usó en 1655, un matemático llamado John Wallis para representar el infinito. El valor expresivo del signo está radicado en que se puede seguir y seguir la línea de manera 'infinita' (como en la cinta de Moebius), una acción de movimiento que no encuentra un límite formal.

Las producciones digitales de intención artística interactivas (los Objetos Artísticos Digitales Interactivos O.A.D.I.)⁷, de presencia continua en la obra creativa de Gonzalo Mezza, insisto, se abren a la intervención de los usuarios. Esos objetos (la materia del octavo arte) participan así de la noción de 'infinito'. Teóricamente no hay un tope, un final, para la intervención activa de las personas en las obras. Porque la imaginación de un individuo se puede extender hasta donde le permita su propia potencia. Pero, además, los objetos son 'infinitos', porque pueden participar innúmeros usuarios. Lo que da lugar a la denominación 'obra abierta en tercer grado', ampliando las ideas de Umberto Eco...

Los avances del conocimiento humano motivan continuamente a este artista creador chileno residente en Brasil de espíritu universal y a la vez latinoamericano. Su nuevo proyecto de obra explora los misterios que buscan develar hoy los científicos. A partir del Colisionador de Hadrones de la Organización Europea para la Investigación Nuclear (CERN, sus siglas en francés), precisamente en relación con los orígenes del Universo, desde aquel germen siempre sorprendente: el Big Bang. Será interesante asistir a su elaboración artística respecto de lo que parece ser la frontera retrospectiva del Universo.

7. He propuesto esta sigla para nombrar a los Objetos Artísticos Digitales Interactivos. Ver especialmente: Schultz, M.: Filosofía y Producciones Digitales. Buenos Aires. Alfagrama. 2006. Schultz, M.: ¿Una nueva Ontología? Los derechos filosóficos de la Cibercultura. Santiago de Chile. Colección TEORÍA. Facultad de Artes. Universidad de Chile. 2009.

