

peter d'Agostino

between earth & sky: MX

entre el cielo y la tierra: MX



15.08.2007 - 30.09.2007

laboratorio arte alameda - ciudad de México

peter d'Agostino

between earth & sky: MX

entre el cielo y la tierra: MX

Peter d'Agostino

(Nueva York, E.U.A., 1945)

D'Agostino ha trabajado con video y nuevos medios por más de tres décadas. Sus innovadores proyectos se han exhibido internacionalmente a manera de instalaciones, performances, eventos de telepresencia y transmisiones. Se ha presentado una retrospectiva de su trabajo en el Lehman College Art Gallery, Nueva York: *Interactivity and Intervention 1978-99 (Interactividad e Intervención)*. Entre sus principales exposiciones colectivas están: Whitney Museum of American Art (*Bienal y The American Century-Film and Video in America 1950-2000 – El siglo americano-Cine y video en Norteamérica 1950-2000*) la Bienal de Sao Paulo, Brasil y la Bienal de Kwangju, Corea. Su trabajo forma parte de las colecciones del Museo de Arte Moderno, Nueva York; el Getty Center de Los Ángeles; National Gallery de Canadá; Arts Council de Gran Bretaña; Kunsthaus, Zurich y la Fundación La Caixa, Barcelona; y se distribuye a través de Electronic Arts Intermix en Nueva York.

Entre los proyectos tempranos de video interactivo realizados por d'Agostino se incluyen: *Proposal for QUBE*, 1978 (*Propuesta para QUBO*), *DOUBLE YOU [and X,Y,Z.]*, 1981-85 (*DOBLE TÚ [y X,Y,Z.]*), y *TransmissionS: In the WELL*, 1985-90 (*Transmisiones: En el POZO*); piezas para la red: *TRACES*, 1995 (*RASTROS*) y *N-S [North-SUL]*, 1997; y una pieza de virtualidad inmersiva, *VR/RV: a Recreational Vehicle in Virtual Reality (VR/RV: un Vehículo Recreativo en Realidad Virtual)*, 1993-94). Las instalaciones han sido exhibidas en Banff Centre, Philadelphia Museum of Art, Long Beach Museum of Art, y The Museum of Modern Art, como parte de la muestra *Video Viewpoints: ISEA / ZeroOne Festival*, Festival des Arts Electroniques en Francia, la exposición *Interactions* del Rijksmuseum en Holanda, y el European Media Arts Festival, Osnabruck, Alemania. Tanto *TransmissionS* como *VR/RV* recibieron menciones honoríficas de arte interactivo en el Prix Ars Electronica, Linz, Austria.



Between Earth & Sky: MX, VII, 2005-2007, Videoinstalación



Between Earth & Sky: MX, I-X (Entre el Cielo y la Tierra: MX, I-X) 2005-2007

Videoinstalación, proyección, plasma y web [peterdagostino.net/MX]

Between Earth & Sky: MX, es una muestra de diez trabajos sobre la Ciudad de México y sus alrededores, extendiéndose hasta las costas del Pacífico y el Golfo y la frontera de Estados Unidos. Esta serie de instalaciones están originalmente inspiradas por *The Other Mexico: Critique of the Pyramid* de Octavio Paz, escritos históricos, culturales y filosóficos, que acompañaron a Peter d'Agostino en su primera visita a México en 1975.

Roof Walk (Paseo por el Techo) 1973 documentación / performance 26' 48"

Uno de los primeros video trabajos del artista, sustentado en performance; experimenta con las percepciones de paisaje, tiempo y puntos de vista. *Walk Series* documenta tres diferentes paseos, en un techo, una barda y una playa, que d'Agostino hizo en el área de San Francisco. Estos paseos - grabados en tiempo real y sin editar- mapean los parámetros del entorno del artista, usando el video para redefinir el paisaje con su propia imagen.

pond / pass / peak (estanque / paso / pico) 1974

kiva / temple / pyramid (kiva / templo / pirámide) 1975 documentación / performances loop

