



apresenta



THE VIRTUAL MUSEUM PROJECT

GONZALO MEZZA



www.mezza.cl



apresenta



THE VIRTUAL MUSEUM PROJECT

GONZALO MEZZA

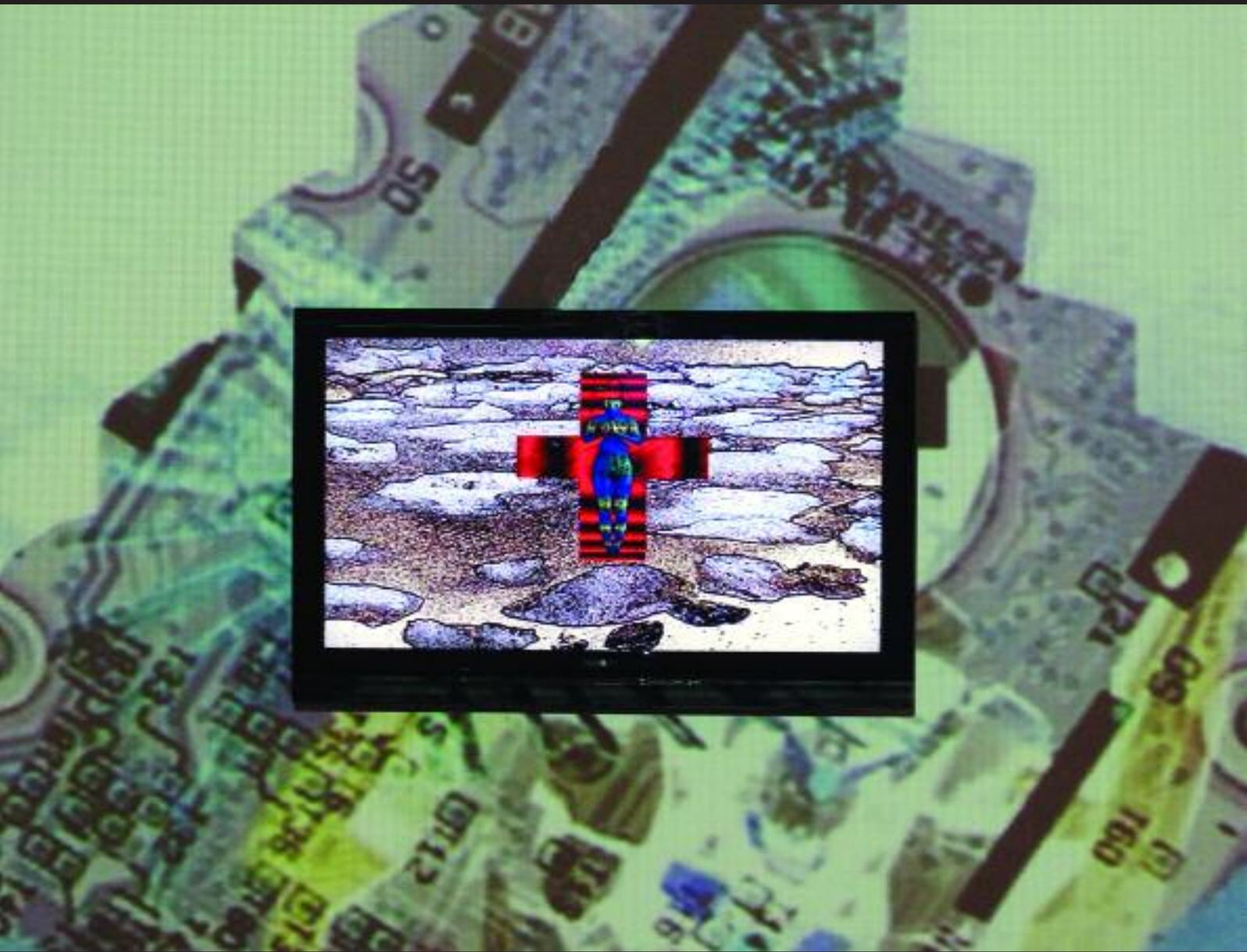
Caixa Cultural São Paulo – Galeria Vitrine da Paulista
7 de maio a 13 de junho de 2010

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





8-8 *THE VIRTUAL MUSEUM PROJECT*, instalação, vídeo, DVD, projeção sobre LCD, cristal líquido, som, LEDs, cybergravuras em caixas acrílicas. Detalhe, dimensões variadas



8-8 *The Virtual Museum Project*, instalação, vídeo, DVD, projeção sobre LCD, cristal líquido e som

GONZALO MEZZA: DA INSCRIÇÃO À INTERATIVIDADE

Justo Pastor Mellado

Na minha condição de crítico e historiador independente, acompanho, há mais de uma década, o trabalho de Gonzalo Mezza. Proveniente das ciências sociais e da filosofia, meu trabalho crítico não tinha relação com o espaço artístico até os anos oitenta. Justamente, ao retornar de meus estudos na França, a primeira obra de ruptura que encontrei no Museu Nacional de Belas Artes de Santiago do Chile, em plena ditadura militar, foi *La Cruz del Sur* (O Cruzeiro do Sul). Eu não conhecia o autor. Achei ele preocupado, absorto no seu trabalho de montagem, trocando fitas de vídeo: era Gonzalo Mezza e acabava de ganhar o prêmio da *VI Colocadora Nacional de Valores*.

Em nosso trabalho colaborativo, a exposição *8=8 The Virtual Museum Project* na Caixa Cultural surge como uma situação de estranheza, porque resume uma história de encontros e debates entre um artista e um crítico. Não é de mais dizer que não se trata de uma exposição retrospectiva, mas sim de um *ensaio retroversivo*; e por que não, *recursivo*. Assim, para cumprir com este propósito o projeto apresenta duas peças: uma videoprojeção e 16 gravuras digitais finamente montadas sobre acrílico e iluminadas por *leds*.

Na projeção, concentra-se o visionamento de oitenta reproduções digitais que sustentam intervenções anônimas de matrizes significativas na obra de Gonzalo Mezza. Essa é a parte documental que contém o registro das modificações produto da tolerância interativa. Entretanto, as reproduções em suporte gráfico acolhem imagens que provêm dessas mesmas modificações, trabalhadas como expansões digitais da gravura. Isso implica ativar a hipótese que supõe certo tipo de retração tecnológica a partir do aparelho de produção digital, ao mesmo tempo em que introduz um elemento excessivo que transforma as condições de reprodução material da imagem.

É a partir desse ponto que faço uma análise que pode parecer contraditória e até contrária ao que o próprio Gonzalo Mezza pensa em relação à história do seu trabalho. Esse é o motivo para falar em duas partes da mostra, uma documental e outra incidental. Pois bem: cada um desses termos atinge o outro; os documentos incidem na obra, mas ao mesmo tempo, as intervenções interativas em suas próprias matrizes documentam a percepção e circulação das obras. Sendo esse um dos pontos mais produtivos do nosso debate, a partir do qual é possível formular a seguinte pergunta: que significa afirmar a autoria nos meios digitais?

Gonzalo Mezza escapole-se e refugia-se na materialidade de suportes gráficos, que é acolhida no seio do espaço museológico. Esse é o momento em que coloco em dúvida suas decisões de política formal, para exigir-lhe uma consequência total com a virtualidade. Mas não! Ele insiste em uma solução de transação, que consiste em dominar momentos intermediários de negociação com o espectador, o qual percorre uma mostra de um modo radicalmente diferente ao de um leitor-consumidor diante de um terminal computacional. De fato, os terminais e os postos de trabalho digital assemelham-se cada vez mais a espaços domésticos; ao ponto que um terminal disputa sua presença objectual entre outros objetos eletrodomésticos, no interior de um lar em cujo seio ele parece encarnar a existência do não lar.

No momento em que preparamos essa exibição, para contra-argumentar minha exigência de radicalismo na rede, Gonzalo Mezza entrega-me o livro publicado em 2009 por Margarita Schultz, sob o título *¿Una Nueva Ontología? Los Derechos Filosóficos de la Cibercultura*. Esse foi um grande golpe de astúcia. Margarita Schutz participa deste catálogo, encarregando-se da análise das obras mais emblemáticas de Gonzalo Mezza. Seu livro, eu o devoro de imediato, ultrapassando o pedido escondido que Gonzalo Mezza deixa entrever. Esse é o tipo de questão mais reconfortante no trabalho colaborativo de uma mostra como esta. Até as contradições dos nossos olhares convertem-se em pontos de avanço e de troca. A astúcia de Gonzalo Mezza, na sua maneira de escapular-se da minha exigência, finalmente determina um critério de periodização de seu trabalho, para o qual o emprego de uma categoria introduzida por Margarita Schultz resulta-me de grande utilidade: *o vazio* empregado pelos estoicos.

Essa categoria é elaborada por Schultz a partir da leitura que faz dos textos de Anne Cauquelin, quando ela recorre à filosofia dos estoicos para pensar a organização do Ciber mundo em sua peculiaridade espacial. Isso supõe, certamente, pôr em contato dois momentos culturais extremamente distantes na história do pensamento, que, entretanto, resultam iluminadores na hora de entendê-los em um grau de abstração vinculante. Assim, Margarita Schultz pode afirmar que “ao pensar a natureza do ciberespaço e seus objetos, adverte-se que as qualidades próprias desse espaço (ainda quando caracterizado de maneira incompleta) selecionam adaptativamente as qualidades dos objetos que nele habitam, e ao contrário”. Mais adiante acrescenta: “Os objetos digitais e o ciberespaço se co-pertencem de maneira quantitativa em seu próprio domínio”.

Penso, então, que por esse lado vou encurralar Gonzalo Mezza e perguntar-lhe: porque, se teu trabalho reivindica o predomínio da virtualidade digital, sempre consegues dar um jeito para que tua presença de exibição dependa da presença de suportes gráficos? Essa é uma



8-8 *The Virtual Museum Project*, cybergravuras em caixas acrílicas e LEDs



8-8 THE VIRTUAL MUSEUM PROJECT instalação, vídeo, DVD, projeção sobre LCD, cristal líquido, som, LEDs, cybergravuras em caixas acrílicas. Detalhe, dimensões variadas

pergunta que somente pode ser formulada a partir de uma crítica que não põe em risco a amizade, porque a confiança está determinada pela natureza de nossas trocas, no curso das quais, Gonzalo Mezza responde-me com um argumento “reformista”, pensado para instalar uma *corporeidade objectual de compromisso*. Gonzalo Mezza coloca em execução sua pertinência comunicacional e tira partido da negociação com as instituições. Mas tudo isso resulta-me aceitável, apenas a partir do uso que a própria Margarita Schultz faz de um termo que, evidentemente, acudirá a favor de Gonzalo Mezza; qual seja, o termo “incorpóreo”. Mas nada é tão simples! O incorpóreo permite a Margarita Schultz abordar eficazmente o conceito de vazio. Se os corpos e o vazio necessitam-se como contraformas, então, a presença dos objetos gráficos de Gonzalo Mezza exige a contraforma da presença instável dos objetos digitais. Assim, há que pensar que uma exibição de Gonzalo Mezza é sempre um espaço de transação entre duas temporalidades, dois espaços, duas corporeidades. Nesse sentido, Gonzalo Mezza conduz a noção de incorpóreo a sua vontade, porque a fixa em um instante intermediário, para satisfazer requerimentos didáticos, fortemente dominados por necessidades museográficas que, por outro lado, tomam emprestadas suas formas dos dispositivos de reprodução “gigantográfica” (como na Bienal de São Paulo) ou fotográfica (como na Bienal do Mercosul, nesta mesma exposição).

