



FUTURISSIMA

El futuro fue hace 100 años.



FUTURISSIMA

EL FUTURO FUE HACE 100 AÑOS

Como grupo de trabajo de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la UNTREF, realizadores visuales, multimediales, electrónicos, programadores, diseñadores, provenientes de diversos contextos, confluimos en este espacio-tiempo para realizar una experiencia Futurissima en LA SIN FUTURO.

A un siglo de publicado *L'Arte dei Rumori*, que propone percibir el ruido de la máquina como un detonante de la producción artística, Futurissima sitúa un presente mirando aquel pasado formulado como futuro.

Re/Des/De/Cons-trucción, serán las acciones propuestas en torno al uso de un espacio efímero, en un *hic et nunc* (aquí y ahora) que se expresa a través de instalaciones interactivas, interfaces físicas, intervenciones performáticas, visuales y sonoras que invadirán este espacio de resistencia, a la espera de su demolición definitiva.

El futuro no es como lo pintan. ¿Será como lo programan?

OBJETIVOS

- Realizar una exposición en el marco de la MAE que pueda dar cuenta de los procesos de trabajo del 2º cuatrimestre 2013, llevados a cabo por los estudiantes de 1º año.
- Difundir la Maestría como espacio de reflexión académico y producción artística, en torno a la problemática arte-tecnología.
- Evaluar los conocimientos y capacidades adquiridas tendiendo a la integración inter-disciplinaria
- Integrar los procesos individuales en un proyecto grupal atendiendo al eje conceptual ESPACIO.
- Incorporar y aplicar conocimientos de desarrollo, gestión y producción de proyectos de arte electrónico.
- Desarrollar criterios de selección de tecnologías y herramientas a utilizar en la realización de los sistemas y entornos de interacción.
- Articular las capacidades de realización con las tecnologías adecuadas y disponibles, los tiempos de producción y los requerimientos del proyecto.



FUNDAMENTACIÓN

Atendiendo los objetivos propuestos para el 2º cuatrimestre/1º año de la Maestría, en torno a la problemática del ESPACIO en la creación de arte tecnológico, entendemos como fundamental la posibilidad de llevar adelante proyectos que puedan trascender la instancia de prototipo, para alcanzar la escala y espacio real. Esto permitirá abordar las problemáticas inherentes a la producción individual de cada pieza en un contexto definido, a los fines de alcanzar la correspondiente resolución conceptual y técnica.

El presente proyecto también permite poner en relación otra modalidad de vínculo entre estudiantes y docentes, quienes convivimos en las diferentes etapas de esta propuesta: producción, curaduría, prensa y difusión, montaje, registro, realización; ejercitando la reflexión, discusión, debate e interrelación de nuestras prácticas.

Apreciamos la experiencia que nos suscita un proyecto grupal que exige atender todos y cada uno de los aspectos que intervienen en este proyecto concreto, que propone un sitio y un tiempo específico, en relación con un público determinado.

La aprobación del presente proyecto permitirá difundir y jerarquizar la Maestría en Artes Electrónicas de la UNTREF, constituyendo esta experiencia una valiosa acción de extensión hacia la comunidad.

MARCO CURATORIAL

FUTURISSIMA . MAE 2013

En el marco de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la UNTREF, se propone esta exposición Futurissima que proyecta en tiempo y espacio los procesos de trabajo de quienes abordamos el cruce entre las artes y los medios tecnológicos contemporáneos.

Atentos a los objetivos propuestos por la Directora de nuestra Carrera, Mariela Yeregui *“La Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas –MAE- busca reflexionar en torno al fenómeno del cruce arte-tecnología, así como impulsar producciones artísticas, integrando abordajes filosóficos, tecnológicos, científicos y metodológicos. Y tiene por finalidad la articulación de múltiples saberes y herramientas de disciplinas diversas a fin de crear interfaces, dispositivos y entornos creativos que reformulen y re-contextualicen el estatuto del arte en el marco de los lenguajes tecnológicos.*

La propuesta de trascender la visión de la relación arte-tecnología como una simple transferencia de herramientas tiene por objetivo, en definitiva, generar un campo que atienda a la especificidad de esta convergencia, movilizand o experiencias innovadoras dentro del ámbito de la producción artística.”

