

Arte Contemporáneo

MediaLab
CCEBA

Prácticas artísticas y tecnologías.



ANTES DE LA PROPUESTA EXPOSITIVA...

El programa **MediaLab CCEBA** funciona de manera ininterrumpida desde 2004 como un espacio destinado a la producción, reflexión y formación enmarcados en torno al arte en intersección con la ciencia y la tecnología, a través de actividades tales como talleres, seminarios y laboratorios de producción, entre otras. El objetivo es explorar los territorios que surgen de la unión de estos dos ámbitos en nuestra cultura contemporánea.

En el año 2021 el MediaLab lanzó el **Apoyo a la producción. Arte Contemporáneo MediaLab CCEBA** para convocar a artistas residentes en Argentina a presentar proyectos que logren enlazar procesos de experimentación tecnológica con los códigos, interrogantes y conceptualizaciones propios del Arte Contemporáneo. En el 2022 se lanzó la segunda edición y está previsto continuar con una edición anual y la exhibición de las obras ganadoras cada dos años.

Los objetivos principales de este apoyo son:

- Estimular la investigación y producción de obras enmarcadas en el campo del arte y tecnología.
- Dar impulso a proyectos artísticos que den cuenta de articulaciones singulares entre la dimensión tecnológica de las obras y sus respectivas propuestas conceptuales.

En el 2021 el Comité de Selección fue integrado por **Emiliano Causa** y **Matías Romero Costas**, coordinadores del programa MediaLab CCEBA, la Doctora **Jazmín Adler** y la **Directora del CCEBA**, perteneciente a la **Red de Centros Culturales AECID**, **María Morazo**. En el 2022 se sumó **Rodrigo Alonso** al comité de selección.

Los proyectos seleccionados cuentan con el acompañamiento del Comité de Selección y el asesoramiento de tres referentes del campo del Arte Contemporáneo, quienes se reúnen, durante los tres meses del periodo de producción, con los artistas en un formato de clínica de proyectos.

Los artistas y curadores que han dado seguimiento a las obras desarrolladas durante 2021 y 2022 fueron **Nancy Rojas**, **Rodrigo Alonso**, **Carlos Huffmann**, **Laura Spivak** y **Lara Marmor**

Los proyectos y **artistas seleccionados** en 2021 y 2022 fueron:

- Laura Ojeda Bär y Matías Malizia / *Bulballia*
- Pablo Chimenti / *Desplazamientos*
- Sol Verniers / *Cybertextil.Resist*

- Magdalena Molinari / *Fotoesferas*
- Agustín Miguez / *NQODOC*
- Laura Benech / *Cryptojardín*

LA PROPUESTA EXPOSITIVA

Esta muestra **Tecnopoéticas ambientales** presenta los **seis proyectos artísticos** seleccionados en la convocatoria pública “Apoyo a la producción. Arte Contemporáneo MediaLab CCEBA” en las ediciones 2021 y 2022. Las obras que se exhiben son el resultado de las investigaciones desarrolladas por los artistas bajo el asesoramiento del Comité de Seguimiento y con la producción del CCEBA.

Las obras destacan por su calidad artística y su propuesta conceptual, que permite vincular al arte y la tecnología. Asimismo, se valoraron los proyectos que **contribuyendo a la AGENDA 2030** pronunciada por la ONU, tuvieron una producción sustentable, teniendo en cuenta especialmente, que los insumos y materiales fueran reciclables, autogenerados y amigables con el medio ambiente.

El enfoque general de esta exposición apunta, desde su producción, a la consecución de distintos Objetivos de Desarrollo Sostenible:

- Apoyando proyectos basados en la creatividad y la innovación (ODS 8.3)
- Buscando la equidad de género de los y las artistas seleccionados (ODS 5)
- Promoviendo obras que:
 - o mejoren la sensibilización y la capacidad humana e institucional para la mitigación del cambio climático (ODS 13.3)
 - o destaquen el valor de la diversidad cultural (ODS 4.7)
 - o accionen contra las desigualdades sociales (ODS 10.2) y
 - o fomenten el consumo responsable (ODS 12.8).

¿Por qué exponer fuera del CCEBA?

En el CCEBA, como centro alineado con la Agenda 2030 de la ONU, estamos convencidos del valor de generar Alianzas entre las instituciones del sector cultural (ODS 17) para intercambiar conocimientos y recursos a fin de apoyar el logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. La exhibición del Apoyo a la producción. Arte Contemporáneo MediaLab junto a otros Centros Culturales implica la cooperación entre profesionales de la cultura y amplía la proyección de los valores de Desarrollo Sustentable de estos proyectos artísticos al público que abarcan las instituciones implicadas.

EL TEXTO CURATORIAL

TECNOPOÉTICAS AMBIENTALES

MediaLab CCEBA. Prácticas artísticas y tecnológicas

El programa **MediaLab del Centro Cultural de España en Buenos Aires (CCEBA)** funciona de manera ininterrumpida desde 2004 como un espacio destinado a la producción, reflexión y formación enmarcados en torno al arte en intersección con la ciencia y la tecnología.

En 2021 y 2022 el CCEBA lanzó dos convocatorias públicas para apoyar la producción de obras de artistas radicados en Argentina, con el objetivo de estimular la investigación y la creación. Los seis proyectos ganadores se presentan en esta exposición en alianza con el Centro Cultural Recoleta.

Además, el **Apoyo MediaLab CCEBA** apunta a la consecución de distintos Objetivos de Desarrollo Sostenible apoyando proyectos basados en la creatividad y la innovación; buscando la equidad de género de los y las artistas seleccionados; y promoviendo proyectos que mejoren la sensibilización para la mitigación del cambio climático, destaquen el valor de la diversidad cultural y accionen contra las desigualdades sociales. Las creaciones aquí expuestas **contribuyen así a la AGENDA 2030** aprobadas por todos los estados miembros en la Asamblea General de la ONU de 2015.

Si bien los formatos, medios y soportes implicados en las propuestas exhibidas no se circunscriben a disciplinas o lenguajes específicos en un sentido restrictivo, todas las obras se valen de las tecnologías en diferentes instancias de los procesos creativos. Instalación sonora (**Pablo Chimenti**, *Desplazamientos*), textiles electrónicos (**Sol Verniers**, *CyberTextil.resist*), intervención e instalación electrolumínica (**Magdalena Molinari**, *Fotoesferas*), videojuego y entorno inmersivo (**Agustín Míguez**, *NQODOC*), holografía (**Laura Benech**, *Cryptojardín*) y objetos de vidrio soplado, diseñados y producidos mediante técnicas de impresión 3D (**Matías Malizia** y **Laura Ojeda Bär**, *Bulbullia*), evidencian relaciones múltiples entre prácticas, saberes y modos de hacer desde las zonas fronterizas situadas en las intersecciones del arte, la ciencia y la tecnología.