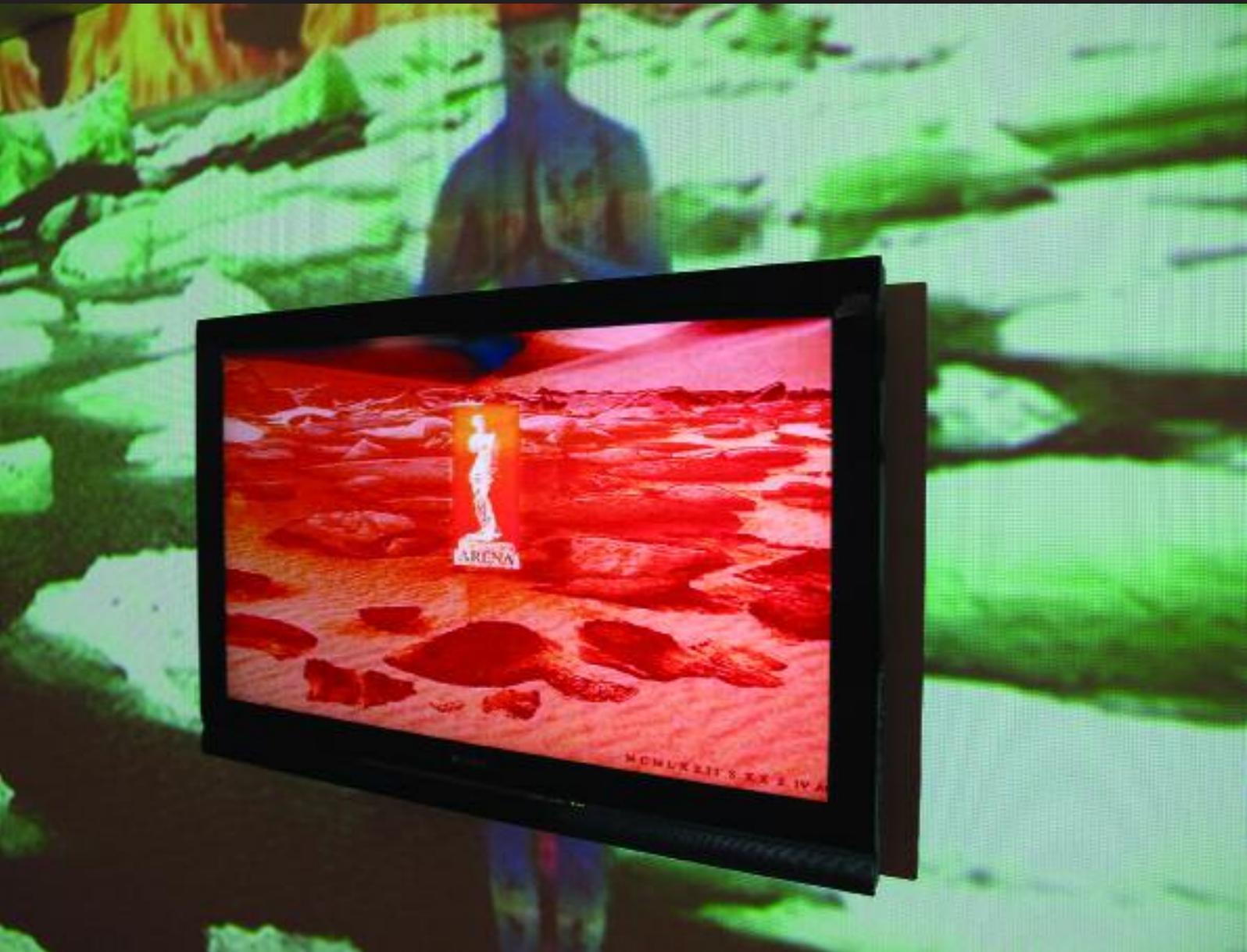
Até aqui, ao menos, podem-se distinguir dois momentos na produção de Gonzalo Mezza: o primeiro, entre 1971 e 1976, em que participa em ações coletivas de intervenção do território e da paisagem mediática; a segunda, entre 1976 e 1981, cujas ações são caracterizadas pela articulação entre a *videoinstalação* e a *videoperformance*. Depois dessa data, sobretudo por volta dos anos noventa, seu trabalho concentra-se na exploração da interatividade e *pintura digital*. Em certa forma, sua obra transcorre de maneira progressiva, da infração da paisagem para a singularidade receptiva das redes, passando pela representação autobiográfica da corporeidade, seguindo de perto o rápido desenvolvimento das tecnologias de registro e de transmissão.

Assim, a persistência programática da “colocação” da corporeidade em cruzamentos emblemáticos do território chileno desloca-se para a localização flexível de redes mobilizadoras de uma subjetividade autoral delegada e compartilhada. Como já afirmei, o suporte gráfico justifica-se como uma plataforma de comprometimento, ao mesmo tempo em que desenvolve obras interativas, como as que o autor apresentou na XXIII Bienal de São Paulo e nas I e V bienais do Mercosul. Desse modo, a validade de minha hipótese sobre os momentos de transição corpórea de seu trabalho resulta totalmente válida. O que define essa atitude é o desejo de articular, nos tempos e espaços correspondentes, momentos de retenção gráfica e museológica com momentos de abertura e hibridação interativa.

Falei de um conjunto de ícones que no trabalho de Gonzalo Mezza resulta recorrente. Um texto de Arlindo Machado, escrito para sua exposição no Margs de Porto Alegre, fez-me recuperar uma ideia similar à postulada no texto. Arlindo Machado menciona a pregnância de certos ícones, que por outro lado, Gonzalo Mezza recupera de seu uso midiático, em forma de reproduções de reproduções. Isso não é por acaso, dado que ao repetir esse gesto de recuperação de ícones pregnantes, serializa os usos comuns desses ícones na cultura de massas. Graças a eles, pode montar sua ficção de localização, que o conduz em 1980 a produzir *La Cruz del Sur*. Para realizar esse e outros projetos não duvidou em viajar para o Equador, levando ao pé da letra as intenções visuais vertidas a propósito da linha do Equador. Essa seria, desde então, uma maneira simples de mapear suas próprias intensidades e combinar variadas citações de imagens passando por imagens japonesas e mapuches, recorrendo à fixação de escrituras que não foram ainda decifradas. Tudo isso, com base em um ecossistema de pensamento fortemente ancorado nos meios e no uso de seus referentes icônicos mais habituais.

É assim que adquire sentido sua “obsessão” com a imagem matricial da Vênus, que já aparece em seus trabalhos dos anos setenta, repete-se nos anos oitenta e, depois, nos noventa, como uma *matriz acarretada*. Nesse recurso é preciso reconhecer um emprego paródico de uma referência greco-latina, em um momento político em que se busca anular as determinações republicanas do saber social. Somente quem experimenta a ameaça de apagar suas marcas sustenta uma política da persistência de imagens matriciais. Por isso, o trabalho de Gonzalo Mezza afirma-se inicialmente sobre uma fixação identitária nas técnicas da gravura; na medida em que se trata de uma tecnologia da inscrição. Desse modo, mais além da periodização de sua obra, posso afirmar que os dois grandes eixos de sua produção tem sido a *Inscrição* e a *Interatividade*.

Entretanto, em todo esse trajeto formal, Gonzalo Mezza mantém seu arquivo de imagens comuns para que possam ser oferecidas em uma espécie de menu de modificações simbólicas intermináveis. Assim, uma imagem matricial como a de Vênus aparece reproduzida em fotocópia, congelada no interior de uma barra de gelo, justamente, para experimentar seu des-gelo e ficar como resíduo de uma imagem derretida, que chegou ao final de um fluxo terminal. Somente afirma-se o gelo como fantasma que ameaça seu contrário: a *secura ardente* do dispositivo que fixa a imagem, deslocando as clássicas tecnologias da gravura, algumas das quais funcionavam por efeito dos ácidos. Mas sem dúvida permanecemos no terreno da metáfora, que é a partir de onde o próprio Gonzalo Mezza, por meio de outra astúcia, deseja deportar-nos.



8-8 *The Virtual Museum Project*, instalação, vídeo, DVD, projeção sobre LCD, cristal líquido e som

Já minha própria suspeita é que possamos viver em um cibernundo cujo acesso seguimos empregando uma terminologia que provém de uma espécie de “inconsciente impressivo”. Nesse sentido, concordo com Paulo Sergio Duarte quando estabelece relações de dependência progressiva na história dos meios de reprodutibilidade técnica para assinalar que a cultura digital exige uma revolução copernicana consequente, habilitada por paradigmas que redefinem as relações do homem com as máquinas de produção de virtualidade. Justamente, esse é o sentido que tem a ficção que monta Gonzalo Mezza, ao sustentar a fórmula de seu projeto: “Arte é informação liberada, o ciberespaço internet é um novo estado da matéria numérica, mas a cultura digital acontece nessa terceira margem ou dimensão infinita, que denomino Oitava Arte”. A 8ª arte joga na gráfica de seu enunciado e recupera as fantasias ligadas a certa numerologia que determina a igualdade de 1 *byte* e 8 *bits*, para girar o signo e fixá-lo na evocação do infinito; ou seja, dos intercâmbios intermináveis que estão associadas à liberação absoluta das redes, que começam a modificar inevitavelmente o campo da arte.

Entretanto, aqui é forjado algo mais do que uma suspeita terminológica; mais exatamente, o que se postula no trabalho de Gonzalo Mezza é uma nova relação com os alicerces da produção de conhecimento; mais ainda, com a possibilidade de uma produção digital que, a partir do mundo das comunicações, objeta as linhas de legitimidade das produções artísticas. O que se propõe, portanto, é um assunto de potestade jurisdicional, entre produções incorpóreas cuja única existência verifica-se estando em rede, moduladas por uma ficção que redimensiona as coordenadas da presença corporal.

Justo Pastor Mellado



Video, 8=8 The Virtual Museum Project

Crítico de arte e curador independente. cursou, inicialmente, estudos universitários avançados de filosofia política a partir dos anos oitenta e destinou seu trabalho crítico à abordagem das relações de transferência e filiação na arte contemporânea chilena e da América Latina. Foi diretor da Escola de Arte da Pontifícia Universidade Católica de Chile e da Escola de Artes Visuais e Fotografia da Universidade UNIACC. Escreveu numerosas monografias sobre artistas chilenos. Publicou La Novela Chilena del Grabado (1998), Textos Estratégicos (2001) e Textos de Batalla (2009). Foi curador de numerosas produções de arte chilena contemporânea para as bienais de São Paulo, Mercosul (Porto Alegre), Veneza, Lima. Foi idealizador e editor geral da Primeira Trienal de Chile em 2008 e 2009. Desde fevereiro de 2010 trabalha como assessor do Ministro de Cultura (Chile).



8=8 *The Virtual Museum Project*, cybergravuras em caixas acrílicas e LEDs, detalhe, dimensões variadas

CRONOLOGIA DA OBRA

GONZALO MEZZA - Brasil 2010

por Margarita Schultz



A obra de Gonzalo Mezza (1949 - Santiago do Chile), residente no Brasil e no Chile, é a manifestação diversa e contínua de uma forte base conceitual sustentada pelo artista. Em um estudo anterior,¹ caracterizei-a com uma expressão que ainda mantém sua vigência: refiro-me ao conceito de “humanismo tecnológico”.

Acrescento, agora, mais uma ideia a essa denominação. Quero chamar a sua apaixonada *utopia* de “humanismo tecnológico planetário”. Assim, fica constituída uma tríade de componentes. É a permanente vontade ecumênica de Gonzalo Mezza o que me leva a caracterizar sua empresa criativa como *utopia*.

Que representa essa noção de “humanismo tecnológico planetário”?

Quando se fala em “tecnologia” alude-se, habitualmente, a *máquinas, códigos, automatismos*, enquanto “humanismo” remete a *pessoa e seus valores, uma ética que privilegia o humano*, representado por sentimentos, ideias, conceitos. À primeira vista parece a união impossível de dois mundos contrapostos; entretanto, integram-se com fluidez na obra de Mezza na medida em que ele emprega a tecnologia para construir um humanismo *ad hoc*, com projeção planetária.

O termo *Planetário*, atualmente, não requer maiores esclarecimentos: assistimos a uma ampla intercomunicação entre indivíduos do planeta pelo uso da Rede (recente no decurso histórico). A partir dos mais remotos lugares, a Rede permite a conexão de pessoas que hoje interagem com naturalidade. Por exemplo: crianças de escolinhas rurais do sul chileno comunicam-se com as do norte (Proyecto Enlaces); pessoas da cidade de Kathmandu interagem com pessoas de qualquer outro ponto do planeta sem importar a distância, em um Nepal aberto ao mundo.

Precisamente por isso a poética contida na obra de Gonzalo Mezza apresenta-se aos usuários com um sentido principal: a liberação das mensagens.

Algumas palavras de acesso



Instalação, *8 = 8 e Spacio Liberado*
5º Bienal Mercosul, Brasil, 2005

O conceito de liberação da informação: imagens para participar

A proposta de “liberação da informação” e a procura de participação por parte dos usuários têm um perfil preciso: polemizar a respeito do **poder** e do **controle da informação**. Tais ideias subjazem em sua produção do início dos anos de 1970 - período fundamental no desenvolvimento artístico de Gonzalo Mezza. Sua formação aconteceu em Barcelona, Espanha, onde se formou na Escola de Desenho EINA, pro-Bauhaus.

1970 e 1974

Residiu e trabalhou conjuntamente com Antoni Muntadas no desenvolvimento da *arte conceitual* e na concretização da *videoarte*, já utilizando o meio eletrônico. O tempo do nascimento da videoarte, como manifestação artística, foi o ponto de partida de uma revolução artística por seu enfoque a respeito da “realidade”: uma ferramenta para expor conceitos e depoimentos, antes que representações.