D'Agostino continuó la serie de proyectos de paseos mientras recorría las montañas de la Sierra Nevada de California en el verano de 1974. Los videos resultantes, *pond / pass / peak*, 1974, y *kiva / temple / pyramid*, 1975, fueron producidos con el apoyo de la recién iniciada beca de investigación en video del *National Endowment for the Arts* en 1974, que fue otorgada al artista. De manera paralela a los ambientes naturales de un estanque, un paso de montaña y un pico, *kiva / temple / pyramid*, tiene lugar en espacios culturales clave de Norteamérica, la Gran Kiva del Cañón del Chaco y el Templo del Sol en Mesa Verde ubicados en el condado de Montezuma, de Colorado, y la Pirámide del Adivino en Uxmal, Yucatán. Este trabajo se inspiró en sus estudios con antropólogos visuales, del artista por las culturas indígenas de América. Estas caminatas tempranas incorporan el proceso de explorar ambientes, y que eventualmente crecieron hasta formar un cuerpo de obra que son la base de los proyectos de *world-wide-walks* (caminatas a lo largo del mundo), de Peter d'Agostino.

Cordoban Ceilings (Techos Cordobeses) 2003 videoinstalación loop

Presenta los paseos por tres de los espacios arquitectónicos más impresionantes del mundo: la Mezquita, el Alcázar y la Sinagoga de Córdoba, España. Así, d'Agostino enfoca la convergencia histórica de las tres culturas: Islámica, Judía y Cristiana.

© **Vesu.Vius** 1999 videoinstalación, proyección, plasma y web

Una instalación de tres partes (proyección, plasma y en la red) que examina el origen Italiano-Americano del propio Peter d'Agostino. Explora muchas de las identidades naturales, culturales y virtuales así como sus metáforas. Las imágenes icónicas del Monte Vesuvio Pompeya se yuxtaponen con lugares en Nueva York (E.U.) donde d'Agostino creció.

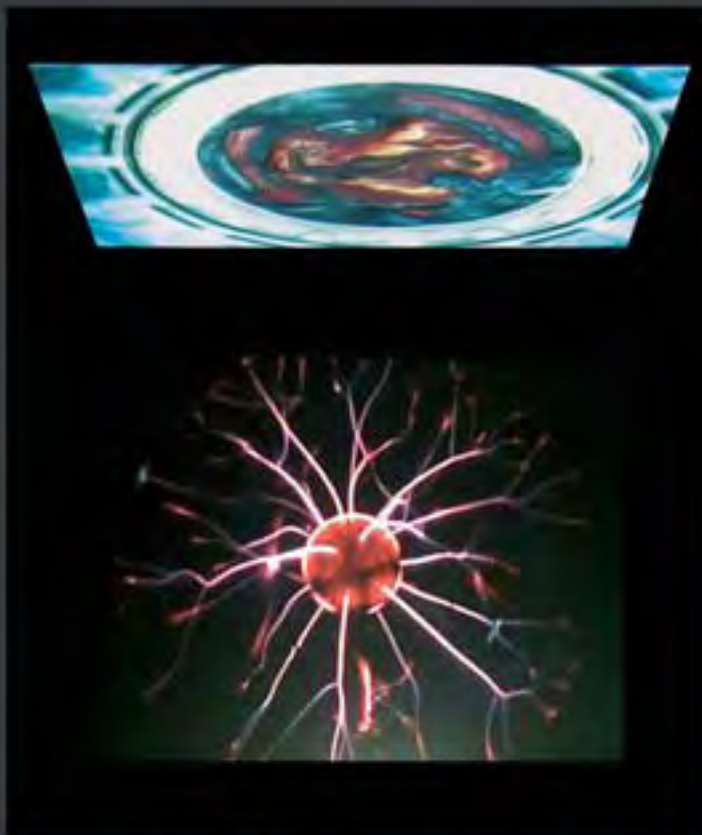
Paseos de Peter d'Agostino: Entre la Tierra y el Cielo

A principios de los 70s, Peter d'Agostino realizó una serie de Paseos* que documentaba llevando una cámara de video en mano, sin cortes y en tiempo real. Identificando tanto los elementos visuales como físicos involucrados en el proyecto, d'Agostino llamó a estas acciones "documentación/performance", para indicar que el proceso de producción suponía una acción performativa documentada en video. En 2002, d'Agostino grabó *Cordoban Ceilings* (Techos Cordobeses), de nuevo una "documentación/performance". Tanto la serie *Walks* (Paseos) como *Cordoban Ceilings* dan cuenta del compromiso visual de d'Agostino en el mundo - de la tierra al cielo.