Asimismo, uno de los ejes centrales de la convocatoria ha consistido en promover el desarrollo de proyectos artísticos que logran articular la dimensión tecnológica de las obras con sus respectivas propuestas conceptuales. Es así como los seis trabajos exhibidos participan de algunas de las estrategias tecnopoéticas desplegadas al interior del campo del arte contemporáneo, como la jerarquización de los procesos de investigación sobre la idea de pieza terminada, el cuestionamiento de la dimensión estrictamente objetual de la obra tradicional y las confluencias de materialidades tangibles e inaprensibles.

El Centro Cultural de España en Buenos Aires y el Centro Cultural Recoleta apuestan con esta exposición a la generación de Alianzas entre profesionales de la cultura para ampliar la proyección de los valores del Desarrollo Sostenible y cooperar para la construcción del mejor futuro posible desde el arte, la ciencia y la tecnología.

COMITÉ EXPOSICIÓN:

Emiliano Causa – Coordinador MediaLab CCEBA

Matías Romero – Coordinador MediaLab CCEBA

Jazmín Adler – Investigadora

Agradecemos a Rodrigo Alonso, Carlos Huffmann, Nancy Rojas, Laura Spivak y Lara Marmor por el acompañamiento que han hecho a la producción de las obras de esta exposición.

Bulbullia

Laura Ojeda Bär y Matías Malizia

Instalación de esculturas
de vidrio soplado
2020-2022



Bulbullia es una serie de esculturas de vidrio soplado a partir de las formas y topologías de una selección de microfósiles y granos de arena individuales. Así, la obra es el resultado de trabajar desde y con la geología, paleontología, microscopía, diseño e impresión 3D, moldería, artesanía y el registro de cada uno de los pasos del proceso. Un espacio donde se unen arte y ciencia no como opuestos sino como complementarios, centrándose en la microscopía, disciplina que nos permite ver cómo lo totalmente cotidiano y lo extraordinario conviven y nos acompañan todos los días.

LA INVESTIGACIÓN

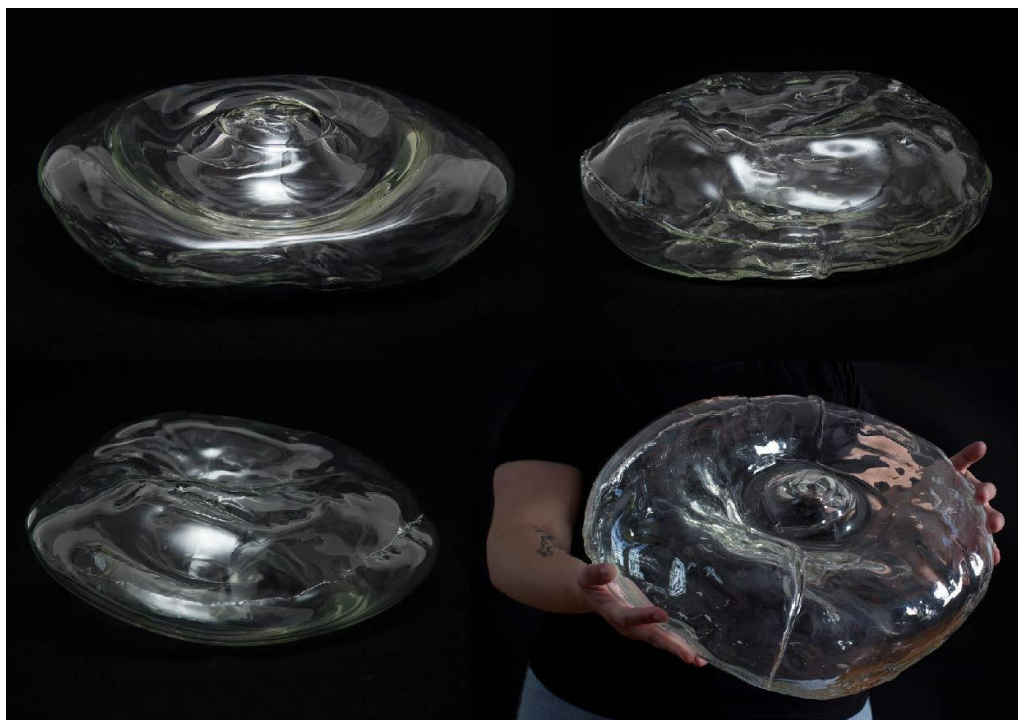
No hay dos granos de arena iguales. Es más, la arena no es ningún material propiamente dicho sino, más bien, el conjunto de lo pequeñísimo que se reúne en diferentes subgrupos que se mezclan de manera azarosa y que, a lo largo de los años por acción del agua y del viento resultan erosionados hasta tamaños casi imperceptibles al ojo desnudo. Se pueden tratar de sedimentos rocosos o partes duras de organismos que remiten directamente a su procedencia.

Trabajamos con un paleontólogo para seleccionar arena de varios lugares y tipos (en busca de morfologías múltiples). Luego, observamos cada uno bajo una lupa para seleccionar los que nos interesan, para generar modelos 3D a partir del registro de los granos de arena individuales seleccionados. Se construyeron las matrices con impresión 3D y los moldes de yeso para la producción de esculturas de vidrio soplado.

El vidrio es un cambio de estado de la arena misma calentada a altas temperaturas; además, es un material totalmente reciclable, estable y permanente.

Fabricamos alrededor de 15 esculturas de vidrio que combinaron y explotaron al máximo las posibilidades del proceso y materiales, combinando diferentes transparencias, tipos de vidrio y colores, además de distintos moldes y formas derivadas de la técnica del vidrio soplado.

Bulbullia se trata de un proyecto interdisciplinar y transversal, que busca, relacionando diferentes campos del conocimiento, cambiar y potenciar el foco de la percepción y sorprenderse al descubrir que ciertas cosas son diferentes a lo que se ve a simple vista. Construir un espacio para el asombro, a través de la producción de objetos a partir de formas y estructuras pertenecientes a la naturaleza pero reenmarcadas y resignificadas, para devolvérselas fuera de su contexto natural y como portal al asombro infantil, por su fuera de escala y su reluciente gama de colores. Todo gracias al aporte de un grupo de especialistas en diferentes campos de la ciencia, el diseño y la artesanía.



EL MONTAJE

La instalación se adapta al espacio de exhibición.

Se compone de una grilla numérica (alfombra o base ploteada) remitiendo a los portamuestras de microscopía y sobre ella se sitúan las piezas escultóricas. La grilla es negra con una cuadrícula blanca y numerada, todo impreso con técnica serigráfica. Además, por sus dimensiones, pone en escena claramente la cuestión del cambio de escala y lo lúdico infantil. La idea es que el público pueda manipular algunas de las esculturas y reorganizar su composición en el espacio, mientras sea dentro de los límites de la alfombra.

Algunos prototipos se ubican sobre bases solo para ser observados, junto con elementos y objetos que se crearon durante el proceso de producción: impresiones 3D, moldes de yeso, piedras de vidrio, bocetos, etc.

Dos videos (proyectados o en una tv) muestran momentos de la producción de las piezas.

