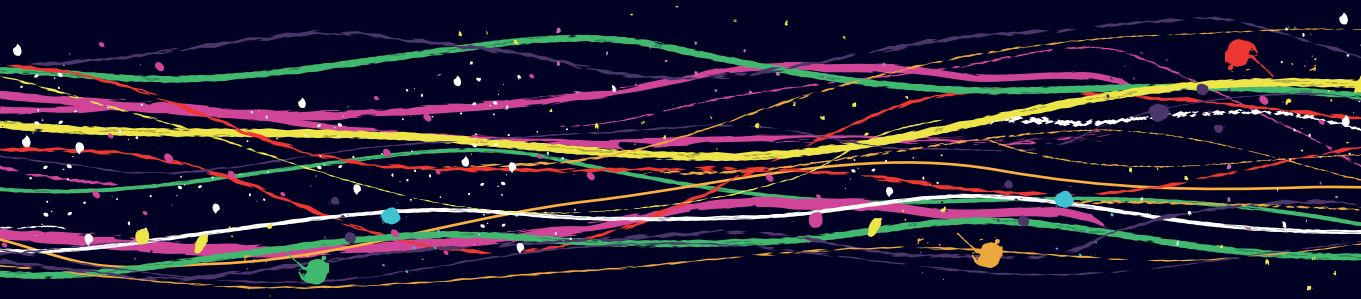
SINAPSIS

ARTEFACTOS LATINOAMERICANOS DE ARTES MEDIALES

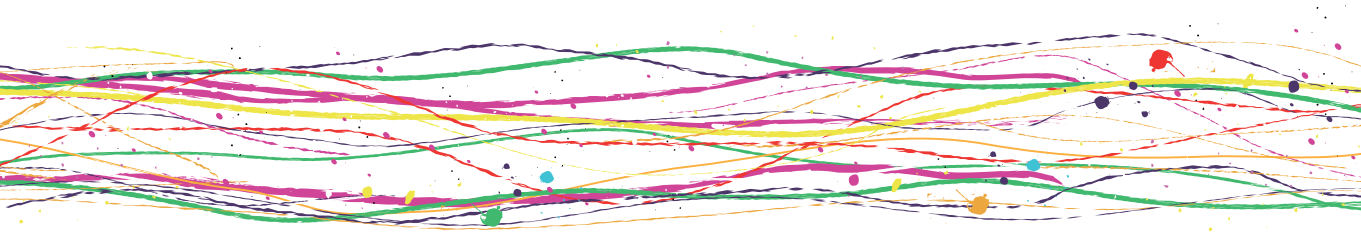
17 DE AGOSTO AL 4 DE NOVIEMBRE DE 2018



www.centex.cl

SINAPSIS

ARTEFACTOS LATINOAMERICANOS DE ARTES MEDIALES



CICLO SINAPSIS:
Artefactos latinoamericanos de Artes mediales

Artes mediales, arte y nuevos medios, arte electrónico, arte digital, arte transmedial son algunas de las denominaciones que se emplean para agrupar o describir la diversidad de prácticas que comenzaron a hacerse visibles de forma creciente desde la segunda mitad del siglo XX caracterizadas por el uso experimental y creativo de las tecnologías electrónicas y digitales, y que más tarde amplían su alcance con enfoques o lenguajes propios de las ciencias biológicas, físicas, químicas. Esta diversidad de manifestaciones guardan en común una vocación experimental y difícilmente se podrían reducir a un solo estilo o programa. Es decir, cada una de las distintas tendencias que podemos observar en este sub-campo de las artes contemporáneas, desarrolla distintos procesos y cuenta con diversas características formales, discursivas y materiales. Los nombres con los que las conocemos parecieran sinónimos, pero no son equivalentes. Algunos se centran en sus soportes (electrónico, digital, biológico, orgánico, cibernético, mecánico); en sus dispositivos (arte por computador, robótica, cine, video); otros, en sus modos de operar (arte interactivo, generativo, visualización de datos, mapping), o de manera más general son descritos en función a la supuesta novedad que implicarían.

Es así como la expresión “nuevos medios”, popular desde los años noventa y que surgía inicialmente para describir el impacto de la computación y el video en nuestras vidas, tal vez sea la más problemática y cuestionable, pues paradójicamente lo “nuevo” alude a aparatos que se hacen obsoletos prematuramente. Los dispositivos tecnológicos que nos rodean envejecen y son desechados de manera inéditamente veloz no por su constitución o funcionalidad, sino, la mayoría de las veces, por el mandato que el mercado dicta utilizando el concepto de ‘innovación’ como marca y fin en sí mismo.

Las nomenclaturas para denominar este terreno de producción inestable y cambiante parecieran siempre insuficientes y plantean un desafío que no ha cesado. La sociología, la historia, la teoría del arte parecieran llegar casi siempre tarde ante el desborde disciplinar que implican las nuevas posibilidades formales y técnicas que otorgan los emergentes lenguajes y soportes tecnológicos para los artistas. Como señala Christiane Paul “las tecnologías se desarrollan mucho más rápido que las retóricas que las describen en su dimensión social, económica y estética.” Este aparente desfase entre praxis y teoría plantea un enorme desafío para las disciplinas que

intentan narrar, sistematizar, analizar y reflexionar en torno a las prácticas artísticas. Pero este problema lo verificamos incluso en el terreno de las artes más convencionales y hegemónicas.

