

# LA CERTEZA DEL PROPÓSITO

JORGE ZUZULICH

Curador

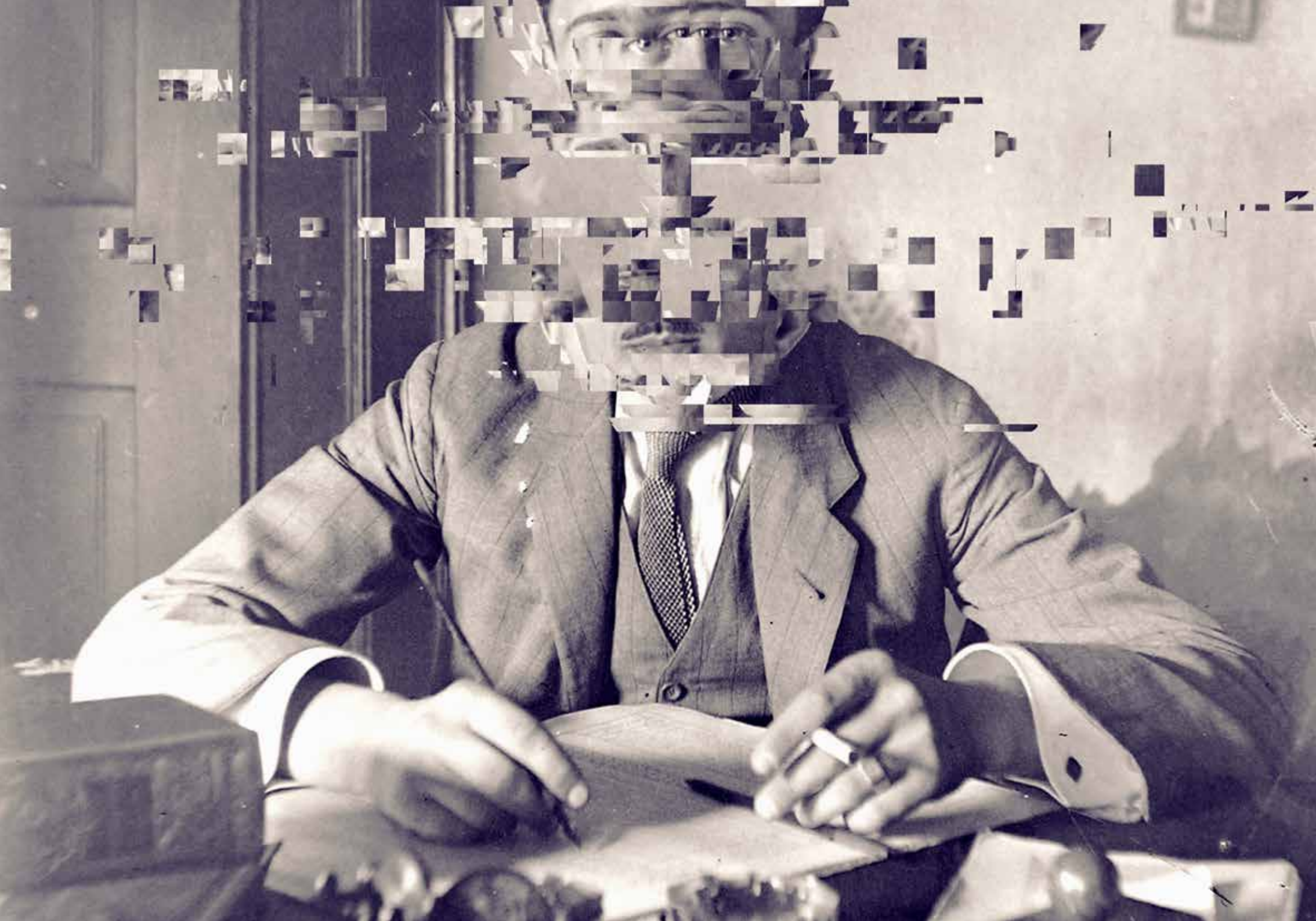
EDICIONES ARTE X ARTE  
FUNDACIÓN ALFONSO Y LUZ CASTILLO

# LA CERTEZA DEL ERROR

Jorge Zuzulich

Curador

Ediciones Arte x Arte  
Fundación Alfonso y Luz Castillo



Página anterior:

**DAVID SZAUDER.** *The story of Mr Wolf*, 2012. Papel fotográfico mate. 34 x 24 cm

# EL ERROR EN LOS APARATOS COMO POSIBILIDAD ESTÉTICA

Alejandro Schianchi

## 1. Introducción

El error, fallo o accidente, connota algo malo, equivocado, inapropiado. El objetivo de este trabajo es demostrar el aspecto positivo de los errores en la producción estética con máquinas audiovisuales.

Comencemos por dar un significado más preciso a lo que llamamos error. Para ello, utilizaremos su definición científica, particularmente de la física y la matemática: "la diferencia entre el valor medido o calculado y el real", es decir que existe una diferencia entre el resultado real obtenido y la previsión que se había hecho o que se tiene como cierta. Aquí introducimos un elemento que es importante remarcar: el concepto de error sería imposible de concebir sin la idea de previsión. Suponer, esperar, y sobre todo 'creer', en términos de fe, que algo va a suceder y de algún modo; únicamente desde este lugar puede aparecer el error. Si no esperamos nada en particular, por ejemplo de un artefacto que produce imágenes, cualquier resultado sería satisfactorio. Podemos adelantar, además, que en el campo del arte la originalidad, a diferencia de la repetición, tendrá un valor diferente. En todo momento en que el arte se aparta de la presión normativa del academicismo (alejamiento dado de forma notoria a lo largo del siglo XX a través de las vanguardias) aquella diferencia que exponen las ciencias exactas como una deficiencia, en el arte obtendrá un sentido positivo.