Una gigantografía presenta el detalle de uno de los granos de arena observado por microscopio.



Se requiere:

- 1 TV 42"
- 1 Base 2 x 4 metros con grilla ploteada o pintada
- 1 Reproducción de gigantografía
- 1 Base o estantería para situar moldes.

LOS ARTISTAS

Laura Ojeda Bär (n.1986, C.A.B.A) trabaja con la pintura como tradición, práctica y objeto. Fue finalista junto a Matías Malizia del premio Azcuy 2020. Ganó el 2º premio del SNAV 2018 (pintura), realizó 8 muestras individuales (2012, 2013, 2015, 2016, 2017, 2019, 2022) y participó de numerosas colectivas y premios. Mientras, se desempeñó como curadora independiente (2015, 2016, 2017 –su proyecto “Lxs Pierrri” fue seleccionado en la convocatoria Radar del CCR–, 2018, 2019, 2022) y gestora cultural. Durante 2014-2015 fue coordinadora, productora y encargada de contenido del área de educación del CCK. Cursó el IUNA (2004- 2014), fue agente CIA 2013, asistió a la residencia Nes (Islandia, 2019) y al Programa de Artistas de la UTDT 2019-2020.

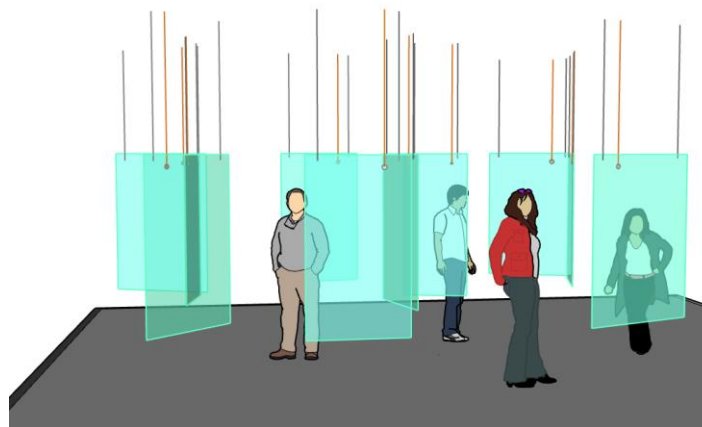
Matías Malizia (n. 1980, C.A.B.A) estudió Diseño gráfico en la UBA. Fue finalista junto a Laura Ojeda Bär del premio Azcuy 2020 y parte del Programa de Artistas de la Universidad Torcuato Di Tella 2018-2019 y del Programa Marco Arte Foco 2019. Asiste a talleres y a seminarios de análisis de obra a cargo de Ernesto Ballesteros, Juan Sebastián Bruno y Andrés Sobrino, Eduardo Stupía, Silvia Gurfein, Daniel Joglar y Bruno Gruppalli, Silvia Mato, entre otrxs. En la actualidad está realizando una residencia artística en la Universidad FAAP en San Pablo, Brasil. Muestras individuales: "Segunda Naturaleza" Espacio líquido, Gijón, España (2018); "Desde Hacia Hasta" con curaduría de Eduardo Stupía, Granada gallery, Buenos Aires, Argentina (2017). Muestras colectivas destacadas: 7º Premio Fundación Andreani (2020); 73º Salón Nacional de Rosario (2019); 96º Salón Nacional de Mayo (2019); Concurso de Artes Visuales, Fondo Nacional de las Artes (2019) y 107º Salón Nacional de Artes Visuales (2018).

<http://cargocollective.com/laura-o>

Desplazamientos

Pablo Chimenti

Instalación sonora con placas
de vidrio y alfabetos
2021-2022



DESPLAZAMIENTOS es una instalación sonora de diez canales de audio independientes, sincronizados. A través de transductores fijados a diez placas de vidrio, una serie de voces de diversas partes del mundo pronuncian sus alfabetos nativos e intentan traducir fonéticamente otros. Propaladas a través de los vidrios, las voces hacen resonar a este material y son a la vez filtradas por el mismo. El público circula en un laberinto de voces, reflejos y transparencias escuchando una red de alfabetos de forma aleatoria. En ese desorden, en ese diálogo imposible, el cuerpo fónico de las letras del mundo construye un entramado coral de ningún lado.

LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo surge a partir de una serie de cuestionamientos y reflexiones sobre el uso del lenguaje, la traducción, los sonidos que componen el idioma materno y los sonidos de otras lenguas. Algunos de estos cuestionamientos son: ¿Cómo producimos los sonidos de nuestra lengua materna? ¿Qué sonidos de otras lenguas se aproximan a la nuestra? ¿Cómo reproducimos los sonidos de otras lenguas? Nuestro aparato fonador se configura mediante la escucha en los primeros años de vida. Para poder representar un sonido de otro idioma necesitamos hacer una traducción fisiológica, modelar nuestro mecanismo de fonación con el fin de articular sonidos que normalmente no hacemos al hablar.

El proceso de traducción fisiológica realizado por cada persona pronunciando los alfabetos de otras lenguas puede pensarse de forma análoga al modo en que el material/vidrio interviene en esas voces, filtrando y modelando su sonido original en una cadena de traducciones.