No ano de 1974, em que Gonzalo Mezza se encontrava trabalhando para o IMAV, Instituto de Medios Audiovisuales, foi realizada a sua instalação *Homenaje a Picasso* no Museu Picasso de Barcelona, a pedido do próprio museu. A transcendência dessa mostra, configurada por multimídia com fotografias e projeções, ficou centrada na discussão a respeito do **uso de multimídia** em espaços de museus. Para entender a repercussão dessa exibição é necessário apelar ao contexto histórico. Eram os primeiros passos de uma nova tradição que abria horizontes para novas formas da criação artística.



Video Instalação, *Marilyn Monroe Versus Andy Warhol*, coleção MAC, Museu de Arte Contemporânea, Chile, 1977-1979

A trajetória do artista Mezza focaliza-se em um horizonte sempre aberto, já a partir da plataforma das inovações que produziu. Grande parte de suas criações pode ser avaliada como *arte inatural*. *Inatural* não por se tratar de uma arte que enxerga o passado, mas sim o contrário, por situar-se continuamente no futuro, na vanguarda.



Video Instalação, *Deshielo Venus 1.2.3*, coleção Museu Nacional de Belas Artes, Chile, 1972



Instalação, *Deshielo Venus 1.2.3*, coleção Museu Nacional de Belas Artes, Chile, 1972-1980

1972 - 1979

Paralelamente a seus trabalhos na Europa, Gonzalo Mezza produziu no Chile o projeto *Deshielo Venus 123*, instalação de vídeo no Museu Nacional de Belas Artes. Exibida posteriormente na galeria do Instituto Cultural de Las Condes. Nessa ocasião, o artista enfatizou o uso **multimedial** ao agrupar matérias diversas, diversas fontes: gelo, vídeo, documentos testemunhais, fotocópias, fotografias, pigmentos vinculados às cores da bandeira nacional chilena (branco, vermelho, azul), águas da cordilheira provenientes do rio Mapocho, emblemático rio que atravessa a cidade capital Santiago do Chile.



Video Instalação, *Cruz del Sur*, coleção Museu Nacional de Belas Artes, Chile, 1980



Ação de Arte Deserto de Atacama, coleção Museu Nacional de Belas Artes, Chile, 1976

1976

Instalação *Desierto de Atacama*, uma ação de arte no deserto de Atacama (Norte do Chile) em que se proclamava a ideia de “não mais cruzes”, expressão de conotação histórica. A instalação consistia na relação entre as cruzes sobre a estrada e seu próprio corpo. Foi exibida na Galeria Sur. A obra foi adquirida pelo Museu Nacional de Belas Artes, Santiago do Chile.



Instalação, *No + Cruces Chile-Berlin*, Museu Staatlichen Kunsthalle, Alemanha, 1989

Reformulada posteriormente em 1989 - *No + cruces Chile-Berlín*, na Staatlichem Kunsthalle, Berlim, Alemanha. O conjunto, na ocasião, foi configurado com: chapas de acrílico, neon, gelo, fotografias polaroide, fotocópias xerox cor, azulejos pretos com dimensões de 17 x 3,50m.



Detalhe, Vídeo Instalação, *Cruz del Sur*, 1980

1980

A instalação *Cruz del Sur*. Concretizada na Isla Negra, a obra marcou um problema cultural: o da *inscrição de uma obra multimídia* na sua época; foi enviada ao concurso da *Colocadora Nacional de Valores*. Um exemplo mais de arte inatual apresentado no presente a partir de um olhar futuro. Por que um problema de *inscrição*? A qualidade multimídia da obra, que implicava o registro e exibição de uma ação de arte na Isla Negra (litoral chileno) desconcertava sua classificação no concurso. Gerou uma circunstância precursora, porque era ao mesmo tempo uma instalação (5,80 x 4,50m), continha fotografias (P/B), pigmentos, areia de mar, caixas de acrílico, pernos de aço, sons gravados, um monitor de TV, um reproduzidor de VHS. Foi Primeiro Prêmio Gráfica e Instalação, no 6º Concurso da Colocadora Nacional de Valores (MNBA Museo Nacional de Belas Artes, Santiago do Chile).

1981-1982

Seguindo o percurso e atendendo as realizações atuais de Gonzalo Mezza, comprometidas com o universo digital, é de rigor perguntar-se: qual foi sua primeira obra criada em suporte digital?

Tratou-se de: *Instalación N.S.E.O = Instalación de Información Liberada*. A sigla nasce de um *leit motiv* no acervo criativo do artista Mezza: Norte, Sul, Leste, Oeste, os quatro pontos cardiais, os quatro horizontes que uma pessoa tem em qualquer ponto do planeta, quando se posiciona no planetário e pensa além dos próprios limites.

A sede da instalação foram os escritórios da IBM, estação de trabalho, Chile. O conjunto estava formado por um computador IBM, iluminação de neon, som, dimensões de 3,00 x 3,50 x 3,30m.

Foi uma iniciativa para transformar a arte contemporânea em algo diferente à tradicional exibição de obras. *N.S.E.O* tinha sido pensada como uma obra Net. Dos escritórios da IBM emitia-se informação a partir de um computador: uma verdadeira antecipação das futuras comunicações pela WWW.



Instalação, *N.S.E. O = Instalação Digital IBM*, Chile, 1981



Instalação, *Las Mil y una Noche de la Maja Desnuda y de Goya_Dada*, America Society Gallery, Nova York, USA, 1988

Impõe-se um lembrete, pois se fala aqui de uma obra inovadora de 1981-1982. Em agosto de 1991, o público pôde acessar o início do funcionamento da WWW (*World Wide Web*, que se entende como grande rede mundial de comunicação) através dos grupos de notícias. No ano 1993, transformou-se o código fonte da WWW em *software* livre.

1988

Instalação *Las Mil y una Noches de la Maja Desnuda y de Goya_Dadá*. Sua visita à cultura artística europeia tem a ver diretamente com a sua formação artística. Em uma ocasião apontou: “Levo a arte européia na mochila, não posso renegar dela”. Aquele foi um trabalho em fotografia polaroide sobre a obra de Goya, neon, arquitetura, madeira, acrílico, luz, textos. 6,00 x 2,50 x 0,30m. Foi exibida como parte de uma mostra denominada: *Contemporary Art From Chile* (Americas Society Gallery New York. USA).

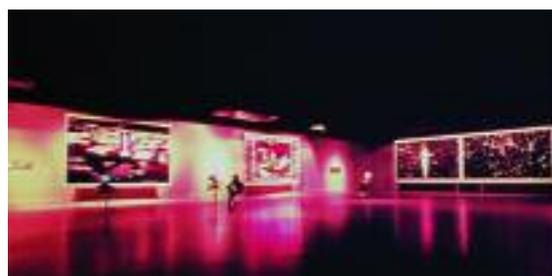
1994

Proyección Laser Palacio de La Moneda, representou a próxima instalação multimídia, na frente do Palacio de la Moneda (Santiago do Chile). Deve ser entendida como uma “*intervenção virtual*” sobre a base de projeções de raios laser², porque as imagens projetadas (por exemplo, o perímetro do território chileno) tinham uma presença efêmera na circunstância noturna. Elementos constitutivos: projeção de raio laser, computador, e luz sobre a fachada do prédio histórico Palacio de La Moneda (140 x 60 x 12m). Foram realizados registros documentais nos dias 11 e 12 de março de 1994.

Nesse mesmo ano de 1994, na Sala Matta, do Museu Nacional de Belas Artes de Santiago do Chile³, exhibe Gonzalo Mezza suas Pinturas Digitais. Novo conceito de “pintura” sem pincéis nem óleos, que o artista Mezza intitulou: *Instalación al Borde del Siglo XXI & Transferencias Postmodernas*



Laser Instalação, Palacio de La Moneda, Chile, 1994



Instalação, *Al Borde del Siglo XXI*, Sala Matta Museo Nacional de Belas Artes, Santiago, Chile, 1994

Instalação Ásia + América = Europa + África. O princípio do ecumênico ganhava presença novamente, visto que nessa ocasião os quatro continentes estiveram presentes a partir de alguns símbolos tais como: a Jovem de Hiroshima, a Vênus Mapuche, um autorretrato de Vincent Van Gogh, uma jovem africana. Elementos: pintura digital sobre tela metro-mídia, 4 computadores IBM, video, som. Suas dimensões: 5 x 40 x 22m.

1996

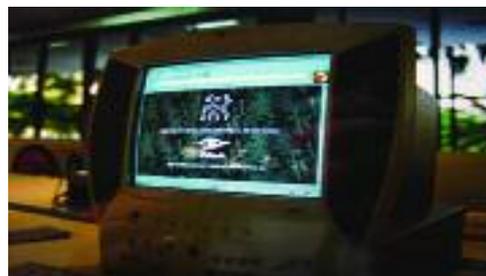
Três anos depois da liberação do código da WWW, participou na XXIII Bienal de São Paulo com uma mega instalação de 162 metros quadrados (4,80 x 10,80 x 7,50m). Tratava-se de **Instalação M@r.co.sur**.

Contava com um acesso à Internet (WWW), de tipo virtual interativo, que permitia a conexão *on-line* entre Santiago do Chile e São Paulo, mostrava cyberpintura digital e dispunha de dois computadores Macintosh. Também constituía um *hipertexto* pelo modo como se relacionavam as imagens “satelitais” com obras e imagens de diferentes culturas colocadas em consonância.

Nessa obra afirmava-se, mais uma vez, sua proposta de **intercomunicação entre continentes**. A tela sintética (impressa por ambos os lados) tinha seu “lado Atlântico” e seu “lado Pacífico”. E, sobre um fundo da superfície terrestre respectiva, captada via satélite, cada lado continha elementos simbólicos correspondentes a diversas culturas vinculadas a ambos os oceanos, em uma elaboração de *collage digital*.

Por meio da WWW, o público podia intervir nas imagens, recriá-las, e devolvê-las por essa mesma via: Internet. Essas imagens podiam ser recolhidas (abertas como se diz habitualmente hoje) por públicos *in situ*, mas também a partir de qualquer ponto do planeta onde houvesse uma instalação tecnológica apropriada. Disso já fazem quatorze anos!

Mas seus conceitos acerca da natureza do “artístico” em relação aos espaços públicos tinham iniciado nos anos de 1970, como



Instalação, detalhe, M@R.CO.SUR, XXIII Bienal de São Paulo, Brasil, 1996



Instalação, M@R.CO.SUR, XXIII Bienal de São Paulo, Brasil, 1996

comentei anteriormente. Nessa época, trazia uma proposta com uma nova modalidade que hoje (2010) tem expressão multitudinária em incalculáveis concreções da atividade artística. Desde então (os anos de 1970), era trabalhado o trânsito do material ao virtual (um termo que uso com itálico como advertência⁴). Em todo caso, é legítimo destacar que na metodologia principal de trabalho de Gonzalo Mezza existe sempre um suporte material que sustenta ou torna possível a presença de imagens de natureza digital. Por outra parte, em suas instalações, os objetos integram o mundo das imagens digitais e seu suporte próprio.

1997

Ano de sua *Instalación Virtual M@R.CO.SUR* na I Bienal do Mercosul, em Porto Alegre, Brasil. Nessa ocasião, ocupou dois espaços emblemáticos da cidade: a Usina do Gasômetro e o Mercado Público. A Usina do Gasômetro, que proporcionava energia à cidade de Porto Alegre, é hoje um centro cultural, um espaço público aberto. O Mercado Público é um prédio que está ligado, também, ao serviço público dos habitantes de Porto Alegre, ativo na sua função.

Um fio histórico e funcional une ambas as construções. Mas, além disso, durante a vigência do instalação *M@R.CO.SUR2* outro laço, igualmente “invisível” porém significativo, unia ambos os prédios. Estava formado por duas câmaras que transmitiam dados: os acontecimentos *in situ* vinculados com os visitantes da mostra; de um ponto a outro e vice-versa.



Instalação, *m@r.co.sur.2*, Mercado Público e Usina do Gasômetro, Porto Alegre, RS, Brasil, 1ª Bienal do Mercosul, 1977

1998

Na *Instalação Virtual M@R.CO.SUR* da sala CTC da Fundação Telefônica-Chile, o público tinha a oportunidade de participar, mais uma vez, nas propostas de Mezza, por meio do procedimento de *baixar* a seu computador uma obra do artista. A seleção podia ser feita navegando na página *web* do Museu Virtual, com a finalidade de interagir e enviar sua imagem manipulada, sem fronteiras, a um máximo de 720 x 480 *pixels* em formato jpg, a 72 dpi, via e-mail a info@mezza.cl. Essa metodologia coincide com o sistema conceitual rememorado aqui: autoria compartilhada, interatividade, “desfetichização” do objeto de arte, comunicação por meio da WWW, quer dizer, “sem fronteiras”.