Si hablamos de previsión y repetición, surge inevitablemente el concepto de definición, para luego transformarse en clasificación. La estabilidad nos permite ordenar los elementos de un sistema según sus características. Cuando utilizamos de manera corriente una cámara fotográfica esperamos obtener, luego de ciertos procesos, una imagen fiel a la que se encontraba frente al

objetivo en el momento de la exposición. Si en lugar de esto obtenemos una mancha, nuestra deducción será que se produjo algún error durante el proceso, porque la máquina fotográfica (en su definición clásica) no produce imágenes abstractas, sino que reproduce objetivamente aquello que capta su lente.

## 2. Máquinas perfectas

La utopía de una máquina sin errores se desarrolló principalmente a partir de dos grandes campos: la ciencia y la religión.

De la definición -citada arriba- que la matemática y la física dan del error podemos inferir sus permanentes intentos por eliminarlo y también el motivo por el cual tomó impulso el desarrollo de la "Máquina de diferencias Nro. 1", considerada un antecedente directo de las actuales computadoras. Diseñada por Charles Babbage esta máquina prescinde de la intervención humana en el proceso de cálculo. Se ingresan los datos, se giran sus engranajes y se obtiene el resultado, sin los usuales errores de las tablas matemáticas que se utilizaban en la época.

Por otro lado, desde la utilización del reloj por los monjes en el siglo VII para saber cuando rezar, la religión (occidental judeo-cristiana) se vio involucrada en cargar de sentido a las máquinas. Y como explica David F. Noble, durante la baja Edad Media los artefactos tecnológicos comienzan a ser vistos como una manera de reestablecer el orden divino que reinaba en el paraíso perdido. Uno de los primeros registros que existe de esta relación es en el "Salterio de Utrecht" donde se exhiben diferentes imágenes de dos grupos armados, uno vinculado a Dios y otro al Demonio. En este último se observan piedras de afilar para mejorar los filos de sus armas, mientras que en el bando 'divino' se ubica una máquina de amolar. El avance tecnológico comienza a ser una virtud, y una búsqueda de la perfección tanto en la ciencia como en la religión. Una posibilidad para eliminar los "errores", que, a su vez, conduce a una búsqueda general de la sociedad moderna hasta nuestros días.

Con el transcurrir del tiempo los aparatos se hicieron cada vez más complejos y esto fue afianzando el ideal de la máquina en un sistema automático y sin errores. El usuario sólo quiere encenderla y que produzca lo que tiene que producir. Y el ingeniero, programador o técnico, tiene que prever en el momento de su construcción todas las posibilidades a las que el sistema automático puede enfrentarse, para así minimizar el margen de error durante

su funcionamiento. Esta automatización convirtió a las máquinas en una caja negra para la mayoría de los usuarios. Sin embargo este funcionamiento automático suele ocultar una acción imprevista que llevó a imaginar escenarios de rebeliones de las máquinas hacia sus creadores.

## 3. Error en el Arte

A diferencia de la ciencia y la religión, las vanguardias artísticas del siglo XX plantearon que las excepciones a las reglas y sistematizaciones, lo incierto, el azar, y los "errores", o todo aquello que quedaba fuera de las convenciones clásicas del Arte, podían incluirse y utilizarse como un elemento más en la creación audiovisual.

Las producciones y reflexiones de Luigi Russolo y John Cage en la música, Marcel Duchamp, Nam June Paik, y Wolf Vostell, entre otros, no hacen más que continuar la propuesta de inclusión del error en el ámbito artístico y confrontar los usos habituales de los aparatos tecnológicos que nos rodean.

Estas subversiones de la tecnología produjeron un impacto aún más fuerte en el actual entorno masificado de soportes 'digitales' donde los errores se intentan eliminar bajo un sistema de más de cincuenta métodos diferentes de corrección, que tanto se publicitaron con el advenimiento de este tipo de soportes.