A manera de paréntesis, para el cuerpo completo de su obra, los Paseos sugieren intersecciones y preocupaciones sociales sorprendentes, veladas por una forma visual poco pretenciosa.

Durante treinta años el trabajo de d'Agostino ha postulado unos irs y venires en forma de paseos que ocurrieron tanto en espacios seculares como en lugares sacros. Caminar es un acto intersticial, un continuo temporal que, paradójicamente, separa el comienzo y el final, mientras conecta simultáneamente las historias del lugar con las condiciones sociales en las que ese espacio se construye en la imagen de las actividades humanas. De los múltiples marcos discursivos en los que las documentaciones performativas de d'Agostino atrapan a sus espectadores, ninguno es más relevante que el de "una figura que camina por la tierra". Su atención a la presencia lleva el video de vuelta a los discursos de la pintura y la escultura, desde los cuales, en parte emergió, al presentar al artista como la figura sobre un suelo, un territorio para otras excursiones metafóricas en y a través del mundo. Tal espacio es también el locus de la visión en perspectiva en tanto que uno mira desde el punto de vista del creador. Las caminatas en video de d'Agostino presentan lo que él ve en el proceso de mirar. Utilizando su cuerpo como el vehículo para la articulación de las imágenes así como una extensión de su construcción, le recuerda también a los espectadores, que ver es un artificio del realizador. Así, a la manera de Dziga Vertov, Alfred Hitchcock y Martin Scorsese, quienes también aparecían en sus propias obras, d'Agostino nunca permite a los espectadores perder de vista el hecho de que lo que él construye es un artefacto, el residuo de unos actos reales con los que él es continuo.

Pero es aquí donde se termina la relación con el arte convencional y sus historias en los Paseos de d'Agostino. El sitio metafórico de la re-presentación, que es la condición de la pintura y la escultura, así como de la visión Renacentista, es superado por la metonimia en la orquestación y uso que hace d'Agostino de su propia sombra en el registro en video de los paseos. Usando la sombra, extiende sus experiencias vividas en tiempo real a unos espectadores obligados a sentir que ellos, también, caminan, y que es su sombra la que testifica este movimiento en la imagen. Así, los espectadores se vuelven coextensivos con el artista y la imagen, caminando a



Between Earth & Sky: MX, III y IV, 2005-2007, Videoinstalación.

través de y en paisajes urbanos, paisajes naturales y espacios sagrados como el doble del artista, su sombra. Lo que puede verse, por tanto, es una extensión metonímica de la existencia visual, perceptiva y corpórea del creador a través del aparato prostético de la cámara en mano.

Lo significativo de esta comunicación metonímica es cómo reduce la distancia entre sujetos y objetos. Sin duda, la metonimia precedió a la metáfora en el desarrollo del lenguaje, como una forma de conectividad antropomórfica con la que los pueblos primitivos contemplaron e interpretaron el mundo, antes de que los humanos se vieran a sí mismos distintos de sus objetos y de los animales que contemplaban. La metáfora reemplazó esa conectividad con re-presentación. Al reintroducir la metonimia en sus Paseos, d'Agostino logra reconectar al espectador (a través de la sombra) y al mundo (a través de la metonimia), de una manera crítica, aunque sutil y sin pretensiones, que trae a los espectadores de vuelta a las condiciones básicas de percepción.

- Kristine Stiles

* *Roof Walk* (Paseo por el Techo), Septiembre 1973; *Fence Walk* (Paseo por la Cerca), Diciembre 1973; y *Beach Walk* (Paseo por la Playa), Marzo 1974, conforman su primera Serie de Paseos.