1999

Na II Bienal do Mercosul, na Usina do Gasômetro de Porto Alegre, foram projetadas as imagens dos participantes no pavilhão de Arte e Tecnologia. O visitante encontrava esta sugestão: “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 *pixels* via Internet) para o e-mail info@mezza.cl”. Também nessa ocasião o visitante encontrava-se com uma galeria de intervenções de outros usuários do planeta: “Na Galeria www.m@r.co.sur você pode conhecer algumas obras já enviadas”.



Instalação, *Ciberporto*, 2ª Bienal Mercosul, Porto Alegre, RS, Brasil, 1999

2000

O projeto *WWW.C.U.B.A.C.U.B.O.S.I.N.F.R.O.N.T.E.R.A.S.*, foi apresentado como uma *Ciber-instalação Via celular ou Internet* na VII Bienal de La Habana, Cuba. AMÉRICA + ÁFRICA = EUROPA + ASIA + OCEANIA.

A proposta era gerar projeções de imagens sobre uma pirâmide construída com 400 cubos de açúcar (principal indústria cubana). As imagens eram o produto de envios, por parte de diferentes pessoas situadas fisicamente em diversos pontos do planeta, utilizando a Internet ou telefones celulares.

O sistema de equivalências (simbolizadas com o signo: =), que



Instalação, 7ª Bienal de Havana, Cuba, 2000

designa muitos de seus trabalhos, coincide, na perspectiva de Gonzalo Mezza, com seu ideal de equiparações, tais como continentes sem fronteiras, países em inter-relação fluida, pessoas em intercomunicação, imagens disponíveis para a participação, coletividades cocriadoras, e *software* livre.

Nesses conteúdos, insere-se sua teoria do que chamo de *comunhão* da autoria artística. Uma autoria que supera as fronteiras do autor individual tradicional e dissemina-se nas intenções criadoras das pessoas. Por isso a “comunicação” transcende para a noção de “comunhão”. O estímulo a participar gera e alimenta uma atitude mais próxima à *pró-atividade*. Ainda que a participação dos usuários seja feita sobre a imagem e a partir do convite de um artista, a ação ultrapassa o mero “receber”.

2001

Depois da instalação na VII Bienal de La Habana, e aprofundando na pirâmide formada com os cubos de açúcar, o artista Mezza realizou, a instalação de meios múltiplos na Galeria Animal, de Santiago. Essa mostra foi por ele intitulada: $0 + 1 = 8$ (In f i n i t o).

Os elementos colocados aqui em consonância foram: computadores Power Mac G4, 600mhz titânio, 5 projetores multimídia Epson, vídeo digital, fotografia digital, som digital Bang Olufsen, raios-X, cristal líquido, internet, açúcar, silício, concreto, titânio, neon, vidro. O conjunto ocupou uma superfície de 11,80 x 10,70 x 5,8m.

O título enquadra-se na ideia matriz que o artista vem desenvolvendo em sucessivas obras. Essa equação pode desconcertar, mas resulta legítima no contexto: $0 + 1 = 8$ (Infinito). Uns e zeros, a simbologia binária das produções digitais, 8 que é, ao mesmo tempo, o signo da *oitava arte* e o signo de “infinito” (ou seja, uma abertura sem fronteiras, uma continuidade sem limites).



Instalação, $0+1=8$ (*infinito*),
Galeria Animal, Chile, 2001

Interatividade e autoria compartilhada

A neutralidade do espaço da internet onde circulam as mensagens sem importar a distância física (neutralidade frequentemente criticada por detratores do universo digital) deveria caracterizar-se, entretanto, como um atraente motor de comunicação entre as pessoas. É precisamente o que permite que pessoas situadas em diferentes pontos da espacialidade física possam interagir. Mais ainda, deve-se vincular a comunicação “artística” no universo digital com o fenômeno das redes sociais de todo tipo, que crescem, multiplicam-se e, certamente, geram ganhos milionários.

Ao explorar o **Museu Virtual** de Gonzalo Mezza (www.mezza.cl), em cada situação criativa exposta em galerias, museus formais, espaços conquistados para a arte como o Mercado Público de Porto Alegre, por exemplo, adverte-se, por um lado, sobre a indicação de possibilidade de interatividade destinada aos usuários; e, por outro lado, em internet, sobre a presença de “galerias de intervenções” onde são exibidas as respostas do público aos “convites a participar”.

2003

A Sala Marco Bonta do MAC, Museu de Arte Contemporânea Chile, foi o espaço de uma de suas exposições. Nessa ocasião intitulou seu projeto: $0+1=ADN$. Era uma variação de suas diferentes equações (=), a igualdade como conceito matriz. Nessa circunstância, a equação foi para um projeto que equiparava o abecedário principal de construção do digital (zeros e uns) com o abecedário de construção da vida (o DNA): adenina, guanina, citosina, timina. No *espaço* respectivo, na Rede, reencontramos a galeria de intervenções.

Em agosto de 2003, Gonzalo Mezza realizou no MAVI, Museo de Artes Visuais, Chile uma retrospectiva digital multimídia que abrangia o que fora produzido entre 1973 e 2003. Na retrospectiva multimídia coincidiam: Ciber-instalação, Arte Interativa, Net Art, Web Art, Ciberpinturas, Plasma, Cibergravuras, Internet Project,



Página web, Museu Virtual
www.mezza.cl



Instalação, $0+1 = DNA$,
Museu de Arte Contemporânea, MAC, Chile, 2003

Instalações, DVD Multimídia, Pinturas digitais, Fotografias a laser, Vídeo digital.

Naquela oportunidade escrevi: “Por qué e-evolution? E- é o indicador de ações eletrônicas em suporte Internet, verdadeiro prefixo atual que aparece em diferentes expressões tais como e-medicina, *e-learning*, *e-art*. O que quer dizer *e-evolução* nessa retrospectiva? Poderia pensar-se de maneira simplista que se trata de uma passagem contínua a partir da matéria para a informação eletrônica, uma desmaterialização. Mas Gonzalo Mezza não participa da ideia restritiva, embora disseminada, da desmaterialização como excludente processo e gradual progresso das tecnologias digitais. Seu predicamento de criador humanista o leva sempre a insistir em uma recuperação dos valores da corporalidade e a matéria”⁵.



Instalação, retrospectiva, *0+1=E-Evolution*, Museu MAVI, Chile, 2003

Esse é o motor de suas instalações, por um lado a liberação das fronteiras, por outro, conseqüentemente, a integração ou “congregação” de meios e matérias. Trata-se de um valor que envolve retrospectivamente a presença do material em seus projetos como, por exemplo, o gelo - na sua obra a *Venus en los hielos del Sur*, o carvão - na sua instalação de Fundación Telefónica... Por isso, juntamente com a intervenção em suas imagens, Mezza vem propondo uma “intervenção digital perceptível no espaço físico” por parte dos usuários-participantes: “intervenha este espaço” é a convocatória em sua obra para a 2ª Bienal do Mercosul.



Instalação, *Cybergravuras*, Fundación Telefónica, Santiago, Chile 1998

2005

É o ano de inauguração de: $5 + 5 = 8$ Infinito. Com esse nome designou o mural de um Ciber e-Espaço digital instalado na entrada do prédio do Ministério de Educação, do Chile (lado oriente). A descrição dos componentes fala de uma metodologia de trabalho que abrange sempre a “multimídia”: Ciber-instalação Mural, 5 ciberpinturas digitais de 5 continentes sobre placas de alumínio, internet interativa, computadores, servidor para suportar as interações dos usuários, 5 monitores de cristal líquido, LCD,

DVD, projeção de vídeo digital, *webcam* para o registro circunstanciado dos acontecimentos *in situ*, instalação sonora, sons polifônicos digitais, luz de neon ou LEDs. Suas dimensões: 5,00m de altura x 25,00m de largura.

Gonzalo Mezza descreve, assim, o Ciberespaço:

“É outro estado da matéria, m@r.co de um novo suporte para a e-nergia criadora do pensamento contemporâneo. (...) Esta obra em linguagem binária é um *link* interativo com a e-ducação; cada *pixel* é um metro quadrado de território, os 5 continentes, os 5 sentidos, as 5 janelas ao conhecimento. Oriente é o 0 (zero), Ocidente é o 1 (um). Mas ela, a Terra, é uma só, como os hemisférios concertados do nosso cérebro. Todos somos viajantes de uma mesma espaçonave, a Terra, que navega entre as galáxias infinitas, desde os tempos do *Big Bang*”.



5+5 = 8 Infinito,
Mural Permanente Ministério de Educação, Chile, 2005

O sentido do 8, a oitava arte, o símbolo de infinito, e um novo projeto de obra.

Há uma década Gonzalo Mezza vem caracterizando as produções digitais artísticas com a denominação “Oitava Arte”. A designação deveria ser entendida como um enlace direto e consecutivo com a arte que vem se gestando na história (ao menos no Ocidente), na medida em que surgem renovações.

Notemos que sua posição como criador artístico, mais uma vez, está fortemente vinculada à conceituação da atividade criadora. O processo criativo de Mezza se compreende, no meu modo de ver, somente no duplo caminho da geração de conceitos e de obras.



Video 8=8, 5º Bienal do Mercosul, 2005

Uma 8ª arte? O cinema, designado como a “Sétima Arte” foi iniciado socialmente em 28 de dezembro de 1895. Nesse momento, os irmãos Lumière exibiram um filme para *espectadores*: a saída dos operários de uma fábrica em Lyon, entre outras produções. Com independência da disputa cultural pelo “cetro” da *oitava arte* (uma oitava arte que oscila, também, entre os videogames, os *comics*, por exemplo), a variedade e quantidade de obras geradas nos centros criativos do planeta aportam mérito suficiente às produções digitais para essa designação.

Visto tanto no gráfico quanto no conceitual, o número “oito” apresenta uma identidade de desenho com o signo de “infinito” (que o aproxima ao significado da fita de Moebius). Além de indicar o número de “bits” que compõem um “byte”, oito.

É atraente pensar na antiguidade daquele signo (o “oito” horizontal) em matemáticas. Foi usado em 1655 por um matemático chamado John Wallis para representar o *infinito*. O valor *expressivo* do signo está radicado em que é possível seguir e seguir a linha de maneira “infinita” (como na fita de Moebius), uma ação de movimento que não encontra um limite formal.



Fita de Moebius

As produções digitais interativas de intenção artística (os Objetos Artísticos Digitais Interativos O.A.D.I.⁶), de presença contínua na obra criativa de Gonzalo Mezza, insisto, abrem-se à intervenção dos usuários. Esses objetos (a *matéria* da *oitava arte*) participam assim da noção de “infinito”. Teoricamente, não há um tope, um final, para a intervenção ativa das pessoas nas obras. Porque a imaginação de um indivíduo pode se estender até onde lhe permita sua própria potência. Mas, além disso, os objetos são “infinitos”, porque podem participar inúmeros usuários⁷.

Os avanços do conhecimento humano motivam continuamente esse artista criador chileno residente no Brasil, de espírito universal e ao mesmo tempo latino-americano. Seu novo projeto de obra explora os mistérios que procuram desvelar hoje os cientistas⁸, precisamente em relação às origens do Universo, desde aquele germe sempre surpreendente: o *Big Bang*.

Será interessante assistir a sua elaboração artística a respeito do que parece ser a fronteira retrospectiva do Universo.



Video, 8=8 The Virtual Museum Project

Margarita Schultz

Doutora em Filosofia – Estética (1995). Professora Titular da Faculdade de Artes da Universidade de Chile (Doutorado, Mestrado e Graduação), em cursos de Estética, Filosofia e Arte Digital, e em Epistemologia das Teorias Estéticas. Vice-presidente da Comissão Superior de Avaliação Acadêmica da mesma Universidade (2009). Professora Emérita da Universidade de Chile (2010). Criou o programa semanal En Torno a las Artes da Radio da Universidade de Chile transmitido durante 25 anos. Publicou mais de quarenta livros, tanto na sua área teórica, quanto literária (poesia e narrativa). Participou como conferencista em Congressos Internacionais de Estética, Semiótica e Filosofia e em júri de premiação em concursos de artes visuais na América Latina e Europa.

NOTAS

¹ Texto para a conferência *Humanismo Tecnológico*, a obra de Gonzalo Mezza, realizada com motivo da Retrospectiva Digital 1973-2003 Multimedial. MAVI, Museo de Artes Visuais, Chile 2003. Cyber-Instalação, Arte Interativa, Net Art, Web Art, Cyber-pinturas, Plasma, Cyber-gravuras, Internet Project, Instalações, DVD Multimídia, Pinturas digitais, Fotografias laser, Vídeo-digital.