Acorde con la metodología propuesta por la Maestría, que propone incorporar el trabajo por semestres a través de proyectos que integren los contenidos de las diferentes materias y seminarios, las obras aquí exhibidas se estructuran dentro del Eje ESPACIO, y se articulan a través de la Asignatura: Desarrollo, gestión y producción de proyectos de arte electrónico, a cargo de Augusto Zanella.

Participa en la exposición como artista invitado, Jorge Crowe docente de la MAE quien cuenta con relevante trayectoria internacional.

RE-DES DE CONS-TRUCCIÓN FUTURISSIMAS

Introduciremos en esta exposición el espacio como idea o concepto detonante de operaciones que se ubican en el linde entre arte y tecnología.

Las obras estarán sistematizadas en cuatro categorías temáticas que surgen del espíritu inmediato de un espacio SIN FUTURO a la espera de su demolición.

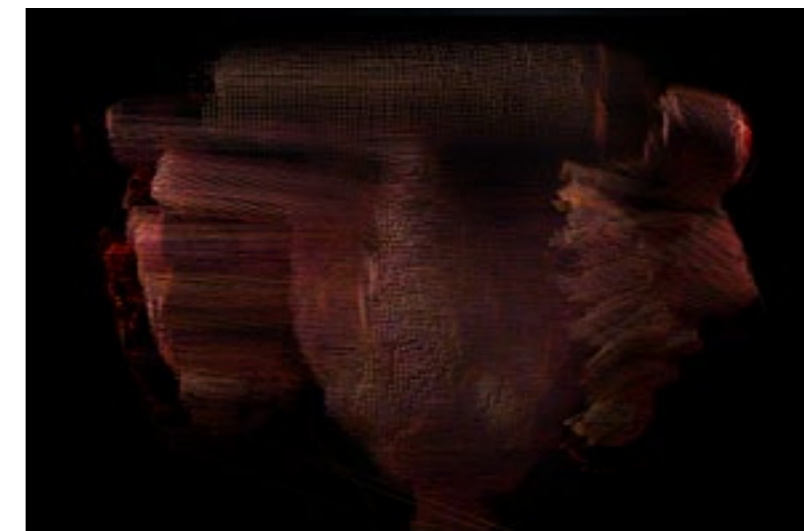
Operaciones de RE-CONSTRUCCIÓN | DES-TRUCCION | DE-CONS-TRUCCIÓN | CONS-TRUCCIÓN *site & time specif*, se desarrollarán como ritual de supervivencia.

1-- DES-TRUCCIÓN “reducir a pedazos o cenizas algo material u ocasionarle un grave daño”

- EL SUEÑO DE FUNES / FABRICIO MOUZO

El sueño de funes es una instalación interactiva que sitúa al espectador frente a una proyección de un sistema generativo en extinción representado por un enjambre de hilos que reaccionan a la presencia humana copiando sus formas y siguiendo sus movimientos. Durante la duración de la obra el sistema comienza a perder sus facultades comportamentales y físicas culminando con la destrucción total del mismo que solamente puede ser revertida por la presencia humana.

FICHA TÉCNICA: Programación en Openframeworks, OpenGL, Shaders, Sistemas de partículas y comportamientos naturales.

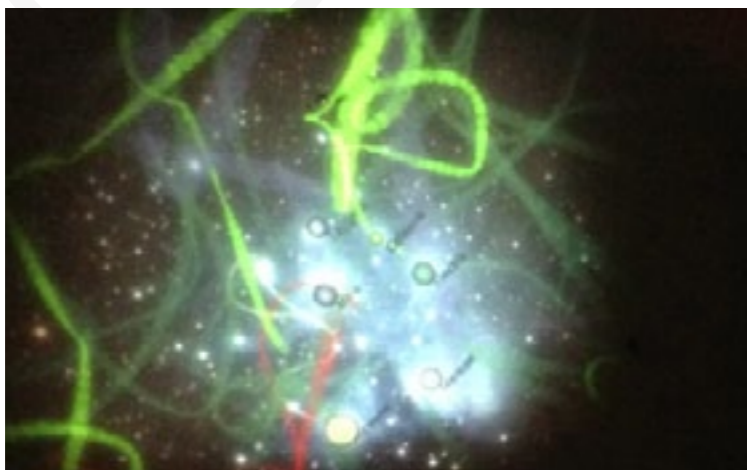


2-- CONS-TRUCCIÓN “unir elementos entre sí para arribar a la creación de un discurso/producción artística”