Aún hoy resulta incómodo encontrar una definición consensuada para la palabra "arte" a secas, y más complejo se vuelve el panorama ante el uso de aquellos términos compuestos que pretenden zanjar áreas, categorías, lenguajes y géneros artísticos. Si nos atenemos a los libros de historia del arte, por mucho tiempo primó la expresión "bellas artes" cuya inscripción en el siglo XVIII intentaba establecer una separación con los oficios utilitarios también llamadas artes 'serviles' o aplicadas. Pero los cambios en las formas de representación que se fueron sucediendo de manera acelerada desde el siglo XIX, fruto de las transformaciones políticas, económicas, sociales y también técnicas, harían colapsar la expresión 'bellas artes' para ser reemplazada, no sin polémica, por la denominación contemporánea de "artes visuales". Etiqueta nuevamente insuficiente pues otra vez deja fuera expresiones como el arte sonoro o prácticas artísticas centradas en percepciones táctiles, olfativas, cinestésicas, o cuyo objetivo apunte a la generación de conocimiento.

Ornitorrincos

Cuando los europeos en 1798 vieron por primera vez un ornitorrinco, pensaron que se trataba de una sofisticada broma de un taxidermista. Buscaban las costuras imaginando que aquel extraño ser proveniente de Tasmania no sería otra cosa que una suerte de Frankenstein compuesto por partes de otras especies. En efecto, el ornitorrinco es un animal curioso, de constitución "rara". Tiene un pico similar a un pato; cola parecida a la de un castor, cuerpo de nutria; es semi-acuático, mamífero, pone huevos; su carácter es tímido, juguetón y es venenoso. Es decir, un animal que se escapa a cualquier clasificación conocida, a cualquier taxonomía. Probablemente los artistas mediales provoquen esa misma perplejidad en el público y la crítica.

Durante un largo período, la historia y la teoría del arte nos acostumbraron a creer que ciencia, estética y tecnología eran distantes. Es por ello que un amplio repertorio de artefactos, proyectos e invenciones quedaron fuera de la narración que la historia iba levantando como cerco para delimitar una muy acotada definición de arte. La construcción de autómatas documentados desde la antigüedad o en los escritos de Giovanni Fontana hacia el siglo XV; la linterna mágica de Athanasius Kircher en el siglo XVII; las cascadas invertidas de Leonardo da Vinci o las múltiples máquinas ópticas que anteceden a la invención del daguerrotipo y el cinematógrafo, fueron propuestas exiliadas de la historia del arte y de la estética, de la misma manera que fueron excluidas las representaciones provenientes de regiones no europeas asociadas, peyorativamente, antes a la 'artesanía' que a las 'bellas artes'.

Estas omisiones o desprecios se siguieron sucediendo incluso en el siglo XX. Hace casi cien años el propio Marcel Duchamp, ejemplo de artista de vanguardia, reconocido por sus *ready-made*, también realizaba una serie de extraños aparatos —menos reconocidos por la historia que le ha dado fama— que incorporaban motores y generaban ilusiones ópticas a partir del movimiento giratorio de imágenes (Rotative plaques verre de 1920; Rotary Demisphere, 1925). En 1935, Duchamp decide extender su proyecto óptico-estético y presentarse en un concurso que reunía a pequeños inventores, para mostrar unos discos de cartón impresos con dibujos litografiados que debían contemplarse girando sobre un tocadiscos. Su novedosa propuesta pasó absolutamente inadvertida para el público, pues su invención era un "objeto no identificado" inútil, o según lo describía Gabrielle Buffet-Picabia, amiga del artista, carente de "estado civil" y por tanto "imposible de clasificar para los investigadores de tesis estéticas y de razones inmediatas" (Mercader, 2008). En efecto, esta falta de inscripción disciplinar acompañará durante mucho tiempo a los proyectos transfronterizos entre artes, ciencias y tecnologías. Años después, el filósofo Gilbert Simondon, utilizará nuevamente una metáfora legal para referirse a los objetos tecnológicos: "La cultura está desequilibrada porque reconoce ciertos objetos, como el objeto estético, y le acuerda derecho de ciudadanía en el mundo de las significaciones, mientras que rechaza otros objetos, y en particular los objetos técnicos".

Las artes transfronterizas han debido asumir esa condición marginal o excéntrica. Si bien ya ha pasado mucho tiempo desde que en los 60, en el contexto de la aparición de los computadores y el video, empezaran a generarse conexiones entre los mundos científicos, tecnológico y artístico en instancias como E.A.T, Experiments in Art and Technology (1966), promovida por las industrias Bell en Estados Unidos, o que en el mismo año la artista argentina, Marta Minujín, presentara en el Instituto Torcuato di Tella en Buenos Aires su propuesta Simultaneidad en Simultaneidad que consistía en la utilización de los distintos medios de la época (televisión, telefonía, radio, satélite), la experimentación tecno artística sigue siendo observada con suspicacia o incomprensión.

Artes mediales en Chile

En nuestro país no han sido pocos los y las artistas que desde el siglo XX bien podrían haber sido identificados como ornitorrincos. En 1960, Juan Carlos Martinoya y Nahum Joel construyen el Abstractoscopio cromático, suerte de robot que combinando la electrónica, cibernética y cristalografía conseguía proyectar una amplia gama de composiciones visuales; Matilde Pérez incorporaba motores eléctricos a sus esculturas cinéticas y construye el Túnel Cinético (1970) que permitía a los espectadores transitar por él entre efectos producidos por espejos, luces y figuras geométricas. En la misma década, Alejandro Siña trabajaba con elementos electromecánicos; estudia

en el CAVS, Center for Advanced Visual Studies del M.I.T en Estados Unidos y trabaja con neón experimentando no sólo en su uso sino también en su fabricación; en 1978, José Vicente Asuar inventa el COMDASUAR, un computador de tecnología híbrida que permitía ejecutar música.

En Estados Unidos, Enrique Castro-Cid combinaba matemáticas y planimetría (ideada para el diseño de aviones) para representar teorías de la física e inspirado por la cibernética construía extraños robots antropomórficos utilizando piezas de desecho industrial, compresores de aire, electro-magnetos y proyectores de cine. Gonzalo Mezza en los 70 incursiona en el video arte, la instalación y el uso polaroids o fotocopiadoras; por su parte, Juan Downey, no sólo es considerado uno de los pioneros del video arte, sino además destaca por sus indagaciones en informática, cibernética, telemática, y la "energía invisible" (radiación, vibraciones sísmicas, ondas de radio y radar), buscando establecer relaciones entre sociedad, historia, medio ambiente e identidad.