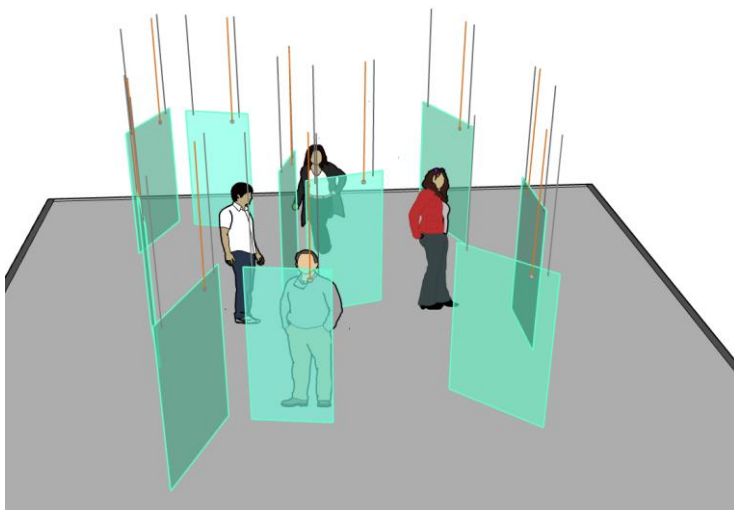
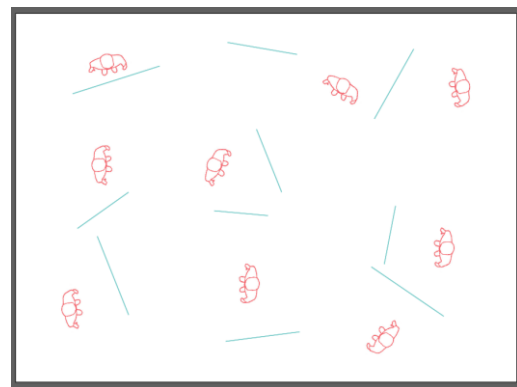
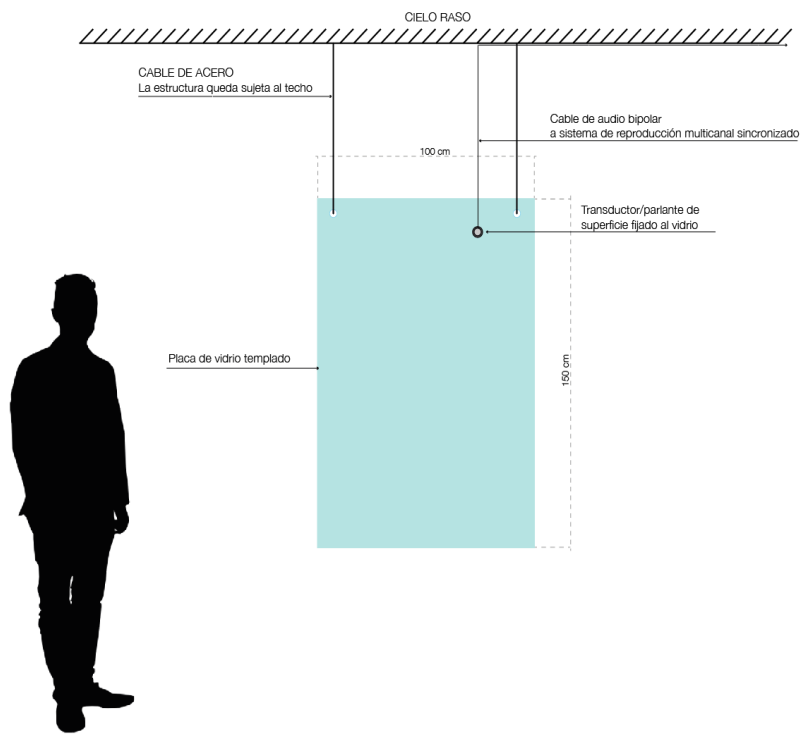
La traducción es imprecisa, nunca es transparente. De la misma manera, los vidrios dejan pasar una imagen, pero parte de ella se refleja, vemos a través de las placas pero la imagen que vemos a través ya es otra.

Boceto del audio precompuesto (7:09) para la instalación:

<https://soundcloud.com/pablo-chimenti/desplazamientos-de-la-lengualivesession2020>

EL MONTAJE

Instalación de 10 placas de vidrio con sistema de audio siguiendo el siguiente esquema.



Técnica y materiales proporcionados por el artista:

- 10 Placas de vidrio (se utiliza vidrio templado, resistente y seguro).

Dimensiones de las placas de vidrio: 150cm x 65cm; 150cm x 70cm; 150cm x 75cm; 150cm x 80cm; 150cm x 85cm; 150cm x 90cm; 150cm x 95cm; 150cm x 100cm; 150cm x 105cm; 150cm x 110cm

- 10 Transductores/exitadores de superficie
- Cables de audio bipolar (desde parlantes a potencias) (200mts)
- Cables de audio (desde cada potencia al reproductor) (x10 -monos-)
- Cable de acero (para colgado de las placas de vidrio)
- Accesorios de colgado varios

Sistema de reproducción:

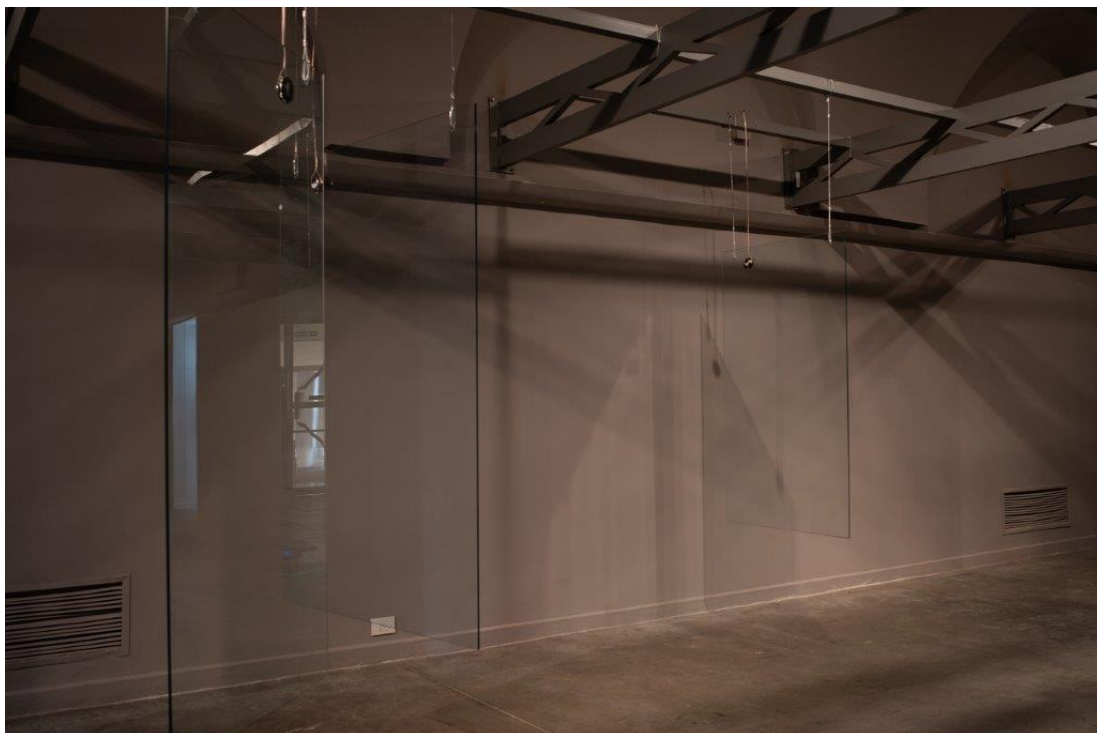
- Reproductor multicanal (referencia: Cymatic Audio LP-16 Live Player reproductor)
- Cinco Potencia de audio+fuentes