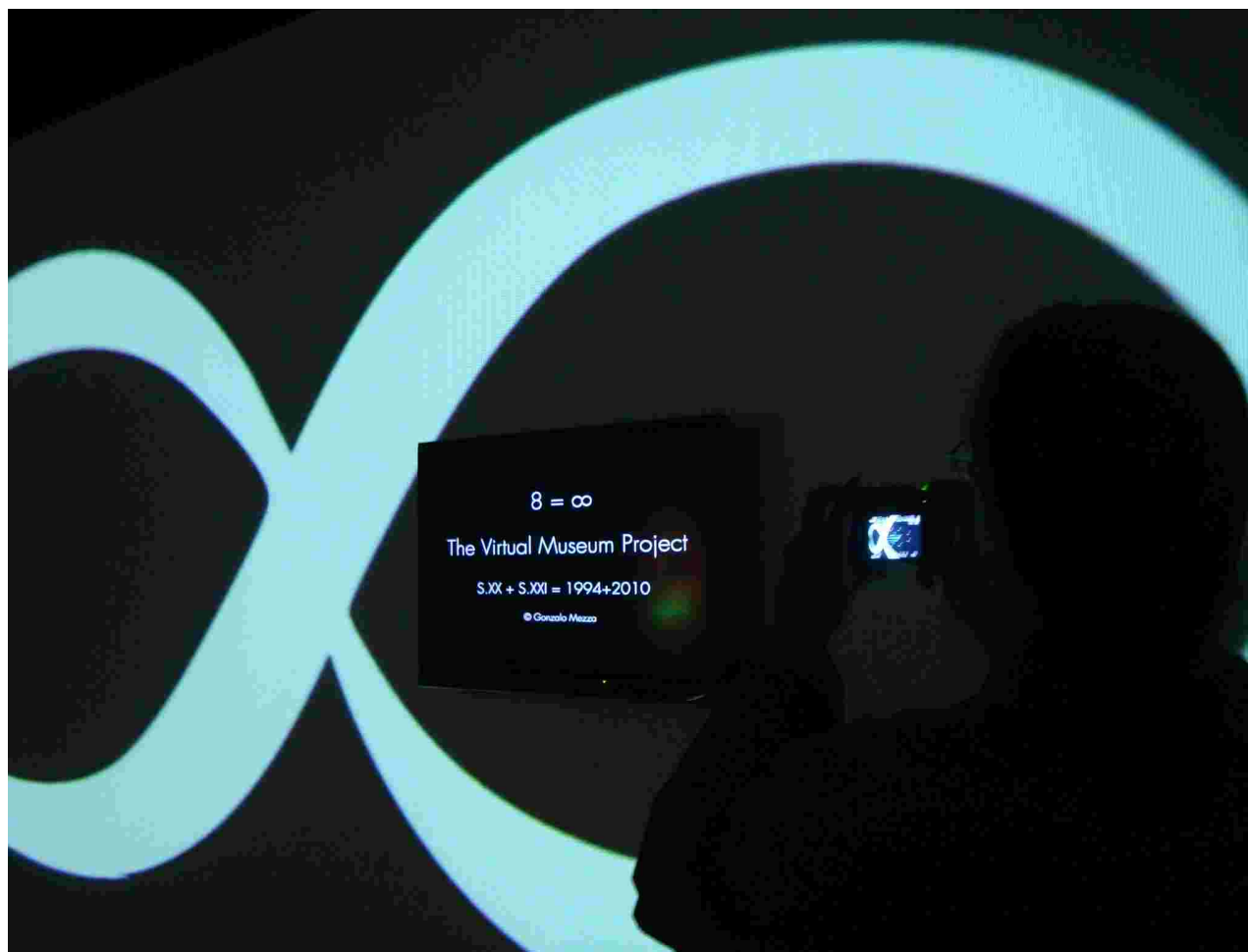


Margarita Schultz

Doctora en Filosofía - Estética (1995). Profesor de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile (Doctorado, Maestría y Licenciatura), los cursos de Estética, Filosofía y Arte Digital y la Epistemología de las Teorías Estéticas. Vicepresidente de la Evaluación Superior Académico de la misma Universidad (2009). Profesora Emérito de la Universidad de Chile (2010). Participó como ponente en congresos internacionales y como un premio del jurado en concursos de artes visuales en América Latina y Europa.

0 + 1

Por Gonzalo Mezza



8=8 | Infinito | THE VIRTUAL MUSEUM PROJECT | Galeria 2 | Caixa Cultural Rio de Janeiro | Brasil detalle - 2010

Mi trabajo en el espacio museológico, espacio público y Cyberespacio, desde mis primeras exploraciones conceptuales en los años 1970, representa la mutación y el tránsito que la humanidad está experimentando con la proximidad del nuevo milenio. Las artes visuales no están ajenas a este paso de lo material a lo virtual. El nuevo orden geopolítico y multicultural entre continentes, afectados en parte por la democratización de los gigantescos avances de los nuevos medios de comunicación, cada vez más complejos y mediáticos, alteran la naturaleza del pensamiento, de la percepción del tiempo y del espacio, de los aparatos reproductivos de las clásicas Bellas Artes. Así como en el Renacimiento, el artista puede recuperar su estatus intelectual, científico y técnico. Hoy en día, la vanguardia puede estar en todas partes, libre del poder hegemónico de los Estados. E- Países.

Desenmascarando así el ego de las ideologías elitistas de la estética occidental, el arte no debe ser pensado en contraposición a la nueva realidad cultural. El Cyberespacio es el marco de un nuevo soporte para la e-nergía creadora del pensamiento contemporáneo, la Internet con sus infinitas conexiones en redes potencia nuevos vínculos colectivos, pudiendo conectar a cada ser humano con sus semejantes, sin límites de fronteras, y/o centros de poder.

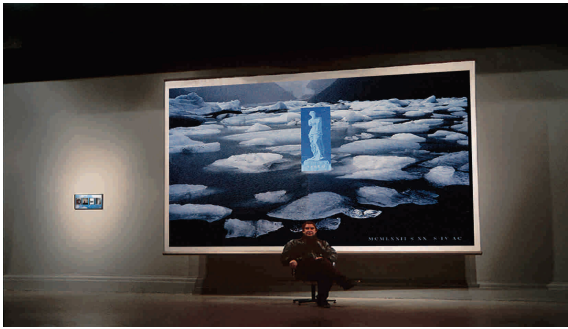
La tierra está dividida en dos mitades, Occidente es el 1 y Oriente es el 0, pero ella es una sola. Vivimos el Octavo Arte.

Verdaderos Océanos de neuronas digitales y de conocimiento.

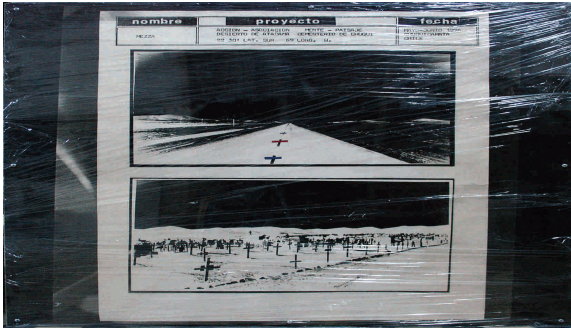
Abiertos al desafío del nuevo siglo, como metáforas de vida, solidaridad e interrelaciones. Difícilmente la humanidad sobreviviría sin estos cambios al nuevo milenio. La informática y la tecnología son poderosos instrumentos creados por el hombre contemporáneo, científico, sensible, para desmitificar teorías supuestamente universales de lo bello, mostrando que, en realidad, tales teorías no pasan de visiones de clase, sobre códigos socialmente compartidos de comunicación y de mercado.