- **CÓDIGO*PLÉYADE** V1. AVISTAMIENTO DE FISOGRAMAS GENERATIVOS / MYRIAM BEUTELSPACHER

*Código*Pléyade* es una visualización interactiva de dibujos realizados con luces de velas. La premisa es propagar de mano en mano el fuego proveniente de Las Pléyades: ocho velas suspendidas en el espacio. Cuando los participantes toman de ellas fuego para desplazarlo o compartirlo se generan dibujos colectivos. La sutil propagación del fuego evoca comportamientos biológicos propios de la división celular, por lo que cada estrella activa y hereda un código de color acorde a su fotometría astronómica. La instalación ancla su configuración espacio-temporal en el ritual de Fuego Nuevo mesoamericano y apela al reconocimiento de un cuerpo múltiple que, materializado a través del fuego genésico, propone un desplazamiento macroscópico del concepto de vida.

FICHA TÉCNICA: Processing. Sistema de visión infraroja. Lámparas de aceite y velas.



- **POLYEDRUM / ALEX BOYMAN MORA**

Al sonido y a la luz se le han inventado distintas formas de controlarlos, modificarlos, memorizarlos y representarlos, entre otros. POLYEDRUM expone un manejo simultáneo de éstos dos estímulos, utilizando una escultura que tiene dispositivos electrónicos que produce sonidos, activados por un haz de luz, dando como resultado un instrumento fotosensible, invitando a un acto de creación sonora a través de luces.

FICHA TÉCNICA: escultura interactiva con dispositivos electrónicos.

- **PACHA TRANSMISIÓN / GUADALUPE CHAVEZ PARDO**

“...El árbol anciano me enseñó que todos somos lo mismo...” Chamalú. La cosmovisión ancestral nos invita a ser partícipes concientes de los procesos vitales del universo para el resguardo planetario a través del tiempo y su manifestación. Si la vida como la conocemos ahora se ha integrando de nuevos aparatos de percepción mediante los cuales se procesa la memoria de cierta época, ¿Por qué no indagar en esa expresión simbólica de la psique planetaria de la cual provenimos?

PACHA transmisión es una muestra *in situ* de un dispositivo que transmite las señales de vida de una planta a través de pulsos eléctricos en cierta frecuencia de tiempo codificado (clave Morse) por medio de un telégrafo. Esta planta adaptada a un espacio sin futuro aparente comparte a través de la tecnología su condición biológica.

Evocar el pasado a través de los antiguos sistemas de telecomunicación y las nuevas tecnologías, pudiera ser un llamado a la lucha por la supervivencia entre los sistemas vivos y no vivos donde acercarnos a la inteligencia vegetal para profundizar en la preservación del oikos, nos adentra en la sabiduría de nuestros pueblos originarios que pudieron vislumbrar a través de la naturaleza una gran base de datos a la cual podemos acceder y mantener. ¿Será el tiempo un canal de expresión por el cuál fluye el código de la vida?

FICHA TÉCNICA: Telégrafo. Biosensores. Arduino.

3-- RE-CONS-TRUCCIÓN “creación de una nueva configuración material o conceptual que posee una matriz de existencia previa con el objeto de completar su conocimiento o morfología”

- LA SEGUNDA ATENCIÓN / ALEJANDRA FERRUCCIO

El estado de Ensueño nos permite observar otros mundos, abrir otros reinos sin que nos detenga la solidez de los objetos.

Entrar en estado de ensueño significa ser conscientes de nuestra propia capacidad y carga energética, esto implica un cambio en nuestra percepción, un modo diferente de observar el mundo que nos rodea. La energía es percibida en forma de esferas de luz y se mueven a modo de respiración.