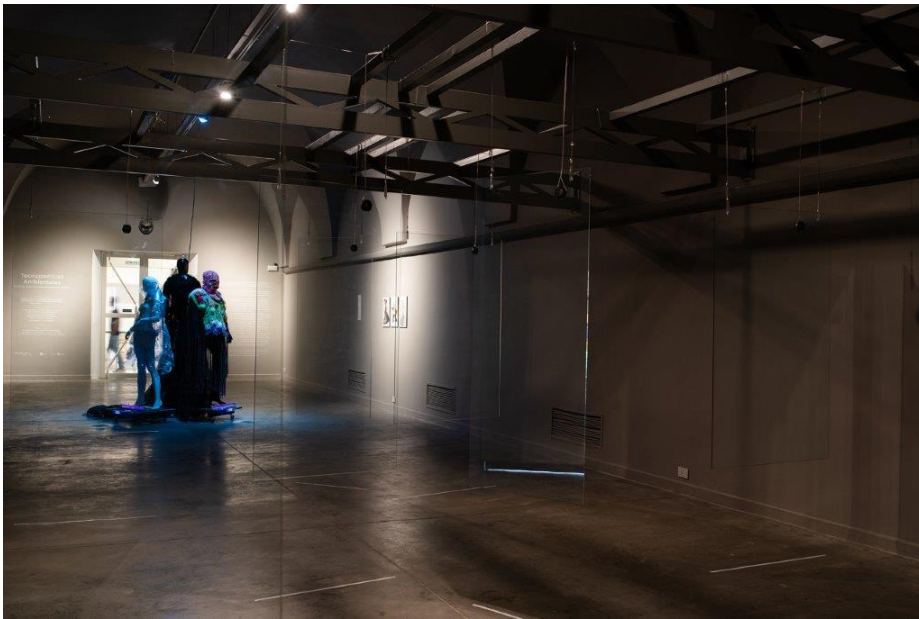
Cada placa de vidrio tiene fijado un transductor conectado a un sistema de reproducción centralizado. El sistema de reproducción centralizado ocupa una superficie de 50x50cm aprox.; debe estar resguardado del público.

Box con llave para guardado del sistema de reproducción.

IMPORTANTE: Se requiere techo que pueda soportar el colgado de 10 placas cuyo peso varía entre los 10 y 20 kg cada una.

Las placas no pueden ser intervenidas pero se pueden situar llamadas visuales en el piso para señalar cada una de ellas.





EL ARTISTA

Pablo Chimenti (Buenos Aires, Argentina, 1980). Compositor, artista sonoro y performer. Su producción artística hace foco en el sonido y su entorno, en la voz y su campo discursivo, y en la relación entre fuentes acústicas y electrónicas. Trabaja con diferentes materiales y dispositivos investigando sus cualidades en términos acústicos y simbólicos. Sus obras se presentan en varios formatos: instalaciones, intervenciones, performances, piezas para instrumentos solistas, conjuntos de cámara y electrónica; se exponen en salas de conciertos, museos, salas de exposiciones, espacios urbanos, y espacios no convencionales. Compone música y diseño sonoro para el teatro, danza y video instalaciones. Es profesor de la carrera de Composición con Medios Electroacústicos en la Universidad de Quilmes, Buenos Aires, Argentina; de la carrera de Artes Electrónicas en la Universidad Nacional de Tres de Febrero, Buenos Aires, Argentina; y de la Universidad Nacional de las Artes en el Área de Artes Multimediales, Buenos Aires, Argentina.

Cybertextil.Resist

Sol Verniers

Instalación transmedia
2020-2022



CyberTextil.resist se desarrolla en dos niveles: uno material y otro interactivo digital.

En el material se presentan tres prendas y sus accesorios textiles intervenidos con electrónica que exponen las desigualdades respecto al capitalismo cognitivo, el abuso de consumo de datos de las personas usuarias y las dificultades de acceso a una educación informática para el conocimiento y uso de sus derechos.

La propuesta material de e-textiles se expande a lo digital con filtros de instagram que podrán descargarse y un sitio web interactivo con material del proceso para que los espectadores puedan vivenciar diferentes realidades de estas interfaz de indumentaria.

Esta obra busca constantemente el cruce entre materiales y conceptos a través de expresiones artísticas para pensar una re-existencia del cuerpo, la identidad y lo sensible en la era de la biopolítica tecnológica.

LA INVESTIGACIÓN

Como obrera tecnológica - hacktivista Sol Verniers explora las preguntas en torno a las dinámicas de la tecnología en los últimos años, investigando las tensiones entre las propuestas tecnócratas y sus reflexiones sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos a nivel social.

Reflexiones sobre los usos de datos, derechos digitales, la privacidad y el anonimato hasta el establecimiento de los mecanismos de control y poder actualizados. A partir de ahí, la artista explora materialidades y busca construir un sistema de expresión para cada obra mediante el arte electrónico digital, el glitch, el fanzine y el collage.

Su intención es proponer un análisis crítico a las personas espectadoras, en contraposición al consumo pasivo e inmediato de las tecnologías. Este intercambio a través del arte podría

facilitar nuevos horizontes de sentido para enfrentar los problemas sistémicos que nos atraviesan y promover el surgimiento de nuevas propuestas.

La colección «E-cyber textiles para resistencia» busca exhibir, con diseño y materiales, cómo la tecnología nos utiliza para la minería de datos, biometría, IA y el impacto en la privacidad y los derechos digitales.

E-cyber textiles ofrece tres líneas de accesorios - “Descartes”, “Consumo” y “Resistencia” - donde las personas presentan tres tipologías: las aisladas de lo digital, las consumidas y quienes aún resisten buscando un nuevo diálogo con lo tech.

CyberTextil .resist es el paso siguiente a ese desarrollo, permitiendo disputar lo que hoy sucede en el plano digital respecto a la vigilancia de datos, pero también al CryptoFashion, las interfaces matéricas y virtuales de ceros y unos.

Si la ropa es nuestra primera interfaz en términos de existencia, el avatar es el siguiente en esta era. Los NFT's y la ropa digital comercializada comienzan a ser una constante.

Son estas desigualdades sociales, políticas y económicas que se dan a través de la brecha digital y lo tecnológico desde una innovación acelerada las que interpelamos mediante *CyberTextil.resist*.

¿Qué sucede ahora que debemos pagar por nuestra ropa digital?

¿Qué implica lo corporal y biopolítico económico tech hoy?

¿Cómo sorteamos el control perverso del mercado y la biopolítica si nuestra primera interfaz, el textil, la indumentaria, está incluso siendo marcada e identificada en el entorno digital?

¿Dónde queda el anonimato y la privacidad?

EL MONTAJE

Cyber-Textil consta de tres instancias: la física de la instalación, la digital de consumo y otra digital adicional de resistencia.

Hay tres formas de ser espectadorxs de CyberTextil, que son independientes, pero pueden interrelacionarse, de forma sincrónica y asincrónica.

- La primera, visitando el espacio físico, viendo la exhibición de wearables + accesorios y sus correspondientes ilustraciones/collage y material que exhibe la propuesta conceptual y de construcción.

- Tres maniqués exhiben las prendas y accesorios

- La segunda, es mantenerse en el plano digital, permitiendo usar esos mismos wearables (o más bien representaciones de ellos) mediante filtros, en redes sociales.

- Descargas

- La tercera opción, es recorrer la web <https://cybertextil.online/> donde se encuentran materiales de la producción matérica pero también de los problemas y conceptos volcados en la propuesta.

- Acceso a la web



Se requieren:

3 bases para los maniqués

Conexión eléctrica

Opcional: computadora con internet para que el público tenga acceso a la web del proyecto.