El nuevo paradigma, la cybercultura de redes, es una mutación antropológica nunca antes vista. Cada neurona es un link, para crear un mundo más justo que navega entre las infinitas galaxias desde la época del Big Bang. Cada chip es un jaque al sistema antropofágico de las artes visuales contemporáneas.

Gonzalo Mezza



La Venus de Hielo | detalle instalación MNBA | Chile -1994



Proyecto Accion de Arte Desierto Atacama | Chile - 1976



Vídeo Cruz del Sur | Isla Negra | Chile -1980

Gonzalo Mezza
www.mezza.cl

Desde los inicios de la decada de 1970 realiza trabajos vinculados al Arte Conceptual e Instalaciones con medios electronicos, utilizando el video-arte, la fotografia posteriormente la informatica, la Internet, Tecnologías digitales y el cyberspacio net art.

Artista Chileno por sus exploraciones con tecnologías electrónicas, video arte y fotografias multimedios, computadoras, es considerado como un precursor del arte digital y Net -Art en Latinoamérica por sus Cyber Instalaciones Interactivas y uso temprano de Internet, ampliando el concepto de Instalacion y uso de la imagen mediatica .a los nuevos espacios y medios que ocupa el arte Contemporaneo hoy en dia.

REPENSANDO EL ARTE EN LA ERA DIGITAL

Por Arlindo Machado



Instalación Cybergravuras
Fundacion Telefonica | Santiago / Chile y
Museu de Arte do Rio Grande do Sul - MARGS | Porto Alegre/RS - Brasil -1998

“Dentro de los artistas latinoamericanos que participan del debate internacional sobre los rumbos que el arte viene tomando en los últimos años, como resultado de la asimilación cada vez mayor de los procesos científicos y tecnológicos, Gonzalo Mezza ha ocupado, sin duda, un lugar privilegiado. Utilizando desde el inicio de la década de los 70 recursos tecnológicos cada vez más sofisticados (film, video, neón, proyecciones láser, computador, redes computacionales, etc.) para la elaboración de sus trabajos creativos, Mezza acabó por construir una perspectiva muy particular del enfoque de la mediación técnica.

Ciertamente, la obra de este importante artista ha probado correr paralelamente con el curso tomado por las poéticas tecnológicas internacionales, pero al mismo tiempo se aparta de ellas en algunos aspectos significativos, una vez que se deja también contagiar por la intensa realidad de esta parte del mundo bastante peculiar que habitamos. Es muy difícil hablar de geografía cuando se refiere a obras desmaterializadas que transitan bajo la forma de energía y pueden estar disponibles simultáneamente en cualquier parte del planeta, vía Internet, obras que incluso no tienen forma definitiva, pudiendo ser modificadas por los canales de difusión o por todos aquellos que tienen acceso a ellos. De hecho, es casi imposible identificar la gran mayoría de los trabajos que hoy transitan por la Internet en términos de localización geográfica o identidad local, pues todo tiende a colectivizarse y a globalizarse inmediatamente después de ponerse a disposición en la red mundial. Hasta la lengua tiende a tornarse homogénea. Sin embargo, alguna cosa en la obra de Mezza resiste a toda posibilidad de uniformización.

La red Internet sería entonces concebida como un organismo "vivo", en el cual una especie de consciencia incontrolable, universal y la obra más reciente de Mezza, buscan hoy apuntar soluciones innovadoras para la reconsideración del arte en nuestras sociedades, fuertemente centradas en la tecnología.

La idea en la cual este proyecto parece basarse es que en un nuevo escenario de la evolución del ser humano, éste no destruye a los anteriores, pero sí se superpone a ellos, produciendo resultados no necesariamente predatorios, sino que de mayor complejidad. En lugar de simplemente sentenciar la muerte de la pintura, del museo, de la galería de arte, del lugar específico para la realización del arte, Mezza nos plantea cuestiones más inteligentes y también más afinadas con una nueva consciencia ecológica. ¿Cómo hacer para que el museo, físicamente instalado en un lugar (en una ciudad, en un país, en un continente), pueda dialogar con Internet? ¿Cómo interconectar los eventos inmateriales, no localizables y globalizados de Internet, con

la instalación y la presentación localizadas en un espacio determinado, hacia donde las personas deben físicamente concurrir? El proyecto actual de Mezza busca la realización de obras, eventos, instalaciones o campos de sucesos, simultáneamente en espacios físicos y electrónicos sin distinción de principio entre un área reservada para el arte (el "cubo blanco" de la galería de arte) y un ambiente supuestamente no artístico (Internet).

Jorge Luis Borges ya decía, en su tiempo, que el concepto de obra acabada es significativo solamente en el contexto de religión o con respecto al cansancio. Los eventos actuales que ocurren en el cyberspacio apenas proveen la evidencia estructural de aquello que está en la raíz de todo proceso creativo.