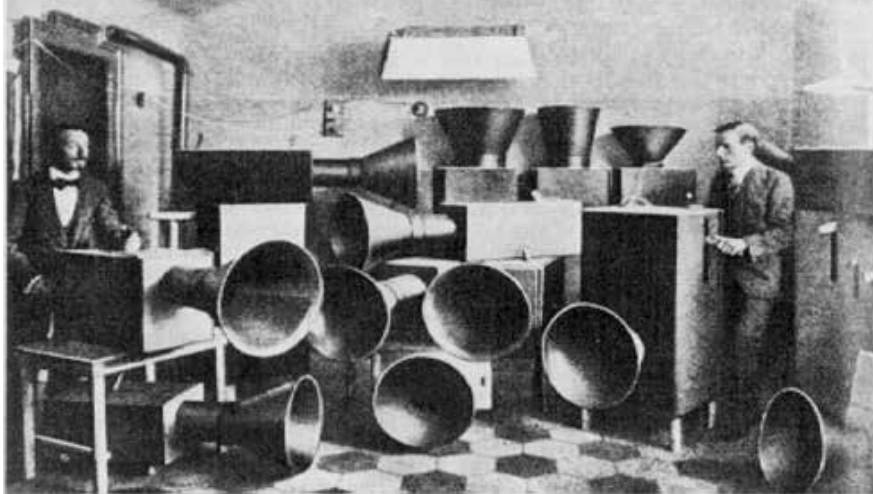
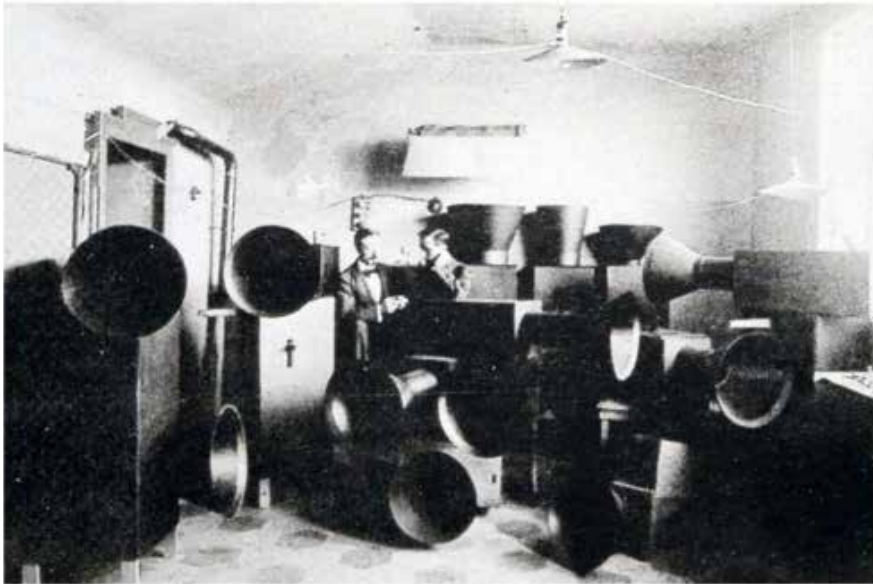
En el mundo del sonido y la imagen digital los casos de Yasunao Tone, Oval, Takeshi Murata, y JODI, entre otros, instalaron una corriente estética denominada *glitch* que paradójicamente plantea la repetición de cierto tipo de sonido o imagen a partir de los accidentes y acontecimientos imprevistos de los aparatos audiovisuales digitales.

## 4. Glitch expandido

De cualquier forma, no creemos que el análisis del error se deba circunscribir a los artefactos audiovisuales, ya que pensamos que los errores son esenciales para el funcionamiento de cualquier sistema, por lo tanto, podríamos analizar cómo funcionan en sistemas filosóficos, científicos, sociales y económicos. Y alentar a tomar a los errores, dentro del campo estético, como una posibilidad para descubrir nuevos elementos de una obra de arte.

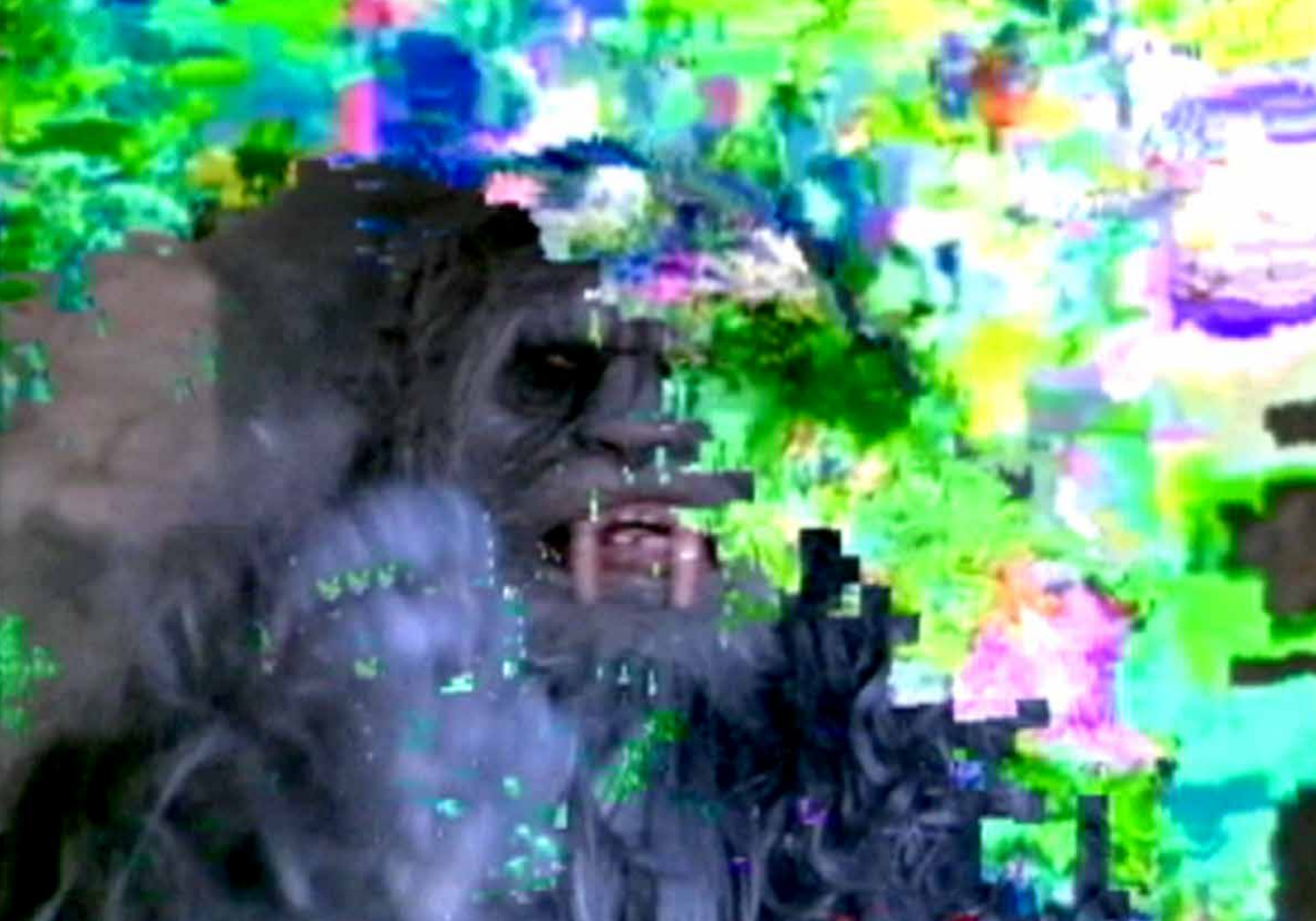
**LUIGI RUSSOLO.** *Russolo, Piatti y los intonarumori.*