² Laser é uma sigla relativa a: *light amplification by stimulated emission of radiation*.

³ O Museu Nacional de Belas Artes (Chile) adquiriu recentemente quatro obras emblemáticas de Gonzalo Mezza: *Venus de Hielo*; *Los Deshielos de la Venus 123*, o registro da ação de arte no *Desierto de Atacama*, sua obra *La Cruz del Sur*, e a *Venus del Sur* no território antártico, para a coleção e patrimônio do Museu.

⁴ O termo virtual tem uma aplicabilidade conflituosa. Em um sentido mais puro, a expressão “virtual” deveria aplicar-se, não às imagens presentes em um monitor, mas sim a sua potencialidade contida nos códigos de programação. As imagens em um computador são “atuais”, possibilidades que foram atualizadas.

⁵ Fragmento da minha apresentação da obra de Gonzalo Mezza para a exibição de referência (2003).

⁶ Propus essa sigla para nomear os Objetos Artísticos Digitais Interativos. Ver especialmente: Schultz, M.: *Filosofía y Producciones Digitales*. Buenos Aires. Alfagrama. 2006. Schultz, M.: *¿Una nueva Ontología? los derechos filosóficos de la Cibercultura*. Santiago do Chile. Colección TEORÍA. Facultad de Artes. Universidad de Chile. 2009.

⁷ O que dá lugar à denominação “obra aberta em terceiro grau”, ampliando as ideias de Umberto Eco.

⁸ A partir do Colisionador de Hadrões da Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear (CERN, sua sigla em francês).



Pintura Digital, Instalação, *La Venus de Hielo*, detalhe, coleção MNBA, Chile, 1994



Ação de Arte Deserto do Atacama, coleção MNBA, Chile, 1976



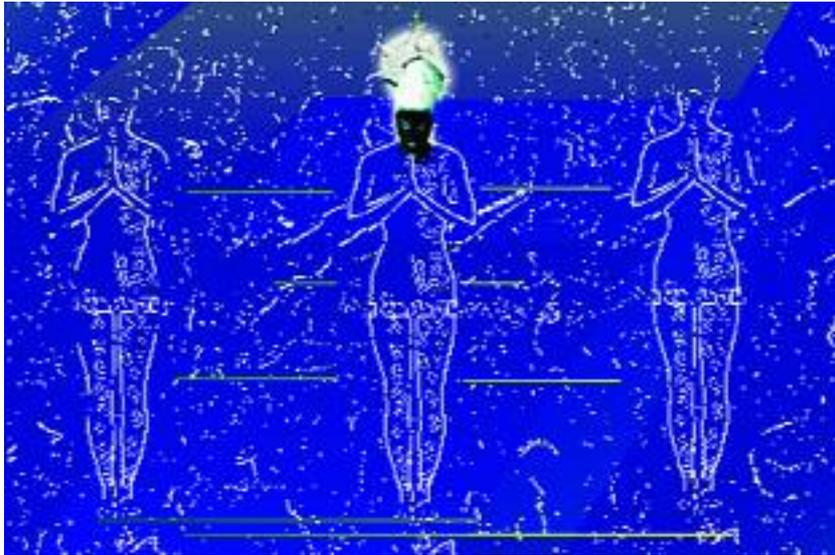
Video, detalle, *Cruz del Sur*, coleção MNBA, Chile, 1980

OBRAS

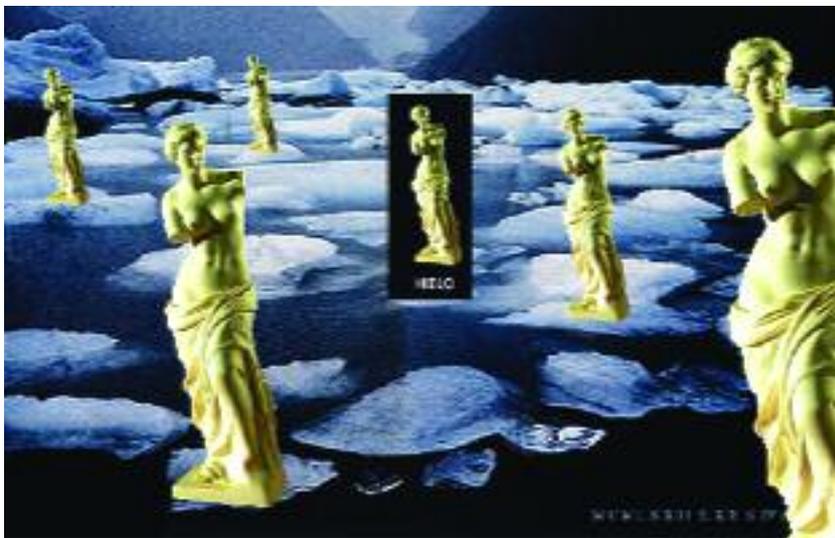
THE VIRTUAL MUSEUM PROJECT



0000001 Piramide do Conocimiento
Mezza, 7^a Bienal de Havana, Cuba, 2000



T@da la data
Anônimo, T@da la data,
Buenos Aires, Argentina, 1996



What Are they Looking
Anônimo, Museu MAVI,
Santiago, Chile, 2003

M@r.co.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, Museu Margs,
Porto Alegre, RS, Brasil, 1996

m@r.co.Lauer.2946
Lauer, Museu MARGS,
Porto Alegre, RS, Brasil, 1998

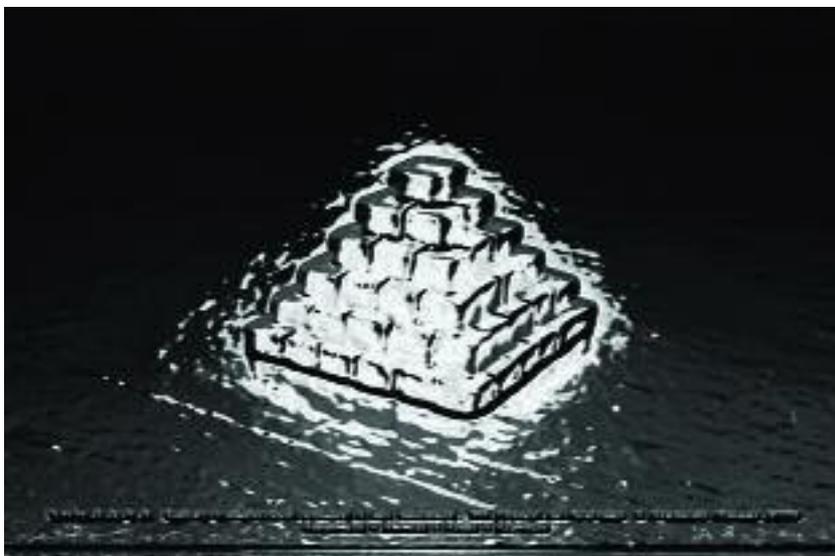


LENARA Variacion final 9
Lenara, Galeria Bolsa de Arte,
Porto Alegre, RS, Brasil, 1996





Venus hielo = Venus desierto
Anônimo, Museu MAVI,
Santiago, Chile, 2003

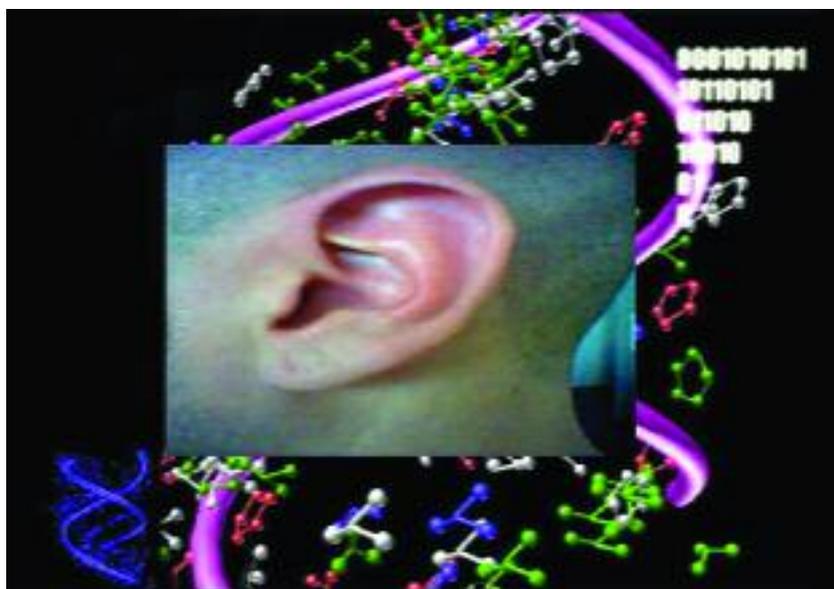


Piramide Angelito
Anônimo, 2001, Galeria Animal,
Santiago, Chile, 2001

M@rco de Intervenção Virtual
Ocupe este Espaço
Mezza, 1º Bienal do Mercosul,
Porto Alegre, RS, Brasil, 1997

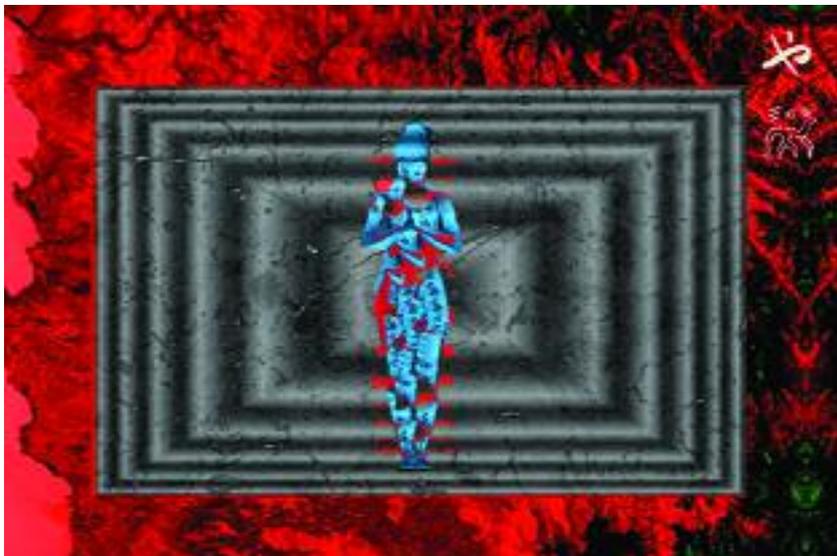


Roger = oreja, 0 + 1 = DNA
Roger, 5º Bienal do Mercosul,
Porto Alegre, RS, Brasil, 2005