En las décadas siguientes todos estos artistas inclasificables en su tiempo, cuyo trabajo fue ignorado por la academia encontrarán bajo la etiqueta 'artes mediales' un lugar de encuentro. Instancias como la Bienal de Artes Mediales, cuyo inicio se remonta a 1993; el concurso Matilde Pérez, el Encuentro Primavera Hacker, la Sala Anilla del Mac, los encuentros regionales LUMEN (Punta Arenas), Norte Medial (Antofagasta), Toda La Teoría del Universo (Concepción), Tsonami (Valparaíso) han abierto espacios de intercambio, formación y visibilidad para artistas que trabajan experimentando con estos cruces disciplinares.

Si bien puede parecer majadero establecer apellidos a las prácticas artísticas contemporáneas, el adjetivo medial ha sido útil. El ámbito de las artes mediales ha demostrado un elocuente dinamismo no solo a la hora de cruzar disciplinas, sino también aportando a la reflexión crítica, filosófica, política e incluso socio-económica sobre nuestro tiempo, permitiéndonos cuestionar las predeterminaciones tecno-científicas que sobre todo la digitalización de nuestra vida ha propiciado e invitándonos a imaginar otros futuros im/posibles.

El Centro de Extensión (Centex) del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, interesado en dar a conocer y promover estas prácticas, ha invitado a participar en el **ciclo Sinapsis, artefactos latinoamericanos de Artes mediales** a los artistas **Leonardo Solaas** (Argentina), el **colectivo Interespecific** (México), **Aruma** (Bolivia), y los chilenos **Daniel Reyes**, **Yto Aranda**, **Mauricio Román** y **Constanza Piña**, quienes trabajan con distintos procedimientos y estéticas en esta movediza intersección entre arte, ciencia y tecnología.

Una de las características más elocuentes de las piezas seleccionadas radica justamente en el valor que dan a la investigación y experimentación ma-

terial y conceptual, es decir, al carácter procesual de los proyectos. Detrás de la propuesta *Sintonía del Río* del **colectivo Interespecifics**, que toma la forma de un instrumento sonoro inspirado en la cosmovisión y estructura de la música mapuche, hay un arduo trabajo de investigación técnica, antropológica y participación comunitaria; asimismo, la pieza de **Daniel Reyes** *Una tonelada de lluvia* —compleja instalación en que agua y electricidad se encuentran— responde a una profunda investigación sobre los procesos naturales y, a su vez, sobre las disputas económicas y políticas acerca del agua; por otro lado, el trabajo de Solaas, de carácter interactivo, surge como una obra de sitio específico realizado a partir de una residencia en Valparaíso.

En las obras ubicadas en el hall del edificio nos interesó abordar una de las características que las artes mediales comparten en América Latina: el reconocimiento y diálogo con tecnologías ancestrales de nuestro continente, la re-valorización de la artesanía y el bricolaje; el vínculo con la naturaleza y el cuerpo, y las prácticas colaborativas que dan valor a la comunidad y al conocimiento compartido. Partiendo de la premisa de que las distintas intersecciones entre arte, ciencia, tecnología y sociedad no comienzan, como es habitual pensar, en el siglo XX en lo que se reconoce como el "norte global" exclusivamente, muchos artistas desde un enfoque emparentado con la "arqueología medial" han podido identificar filiaciones y analogías con poéticas y técnicas que fueron desarrolladas en contextos no occidentales y, desde ahí, plantear hibridaciones con las artes mediales contemporáneas. Así, la artista **Aruma** establece una fusión entre electrónica, nuevos medios y textil prehispánico; **Constanza Piña** crea un Khipu astronómico que se manifiesta sonoramente; **Yto Aranda** construye una instalación en la que conviven elementos vegetales y electrónicos que reproducen cánticos propios de la cultura shipibo-conibo recreando la estética visual que ha acompañado a sus rituales, y **Mauricio Román** nos ofrece un refugio interactivo sonoro y visual que da espacio al encuentro de la comunidad.

Valentina Montero Peña
Curadora, investigadora y docente en
Teoría e Historia de la Imagen, Fotografía,
Arte y Nuevos Medios.

Referencias

- Marcade, B. (2008). *Marcel Duchamp: la vida a crédito: biografía.* (L. Fólica, Trad.). Buenos Aires: Libros del Zorzal.
- Simondon, G. (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos* (Prometeo Libros). Buenos Aires.
- Paul, C. (2003). *Digital art. London* ; New York, N.Y: Thames & Hudson.
- Sitio web: PAM www.arteymedios.org

Valentina Montero Peña Curadora, investigadora y docente en arte contemporáneo, especializada en los cruces entre estética, ciencia, tecnología y sociedad. Doctora en Estudios Avanzados en Producciones Artísticas, línea Imagen digital por la Universidad de Barcelona; periodista, licenciada en Estética, y Máster en Comisariado en Nuevos Medios por la Universidad Ramon Llull. Ha trabajado como curadora e investigadora para MECAD -Media Center d'art i diseny-, Mediateca Caixa Forum,en Barcelona, CINUSP en Sao Paulo; Bienal de Artes Mediales de Santiago, Museo Nacional de Bellas Artes, Encuentro Lumen en Magallanes, entre otros. Es docente del Magíster de Artes Mediales de la Universidad de Chile, Magíster de fotografía de la Universidad Finis Terrae y del Instituto de Estética de la Universidad Católica. Desde 2005 integra el directorio de la Corporación Chilena de Video. Es editora de la revista de fotografía Atlas Imaginarios Visuales, directora del proyecto PAM / Plataforma Arte y Medios e investigadora postodoctoral Conicyt/Fondecyt 3180403 en la Universidad de Valparaíso.