*First published in The Art of Noise by Luigi Russolo, 1913*



Muchas veces un fallo en el programa del aparato nos devuelve una imagen o un sonido imposible de concebir de otra manera. Los límites se desdibujan, y se nos presenta la 'verdad' desnuda, sin ropajes ni simulaciones. Datos, ondas, información expuesta según un mecanismo artificial que se define constantemente en sus errores. Es lo que lo hace único, revolucionario y bello. Allí reside su valor.

Un corto-circuito en un artefacto construye un mundo nuevo, imprevisible, contenido en el campo artístico como un elemento estético más.



Página anterior:

**TAKESHI MURATA.** *Monster movie*, 2005. *Courtesy Electronic Arts Intermix (EAI), New York.*

## LA CERTEZA DEL ERROR: LA MIRADA ARTEFACTUAL Y EL ARTE

Jorge Zuzulich

I

De manera extendida, el mundo contemporáneo ha sido definido como el de la imagen, también como el del simulacro, esto es, una suerte de superficie icónica tecnológica que se superpone al mundo real y termina configurándose como *más real que lo real*, al decir de Jean Baudrillard.

En tal sentido, tal vez, no resulte arriesgado suponer que aquel se construye a imagen y semejanza de la lógica de la interfaz, esto es, a partir de un punto de contacto, de interacción, entre el sujeto y el programa, cuestión advertida tempranamente por Vilém Flusser en *Una filosofía de la fotografía*. Por lo tanto, aquello que denominamos imagen no es resultado de la acción cerrada del sujeto sino del intercambio con otro sujeto de orden impersonal y tecnológico, aquello que Edmond Couchot denominó el *sujeto-se*. Las conceptualizaciones de Couchot instalan algunos dilemas: ¿qué implicancias traería la independización de dicho *sujeto-se*? ¿sería esto posible?

En el marco de este contexto teórico, es posible pensar una serie de resultantes vinculadas a la interacción con dispositivos tecnológicos que permitiría la irrupción de una zona de relativa independización de dicho *sujeto-se* o de una mirada estrictamente tecnológica, artefactual.

Probablemente, como un emergente de esta problematización, el fallo de los dispositivos tecnológicos podría ser pensado como la fisura que posibilitaría el surgimiento de una zona donde se asiente la independización del sistema más allá de los fines previsto por el hombre para el dispositivo.

En concordancia con lo expresado, podemos verificar que la tradición fijada por el proceso de autonomización del arte, que en el campo de las artes vi-



suales se desplegó entre los siglos XV y XVIII, estableció una lógica productiva centrada en una *estética de la perfección* (armonía, organización formal, mimesis). Así se desplazó del terreno de la visibilidad todo signo que supusiera, de manera manifiesta, un error.

De manera convergente, el proceso de incorporación de los medios tecnológicos a la productividad artística (fotografía, cine, video, digitalidad)<sup>1</sup>, supuso una apertura en los modos de hacer del campo; a la vez que evidenció, en los fallos de los aparatos, la falibilidad de los dispositivos tecnológicos.

Este punto negativo revirtió su signo en la medida en que dicho error fue legitimado como elemento configurador de la obra, de su estrategia productiva, dando lugar, de esta manera, a una auténtica *estética del error*. Con esta situación como telón de fondo, cobra forma la muestra *La certeza del error*.

## II

Tal vez, la lógica productiva de ciertos dispositivos tecnológicos haya emulado el modo en que el sujeto recupera o configura su propia historia a partir de la dialéctica memoria/olvido y por lo tanto la reescribe.

La propuesta de *Memories Failed* (2012), de David Szauder, parece operar en torno a esta dualidad, tanto en su vertiente fotográfica como en su configuración interactiva, en la medida en que fotos analógicas son reconfiguradas por los fallos de la memoria digital. El pixel evidencia el error pero, a la vez, deja constancia de una lógica temporal anacrónica: la inscripción de lo analógico (pasado) dentro del fallo digital (presente).

El sugestivo trabajo de Leandro Garber permite visualizar los archivos basura de la memoria RAM de un dispositivo digital, determinantes para el funcionamiento estándar de una computadora. Pero lo que nos devuelve dicha acción es una imagen extrañada en su abstracción. Recobrar la memoria perdida es, a la vez, dar cuenta de un fallo en la capacidad de recuperación y, por lo tanto, evidenciar el vacío como resultante.