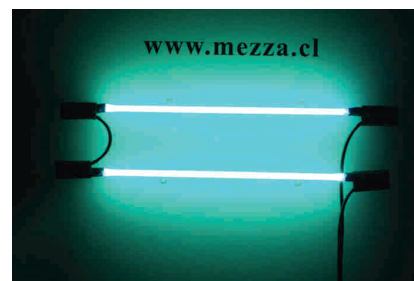
Si pudiésemos resumir todo en un párrafo, podríamos decir que el trabajo más reciente de Mezza permite comprender mejor el complejo proceso de interacción de todas las inteligencias y sensibilidades que hacen posible la experiencia estética contemporánea.

El artista hoy es una especie de conductor de una orquesta invisible formada por un número variable de agentes creativos. Eso implica, por supuesto, una desmitificación de ciertos valores convencionales o incluso arrogantes, inspirados en la idea de "obra" como producto acabado, concebido por un genio creativo individual, que ocuparía una posición superior en la jerarquía de las habilidades del hacer artístico.

Ahora, saber si la "obra" obtenida a través de ese proceso es creación del artista que la concibió o de los visitantes que interfirieron en ella, constituye una pregunta irresoluble y por eso mismo obsoleta.

El artista tal vez sea en este proceso una fuerza catalizadora, que hace que las cosas sucedan en una dirección no predecible (esto es, no programada, libre de finalidades industriales) y sobretodo en una perspectiva de ampliación, de incremento de la tasa de complejidad de la cultura."

Fragmento, catálogo exposición de Gonzalo Mezza
Museo MARGS de Porto Alegre/RS - Brasil. 1998



Detalle | Instalacion
8=8 ESpacio Liberado
5ª Bienal del Mercosur
Porto Alegre/RS - Brasil - 2005

Arlindo Machado

Crítico, curador y teórico del arte multimedial. Doctor en Comunicaciones, Profesor del departamento de Cine, Radio y TV de la Universidad de Sao Paulo y del Programa de Posgrado en Comunicación y Semiótica de la Universidad Pontificia de Sao Paulo. Su campo de investigación abarca el universo de las imágenes técnicas, es decir, de aquellas imágenes producidas a través de mediaciones tecnológicas diversas, tales como la fotografía, el cine, el video y los actuales medios digitales y telemáticos

GONZALO MEZZA DE LA INSCRIPCIÓN A LA INTERACTIVIDAD *

Por Justo Pastor Mellado
Curador



8=8 THE VIRTUAL MUSEUM PROJECT | Galeria 2 | Caixa Cultural Rio de Janeiro | Brasil detalle - 2010



8 = 8 The Virtual Museum Project
Cyber-Instalación, dimensiones variables, Internet, 2 Videos, DVD, proyección digital, sobre
cristal líquido, y pintura aluminio, sonido, animación 3D, 88 obras virtuales, 16 LEDs,
16 Cybergrabados, materialización sobre emulsión Endura, Cajas de Acrílico, 6 Textos
Galería 2 | Caixa Cultural Rio de Janeiro | Brasil - 2010

En mi condición de crítico e historiador independiente, sigo de cerca desde hace más de una década el trabajo de Gonzalo Mezza, (...) cuyas condiciones de producción inicial, en parte, no sólo han sido omitidas, sino que sus singularidades han tenido que esperar algunos años para ser reconocidas, a raíz del peso irrefutable de una documentación que recientemente ha sido puesta en valor.

Recuerdo cómo hace tres años, en un encuentro sobre historia del video arte en Chile, organizada en el Centro de Documentación de las Artes (Centro Cultural Palacio La Moneda) el artista Roberto Farriol expuso el avance de la investigación que realiza en la Escuela de Arte de la PUC. Todos los presentes pudieron salir de su asombro al momento de visionar las cintas en que aparecía la participación de Gonzalo Mezza en trabajos de intervención y de registro de acciones en la escena catalana de inicios de los años setenta, anticipando radicalmente lo que después se reconocería como el canon del arte chileno de vanguardia, en los años ochenta. De este modo, se reconocía tardíamente la presencia anticipativa de la obra de Gonzalo Mezza en nuestro medio, al tiempo que se demostraba la existencia de una manipulación expresa de las fuentes documentarias. Desde entonces, se puede entender que el trabajo de Gonzalo Mezza se anudaba mediante la práctica de una férrea autonomía e independencia respecto de tendencias y agrupaciones que decidían la fortuna crítica de ciertas obras. (...)

Proveniente de las ciencias sociales y la filosofía, mi trabajo crítico no tenía relaciones con el espacio artístico, sino hasta los años ochenta. Justamente, de regreso de mis estudios en Francia, la primera obra de ruptura con la que me encontré en el Museo Nacional de Bellas Artes, fue La cruz del sur (1980) video instalación. Yo no conocía a su autor. Lo ví, preocupado, absorto en su trabajo de montaje, cambiando las cintas de video: era Gonzalo Mezza y venía de ganar el premio de la VI Colocadora Nacional de Valores.