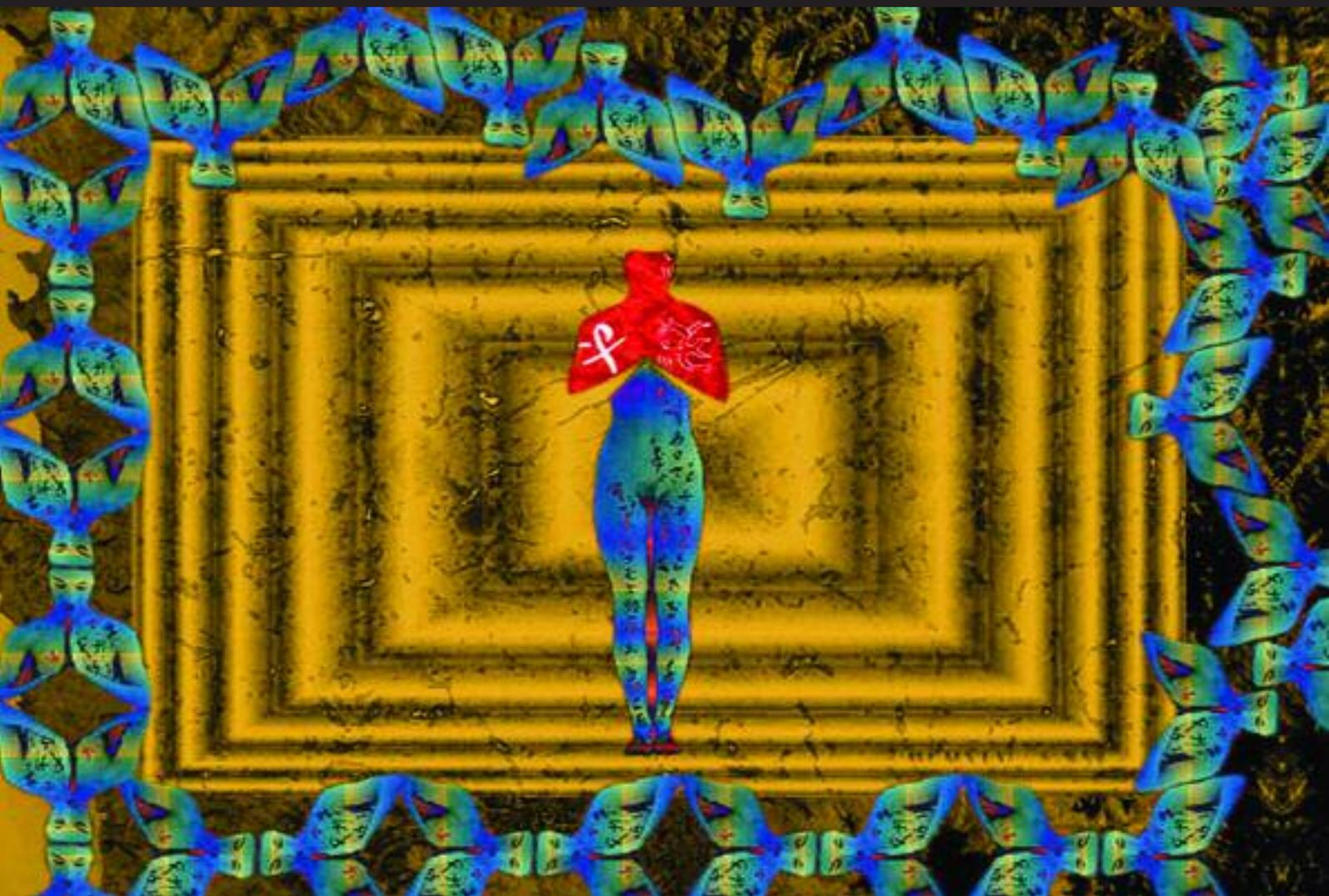




m@r.co.Mapuche
Anônimo, XXIII Bienal de São Paulo,
São Paulo, SP, Brasil, 1996



Rajero.2087
Anônimo, Fundação Telefônica
Santiago, Chile, 1998



Tua Motu
Anônimo, Museu MAVI, Santiago, Chile, 2003

ENGLISH TRANSLATION

GONZALO MEZZA: FROM INSCRIPTION TO INTERACTION.

Justo Pastor Mellado

As an independent critic and historian, I have followed closely and for more than a decade the work of Gonzalo Mezza. Coming from the field of Social Sciences and Philosophy, my critical work had no connections with art until the eighties. Precisely when I was back from my studies in France, the first rupture artwork that I saw -at the National Museum of Fine Arts in Santiago de Chile, and under a military dictatorship- was *La cruz del sur* (The Southern Cross). I did not know its author. I saw him, he was worried, absorbed in his editing work, changing video-tape: he was Gonzalo Mezza, who had won a prize at the VI Colocadora Nacional de Valores (VI National Values Investment Bank Prize).

In our collaborative work, this exhibition at the Caixa comes as a strange situation, because it sums up a story of meetings and discussions between an artist and a critic. It is worth saying that this is not a retrospective exhibition, but a retroverted and -why not- recursive essay. Thus, to accomplish this purpose the project has two parts: a video projection and sixteen digital prints finely mounted on acrylic and lit by led lights.

The projection consists in the viewing of eighty digital reproductions that depict anonymous interventions on significant matrixes in the work of Gonzalo Mezza. These are the documents that register modifications produced by interactive tolerance. In contrast, graphic reproductions portray images that come from these modifications mentioned before, which were worked on as digital expansions of the prints. This involves activating a hypothesis that assumes a certain kind of technological retraction from the digital production device, while introducing an element of excess that transforms the conditions of material reproducibility of the image.

From this point on I tackle an analysis that may seem contradictory and even contrary to what Gonzalo Mezza himself thinks about the history of his work. This is why I propose an exhibition in two parts, one of them documentary, the other incidental. However, each of these terms affects the other, documentation affects his work, but at the same time, interactive interventions on his matrixes document the perception and circulation of his works. This is one of the most productive points of our debate, from which it is possible to formulate the following question: What are the implications of authorship assertion in the digital media?

Gonzalo Mezza slips away and takes refuge in the physicality of the graphic works that hold him within the museum space. That is when I question his decisions on formal policies, to demand from him a total consistence with virtuality. But no! Again he insists on a compromised solution, which is to control intermediate moments of negotiation with the viewer, who looks at an exhibition in a way that differs radically from that of the reader-consumer in front of a computer

terminal. In fact, terminals and computer booths increasingly resemble domestic spaces, to the point that a terminal disputes its presence as an object among other appliances, in a home within which it seems to embody the existence of the non-domestic atmosphere.

At the time we were preparing this exhibition, and to argue against my need for radical network action, Gonzalo Mezza gave me a book published in 2009 by Margarita Schultz, entitled *A New Ontology?* (The philosophical rights of cyber culture).

That was a great stroke of cleverness. Margarita Schultz takes part in this catalog in charge of the analysis of the most emblematic works of Gonzalo Mezza. I devoured the book immediately, surpassing Mezza's dropped hints. These are the most rewarding experiences during collaborative work in a show like this. Even the contradictions of our visions become points of progress and exchange. Gonzalo Mezza's cunning way of avoiding my demands, ultimately determines a criterion of periodization for his work, for which the use of a category introduced by Margarita Schultz seems very useful to me.

This category was devised by Margarita Schultz after reading the texts of Anne Cauquelin, when the latter resorts to the philosophy of the Stoics to think about the organization of cyberspace in its peculiarity. This implies, of course, bringing together two extremely distant cultural moments in the history of thought, which, however, are illuminating if we bind them abstractly. Thus, Margarita Schultz can say that "when thinking about the nature of cyberspace and its objects, we see that the qualities of that space (even when incompletely characterized) adaptively select the qualities of the objects that inhabit it, and vice versa." And later she adds: "Digital objects and cyberspace qualitatively belong to each other in their own domain."

I think, then, that with this I will corner Gonzalo Mezza and ask him: why, if your work claims for the dominance of digital virtuality, you manage to base your exhibitions on the presence of graphic works? This is a question that can only be made from a criticism that does not jeopardize friendship, since trust is determined by the nature of our exchanges, in the course of which, Gonzalo Mezza answers me with a "reformist" argument, intended to install an objective corporeality commitment. Gonzalo Mezza applies his communication skills, taking advantage of them in the negotiation with institutions.

But this is acceptable to me only from the use that Margarita Schultz makes of the term "incorporeal", which will obviously be of use to Gonzalo Mezza. But nothing is so simple! This term allows Margarita Schultz to address the concept of emptiness effectively. If bodies and emptiness need each other as counterforms, then the presence of graphic objects in Gonzalo Mezza's work requires the unstable and fleeting counterform of digital objects. Thus, one has to think that an exhibition by Gonzalo Mezza is always an area of compromise between two tempos, two spaces, and two corporealities. In this sense, Gonzalo Mezza handles the notion of "incorporeal" at will, because he uses it intermediately, to meet educational requirements, heavily dominated by museographic needs that otherwise borrow their forms from giantographic devices (as in the Biennial of Sao Paulo) or photographic (as in the Mercosur Biennial and in this current exhibition).

So far, one can distinguish two moments in the production of Gonzalo Mezza: the first one, from 1971 to 1976, when he took part in collective actions with public space and landscape interventions; and the second one, from 1976 to 1981, which was characterized by a relationship between video installation and video performance. After that date, especially around the nineties, his work focused on explorations of interactivity and 'digital art'. To some extent, his work gradually went from the intrusion on the landscape to the responsive singularity of networks; he went through an autobiographic representation of corporeality and followed closely the rapid development of technologies for recording and transmission.

Thus, the persistent and programmed 'placement' of corporeal objects on emblematic junctions of the Chilean territory, moved towards the flexible installation of mobilizing networks, characterized by a delegated and shared authorial subjectivity. As I have stated before, his graphic work is justified as a commitment platform, while he develops interactive works, such as those presented at the Biennial of Sao Paulo and the Biennial of Mercosur. Therefore, the validity of my assumptions about the moments of corporeal transition of his work is completely valid. What defines his attitude is the desire to articulate, in the corresponding time and space, graphic and museographic statements with moments of openness and interactive hybridization.

I have spoken of a battery of icons that are recurrent in the work of Gonzalo Mezza. A text by Arlindo Machado, which was written for his exhibition at the MARGS in Porto Alegre, made me get back to an idea that he had postulated there. In the text, Arlindo Machado mentions the expressive capacity of certain icons, which, incidentally, Gonzalo Mezza retrieves from their use in the environment, getting them back as reproductions of reproductions. This is no accident, since his repeated retrieval of meaningful icons, serializes the common uses of the same icons in mass culture. Thanks to them, he was able to mount a fictitious location which led him to create The Southern Cross in 1980. For this and other projects he did not hesitate to travel to Ecuador, in order to capture with precision the visual intensions he expressed about the Equator line. This would become, since then, a simple way to map his own degrees of intensity and combine different quotation schemes, where he resorted to Japanese and Mapuche images, and fixed scriptures that have not yet been deciphered. Meanwhile, he created a thought ecosystem that is strongly anchored in the media and in the use of his most habitual iconic references.

This is why his 'obsession' with the matrix image of Venus makes sense; an image that already appears in his works from the seventies, and to which he resorted again in the eighties and then in the nineties, as a carried matrix. It is necessary to recognize in this resource the paradoxical use of a Greco-Roman reference, in a political moment in which people seek to annul the republican determinations of social knowledge. Only those whose tracks experience the threat of deletion maintain the policy of producing persistent matrix images. Therefore, the work of Gonzalo Mezza initially states an identity fixation through a printing technique, as this is a technology used for inscription.

Thus, beyond the periodization of his work, I can affirm that his two main lines have been Inscription and Interactivity.

However, through this entire formal path, Gonzalo Mezza maintains his reservoir of common images so that they can be provided in a sort of menu of endless symbolic modifications.

Thus, a matrix image as that of Venus is photocopied and frozen inside a block of ice, just to experience its de-icing and to be left as a residue from a melted image, which has reached the end of a terminal flow. Ice is only a ghost that threatens its opposite -the burning dryness of the image fixing device- displacing traditional print technologies, some of which worked with acids. But we undoubtedly remain in the realm of a metaphor, which is where Gonzalo Mezza himself wants to take us with another trick.

In relation to this, my own suspicion is that we might live in a cyberworld which we access by using a terminology that comes from a kind of 'imprinting unconscious.' In this sense, I agree with Paulo Sergio Duarte when he speaks about progressive dependency relationships in the history of the means of mechanical reproduction, to indicate that digital culture requires a consistent Copernican revolution, enabled by paradigms that redefine the relationships of man and the machines that create virtuality. Precisely, that is the sense of the fiction that Gonzalo Mezza has created, when he explains the formula of his program: 'Art is released information, the internet cyberspace is a new state of numerical matter, but digital culture happens in that third margin or infinite dimension, that I call the eighth art.' The eighth art is present in the graphic work of his statement, retrieving reveries connected with certain numerologies determined by the equality of 1 byte to 8 bits, and then rotating and fixing the sign in an evocation of infinite, that is to say, of the endless exchangeabilities associated with a complete liberation of networks, which inevitably come to change the field of art.

However, more than the rising of a terminological suspicion, what the work of Gonzalo Mezza claims is a new relationship with the understructure of knowledge production; even further, with the possibility of digital works that, from the world of communications, object the legitimacy lines of artistic productions. What is stated is, then, a matter of jurisdictional powers among incorporeal productions, whose sole existence is verified from inside a network, and that are moderated by a fiction that gives new dimensions to the coordinates of corporeal presence.

Justo Pastor Mellado

He is an art critic and an independent curator, who initially did advanced university studies of Political Philosophy. Since the 1980s he has focused his criticism to the relations of transference and connection regarding the Chilean and the Latin American contemporary art. He has been the headmaster of both Pontifical Catholic University of Chile Art School and the UNIACC University School of Visual Arts and Photography. He has been writing many monographs about Chilean artists. He has published "La novela chilena del grabado" (1998), "Textos estratégicos" (2001), and "Textos de batalla" (2009). He has been the curator when works of Contemporary Chilean Art were sent to the Biennials of Sao Paulo, MERCOSUR (in Porto Alegre), Venice, and Lima. He conceptualized and was the general editor of the First Triennial of Chile in 2008 and 2009. Since February, 2010, he has been working as an adviser in the office the Chilean Minister of Culture.

GONZALO MEZZA
BRAZIL-2010

by Margarita Schultz

Some words of access

The work of the Chilean artist Gonzalo Mezza (1949 - Santiago), who is a resident of Brazil and Chile, is a diverse and continuous manifestation of a strong conceptual base sustained by the artist himself. In a previous study Text to the conference "Technological Humanism", The Art of Gonzalo Mezza", prepared for The Multimedial Digital Retrospective Exhibition, 1973 to 2003. I have characterized Mezza's work as an expression that maintains its validity: I am referring to the concept of 'technological humanism'.