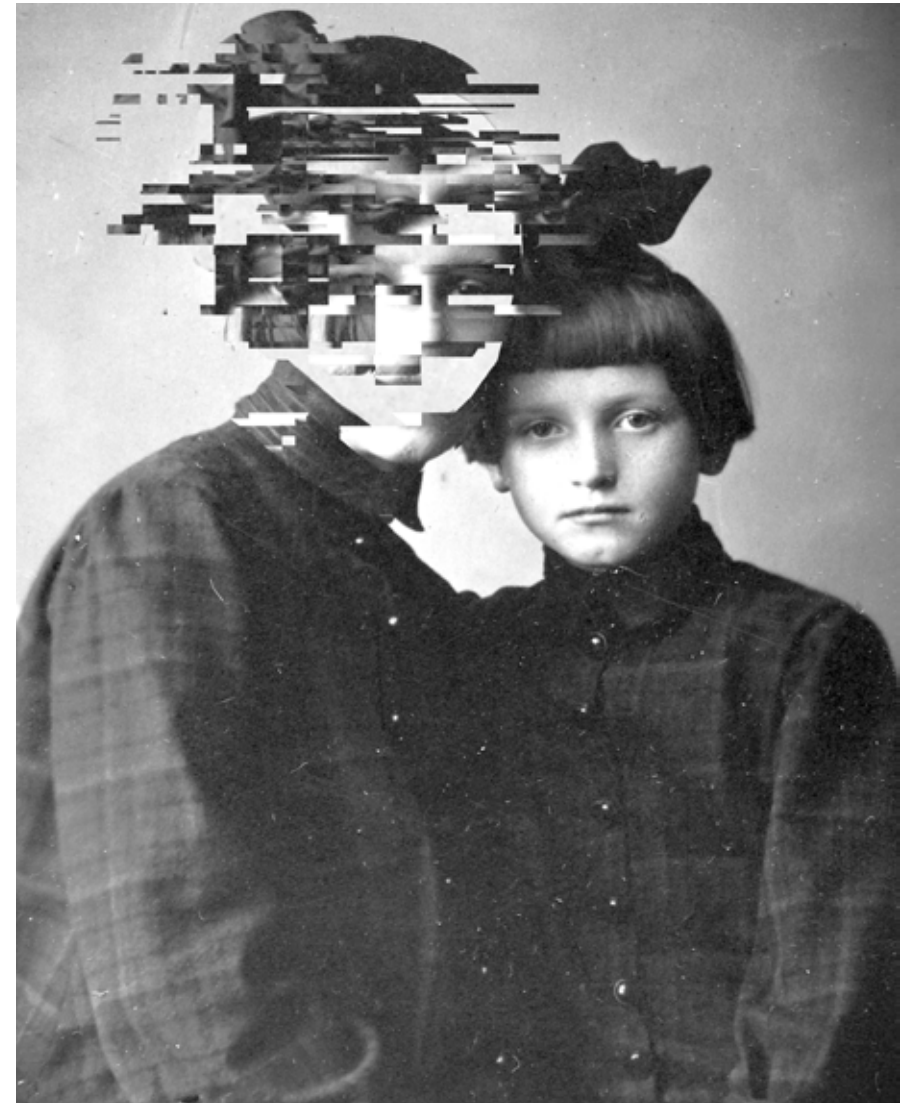
Eduardo Médici es un pionero dentro del campo del arte argentino en el trabajo con material encontrado (hoy denominado *found footage*). A partir

<sup>1</sup> Remito a la lectura del ensayo de Alejandro Schianchi publicado en el presente volumen.

**DAVID SZAUDER.** *Leona and Francesca*, 2012

Papel fotográfico mate

24 x 30 cm



de una casual obtención de un archivo de negativos de fotografía social configura *Quiénes somos, adónde vamos, de dónde venimos* (1996). Aquella recuperación originaria evidencia una pérdida: el paso del tiempo ha deteriorado los negativos pero su carencia parece ser restituida en la nueva composición. Médici opera a partir de un fuerte sentido alegórico, vuelve fragmento dichas totalidades, sin que estas pierdan su sentido originario a la vez que les otorga una nueva significación. Las placas de negativos se reinscriben, dándole forma a una cuadrícula que a su vez es difuminada, debido a la pérdida de sustrato de la imagen primigenia. Puesta en abismo de un juego en donde los encuadres generan el marco que, simultáneamente, los enmarca; mientras el uso de la placa de negativo como materialidad abre una nueva dualidad: originalmente receptora de luz, ahora la emite por obra y gracia del backlight.

En un sentido convergente despliega su trabajo Alejandro Erbeta, en tanto, la recomposición de la historia familiar es tanto el disparador como el objeto de su investigación. En una búsqueda casi archivística, documental, los testigos del pasado devienen personajes fantasmales de una existencia estetizada en la medida en que el deterioro del soporte original auspicia la apertura de una poética.

*Error boy* (2011), de Lena Szankay, presenta una doble tensión de vinculación con la estética del error. Por una parte, la toma “defectuosa” es legitimada por la copia que se presenta a los ojos del espectador; por otra, el audio de una narración signada por el malentendido, tensiona la fotografía al instalar la pregunta, no respondida plenamente, por la relación entre ambas.

El video de Laurent Segretier, *Noli me tangere* (2011) pareciera inscribirse, productivamente, siguiendo la huella abierta por el género del retrato. Su obra, cargada de sensualidad, deconstruye la claridad identitaria que reclama la retratística por el sostenimiento de cierto pixelamiento. A la vez, transita una zona fronteriza entre la imagen fija y la imagen en movimiento, en tanto el devenir del video, pura temporalidad desplegada, captura los mínimos movimientos de un rostro en primer plano; sutileza que se traslada a la resonancia de una exquisita partitura sonora.