Descarte

Producto del aceleracionismo tech, los desechos tecnológicos son la otra cara de la innovación constante. La brecha digital aumenta mientras nos ofuscan y envuelven en el aroma de monitores nuevos, las personas colonizadas y excluidas sólo cuentan con los descartes. Cual animales que arrastran lo obsoleto, lejos están de entender y entrar en la lógica informática más que para recibir y ser sus desechos

Etextil: peto y capa

Técnicas: patronaje sobre maniquí, trabajo en cuero, técnica mixta con reciclaje, desarme

Año: 2021

<https://cybertextil.online/desecho-discard/>



Consumo

“No tengo nada que esconder“ es el nuevo dogma del fetichismo tecnológico y la transparencia.

A través del consumo constante, las personas se entregan más y más al sistema, perdiendo su intimidad hasta extremos insospechados. Símbolos de alienación máquinica, siguen creyendo en unicornios.

Cuerpos vinílicos en burbujas algorítmicas, limitados en la sensibilidad, son atravesados por la fibra óptica de los datos.

Etextil: piloto y hombreras de cuero

Técnica: vinilo holográfico con foil, cuero intervenido con foil holográfico, termoformado

Año: 2021

<https://cybertextil.online/consumo-consume/>



Resistencia

Impredecibles e imperfectos, así nos constituimos dentro de la humanidad.

Nuestra data también lo es y nunca dirá todo de nuestras identidades. Los algoritmos y nuevas tecnologías no lo son todo y son altamente hackeables. Buscamos tejer un virus-interfaz-liberador para resistir, construir y crear alternativas de lo tecnológico.

Recurrir a lo ancestral, a las resistencias y técnicas alternativas de producción en el capitalismo de vigilancia.

Etexitil: poncho y máscara

Técnica: crochet, costura a mano y a máquina, bordado y punch needle, técnica mixta

Year: 2021

<https://cybertextil.online/resistencia-resist/>

LA ARTISTA

Sol Verniers es una Art-Tech Hacktivist argentina-belga y Maestranda en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas (UNTREF). Licenciada en Artes Combinadas (UBA).

Hacktivist de software y hardware libre, tiene 10 años de experiencia en el sector del software como Project y Product manager. Investigadora y Consultora en tecnología, enfocada en la producción de desarrollos con perspectiva en derechos digitales, inclusión, análisis del impacto social y el arte tech.

Actualmente es productora en proyectos de web3: metaversos, NFT's y blockchain games en NFT Studios. Secretaria de Actas y asesora de tecnología en Sindicato Unión Informática. Integrante de la comunidad REGOSH como compromiso con la comunicación tecnológica y científica (Nodo BA). Docente de Comunicación Interactiva en la Universidad de Palermo.

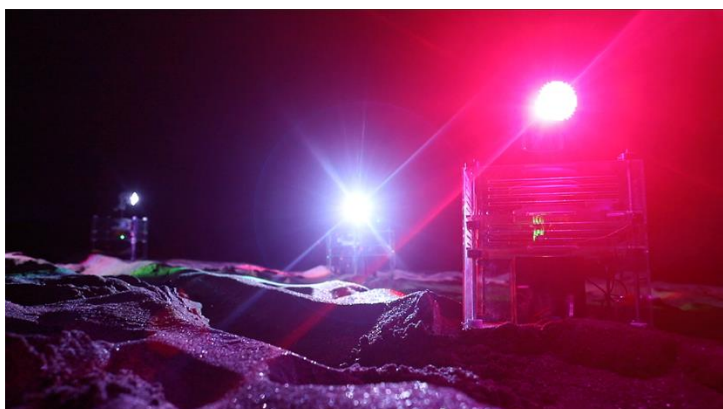
Redes: @solverniers en fbk, ig, tw <https://linktr.ee/solverniers>

PROYECTOS 2022

Fotoesferas

Magdalena Molinari

Land art lumínico
2022



Una serie de dispositivos emisores de luz, alimentados por células fotoeléctricas y específicamente diseñados y fabricados para tal fin, emiten luz digital en diferentes frecuencias, modulando distintos colores y girando sobre sus propios ejes en una coreografía que simula abstractamente el movimiento infinito de los planetas.

Dispuestos en el territorio, los artefactos configuran conos lumínicos de diferentes profundidades y alturas generando encuentros y desencuentros entre sí y con el suelo definiendo una materialidad y una textura lumínica cíclica pero cambiante.

LA INVESTIGACIÓN

Fotoesferas investiga la capacidad de la luz para formar territorios que producen una multiplicidad de sensaciones. Se trata de la creación de topografías lumínicas (land art lumínico) formadas a partir de la artificialización de fenómenos naturales, más específicamente, el despliegue del espectro cromático que los rayos del sol producen cuando refractan en la atmósfera terrestre.

La primera instancia del proyecto consistió en una performance lumínica en el paisaje. La costa argentina ofreció las cualidades de planicie texturada y extensión del territorio que buscaba la artista.

La segunda instancia consistió en la realización de un video/registro de esa performance que da cuenta tanto de las sensaciones que produce a nivel inmersión como de las texturas, figuras e interacciones de la luz con el territorio a través de filmaciones aéreas.

La tercera instancia, presente en esta sala, consiste en la creación de un paisaje artificial en donde se montan nuevamente los dispositivos emisores de luz y se exhibe el proceso de investigación.

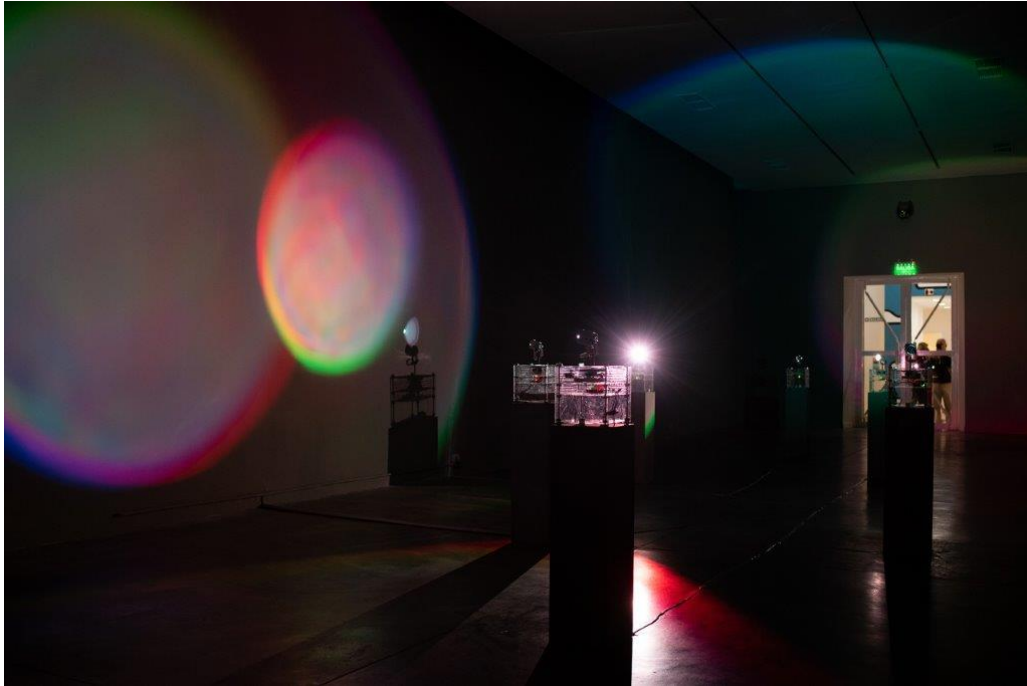
EL MONTAJE

La instalación se adapta al espacio de exhibición.