Las muestras de Gonzalo Mezza siempre son un espacio de transición entre dos temporalidades, dos espacios, dos corporeidades.

Como ya lo he sostenido, el soporte gráfico se justifica como una plataforma de compromiso, al mismo tiempo que desarrolla obras interactivas, como las que presentará en las bienales de Sao Paulo y Mercosur. De este modo, la validez de mi hipótesis sobre los momentos de transición corpórea de su trabajo resulta totalmente válida. Lo que define esta actitud es el deseo de articular, en los tiempos y espacios que corresponde, momentos de retención gráfica y museal con momentos de apertura e hibridación interactiva.

Justamente, ése es el sentido que tiene la ficción que monta Gonzalo Mezza, al sostener la fórmula de su programa: “Arte es información liberada, el cyberspacio internet es un nuevo estado de la materia numérica, pero la cultura digital acontece en ese tercer margen o dimensión infinita, que denomino Octavo arte”. El octavo arte juega en la gráfica de su enunciado y recupera las ensoñaciones ligadas a una cierta numerología que determina la igualdad de 1 Byte y 8 bits, para girar el signo y fijarlo en la evocación del infinito; es decir, de las intercambiabilidades interminables que están asociadas a la liberación absoluta de las redes, que entran a modificar inevitablemente el campo del arte.

*Fragmento del texto para catálogo 8=8 THE VIRTUAL MUSEUM PROJECT



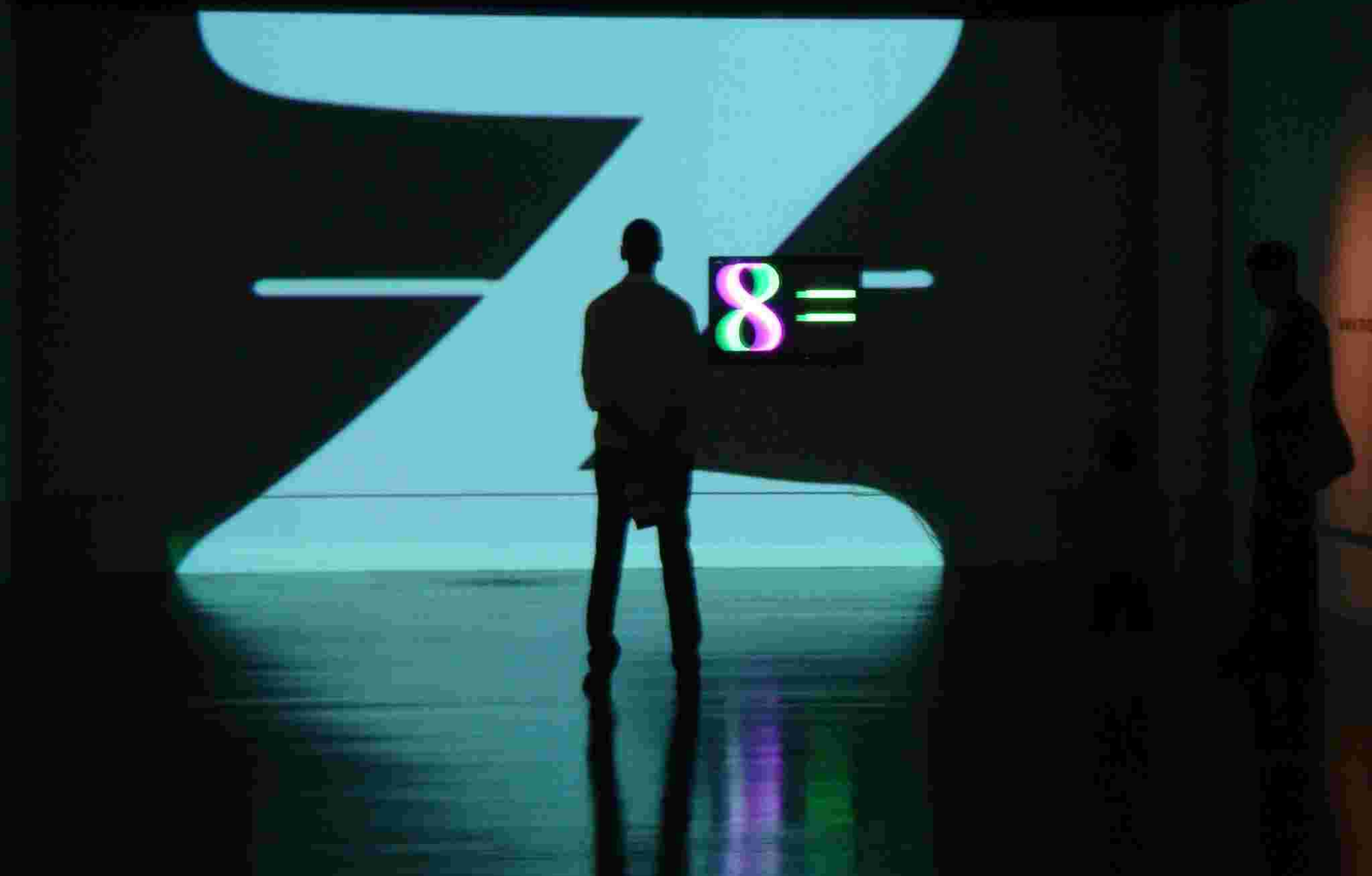
Galeria Vitrine da Paulista
Caixa Cultural São Paulo | Brasil - 2010