Now I add another idea to this concept. I want to call his passionate utopia as a 'planetary technological humanism'. This way, a triad of components is formed. It is Gonzalo Mezza's permanent ecumenical wish which leads me to characterize his creative undertaking as a 'utopia'.

What does the idea of 'technological humanism' represent?

When one talks about 'technology', one -usually- refers to machines, codes, and automatisms. In turn, 'humanism' refers to the person and to personal values, an ethic that positions the human aspect as a priority, represented by feelings, ideas, and concepts. At first glance, it seems to be the impossible unification of two opposing worlds. However, they are comfortably integrated in Mezza's work, as far as he uses technology to construct a basis for an ad hoc humanism with planetary projection.

Nowadays the concept of planetary does not demand a major clarification, as we are seeing people intercommunicating widely on the planet through the use of Internet (a recent tool in our historical development). From the most remote areas, the Internet today allows people to establish connection with one another, and this is part of their everyday lives. For example, rural school kids in Northern and Southern Chile ("Enlaces" Project), people from the city of Kathmandu communicating with people from any other part of the planet, regardless of the distance, and even for Nepal, this opens the country up to the outside world.

Precisely because of this, the philosophy of Gonzalo Mezza's work is presented to its users with an important meaning: the liberation of messages.

The concept of freeing information: participative images

Mezza's proposal for 'freeing the information' and his search for the users' participation have a precise aspect: generating controversies regarding information power and control. These theories underlay his productions in the beginning of the 1970's. This was an important period for Gonzalo Mezza's artistic development, which took place in Barcelona, Spain. There he graduated in the "Escuela de Diseño EINA", School of Design & Art Eina pro-Bauhaus.

Between 1970 and 1974, Mezza lived and worked with Antoni Muntadas in the development of conceptual art and making video-art up already exploring the electronic media. The time video-art was created, as a manifestation; was the very beginning of an artistic revolution for its focus on a 'reality', a tool that helped expose concepts and testimonies, before being representational.

In 1974 Gonzalo Mezza was working to IMAV (Institute of Audiovisual Media) and his installation Homenaje a Picasso (Tribute to Picasso) took place in the Picasso Museum, Barcelona, sponsored by the Museum. The surpassing of this exhibition, composed of various forms of multimedia including photographs and projections, proposed a discussion about the use of multimedia in museum spaces. In order to understand the repercussions of that exhibition, it is necessary to recall the historical context. It meant the first steps of a new tradition that has widened the horizons to new forms of artistic creation.

Mezza's career is focused upon a broad horizon, starting from the platform of innovations that he has produced. A large amount of his creations can be considered as inactual art. Inactual not because it is an art that looks back to the past, but rather the opposite, it is continuously being set in the future in the avant-garde.

At the same time as the work being produced in Europe, Gonzalo Mezza created in Chile (from 1972 to 1979), the project Deshielo Venus 123, a video installation, in the National Museum of Fine Arts in Santiago. This work was exhibited afterwards in the gallery of Instituto Cultural de Las Condes. On that occasion, he emphasized the use of multimedia when he combined different materials from different sources, such as ice, video, testimonial documents, photocopies, pigments related to the colors of the Chilean flag (white, red, and blue), water taken from the Mapocho River (a symbolic river that crosses the capital Santiago and flows through the Andes mountains).

1976 was the year of the installation entitled Desierto de Atacama, an art event that took place in the Atacama Desert (Northern Chile) where the idea of 'no more crosses', which are elements that carry a strong historical connotation, was proclaimed. It consisted of the relation of the crosses upon the route from and his own body. It was exhibited at Galería Sur (Southern Gallery) and acquired by the National Museum of Fine Arts in Santiago. It was made again afterwards, in 1989, as No más cruces Chile-Berlín (No More Crosses Chile-Berlin), in Staatlichen Kunsthalle, Berlin, Germany. It was made of acrylic sheets, neon, ice, acrylic, Polaroid photographs, colored photocopies, and black glazed tiles. (The work was arranged in a 17 x 3.50 square meter area).

In 1980, the installation of Cruz del Sur (Southern Cross) was a landmark event in Isla Negra. This work marked a cultural problem regarding the characterization of a multimedia work of art at that time. It was presented to the competition arranged by the Colocadora Nacional de Valores (National Values Investment Bank). Another example of inactual art set out in the present as if was seen from a future perspective. But why is this a categorization problem? The multimedia quality of the work, which involved the registration and the exhibition of an art event in Isla Negra (on the Chilean coast), changed its classification in the competition. It initiated a pioneering event since it was an installation

(5.80 x 4.50m), with photographs (B/W), pigments, sea sand, acrylic boxes, steel pins, recorded sounds, a TV monitor, and a VHS tape machine. It won the first prize for Graphics and Installation in the 6th contest of the Colocadora Nacional de Valores (National Values Investment Bank). MNBA National Museum of Fine Arts in Santiago.

Following this direction and keeping with Gonzalo Mezza's current productions, which have been engaged with the digital world, it is relevant to ask: which was his first digital work?

It was the N.S.E.O Installation = Shared Information Installation 1981-1982. It stands for a certain leit motiv found in the creative collection of the artist Mezza: North, South, East, West, the four cardinal directions, the four horizons available to a person anywhere in the planet, wherever one is placed and considers something beyond his/her own limitations.

The site of the installation was the IBM offices and factory in Chile. The set was made up by an IBM computer, neon lightning, and sound system. Its dimensions were: 3 x 3.50 X 3.30 square meters.

It was an enterprise to transform contemporary art into something different in comparison with the traditional exhibition of works. N.S.E.O was planned as a Net work. From the IBM offices, the information was distributed from a computer: a true insight into future communications using the WWW (World Wide Web).

It's important to mention something since it was revolutionary at that time (1981/1982): In August 1991, the general audience could access what was the beginning of the WWW service through news groups. In 1993 the source code was transformed into free software.

1988, hailed the arrival of the installation *Las Mil y una Noches de la Maja Desnuda y de Goya_Dadá* (The One Thousand and One Nights of the Naked Maja and Goya_Dadá). His visit to the European artistic community is directly connected to his artistic development. Once, he pointed out: "I carry European art in my backpack, I can't renounce it." It was a polaroid photography work about Goya's production, neon, architecture, wood, acrylic, lightning, and texts. 6 x 2.50 x 0.30 square metres. It was displayed as part of an exhibition called: Contemporary Art from Chile. (Americas Society Gallery. New York. USA).

The Palacio de la Moneda Laser Projection, in 1994, represented the next multimedia installation, in front of the Palacio de la Moneda (Santiago, Chile). It should be understood as being 'virtual' with regard to the basis of laser projections Laser: Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation, since the images which were projected (for example the perimeter of the Chilean territory) had an ephemeral presence at night. Its constitutive elements: laser ray projection, computer, and lightning upon the historical Palacio de la Moneda building facade. 140 x 60 x 12 metres. Documented recordings were made on March 11th and 12th, 1994.

In the same year of 1994, in the Matta room of the National Museum of Fine Arts in Santiago, Chile The National Museum of Fine Arts in Santiago has recently acquired four of Gonzalo Mezza's symbolic

works: *Venus de hielo: los deshielos de la Venus 123* (Ice Venus: The Ice Venus 123), the recording of the art interaction on *Desierto de Atacama* (Atacama Desert), his work *La Cruz del Sur* (The Southern Cross), and the *Venus del Sur* (Southern Venus) in the Antarctic Territory, for the Museum's collection and patrimony., Gonzalo Mezza's Digital Paintings were displayed. Such a new concept of 'painting' without any brushes or oil was entitled by the artist as: *Instalación al borde del siglo XXI & Transferencias postmodernas* (Installation on the Edge of the 21st century & Post-Modern Transferences). Installation *Asia + America = Europe + Africa*. The ecumenical guiding principles were evident again, since four continents were symbolised by images such as: the Hiroshima girl, the Mapuche Venus, a Vincent Van Gogh's self-portrait, and an African girl. Elements: digital painting on multi-media screen, 4 IBM computers, video, and sound. Dimensions: 5 x 40 x 22 square metres.

In 1996 (three years after the release of the WWW code) he took part in the 23rd São Paulo Art Biennial with a huge installation of 162 square metres (4.80 x 10.80 x 7.50 square metres). It was called the *Instalación M@r.co.sur* (M@r.co.sur Installation).

There was access to the Internet (WWW) of interactive virtual style, allowing online connection between Santiago and São Paulo; it displayed digital cyber painting, and disposed two Macintosh computers. It was also a hypertext because of the way the satellite images were related to the synchronized works and images from different cultures.

Through this work, he once again was establishing, his idea about intercommunication among continents. The synthetic screen (printed on both sides) exhibited both 'Atlantic' and 'Pacific' sides. And, upon a representative 'earth' surface background captured by satellite, each side had symbolic elements regarding many cultures related to both oceans, in a digital collage production.

Through the WWW, the audience could interact with the images, recreate them and return to them in the same way: via Internet. These images could be collected (opened as we say nowadays) by in situ audiences, but also from anywhere on the planet where there was the appropriate technology. It has already been fourteen years since then!

As I mentioned before, his concepts about the 'artistic nature' in terms of public places started in the 1970's.. At that time, a new medium was being considered, which today, in 2010, has such a multi-expressive character in several areas of the artistic world. Since the 1970's it has been only about the connection from the material aspect to the virtual one (an expression I use in italics as an alert). Apart from that, it is worth emphasizing that in the main methodology used in Gonzalo Mezza's work, there is always a material basis to support or make the images presence possible. On the other hand, in his installations, the objects are part of the digital images world and its own foundations.

His Virtual Installation M@R.CO.SUR 2 at the 1st Mercosul

Biennial, took place in Porto Alegre, Brazil, in 1997. That was when he had the opportunity to occupy two iconic sites in the city: Usina do Gasômetro and Mercado Público (Public Market). Usina do Gasômetro, that once provided energy to the city of Porto Alegre, is now a cultural center and an open public site. The Public Market is still a public building for the local population, being used for its original purpose.

History and Service link both buildings. Incidentally, during the project, another link, also 'invisible' but significant, connected both buildings: two cameras that provided information about what was going on in the other exhibition areas screened to the exhibition visitors at both buildings.

1998: The Virtual Installation M@R.CO.SUR was located in the room of CTC de Fundación Telefónica in Chile, in which the audience had the chance to take part once again in Mezza's proposals, through downloading from any computer one work of art by the artist. The selection could be made by searching the Virtual Museum Website in order to interact and send their own manipulated image worldwide to a maximum of 720 x 480 pixels in jpg format, to 72 dpi by e-mail to . Such methodology coincides with the conceptual system that I recall here: shared authorship, interactivity, art object de-fetishising, and web communication, which means 'worldwide'.

In 1999, during the 2nd Mercosul Biennial, at Usina do Gasômetro in Porto Alegre, the images of the participants were projected at the Arts and Technology pavilion. The visitors were invited to "Download the image above to your computer and interact or create your own project. Then, send the file (in JPG 72 dpi format or 640 x 419 pixel through Internet) to the following e-mail info@mezza.cl." In addition, alongside this event, the visitors could visit a gallery of interactions created by other users from anywhere in the planet: "On the Gallery www.m@r.co.sur you can get to know some works already sent."

In 2000, the Project called was presented as a Cyber-Installation Via cellular or Internet in the 7th Biennial of Havana. Cuba. AMERICA + AFRICA = EUROPE + ASIA + OCEANIA.

Its objective was to project images upon a pyramid built with 400 sugar cubes (sugar is the main Cuban product). The images were the product itself, sent by different people located geographically at several different places in the world, using Internet or cellular phones.

The system of equivalences (recognized by the sign '=') which refers to many of his works, according to Gonzalo Mezza's perspective, indicates his ideal of comparisons, such as unlimited continents, countries with friendly inter-relations, inter-communicating people, available images open to participation, co-creative collectivities, and free software.

His theory of what I call artistic authorship communion is inserted within these concepts. Such authorship, that surpasses the traditional individual author's boundaries, gets developed in the people's creative intentions. That's why it transcends 'communication' to the notion of 'communion'. The motivation of taking part of it generates and stimulates an attitude similar to the pro-activity. Even when the user's participations are made from the image and the invitation of an artist, the action surpasses the mere 'receiving'.

After the installation in the 7th Biennial of Havana and improving the pyramid made with sugar cubes, in 2001, Mezza created a multi-media installation at the Animal Gallery, in Santiago. He named this exhibition: $0 + 1 = 8$ (Infinite).