Se compone de seis bases (se facilitan) que soportan los dispositivos emisores de luz. El cableado de los dispositivos corre por el piso con protección de cinta silvertape. La artista realiza el montaje y conexiones de las piezas.

Dos proyecciones (2 proyectores o bien 2 tv 42 ") exhiben el registro del land art.

Los videos corren con una raspberry facilitada por el CCEBA.



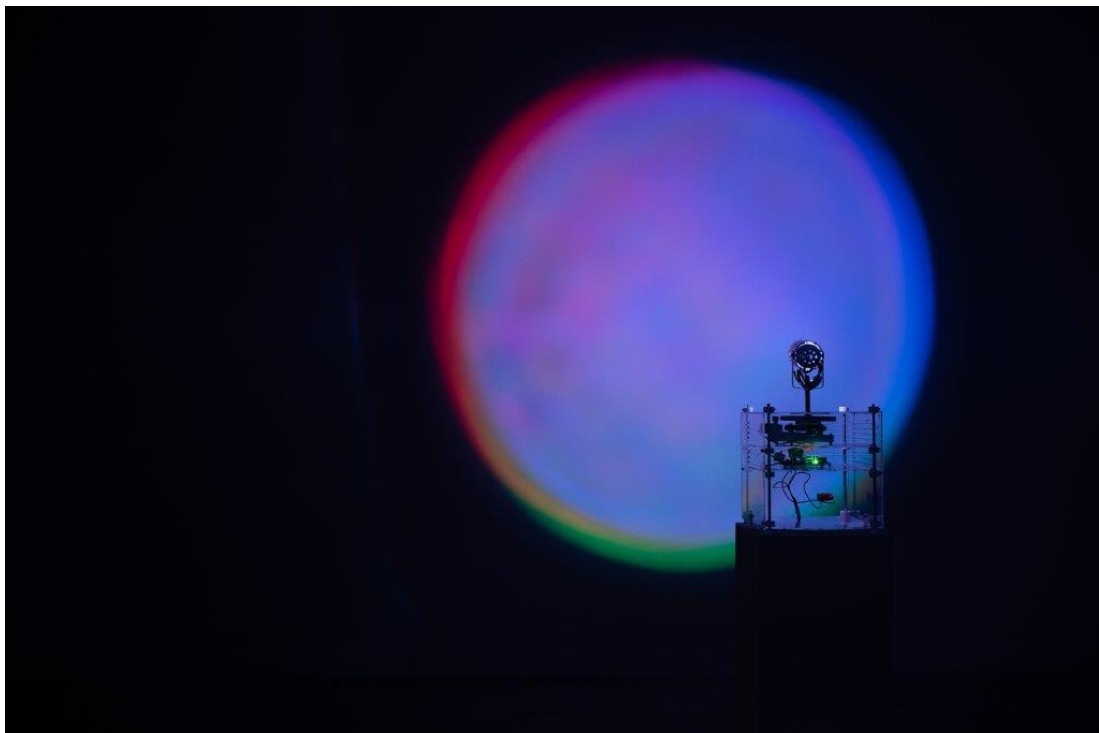
LA ARTISTA

Magdalena Molinari (Argentina) es arquitecta, artista visual y Magíster en artes electrónicas.

Combinando electrónica, programación, luz, color y video, sus obras exploran la relación entre sistemas de control, dispositivos espaciales y materiales para crear instalaciones de luz transitables generando experiencias de pura sensación, omitiendo la identificación o asociación con lo conocido.

En 2010 se recibió de Arquitecta en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA. Desde 2010 estudia electrónica y programación en instituciones independientes y de forma autodidacta. En 2016 inició la maestría en Artes Electrónicas en la Universidad de Tres de Febrero, de la cual actualmente es docente. En 2017 ganó una beca para realizar una residencia en Sporobole, un centro de arte en Quebec donde desarrolló un sistema de traducción de video digital a luz.

Ha expuesto su obra en MACBA (BsAs 2016), Centro Cultural Recoleta (BsAs 2016), Muntref (BsAs 2017), Casa Nacional del Bicentenario (BsAs 2017), Festival Laboratorio (BsAs 2017), Sporobole (Quebec 2018), Centro Cultural Rojas (BsAs 2018 y 2019), Centro Cultural San Martín (BsAs 2018), Universidad Torcuato Di Tella (BsAs 2017 y 2018), Centro cultural Kirchner (BsAs 2019), entre otros. Ha participado en festivales como FASE (BsAs 2016), SONAR (BsAs 2017), MUTEK.AR (BsAs 2018 y 2019), Mutek Montreal (2021). Ha dado charlas en la Universidad de Palermo, la Universidad de Bellas Artes de Rosario y la Universidad de Tres de Febrero. Ha dirigido talleres en los que se investiga el paso de la imagen digital a la luz y es profesora en el Máster en Artes Electrónicas de la Untref, en el Máster en diseño interactivo de la Fadu y en la Licenciatura en Diseño de Di Tella.



NOQODOC

Agustín Míguez

Experiencia interactiva en
videogame M/V
2022



NOQODOC es una experiencia interactiva realizada a partir de tecnología para desarrollo de *videogames* en la cual se puede recorrer una recreación fantástica de los humedales litoraleños argentinos. El público, joystick en mano, explora estos territorios de día y de noche descubriendo la fauna y flora de la región pero también sorprendiéndose con situaciones mágicas.

LA INVESTIGACIÓN

El título de esta obra se desprende de una leyenda mocoví que recoge la relación entre la cosmovisión de estos pueblos, su entorno y el rol de los ríos en el paisaje.

La fantasía es un reflejo original de la realidad objetiva en la conciencia humana, la representación de fenómenos reales o irreales, basada en la imaginación. Desde esta hemos dado sentido a nuestro entorno y existencia.

Los territorios son áreas definidas no solo por sus particularidades físicas, sino también por sus rasgos culturales y simbólicos.

La cosmovisión de los pueblos originarios del Litoral se concibe desde el medio en el que se insertan. Los ríos, las crecientes, las bajantes, la flora y la fauna se conjugan en relatos fantásticos que articulan el sentido de la existencia humana con una visión poética del entorno.

EL MONTAJE

El video juego se proyecta sobre muro, en un espacio exclusivo para evitar las interferencias lumínicas y sonoras.

Un armario con llave guarda la CPU que corre el videojuego. Cuenta con ventilación mecánica para evitar que la CPU recaliente.

Se requiere de instalación sonora ambiente, conectada a la CPU.