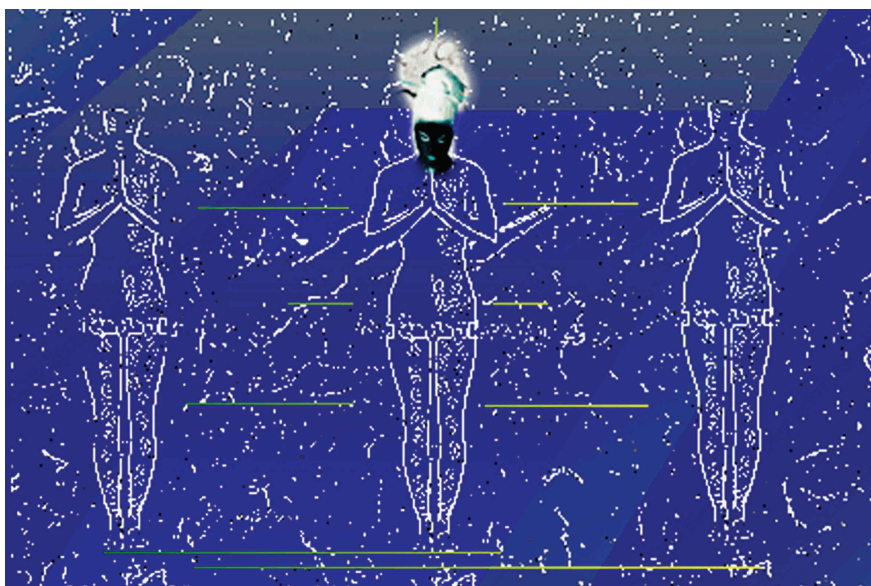
Justo Pastor Mellado (1949)

Critico de arte y curador independiente. Habiendo cursado inicialmente estudios universitarios avanzados de filosofía política, desde los años ochenta ha destinado su trabajo crítico al abordamiento de las relaciones de transferencia y filiación en el arte chileno y latinoamericano contemporáneo. Ha sido director de la Escuela de Arte de la Pontificia Universidad Católica de Chile y de la Escuela de Artes Visuales y Fotografía de la Universidad UNIACC. Ha publicado numerosos libros y monografías sobre artistas chilenos. Curador de envíos de arte chileno contemporáneo a las bienales de Sao Paulo, MERCOSUR (Porto Alegre), Venecia, Lima. Fue conceptualizador y editor general de la Primera Trienal de Chile en 2008 y 2009. Actual director del Parque Cultural de Valparaíso. (Chile).