The synchronized elements placed there were: Power Mac G4 Computers, 600mhz Titanium, 5 Multimedia Epson projectors, Digital Video, Digital Photography, Digital Bang Olufsen Stereo, X Rays, Water Crystal, Internet, Sugar, Silicon, Concrete, Titanium, Neon, and Glass. The set occupied an 11.80 x 10.70 x 5.80 square meter surface area.

The title is related to the original idea the artist has developed in subsequent works. This equation can be confusing, but suits perfectly in the context: $0 + 1 = 8$ (Infinite). Ones and zeros, the binary system of symbols for digital productions, the number 8 is at the same time the symbol of the eighth art and the sign for the 'infinite' (that is, with neither finite nor measurable limits).

Interactivity and shared authorship

The Internet's space neutrality in which messages circulate, no matter the physical distance (this neutrality is frequently criticized by detractors of the digital world), should be characterized, however, as a machine appealing to the people. It is exactly what allows people from different places of the physical world to interact. Furthermore, the 'artistic' communication should be linked to the digital world and with the phenomenon of the social networks of all types, that are increasing, multiplying, (and, certainly, generating millionaire gains).

Exploring Gonzalo Mezza's Virtual Museum (), in every creative situation shown in galleries, formal museums, and established spaces dedicated to art, such as the Market of Porto Alegre for example, the possibilities the users have to interact are shown. Alternatively on the Internet, there are 'galleries of interventions' in which the audience replies to Mezza's invitations to take part are shown.

Marco Bonta's room in MAC (Contemporary Art Museum of Chile) was the location of one of his exhibitions in 2003. On this occasion, his project was named: $0+1=ADN$. It was a variation of different equations (=), the equality as the major concept. In such circumstances, the equation was a project which compared the main alphabet of the digital formation (zeros and ones) to the alphabet of the formation of life (DNA): adenine, guanine, cytosine, and thymine. In the respective space, on the Web, we can find this gallery of intervention.

In August 2003, Gonzalo Mezza created a Digital Multimedia retrospective at MAVI / Visual Arts Museum / Chile, in which his productions from 1973 to 2003 were collected. The multimedia retrospective embraced and brought together: Cyber-Installation, Interactive Art, Net Art, Web Art, Cyber-paintings, Plasma, Cyber-prints, Internet Project, Installations, DVD Multimedia, Digital Paintings, Laser Photography, and Digital Video.

At that time I wrote: "Why e-evolution? E- represents electronic actions on the Internet, it is an authentic prefix used nowadays in different expressions such as e-medicine, e-learning, and e-art. What

continuous transfer from the matter to the electronic information, a dematerialization. But Gonzalo Mezza does not engage in these restricted ideas, although developed from the deprocess and gradual progress of the digital technologies. His humanist and creative character motivates him to persist in the revival of values such as body and matter.

This is the motivation for his installations, on one hand there is the opening of boundaries and on the other hand, consequently, there is the integration or 'congregation' of media and matters. It is about a certain value involving, retrospectively, the presence of the material aspect in his projects such as, for example, ice (in his piece *Venus en los hielos del Sur* (Venus in the Southern Ices), charcoal (in his installation at the *Fundação Telefônica*)... That is why, along with his image interventions, Mezza has suggested a noticeable 'digital intervention' in the geographic space by the users: "interact on this space", which is the invitation of his work for the 2nd Mercosul Biennial.

In 2005 it was the opening of: $5 + 5 = 8$ Infinite. This is the name given for the Digital Cyber e-Space 'mural' installed at the hall of the Education Ministry building, in Chile (West wing). The description of its components is about a working methodology that always comprehends 'multimedia': CyberInstallation Mural, 5 digital cyberpaintings from five continents over aluminum plaques, Alucobond, Interactive Internet, computers, a server to support the interactions of the users, 5 water crystal monitors, a LCD, a DVD, digital video projections, a webcam to record the situation at all the events in situ, sound installation, digital polyphonic sound, and neon lighting or LEDs. Dimensions: 5 meters high x 25 meters wide.

Gonzalo Mezza describes Cyber-Space like this: "It is another state of the matter, m@r.co of a new support for the creative e-nergy of the contemporary thinking. (...) This work in binary language is an interactive link with e-ducation; each pixel is one square meter of territory, the 5 continents, the 5 senses, the 5 windows to knowledge. East is 0 (zero), West is 1 (one). But the Earth is only one, like the fixed hemispheres of our brain. We are all passengers on the same spacecraft, the Earth, which navigates around infinite galaxies, since the time of Big Bang."

The meaning of 8, the eighth art, the symbol of 'infinite', and a new art project.

For a decade, Gonzalo Mezza has been defining digital artistic productions as 'Eighth Art'. The definition should be understood as a direct and continuous link with the art that has been developed throughout history (at least in the West), while there are revolutions emerging.

Let's consider his position as an artistic creator once again, which is strongly connected to conceptualizing during the creative activity. In my opinion Mezza's creative process comprehends the twin paths of concepts and works of art generation.

Is there an 8th (eighth) art? The cinema, designated as the 'Seventh Art', socially began on December 28th, 1895. At that moment the Lumière brothers screened a film for spectators: workers leaving a

factory in Lyon, amongst other productions. Being independent on the cultural run for the 'mace' of the eighth art (such an eighth art that exists similarly alongside video-games and comics, for example), the variety and quantity of pieces produced by creative centers in the world guarantee enough distinction to the digital productions regarding this category.

Whether observed through graphics or concepts, the number 'eight' has an drawing identity with the 'infinite' sign (which comes it closer to the meaning of the Moebius strip), besides indicating the number of 'bits' that compounds one 'byte', eight.

It is quite interesting to think about the antiquity of that sign (the horizontal 'eight') in Mathematics. It was used in 1655 by a mathematician called John Wallis to represent the infinite. The expressive value of the sign is based on the possibility to follow and to follow the line 'infinitely' (like the Moebius strip), a movement or action that has no formal limit.

The digital productions of interactive artistic intention (the Interactive Digital Artistic O.A.D.I.), of a continuous presence on Gonzalo Mezza's creative production, I maintain, are open to users interaction. These objects (the eighth art matter) take part in the notion of 'infinite'. Theoretically, there is no tie neither end for the people's interactivity with his works. That is because the imagination of an individual can be extended as far as its own potential is possible to reach. But, besides that, the objects are 'infinite', because several users can take part of them.

Advancements in human knowledge continuously motivate this Chilean creative artist, who lives in Brazil and whose spirit is universal and Latin-American at the same time. His new project explores the mysteries that nowadays the scientists from the Large Hadron Collider at the European Organization for Nuclear Research (CERN, its French acronym).

are trying to uncover, more precisely, the ones related to the origins of the Universe, since that ever surprising germ: the Big Bang. It will be interesting to see his artistic production concerning what seems to be the retrospective border of the Universe.

Margarita Schultz

Doctor in Philosophy - Aesthetics (1995). Titular professor in the University of Chile Arts Faculty (Doctorate, Mastery, and Teaching) and also in Aesthetics, Philosophy and Digital Art, and Aesthetical Theories Epistemology courses. Vice-president of the Superior Commission for Academic Evaluation in the same university (2009) and an Emeritus Professor in the University of Chile (2010). She created and has been working in the weekly program En torno a las artes (Around the Arts) (University of Chile Radio) for 25 years. She has published over forty books about her theoretical area (General Aesthetics, Digital Art Aesthetics, History of Art Epistemology, and others) and also literary ones (poetry and narratives). She has been writing 200 essays and articles in national and foreign journals. She has given conferences in Aesthetics, Semiotics, and Philosophy International Congresses. She has been nominated a judge of Latin American and European Visual Arts prize-awarding contests.

NOTES

¹ Text to the conference "Technological Humanism", The Art of Gonzalo Mezza", prepared for The Multimedial Digital Retrospective Exhibition, 1973 to 2003. MAVI / Museo de Artes Visuais (Visual Arts Museum) / Chile 2003. Cyber-Installation / Interactive Art / Net Art / Web Art / Cyber-paintings / Plasma / Installations / Multimedia DVD / Digital Paintings / Laser Photography / Digital-video.

² Laser: Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation

³ The National Museum of Fine Arts in Santiago has recently acquired four of Gonzalo Mezza's symbolic works: Venus de hielo: los deshielos de la Venus 123 (Ice Venus: The de-ice Venus 123), the recording of the art interaction on Desierto de Atacama (Atacama Desert), his work La Cruz del Sur (The Southern Cross), and the Venus del Sur (Southern Venus) in the Antarctic Territory, for the Museum's collection and patrimony.

⁴ The term "virtual" has a conflictive usage. In fact, it should not be applied to the images on a screen, but to its potentiality contained within the programming code. The images on a computer are only the 'present ones' and possibly they have already been updated.

⁵ Extract from my presentation on the work of Gonzalo Mezza for the referent exhibition. 2003.

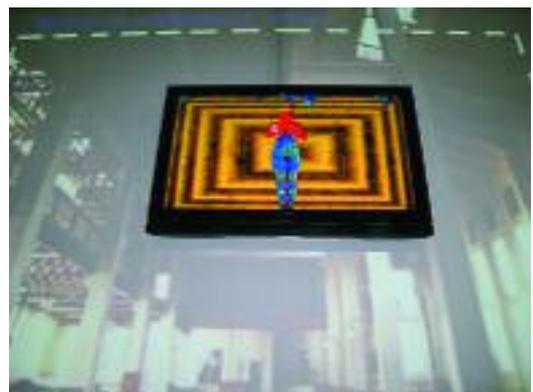
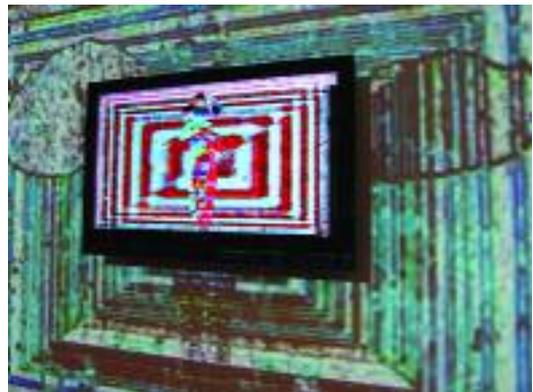
⁶ I have already suggested this acronym to represent the Interactive Artistic Objects. See specially: Schultz, M.: Filosofía y Producciones Digitales. Buenos Aires. Alfagrama. 2006. Schultz, M.: ¿Una nueva Ontología? los derechos filosóficos de la Cibercultura. Santiago de Chile. Colección TEORÍA. Facultad de Artes. Universidad de Chile. 2009.

$\delta = \infty$

"Arte é informação Liberada, o Cíberespaço Internet é um novo estado da matéria numérica, mas a cultura digital transita nessa terceira margem ou dimensão infinita que denomino a Oitava Arte".

Gonzalo Mezza

www.mezza.cl



Video, $\delta=8$ The Virtual Museum Project



8-8 The Virtual Museum Project, cybergravuras em caixas acrílicas e LEDs, detalhe, dimensões variadas



THE VIRTUAL MUSEUM PROJECT

GONZALO MEZZA

EXPOSIÇÃO

Presidente da República
Luiz Inácio Lula da Silva

Ministro da Fazenda
Guido Mantega

Presidenta da CAIXA Econômica Federal
Maria Fernanda Ramos Coelho

Caixa Cultural São Paulo
Galeria Vitrine da Paulista

08 de maio a 13 de junho de 2010
Conjunto Nacional - Av. Paulista, 2083
CEP 01311 940, Cerqueira César,
São Paulo/SP - Brasil

Caixa Cultural Rio de Janeiro
Galeria 2

21 de junho a 01 de agosto de 2010
Av. Almirante Barroso, 25, CEP 20031 000
Centro, Rio de Janeiro/RJ - Brasil

Produção
Digrapho Produções Culturais
Vera Pellin
Malu Rocha

Coordenação
Vera Pellin

Curadoria
Justo Pastor Mellado

Textos
Justo Pastor Mellado
Margarita Schultz

Expografia
Malu Rocha

Produtor Local /SP
Gilberto Habib Oliveira

Produtor Local /RJ
Paulo Duque Estrada

CATÁLOGO

Projeto e design
DIGRAPHO produções culturais
Malu Rocha
Vera Pellin

Fotografias
Gonzalo Mezza

Textos
Justo Pastor Mellado
Margarita Schultz

Tradução
Espanhol para português
Gabriela Petit

Versão inglês
Camila Pasquetti
Alejandro Vera

Revisão português
Rodrigo Ramos

Revisão inglês
Kleber Schenk

Impressão
Gráfica Comunicação Impressa

Porto Alegre, maio de 2010

produção



patrocínio