En tanto, *Memory of a broken dimension*, videojuego de XRA (Ezra Hanson-White) presenta una atmósfera 3D sumamente extrañada, signada por la monocromía, que prefigura un recorrido no-lineal en primera persona. El espacio modula continuamente y se deconstruye por mediación del *glitch*, acompañado por una sonoridad inquietante. En tal sentido, el juego se configura como posibilidad de plena experiencia estética.

**EDUARDO MÉDICI.** *Quiénes somos, adónde vamos, de dónde venimos*, 1996  
Negativos fotográficos intervenidos sobre tela / Backlight



**LENA SZANKAY.** *Error Boy*, 2011

Foto en caja de 7 cm + repro audio + 2 auriculares  
Fotografía: 60 x 60 cm



**XRA (EZRA HANSON-WHITE).** *Memory of a broken dimension*, 2015

Videojuego, B&W, sonido



**ERBETTA ALEJANDRO.** Serie "La memoria del olvido", 2015

Fotografía de álbum familiar. Negativo blanco y negro. Intervención del artista.  
75 x 103 cm



**ERBETTA ALEJANDRO.** Serie "La memoria del olvido", 2014

Fotografía de álbum familiar. Negativo blanco y negro. Intervención del artista.  
50 x 67 cm





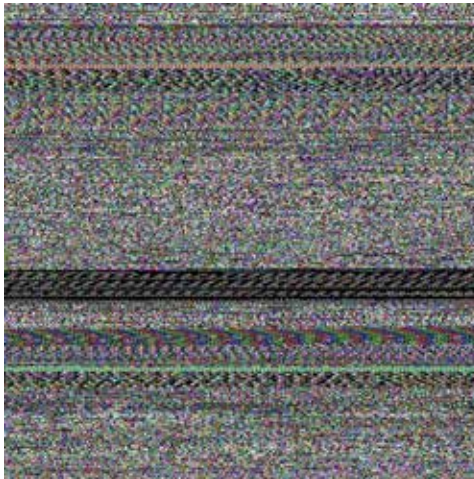
Página anterior:

**LAURENT SEGRETIER.** *Noli me tangere*, 2011. Video, sonido, B&W. Sound Designer: TNEM

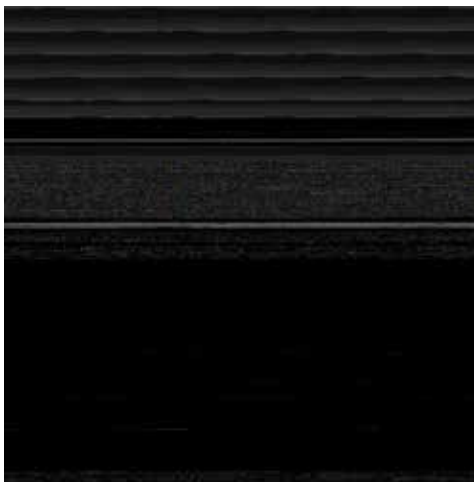
**LEANDRO GARBER.** *Serie "Memoria de instantes aleatorios"*, 2010-2015

Impresión sobre sintra

60 x 60 cm



0x25B10470 - 0x25D2DFA0 - 2015-05-14 22:35:26



0x40C6E0 - 0xB45CE0 - 2010-11-05 16:23:34

III.-

La ampliación de posibilidades expresivas, abierta por la emergencia de nuevos dispositivos tecnológicos, parece forzar lógicas productivas que escapan a los condicionamientos de los viejos aparatos, aunque igualmente sostienen una vinculación apariencial con las imágenes, de las cuales estas nuevas aparecen como deudoras de las realizadas a partir de su inscripción manual en el soporte.

En este contexto, el escáner opera como instancia de captación pero a su vez evidencia que su lógica programática se impone al constituir una suerte de *mirada maquinal* que es fundante de la poética de la imagen. Estas cuestiones han sido desarrolladas por Flusser en su *Filosofía de la fotografía* cuando alude tanto al programa de la cámara como condicionante del proyecto artístico como cuando devela la lógica de la *caja negra* como determinante del sentido de "lo fotográfico", en este sentido, ingresar en dicha zona vedada para la percepción del sujeto abriría la posibilidad de apertura de un adecuado proceso de significación de lo fotográfico y, podríamos agregar, de cualquier dispositivo productor de imágenes.