El joystick de juego se sitúa en el centro del espacio apoyado sobre un tronco de árbol, con mecanismo para evitar el robo del dispositivo.

Asiento o banco para la observación y juego.

Se facilita CPU, joystick y armario. No se facilita equipo de sonido ni proyector.



EL ARTISTA

Agustín Miguez nace en 1988 en Santa Fe. Realiza animaciones y videogames en los que reflexiona sobre la fantasía y sus múltiples formas como manera de alcanzar un placer posible con un objeto imposible. Se vale de los lenguajes digitales, los cuales lo acompañan desde su infancia. En el 2012 comienza a estudiar arquitectura donde se especializa en los estudios morfológicos. En 2018 Estudia Artes en la Universidad de la República en Uruguay, en la Fundación de Arte Contemporáneo y Curaduría con docentes como Cintia Clara Romero, Fernando López Lage, Fernanda Aquere, Maximiliano Peralta, Roberto Echen y Carlos Herrera entre otros. Recibió varios premios y reconocimientos, recientemente participó de la muestra Comer Techno Bailar Techno en Fundación Bilbao Arte.

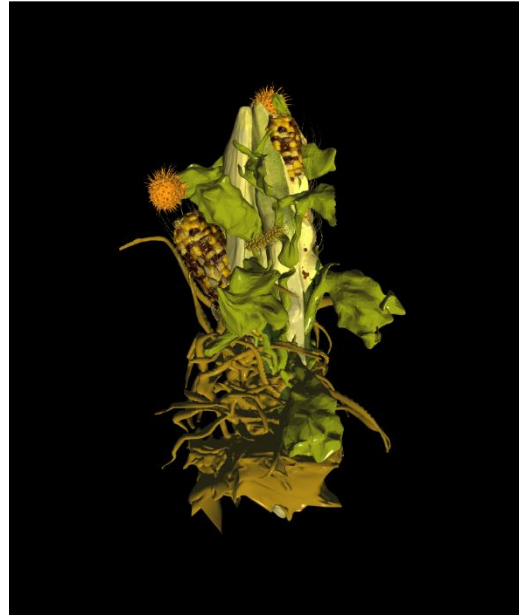


Cryptojardin

Laura Benech

Instalación, objetos impresos en 3D y proyección - sobre dispositivo pantalla de vapor- de planta híbrida con mutaciones en tiempo real a partir de datos de la blockchain.

2022



Cryptojardin es una instalación, un jardín que cultiva y resguarda una especie digital que intenta fascinarnos para despertar imaginarios míticos y señalar hacia futuros de experiencias virtualizadas o mixtas de metaversos* y blockchains**.

LA INVESTIGACIÓN

La raíz etimológica de la palabra jardín se entrelaza con el origen de la palabra paraíso. Remitiendo los dos a un lugar especial, recinto circular cerrado, separado del mundo, donde se plantan especies vegetales. Refugio idealizado y protegido, oasis y promesa de felicidad donde la naturaleza también es un recuerdo nostálgico de un estado de armonía inalcanzable.

Cryptojardin instala el fantasma de un elemento con reminiscencias orgánicas, un holograma 3D proyectado sobre una pantalla de vapor, que se modifica ante la mirada del espectador con datos alfanuméricos al ritmo de la blockchain.

Un espécimen cyborg que muta en los bordes descentralizados de los intercambios entre urbanización, informatización, humanidad y naturaleza.

metaverso*: **mundo virtual, al que nos conectaremos utilizando una serie de dispositivos para tener una experiencia totalmente inmersiva.

***blockchain*: red de registros enlazados, **bases de datos distribuidas y cifradas** que se pueden aplicar a todo tipo de transacciones y contratos inteligentes.

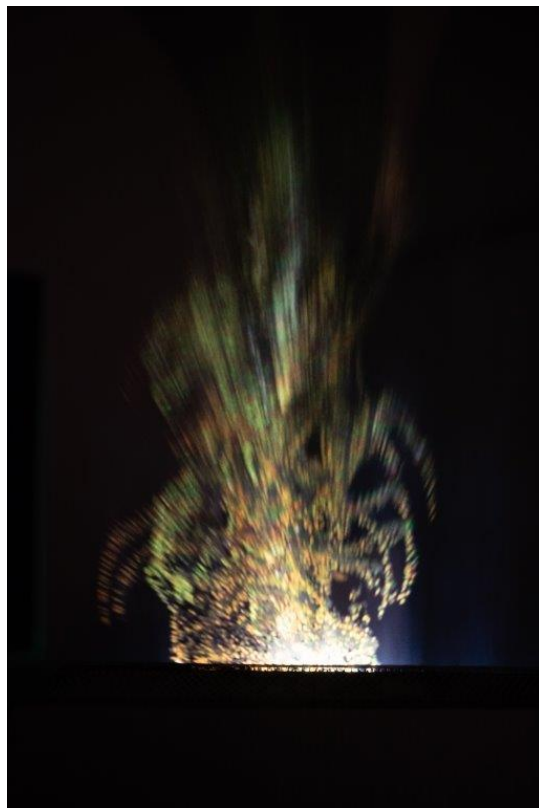
Han colaborado en este proyecto: Martín Bayo, Gustavo Courault, Francisco Mainero, Laura Godoy y Eduardo Miró

EL MONTAJE

El montaje consta de cuatro partes:

- 1) En pared se sitúan una serie de 11 piezas impresas en 3D.
- 2) También en pared van colgadas una tablet con un video y una pantalla de pequeño formato, conectada a una computadora con acceso a internet, que presenta el proceso de datos en tiempo real.
- 3) Instalación: Una estructura de tres pisos contiene el sistema de pantalla de vapor. En el primer piso se sitúa el bidón de agua destilada; en el primer estante los motores del sistema de vapor y de la bomba de agua; en el estante superior la bandeja con el dispositivo humidificador que genera la pantalla de vapor sobre la que se proyecta. Todos los sistemas y cables están protegidos para evitar que sean tocados por el público.
- 4) Mueble para computadora y proyector. El proyector debe ser situado al nivel de la pantalla de vapor.

Se requiere un espacio con escasa iluminación para que la proyección sea observable. Las fotografías facilitadas tienen la iluminación falseada.





LA ARTISTA

Laura Benech es artista visual. Nace en Buenos Aires. Vive por más de una década en Córdoba, formándose y desarrollando actividades relacionadas al arte y los nuevos medios. Desde 2009 reside en Santa Fe.

Sus trabajos exploran la digitalización y virtualización de los entornos. Investiga desde el 2013 la codificación, el patentamiento del paisaje y los bordes de la tecnociencia. Las ecologías 3D y sus entrelazamientos en el capitaloceno se volvieron el foco de sus últimas producciones.

Ha participado de exhibiciones individuales y colectivas en Argentina, México, Colombia y Brasil. Desde 2020 desarrolla “Liminal Bits”, proyecto colaborativo con Renee Carmichael, que genera investigación y escritura acerca de arte y tecnologías cuánticas y produce un podcast: <https://liminalbits.net>