EXPOSICIONES

Fotografía: Leonardo Solaas, imagen del artista.

TRAYECTORIAS CONDENSADAS | Leonardo Solaas

En el área La Vitrina de Centex se expone la obra **Trayectorias condensadas** del artista medial y programador argentino, Leonardo Solaas, en colaboración con el espacio CasaPlan de Valparaíso. A través de una mirada mediada por procedimientos tecnológicos, la obra es el resultado de una residencia de cuatro meses que el artista bonaerense desarrolló en Valparaíso.

Solaas se aproxima a Valparaíso con la mirada inquisitiva de quien llega por vez primera y captura sus recorridos en registros de video que luego se someten a una manipulación computacional. A medio camino entre la pintura digital y la visualización de datos, estas formas de "memoria visual" intentan captar la atmósfera y la esencia cromática de la ciudad, en una suerte de abstracción que emerge de la acumulación de detalles. Se trata, entonces, de proponer una mirada extrañada sobre lo que es una rutina cotidiana para sus habitantes.

El mismo proceso de transformación generativa se pone en juego también en una video-instalación interactiva, donde los observadores van dejando rastros con sus movimientos, y construyen de ese modo una pintura digital colaborativa que cambia sin cesar.

Por último, algunas capturas particulares de esta "visión algorítmica" de Valparaíso se llevan al territorio de las técnicas tradicionales del grabado, para producir obras en papel que tienen un carácter híbrido, entre lo digital y lo material, entrelazando características de ambos mundos.

Estas tres formas de temporalidad (la instalación interactiva, el video y la impresión gráfica) se despliegan como estaciones diversas en el proceso de construcción de un relato singular sobre la ciudad, basado en experimentaciones que mixturan la programación, el video y el grabado.

Con estudios académicos de Filosofía, **Leonardo Solaas** se declara autodidáctica en lo que a su actividad artística se refiere. Ha trabajado en diversas áreas relacionadas con la cultura digital, incluida la visualización de datos, diseño de interfaces, obras de net-art, instalaciones interactivas, juegos móviles, redes sociales, plataformas de creación colaborativa.

Solaas enfatiza su trabajo en los sistemas generativos, es decir, la exploración del proceso algorítmico para la producción semiautomática de pinturas, dibujos, video y sonido. Su trabajo ha sido exhibido en importantes espacios y galerías, entre las que destacan exposiciones en el International Media Art Award (Alemania), 5ª Bienal del Mercosur (Brasil), Transmediale 06 (Alemania), OFFF International Festival (España), Impakt Festival (Holanda), Interface & Society (Noruega), Designmai 07 (Alemania), FILE 2008 (Brasil), Visualizar '09 (España), Extranjerías (México) y Turbulence.org (EE.UU).

Conoce más en: www.casaplan.cl/residencia/

SINTONÍA DEL RÍO | Colectivo Interspecifics (México)

Sintonía del río (2017) es un proceso creativo que nace en el marco del proyecto **Residencias de apropiación** del Programa Cecrea del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. En ese contexto, se convoca a artistas y colectivos artísticos para desarrollar el proyecto en cuatro ciudades: Benjamín Ossa, de Chile (Vallenar); Colectivo Basurama, de España (La Ligua); Miquel García, de España (Castro); e Interspecifics, de México (Valdivia).

El proceso creativo en Cecrea Valdivia fue guiado por el colectivo mexicano **Interspecifics**, a partir de la **Escucha Creativa**, un sistema de participación que busca conocer y reconocer el contexto desde dónde niños, niñas y jóvenes quieren aportar a la construcción de sus espacios, su comunidad, ciudad y desarrollo.

El proceso dio origen al proyecto **Sintonía del río**, un instrumento mecano-sonoro inspirado en la cosmovisión y estructura de la música mapuche. Se trata de un ensamble mecánico de tambores *(kultrun)* controlados por el goteo de agua del rio Calle Calle, eje fluvial de la Región de los Ríos, en Valdivia. El *kultrun* es un instrumento utilizado para guiar los rituales de saludo de los elementos. Para los mapuche cada ritual es la posibilidad de creación de un nuevo ritmo, siempre improvisado, dentro de una estructura 4/4 la cual refiere a los cuatro elementos, las cuatro estaciones del año, los cuatro puntos cardinales, un número sagrado que refleja las creencias animistas de su cultura.

El instrumento se conforma de doce *kultrun* diseñados por distintos artesanos de la región, cada uno representa una voz dentro del ensamble, aportando un tono y textura resultado de los materiales seleccionados para su fabricación. El sistema utiliza motores de paso controlados por medio de sensores de goteo. Para lograr una composición generativa, **Interspecifics** desarrolló junto a niñas, niños y jóvenes, un código que responde dentro de la estructura 4/4 dependiendo de la lógica de goteo de bombas peristálticas que mueven agua del río hasta los sensores. El código cuenta con 4 estados para cada uno de los 12 tambores, 48 estados distintos que permiten una pieza dinámica y cambiante que busca reflejar la propia materialidad del rio.

La obra es el resultado de un trabajo creativo donde se abordaron procesos que incluían: música, electrónica, programación e investigación de la cultura Mapuche, intereses que fueron manifestados por quienes participaron en la escucha y que fueron conducidos por el colectivo mexicano.

Interspecifics es un colectivo de investigación artística independiente fundado en 2013 en Ciudad de México. Sus líneas de investigación se centran en el uso de la inteligencia sonora y artificial. Para este fin, han desarrollado investigaciones y herramientas educativas llamadas Máquinas Ontológicas.

Conoce más en: http://interspecifics.cc/work/

Fotografía: Carlos Johnson

Fotografía: Daniel Reyes León, imagen del artista.