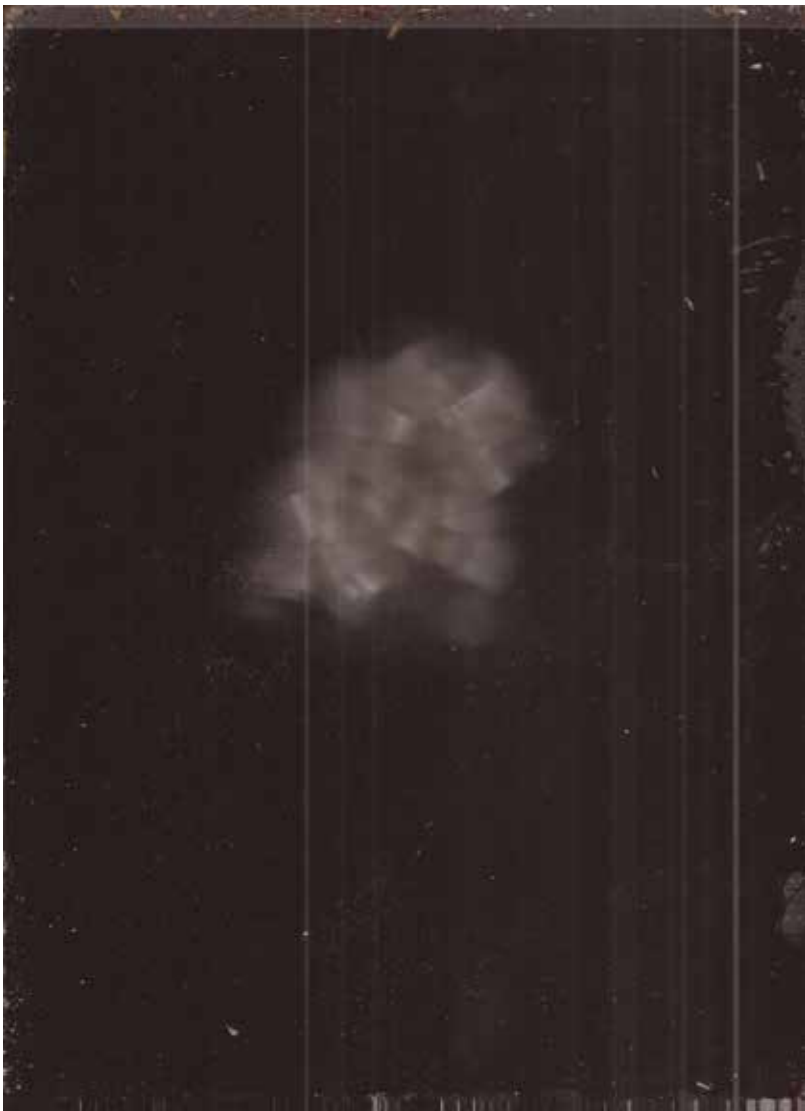
Martín Volman lleva al extremo dicha tensión, en tanto el proceso productivo, dentro del que se inscribe su obra, centrada en el escaneo, evidencia la imposibilidad de la captación de un objeto de tres dimensiones, en la medida en que el dispositivo (escáner) es pensado para trabajar sobre superficies planas. Las imágenes resultantes propuestas por Volman poseen, por momentos, ciertos resabios miméticos, a pesar de la cuestión señalada. En el proceso que el artista despliega, la intervención sobre el escaner con distintos elementos lleva a su fallo y, por ende, a señalar el fin de una serie de procedimientos que culmina en la determinación del escáner de reproducir variaciones de una imagen con rasgos estrictamente tecnológicos, más allá de las características de las imagen/objetos que se dispongan para su lectura (escaneo). Al mismo tiempo, podría pensarse que el dispositivo tecnológico, en la medida en que independiza su mirada, cuestiona la propia condición autoral sobre la imagen.

Una variación de esta cuestión opera en el trabajo de Cecilia Szalkowicz. El fallo en la instancia de copiado, con impresora de chorro de tinta, modifica de manera sustancial la superficie de la imagen fotográfica, la cual a su vez es sometida a un nuevo copiado a través de procedimientos más estandarizados. Lo expuesto a la percepción es triplemente mediatizado: en el recorte producto de la toma, en el copiado fallido con impresoras caseras y, en última instancia, en la imagen que se presenta frente a nuestros ojos.