Al ensoñar se crea una carga de energía especial. Este trabajo se trata de una instalación/ambiente compuesta de esferas de luz que representan Energía y se mueven expandiéndose y contrayéndose, éstas pueden cambiar su intensidad lumínica ya que se configuran como agentes autónomos

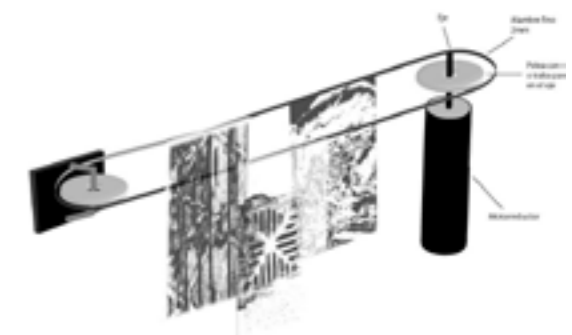
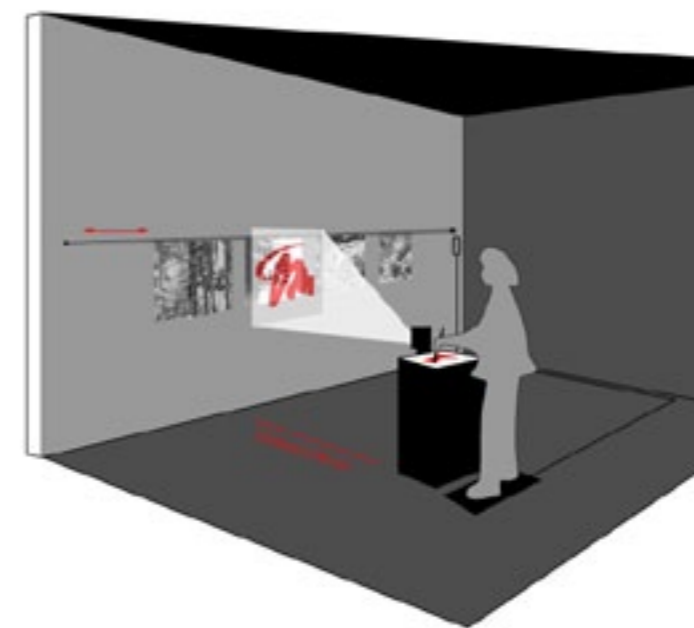
FICHA TÉCNICA: luces, látex, circuitos electrónicos,

- PALIMPSESTOS II / MARIANA PAREDES

Palimpsestos II propone incentivar la realización artística, rescatando el valor del proceso creativo que les dio origen. Las etapas de designación / demarcación / apropiación propuestas en la primera parte de este proyecto (ver: <http://www.palimpsesto.paredesmariana.net/>) serán implementadas aquí profundizando una narrativa que se aparta de la linealidad. Se trata de una instalación interactiva site specific que utiliza como punto de partida el registro visual llevado a cabo en el espacio LA SIN FUTURO, que pone en diálogo diferentes soportes y temporalidades entre lo analógico y lo digital.

Los interactores atravesarán las etapas creativas con un criterio de RE-Construcción no lineal, a través de procesos de selección que le permiten la realización de palimpsestos colaborativos.

FICHA TÉCNICA: Processing, HTML, CSS, Java Script. Circuito cerrado de Video. Circuitos integrados y motor. Materiales analógicos.



- 1949 (MIL NUEVE CUARENTA Y NUEVE) / SEBASTIAN PASQUEL

Tengo un particular interés por los valores de una imagen anónima, por reconocer la ponderación a todos aquellos que en la experiencia con la muerte hemos tenido bajas. Resulta dar una suerte de visión personal del mundo, expresar una experiencia y poder transformarla en una idea sensible, me interesa alterar las formas de percepción y conocimiento a través de la imagen.