UNA TONELADA DE LLUVIA | Daniel Reyes León

"La máquina produce lo que sabe producir sin atención a que lo que ella misma produce lleva inexorablemente a la falla. Lo significativo de la falla no es que la máquina no pueda seguir produciendo, sino que lo hace en exceso al punto que su crecimiento compulsivo modifica su morfología y rebasa todas las escalas. El hielo es una metáfora de un sistema social frío, un sistema que opera con independencia de lo que ocurre en su entorno." (Rodrigo Cordero "Estética de la crisis", 2017)

Una tonelada de lluvia nace a partir de determinadas energías invisibles que actúan sobre nuestro entorno y construyen una sensibilidad tan común como desconocida. La temperatura es capaz de darnos un tema de conversación cuando nadie habla, pero también nos permite cambiar el estado de las cosas y adentrarnos en fenómenos donde el paisaje y la tecnología conviven de manera cotidiana.

El proyecto comienza en 2014 cuando me pregunto si es posible generar lluvia artificial como obra constatar la abundancia de agua en el aire y proponer una manera de hacerla visible, un ejercicio de aparición para contestar a un artificio político basado en el bombardeo de las nubes para generar lluvia ante la sequía. Una pregunta que no solo engloba una poética técnica, sino que permite hacer de algo cotidiano, un material sensible, y que responde conteniendo la metáfora que atraviesa la obra. Un material sostenido —en su fragilidad— por el fallo sistemático de una máquina cotidiana. El refrigerador, en su error, produce hielo. La máquina, en su fallo, produce sentido.

La obra es fruto de una experimentación de materiales y tecnologías de uso común, pero también nos dispara conceptos en torno a lo efímero, lo oculto, la tensión y el error. La tecnología se plantea como una forma de visibilizar la abundancia de agua, como una forma de hacer lluvia y volver a mirarla en este zoológico del clima, donde el agua transita en una cadena de infraleves, de gestos mínimos que hacen que finalmente el sudor de quienes visitan el espacio, aporte a la construcción y destrucción constante de la obra.

Una tonelada de lluvia permite ubicar al agua como pantalla y actor a la vez, como soporte de las imágenes y como el personaje que activa la muestra. No se trata de hacer un activismo consciente, sino más bien, de proponer otra mirada sobre este recurso. Un recurso que en Chile es privado, que se transa, que desde la constitución redactada en dictadura, paso de ser un bien común —un derecho— a ser un bien de mercado —un producto—, un objeto sujeto a la especulación. Quizás solo cambiando la mirada la podemos recuperar, sutilmente —sin sequia y sin inundación—, proponiendo un monumento hídrico como ese detonador que nos hace volver a ver lo que conocemos, conscientes de que nunca nos bañaremos dos veces en las mismas aguas.

Conoce más en: https://vimeo.com/danielreyesleon

EL PODER DE LA MADRE III

La tierra canta. Un Homenaje a la Cultura Shipibo Conibo | Yto Aranda

Instalación electrónica *in situ*. Un círculo de tierra desde donde emergen ícaros nativos Shipibo-Conibo. El Poder de la Madre, el espíritu de la tierra, la magia del curandero quien evoca desde tiempos inmemoriales la geometría elemental, convertida en cantos milenarios que convocan y dialogan con los espíritus de las especies con el fin de contribuir a la "sanación" de las personas.

El Poder de la Madre reinterpreta la visualidad visionaria Shipibo-Conibo, sus bordados, los que contienen en sí mismos una sabiduría compleja y misteriosa, que incluye lo físico unido al plano espiritual, el cuidado de la comunidad, la transmisión de conocimientos, integrando visualmente además, el sonido dibujado en sus bordados.

El sonido de la obra reproduce cantos Shipibos, recopilados por la arqueóloga, Paola González, en un compendio realizado en 2014 llamado "Voces del Ucayali". Esta obra se realizó con anterioridad en 2016, BunB2016 /Festival de la Imagen (Medellín, Colombia).

Con el fin de resaltar la visualidad propia de la cosmología ancestral visionaria se integra el dibujo lumínico. Una obra que en sí misma es una acción que colabora con la visibilización y valoración de este universo indígena ancestral que, como muchos otros, peligra en su existencia como resultado de una vida contemporánea inconsciente que no reacciona adecuadamente frente a la extinción constante de entidades fundamentales, en medio de un alienación consumista generalizada.