VR / RV : a Recreational Vehicle in Virtual Reality 1994

Vídeo del ambiente de realidad virtual original

Este vídeo documenta la pieza original VR/RV que representa un viaje por la supercarretera electrónica. Usando un programa gráfico, en la pieza original, Peter d'Agostino crea un ambiente virtual que reúne simulaciones de Filadelfia, las Rocallosas, Kuwait e Hiroshima. Desde el interior de un auto generado por computadora en realidad virtual, estos puntos geográficos situados en lugares remotos, se encuentran tan cerca uno del otro, como la próxima salida de una carretera. La impresión del artista en este espacio no es acrítica; el constante efecto en la radio del auto y barricadas vistas a través de CNN, señalan que la sobrecarga de información nos ha llevado a una Babel tecnológica, recuerda previos holocaustos inspirados tecnológicamente.

TRACES (Tastros) 1995 video y web

Una conmovedora pieza conmemorativa. Iniciando con imágenes del *Festival del Recuerdo en Hiroshima*, la cinta corta a una entrevista con Robert Oppenheimer (1904 -1967), quien recuerda sus pensamientos en el momento de la primera prueba de la bomba atómica. Moviéndose entre escenas del pasado y el presente en Hiroshima, Nagasaki y Pearl Harbor, la cinta resuena a través de imágenes memorables.



TransmissionS (TransmisioneS) 1985-90 video 28'

A través de un fluido collage visual y sonoro, *TransmissionS* explora la historia de las comunicaciones en el siglo XX, recorre las implicaciones culturales y personales del poder que la tecnología tiene para efectuar un cambio. Con una fusión de alegoría, documental, ciencia y autobiografía, d'Agostino crea un mordaz, y en ocasiones patético análisis de la tecnología de la comunicación tanto como testigo como catalizador de la historia. Presentando una rápida sucesión de imágenes fragmentadas - la Camera Obscura, Nikola Tesla, la radio de Marconi, los primeros filmes de Edison, los inicios de la televisión, los enormes radiotelescopios - se genera un índice virtual de la evolución de la tecnología de la comunicación.



En el segmento titulado *The Well* (El Pozo), un drama humano ilustra la omnisciencia de la televisión y sus límites. Un niño pequeño queda atrapado en un pozo en Italia, y la nación entera, paralizados ante sus televisores, siguen el vano intento de rescate. En una mirada personal a cómo la tecnología encapsula la experiencia humana, desde el nacimiento hasta la muerte, *Generations* (Generaciones) se nutre de partes de filmes caseros del propio d'Agostino. La cinta termina en una explosiva fragmentación visual que es un catálogo virtual de la tecnología del siglo XX.

TeleTapes 1981 video 27'50"

En *TeleTapes*, d'Agostino sigue su crítica y análisis de la influencia de la televisión en nuestra vida y cultura cotidianas al explorar el contenido y estructura temporal de la televisión abierta. Compuesta de tres partes - *TeleTricks* (TeleTrucos - Ambientes de TV); *TeleGames* - (TeleJuegos - Y Ahora, las Noticias); y *TelePuzzles* - (TeleRompecabezas - Películas TV) - este collage usa trucos, juegos, rompecabezas y un verdadero diccionario de efectos televisivos a manera de analogías y metáforas del lenguaje visual y sonoro. Alternando noticias y comerciales con sus propios eventos escenificados, d'Agostino examina la percepción de realidad contra la realidad televisiva del espectador, la influencia penetrante de la publicidad y la manera como la televisión manipula y mitifica los acontecimientos. Producido por el TV Lab de WNET/ NY. Música: Jon Gibson



peter d'Agostino

between earth & sky: MX

entre el cielo y la tierra: MX

1. **Between Earth & Sky: MX, I**
(Entre el Cielo y la Tierra: MX, I)
2005-2007 videoinstalación

2. **Between Earth & Sky: MX, II**
(Entre el Cielo y la Tierra: MX, II)
2005-2007 videoinstalación

3. **Between Earth & Sky: MX, III**
(Entre el Cielo y la Tierra: MX, III)
2005-2007 videoinstalación
(proyección sobre muro)

4. **Between Earth & Sky: MX, IV**
(Entre el cielo y la tierra: MX, IV)
2005-2007 videoinstalación
(proyección al techo)

5. **Cordoban Ceilings**
(Techos Cordobeses)
2003 videoinstalación

6. **Roof Walk**
(Paseo por el Techo)
1973 videoinstalación

7. **Between Earth & Sky: MX, V**
(Entre el cielo y la tierra: MX, V)
2005-2007 videoinstalación

8. **Between Earth & Sky: MX, VI**
(Entre el cielo y la tierra: MX, VI)
2005-2007 videoinstalación

9. **@Vesu.Vius**
1999 videoinstalación
proyección, plasma y web



Cúpula Iluminada.