FICHA TÉCNICA: Pixel Art y videojuego



- IMPRECISIÓN SONORA / PAULA GUERSENZVAIG Y JAIME RODRIGUEZ

¿Qué sucede en nuestra mente cuando nos encontramos ante un muro indescifrable que nos ofrece una mirada parcial de la realidad? ¿Cómo nos enfrentamos al desconocimiento y a la indefinición? ¿Qué construcciones mentales ineludibles se nos presentan cuando el marco existente es incompleto y la principal información viene de nuestra experiencia? **FICHA TÉCNICA:** Circuitos Integrados. Motores. Materiales mixtos.

- ROCKABY (*hic et nunc*) / GIUSEPPINA VIGNOLA

Rockaby (hic et nunc) es una instalación sonora interactiva, inspirada en la obra de Samuel Beckett, una adaptación del homónimo proyecto de videoinstalación, ideada en ocasión de la exhibición Futurissima en *La Sin Futuro*. La obra está compuesta por múltiples parlantes dispuestos en círculo y al centro una mecedora, objeto escenográfico que refiere el trabajo teatral del dramaturgo irlandés. Algunos parlantes reproducen de manera secuencial y en *looping*, el texto completo del monólogo de Beckett acompañado del sonido de una cajita musical, mientras que otros lo reproducen fragmentado y mezclado. Ciertas porciones de texto se entrelacen o sobreponen aleatoriamente. Esa solución del registro sonoro quiere expresar el tema de la incomunicabilidad presente en la obra de Beckett y suscitar en el espectador desorientación perceptiva, inestabilidad sensorial a fin de que se acerque a la precariedad emotiva del personaje. El movimiento de la mecedora interviene en la mezcla sonora gracias a la acción del espectador, que al columpiarse en la silla, modifica la velocidad de reproducción de las pistas sonoras generando confusión, gracias a la programación en Processing y a un sistema de sensores incorporados a la mecedora.

Un tiempo y un espacio circular, que representan la negativa eternidad de los personajes de Beckett, coexisten en un tiempo y un espacio **randomáticos**, efímeros representados por la pistas que se reproducen aleatoriamente en un ciclo único que nunca será igual. Tal como la experiencia de **La Sin Futuro** que nunca será idéntica y que vive su futuro como un pensamiento presente en un **hic et nunc** de su existencia material que no regresará, sino como viva idea en una experiencia presente. Un **hic et nunc**, locución y sintética expresión de la filosofía existencialista donde el ser humano es considerado en la fragilidad de su condición finita que se dispersa en el tiempo y en el espacio infinitos de las existencia idealista. De-construir un texto para re-construirlo en una experiencia efímera. Ningún surco dejado sobre el disco de la vida que gira.

FICHA TÉCNICA: Processing, circuitos integrados, sensores y Arduino.

4--DE-CONS-TRUCCIÓ

“desmontaje de un concepto o de una construcción intelectual por medio de su análisis, mostrando así un nuevo objeto que propone una nueva lectura”

- DECONSTRUCCIÓN TAUTOLÓGICA: ENTRE EL GRAN VIDRIO Y EL ETANT DONNÉS / JUAN JOSE TIRIGALL

“Una tecnología es interactiva si refleja las consecuencias de nuestras acciones o decisiones en nosotros. De esto se deduce que una tecnología interactiva es un medio a través del cual nos comunicamos con nosotros mismos... un espejo.” -David Rokeby

La construcción del relato histórico se suele ver como un proceso que emerge en base a datos considerados objetivos, hechos, donde el pasado continuo se divide en eventos puntuales relevantes. La deconstrucción es la revisión misma de estos conceptos a partir de los procesos históricos y superposiciones metafóricas.