OBRAS

8=8 THE VIRTUAL MUSEUM PROJECT





! Z 1

Anônimo | T@da la data
Buenos Aires - Argentina - 1996



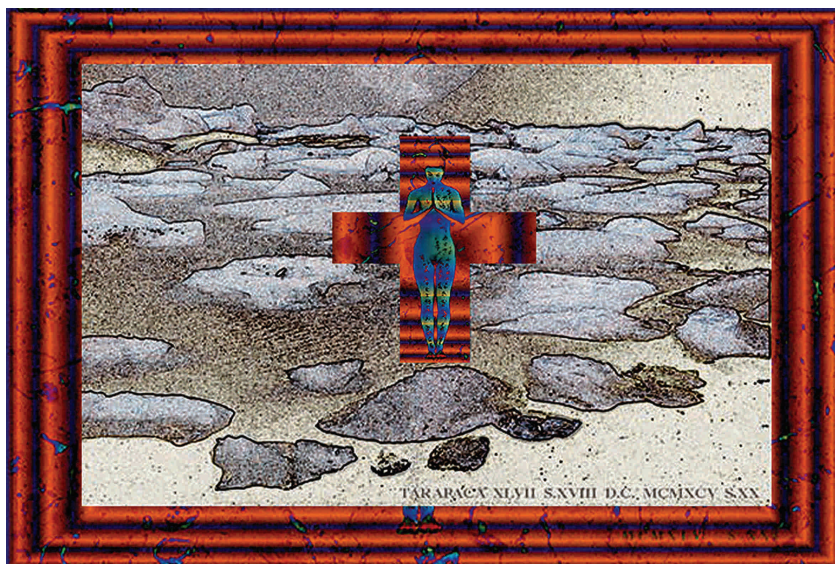
What are they looking

Anônimo | Museo MAVI
Santiago - Chile - 2003



M@rco.Frida Kahlo

Anônimo | XXIII Bienal de São Paulo
São Paulo, SP - Brasil - 1996



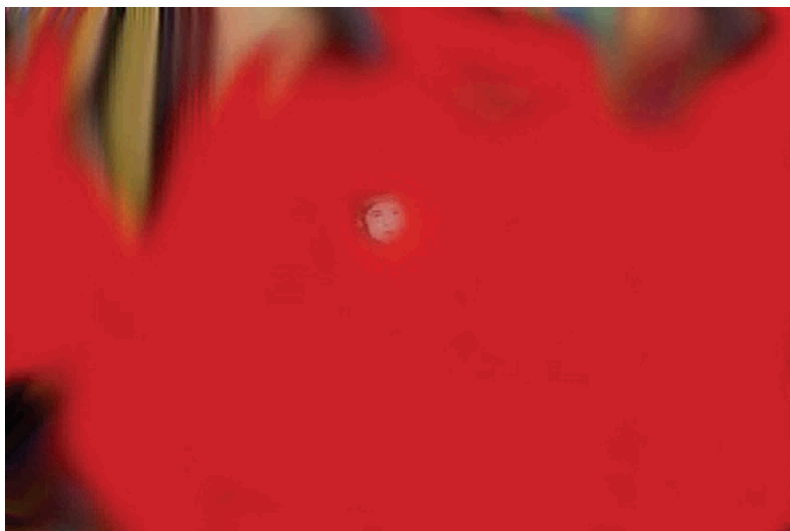
La Cruz De Mururoa

C.Naveas | Museu MAVI
Santiago - Chile - 2003



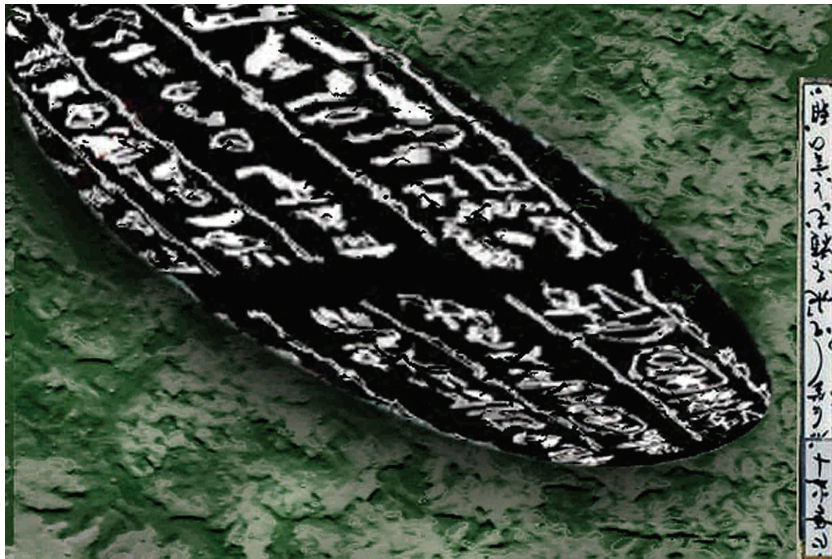
0 + 1 = 8 E-Evolution

Mezza | Instalação 2 DVD
 projeção sobre plasma | Museu MAVI,
 Santiago - Chile -2003