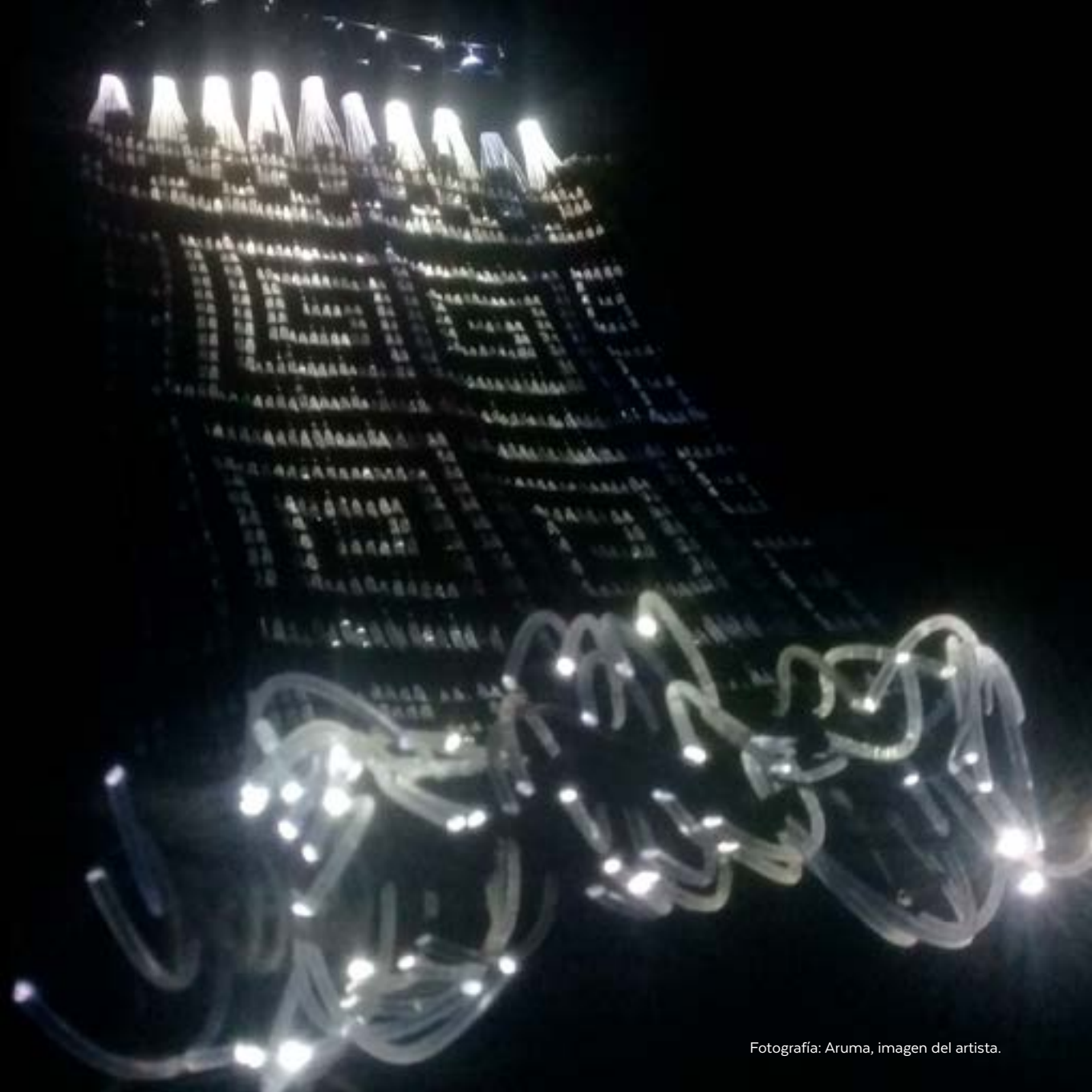
A través de desplazamientos y cruces multidisciplinarios, enfatizando en torno a la pintura, la electrónica, lo digital y el sonido, Yto Aranda ha desarrollado un trabajo de investigación y creación, formulando constantemente nuevas propuestas. La urgente reacción que necesitamos como especie enfrentados a la destrucción sistemática de nuestros hábitats es su prioridad actual.

Licenciada en Artes mención Pintura, Universidad de Chile. Participa en exposiciones, encuentros internacionales: Bienal de Video y Artes Mediales de Santiago (2005 y 2009); FILE – Electronic Language International Festival (2005, 2006, 2008 y 2009, Brasil); Bienal Internacional de Mérida (2005, 2007, 2009, México); Festival Montreal en Lumière (2008, Canadá); LabSurLab (Quito, Ecuador 2012); Isea2012 (Albuquerque, Estados Unidos); Isea2013 (Sidney, Australia); Asimtria/ Once (Arequipa y Cuzco, Perú 2015); Encuentro Latinoamericano de Arte Digital Kiebre (La Paz, Bolivia, 2015); Festival de la Imagen (Manizales, Colombia 2016).

En enero 2018, se publica el libro: Yto: Del PIGMENTO al ELECTRÓN, escrito por la Doctora en Filosofía de la Universidad de Chile, Valeria Radrigán.

Conoce más en: http://yto.cl

Fotografía: Yto Aranda, imagen del artista.



Fotografía: Aruma, imagen del artista.

0 AND 1 MAKE ANOTHER, 2018
SERIE BINARIOS, 2016 | Aruma - Sandra De Berduccy (Bolivia)

Los antiguos maestros tejedores andinos se especializaron en diversas técnicas de urdimbre vista. Estas técnicas alcanzaron muchas variaciones, las mismas que aún son tejidas por tejedoras contemporáneas, han ganado complejidad, han evolucionado y se han entremezclado con otras fibras.

Pero hay técnicas textiles prehispánicas que quedaron intactas, no mutaron, ahora sólo pueden ser contempladas en museos. Es el caso de la técnica presente en textiles Chancay y Chimú, desarrollados en el periodo Intermedio Tardío (1.000 a 1.400 D.C.) en la costa central y costa norte del Perú, cuya particularidad consiste en que tres hilos de urdimbre se sujetan con una delgada línea de trama.

En la obra presentada se aplica esa técnica de tejido antiguo con tres hilos particulares: fibra de alpaca negra, fibra óptica y un delgado hilo de fibra acrílica, generando impecables líneas lógicas que invitan a pensar en el telar como máquina de pensamiento, en el código como una constante en todas las culturas, y en la energía que se activa y fluye a través de las fibras.

Trabajado con el telar de cintura y con herramientas rudimentarias como palos, hueso de llama (wij`chuña) y fibras animales y acrílicas hiladas a mano, y este material inusual para el tejido tradicional como es la fibra óptica y circuitos electrónicos, este tejido es deliberadamente dejado inconcluso.

Aruma - Sandra De Berduccy es una artista boliviana, investigadora del textil, licenciada en Artes Plásticas por la Universidad Mayor de San Andrés, UMSA. Nacida en Oruro, sus obras exploran la relación entre técnicas y procesos textiles tradicionales andinos y expresiones artísticas diversas como: fotografía, video, mappings, performances audiovisuales en tiempo real e instalaciones interactivas. El año 2000, inicia una investigación, que asume el textil como tecnología, donde se explora la relación entre naturaleza, procesos textiles tradicionales andinos y diversos lenguajes de los nuevos medios.