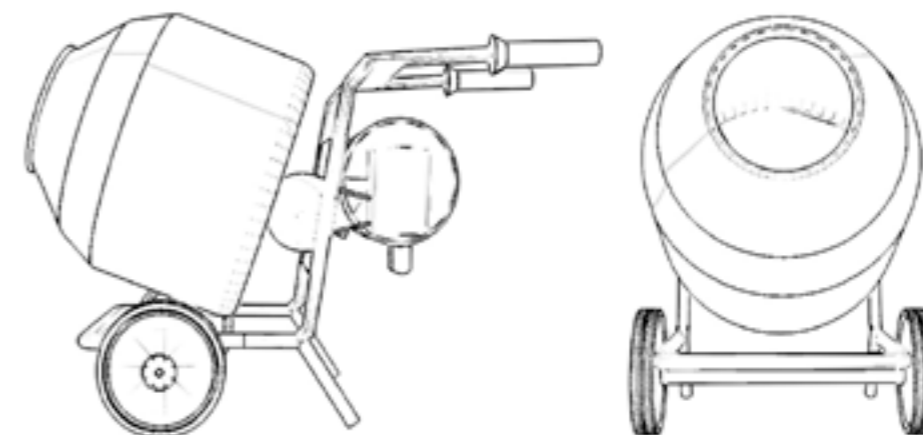
Desde la división del **Gran Vidrio** duchampiano propongo una analogía entre el sistemismo y el mecanicismo, mediada por la cita al **Etant Donnés**, como materialización figurativa de ese Gran vidrio.

FICHA TÉCNICA: Instalación interactiva. Proyector. Arduino. Processing. Sensores. Cámara. Hormigonera.

- LA TERCERA ESCUCHA / MARLIN VELASCO

El trabajo plástico se basará en una experiencia laboral de **Call center** donde se escucharán tres llamadas telefónicas:

Por medio de las llamadas telefónicas más allá de la voz se pueda captar esos sonidos y ruidos que son como símbolos de una percepción que



ARTISTA INVITADO

atraviesa nuestro sentido, que conforman el espacio acústico tanto del receptor como del emisor, no se sabe de donde provienen pero están allí transmitiendo códigos de información, proponiendo mediante una escucha activa una experiencia acusmática, al tiempo que supera su marco y nos da la impresión de que continúa en alguna parte más allá.

FICHA TÉCNICA: Edición de sonido, telgopor, circuito, altavoces

- **DESILUSIÓN ÓPTICA / LEO NUÑEZ**

Desilusión óptica es una instalación interactiva que indaga los festejos deportivos que se celebraron en la argentina durante el Mundial de Fútbol del '78. Mientras que se festejaba, con el acto de arrojar papelitos al aire como señal de alegría, a metros del lugar se escondían las mayores de las atrocidades vividas por el país. El tiempo a dejado ver las realidades de la época.

FICHA TÉCNICA: Processing, proyección, partículas interactivas.

- **LUDOTECNIA / JORGE CROWE**

Performance audiovisual basada en el uso de juguetes, hardware modificado y tecnología obsoleta. Juguetes electromecánicos son secuenciados y controlled, siendo a la vez parte de la construcción sonora y la historia visual. Cámaras de seguridad de bajo costo (una montada en un brazo robot hecho en casa y la otra en un tren de juguete en movimiento) capturan las acciones sobre la mesa, lo que permite al público participar de lo que está sucediendo en el “escenario” al mismo tiempo que genera imágenes cautivadoras debido al cambio drástico de escala. Reptiles mutantes, robots, soldados de juguete, **cowboys** y dinosaurios, peces abisales, y más, son los personajes de esta historia en la que los géneros cinematográficos chocan y se mezclan. Más es mejor, y nunca es suficiente. Todas las imágenes y sonidos se generan en tiempo real, sin utilizar archivos pregrabados. *Ludotecnia* es un entorno libre de laptops.

FICHA TÉCNICA: circuitos integrados, circuitos cerrados de video



FUTURISSIMA

IDEA Y SUPERVISIÓN

Augusto Zanela

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

Paula Guersenzvaig

EQUIPO CURATORIAL

Alejandra Ferruccio

Mariana Paredes

Sebastián Pasquel

Giuseppina Vignola

EQUIPO DE PRENSA Y COMUNICACIÓN

Myriam Beutelspacher

Guadalupe Chávez Pardo

Jaime Rodríguez

EQUIPO DE MONTAJE

Alexander Boyman Mora

Fabrizio Mouzo

Leo Nuñez

Marlin Velasco

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA Y ESTÉTICA DE LAS ARTES ELECTRÓNICAS UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO

Directora: Mariela Yeregui

Coordinadora: Ana Laura Cantera