Vista general de la nave principal.



Between Earth & Sky: MX, V, 2005-2007, Videoinstalación.

10. **kiva / temple / pyramid**
(kiva/ templo/ pirámide)
1975 videoinstalación

11. **pond / pass / peak**
(estanque / paso / pico)
1974 videoinstalación

12. **Between Earth & Sky: VII**
(Entre el cielo y la tierra:VII)
2005-2007 videoinstalación

13. **Coro**

Between Earth & Sky: MX,IX
(Entre el cielo y la tierra)
2005-2007 versión web

Between Earth & Sky: MX,X
(Entre el cielo y la tierra)
2005-2007 versión web

VR / RV
1994 Video del ambiente de
realidad virtual original

TRACES
(Rastros)
1995 video y web

TransmissionS
(TransmisioneS)
1985-90 video 28'

TeleTapes
1981 video 27'50"

peter d'Agostino

between earth & sky: MX

entre el cielo y la tierra: MX



Consejo Nacional para la Cultura y las Artes

Sergio Vela
Presidente

Instituto Nacional de Bellas Artes

María Teresa Franco
Directora General

Ricardo Calderón
Subdirector General

Alejandra de la Paz
Coordinadora Nacional de Artes Plásticas

Rodrigo Gallart Juárez
Director de Difusión y Relaciones Públicas

Laboratorio Arte Alameda

Tania Aedo
Dirección

Karla Jasso
Subdirección Curatorial

José Antonio Hernández
Administración

Vanesa Bohórquez
Servicios Educativos

Nancy Durán
Relaciones Públicas

Gabriela Romero
Difusión

† Priamo Lozada
Curador Fundador

Laboratorio Arte Alameda
Dr. Mora 7, Centro Histórico,
Ciudad de México, 06050
Tel / Fax: 55 12 20 79 / 55 10 27 93
www.artedalameda.inba.gob.mx
info.artedalameda@gmail.com

Horario de visita:

Martes a domingo de 9:00 a 17:00 hrs.

Entrada: \$15.00

Estudiantes, maestros y adultos mayores: \$ 7.50

Domingo entrada libre.

peter d'Agostino

between earth & sky: MX

entre el cielo y la tierra: MX

Producción
Alvaro Serra
Mario Huerta
Daniel Abad

Diseño
Javier Albarrán

Traducción
Edwin Culp

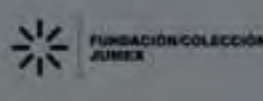
Agradecemos el apoyo de:

Erick Acosta, Fernando Alba, Viridiana Bautista, Josh Brilliant, Bertha Cea, Guillermo Ceballos, Esteban Choi, Lia d'Agostino, Alex Davidoff, Deirdre Dowdakin, Rodrigo Fernández, Pavel Fishman, Antonio Flores, Fernando Gachúz, Sonia Garcia, Alain González, Israel Gutiérrez, Valentín Hernández, Sandra James, Karla Jasso, Ross Lipton, Genevieve Lucet, Lizbeth Macías, Fabiola Iza Martínez, Laura Anaíd Mercado, Abraham Millán, Abaseh Mirvali, Heidi Padilla, Cuauhtémoc Senties, Irene Soria, José Antonio Vega, Alejandro Villanueva, Raúl Villanueva, Maurice Wright, Cordoba Plaza, Museo de la Luz UNAM, Instituto Cultural Cabañas, Temple University / Philadelphia.

ALDABARTE



SAMSUNG



LABORATORIO | ARTEALAMEDA