Asume el textil como tecnología y fenomenología. Es tejedora porque todo su trabajo tiene como centro esa práctica cotidiana. Desarrolla desde hace años una investigación sobre técnicas y procesos textiles tradicionales del continente. Crea artefactos con electrónica, programas de código, microcontroladores, etc. Experimenta con tintes naturales y electricidad, con instalaciones de luz que son emitidas por cactus o por la corriente de un rio. Y todas esas prácticas se fusionan unas con las otras.

La artista ha expuesto en: Bolivia, Brasil, Guatemala, El Salvador, Argentina, Inglaterra, España, Estados Unidos, Perú y Cuba, entre otros países.

Conoce más en:
www.sandradeberduccy.com/portafolio-2/

KHIPU 2018 | Constanza Piña

"Hay geometría en el murmullo de las cuerdas. Hay música en los espacios entre las esferas". Pitágoras

Los astros trazan misteriosas formas en la bóveda celeste. Estas figuras han sido observadas desde tiempos inmemoriales por nuestros ancestros, quienes llegaron a comprender que detrás del cielo visible hay un poder calculador que todo lo ordena. Los khipus astronómicos fueron instrumentos técnicos para plasmar estas configuraciones, utilizando cuerdas y nudos que simbolizan números mágicos, que a la par representan días, meses y años estelares, a modo de libros de profecía y adivinanza. Un sistema de cómputo ancestral, que devela el carácter divino del cosmos.

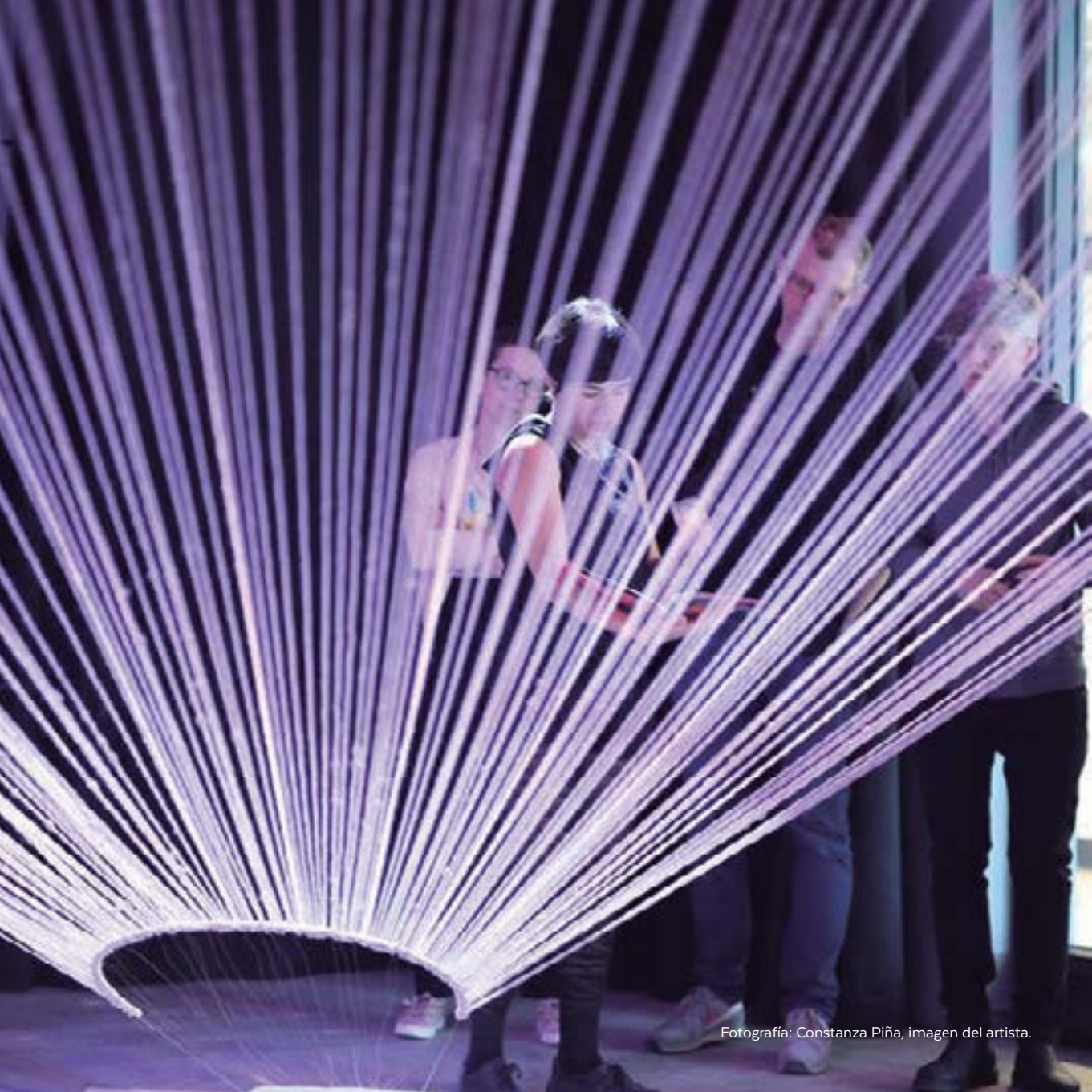
Durante el verano boreal de 2017, nos reunimos a hilar el universo. Creamos un lenguaje codificado mediante nudos con el cual ciframos los acontecimientos celestes que rigieron nuestro trabajo de hilanderas. Los datos del presente khipu corresponden a una clasificación espectral de las estrellas de la constelación El Boyero (situada en el medio cielo durante todas las sesiones de trabajo), un calendario basado en las fases de la luna, un eclipse solar, dos terremotos y la posición del Sol y Luna en relación a la elíptica al momento de nuestro natalicio.