m@r.co.margarida 2054

Margarida | Museo MARGS
 Porto Alegre/RS - Brasil -1996



m@r.co.Lauer.2946

Lauer | Museu MARGS
Porto Alegre/RS - Brasil - 1998



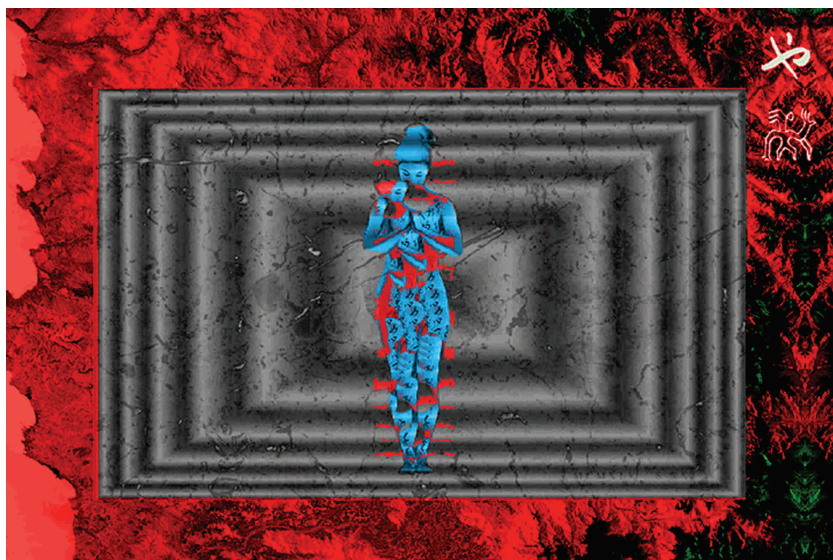
LENARA Variacion final 9

Lenara | Galeria Bolsa de Arte,
Porto Alegre/RS - Brasil - 1996



M@r.co.Mapuche

Anônimo | XXIII Bienal de São Paulo
São Paulo/SP - Brasil - 1996



Rojero.2087

Anônimo | Fundação Telefônica
Santiago - Chile - 1998



M@rco de Intervenção Virtual
Ocupe este Espaço

Mezza | 1ª Bienal do MERCOSUR,
Porto Alegre/RS - Brasil - 1997



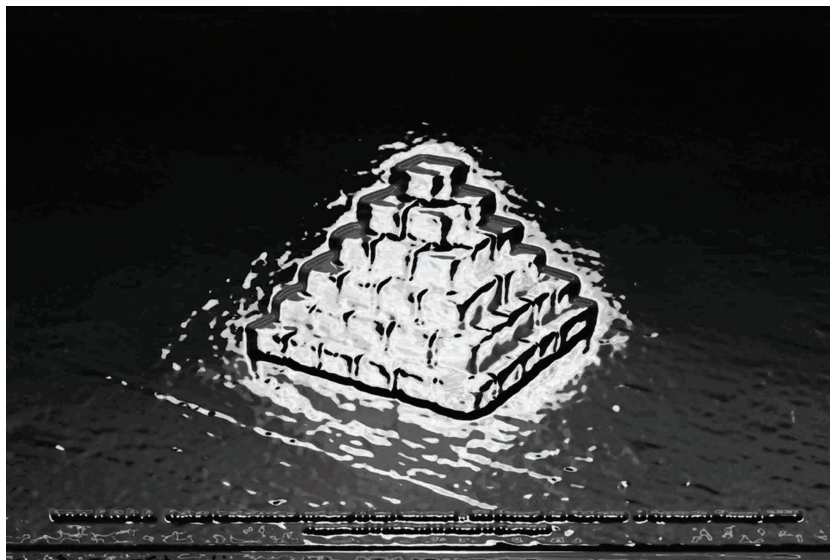
Roger = oreja, 0 + 1 = DNA

Roger | 5ª Bienal do MERCOSUR,
Porto Alegre/RS - Brasil - 2005



Venus hielo = Venus desierto

Anônimo | Museo MAVI
Santiago - Chile - 2003

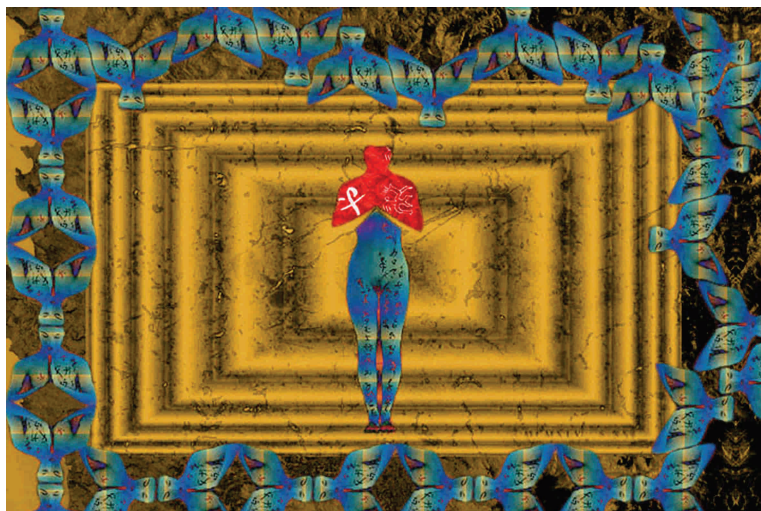


Piramide angelito

Anônimo | 2001 Galeria Animal
Santiago - Chile - 2001



00000001 Piramide del conocimiento
7ª Bienal de Havana | Cuba - 2000



Tua Motu

Anônimo | Museu MAVI
Santiago - Chile - 2003



$8 = \infty$ THE VIRTUAL MUSEUM PROJECT

$8 = \infty$ Infinito Cyber Instalación Multimedial

Sala Matta | Museo Nacional de Bellas Artes | Santiago | Chile
14 de junio al 9 de septiembre de 2012

Roberto Farriol Gispert
Director Museo Nacional de Bellas Artes

Galeria Vitrine da Paulista | Caixa Cultural São Paulo | Brasil
08 de maio a 13 de junho de 2010

Galeria 2 | Caixa Cultural Rio de Janeiro | Brasil
21 de junho a 01 de agosto de 2010

Produção
Digrapho Produções Culturais

Vera Pellin
Malu Rocha

Realização e Patrocínio
Caixa Cultura
Caixa Econômica Federal