Nuestro khipu es un computador electrotextil de código abierto, en el cual, además de haber codificado el cosmos, quisimos expresar la idea de que el universo está gobernado por proporciones numéricas armoniosas y que los astros generan frecuencias durante su revolución orbital. Utilizamos hilos de cobre mezclados con lana, para amplificar las variaciones electromagnéticas que recibimos desde el entorno. Así, lo que escuchamos, es una amplificación del sonido inaudible del espacio, las voces del "vacío" visitado por espectros, una partitura celeste, el sonido de las esferas, la voz del silencio.

Dirección y concepción del proyecto: Constanza Piña; **realización**: Melissa Aguilar, Ana Cervantes, Ana Ortis, Daniela Sofía Main Reyes, Constanza Piña; **Sonificación Super Collider**: Jaime Lobato; **Electrónica**: Constanza Piña; **Diseño Gráfico y editorial**: Melissa Aguilar; **Apoyo técnico**: Alexandre Castonguay. Esta obra fue desarrollada en el MedialabMX (Ciudad de México) y finalizada en Perte de Signal (Montreal).

Constanza Piña Pardo (Curicó, 1984) es artista visual, bailarina, investigadora y educadora independiente, enfocada en la experimentación con medios electrónicos, tecnologías open-source y prácticas colaborativas. Su trabajo hace una reflexión acerca de los conjuntos humano-tecnológicos y el rol de las máquinas en nuestra cultura, cuestionando la educación, el capitalismo y el patriarcado tecno-centrista como contraposición al conocimiento abierto, la anarquía electrónica y la valorización del trabajo técnico manual.

Conoce más en:
https://corazonderobota.wordpress.com/



Fotografía: Constanza Piña, imagen del artista.

Fotografía: Mauricio Román, imagen del artista.

METÁFORAS Y RELACIONES EN TORNO AL REFUGIO | Mauricio Román

"Soy como Tú, hecho de cosas recordadas y olvidadas, rostros y manos".
Ferreira Gullar, Homem Comun, Brasília, 1963.

"Cuánto puede durar la poética de una marca, de una huella simbólica en el tiempo, si ya no hubiera existencia alguna que dé cuenta de sus metáforas y nuestras memorias solo queden inscritas en máquinas inteligentes. Ahí, en esa idea, en ese breve lapso reflexivo se hace importante reunir nuestras mentes para desarrollarlas como un solo cuerpo colectivo, un atlas de la mente universal, refugio de sí mismas, perlas del propio ser y la propia existencia colectiva que somos; vehículos fractales del cosmos, brillantes por excelencia que se reflejan mutuamente dentro del gran salón de espejos desplegados en la basta e infinita Red de Indra".

Muchas culturas ocuparon cuevas para protegerse en la intemperie y las usaron como punto de encuentro para ceremonias de iniciación y traspaso de saberes. En esos abrigos naturales. el ejercicio transcultural de la pintura rupestre permitió el desarrollo de representaciones simbólicas de estas reuniones, de las cuales aún existen huellas y dibujos de escenas cotidianas, animales y manos humanas, siendo la figuración de las manos un significante paradigmático que se repite en muchas locaciones y diferentes periodos en el tiempo. Existen hipótesis acerca de las manos pintadas relacionadas a estados de conciencia alterados, alcanzados en rituales místicos de unión colectiva para venerar la cosmovisión del origen, desarrollo y futuro de la existencia impermanente de la humanidad en este universo.

Activo una invitación a compartir un momento de juego e introspección, dejando abierta la posibilidad que a través de los dispositivos tecnológicos que se encuentran dentro de este frágil refugio puedan ser activadas metáforas reminiscentes a esos encuentros prístinos que definieron lo que es la cultura colectiva hace miles de años.

Mauricio Román Miranda (Valparaíso, 1978) es un artista, *mashuper*, experimentador y jardinero en *livecoding* audiovisual. Entusiasta en el reciclaje de computadoras, con énfasis en el rearmado y levantamiento de servidores web caseros, para alojar fuentes de conocimiento abierto y radios libres en línea. Co-fundador del antiguo Laboratorio de Arte Espacio-G y del Valpomedialab, desde donde nacieron experiencias colaborativas relacionadas a la tecnología y artes mediales como lo fue la mítica red ValpoMesh (en receso). Hoy en día, dedica su tiempo completo a R-Start, plataforma donde investiga de forma independiente los cruces experimentales entre la simbiosis arte, ciencia y tecnología.

Conoce más en: vimeo.com/user5700558

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio
Gobierno de Chile

CHILE LO HACEMOS TODOS

Ministra de las Culturas, las Artes y el Patrimonio: Alejandra Pérez Lecaros
Subsecretario de las Culturas y las Artes: Juan Carlos Silva Aldunate
Jefa (s) Departamento Ciudadanía Cultural: Patricia Rivera Ritter

Centro de Extensión (Centex)
Directora: Rocío Douglas González
Encargada Vínculo con el medio y Programación: Javiera Marín Román
Contenidos: Pedro Donoso Aranguiz
Gestión de Públicos y Mediación: Soledad León de la Cerda
Mediadores: Cristóbal Racordon Véliz y Camila Rojas Araya
Administración y Presupuestos: Sergio Cádiz Lazcano
Centro de Documentación: Verónica Ortega Figueroa y Kimberly Cosgrove Huerta
Producción técnica: Rodrigo Veraguas Espinoza y Gabriel Ríos Palacios
Museografía: Tatiana Wolff, Fabián Zamorano y Leonardo Retamal
Fotógrafa: Lorena Ulloa Jara
Pasante: Pierre-Yves Delannoy
Voluntaria: Thayna Olave Jara

Unidad de Contenidos y Difusión Departamento Ciudadanía Cultural
Periodista: Hugo Provoste Valdebenito
Redes sociales: Natalia Orellana Muñoz
Diseño y diagramación: María Francisca Maldonado Torres y Paula Soto Cornejo

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio

Gobierno de Chile

CHILE LO HACEMOS TODOS

Entrada liberada Centrodeextension @centexculturas #ArtesMedialesCentex