**MARTÍN VOLMAN. #93, 2015**

Toma directa de scanner. Impresión giclée

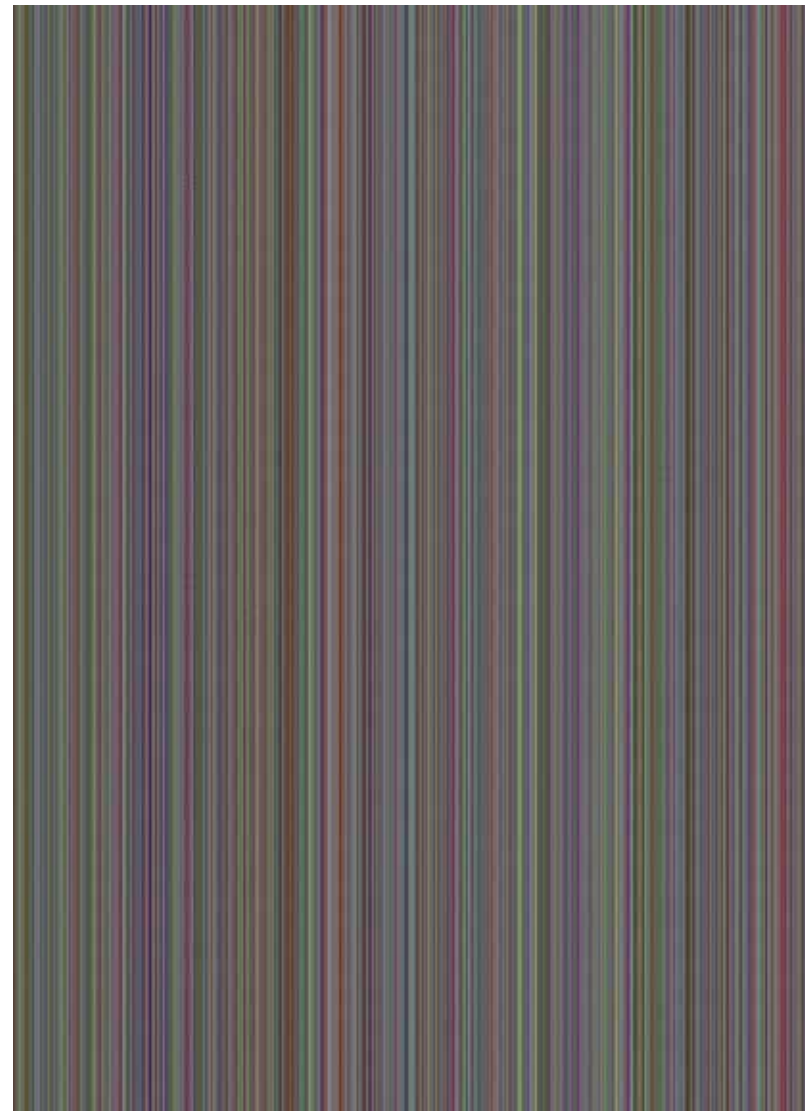
72,71 x 100 cm



**MARTÍN VOLMAN. #159, 2015**

Toma directa de scanner. Impresión giclée

72,71 x 100 cm



*Information* (1973), de Bill Viola, uno de los artistas fundamentales del videoarte, se constituye como la **puesta en abismo** de la relación entre los datos y su procesamiento. Una suerte de cajas chinas signadas por el error en el conexionado, cuya resultante es una imagen extrañada. Pero, a la vez, esta instancia errática que da forma a la obra de Viola, permite entrever una indicación, un señalamiento sobre una zona del proceso productivo que habitualmente queda elidida pero es central en la configuración de toda imagen técnica: la caja negra. La información aquí es una suerte de textura que, en su devenir, estructura la identidad de la obra como tal, confirmando una poética.

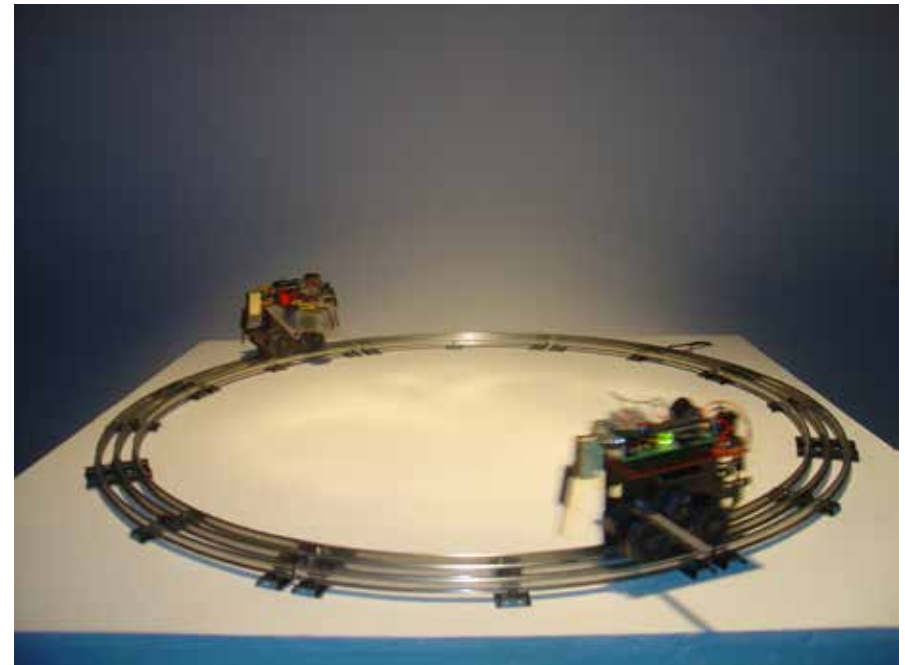
La imagen producida por los viejos televisores de tubos de rayos catódicos, a menudo, se desestabilizaba verticalmente. *Vertical Roll* (1972), de Joan Jonas, se apropia de este defecto artefactual para, de esta manera, provocar una deconstrucción de la representación de la corporeidad femenina. La totalidad no puede ser asida, producto del fallo tecnológico, y el cuerpo deviene puro fragmento sin posibilidad de ser restituído plenamente. De fondo, una sonoridad metálica acentúa, rítmicamente, los cortes/separación sufridos por la imagen/cuerpo. Hacia el final, la sugerente mirada de la artista se dirige directamente al espectador, rompiendo la planitud del monitor y estableciendo una nueva espacialidad que se escinde de un fondo estrictamente técnico. Así, el autorretrato recupera, no sólo su sentido autorreflexivo, sino todo su potencial interpelativo.

La instalación electrónica de Lorena Salomé, *Sin título (trenes)* (2007), se sostiene en una singular paradoja. Si el universo ferroviario se sustenta en que la linealidad de sus recorridos parece imposibilitar, al menos como ideal, la eventualidad de una colisión; la propuesta de la artista opera en una zona en donde el choque funciona como el punto de partida que el sistema establece para avalar las decisiones aleatorias de los modelos presentados. La singularidad de este entorno se ve acentuada por una lógica que se cierra sobre sí.

*Monster movie* (2005), de Takeshi Murata, opera sobre la captura de un film clase B atravesado por un procedimiento denominado **datamoshing** (vinculado a la compresión del video), utilizado frecuentemente por artistas digitales, para generar una imagen signada por el error. En tal sentido Murata es señalado como uno de los padres del **glitch art**. Aquí el error de la imagen se configura como poética y asimismo se vincula con la recuperación de un sustrato de poca valía (el film clase B).

El procedimiento de captura y recontextualización, propio de la lógica alegórica, aparece nuevamente en el video *Sin Título* (2007), Alejandro Schianchi.

**LORENA SALOMÉ.** *Sin título (trenes)*, 2007  
Instalación electrónica  
80 x 80 x 140 cm





**CECILIA SZALKOWICS.** *Sin título*, 2004

C-Print

26 x 35 cm

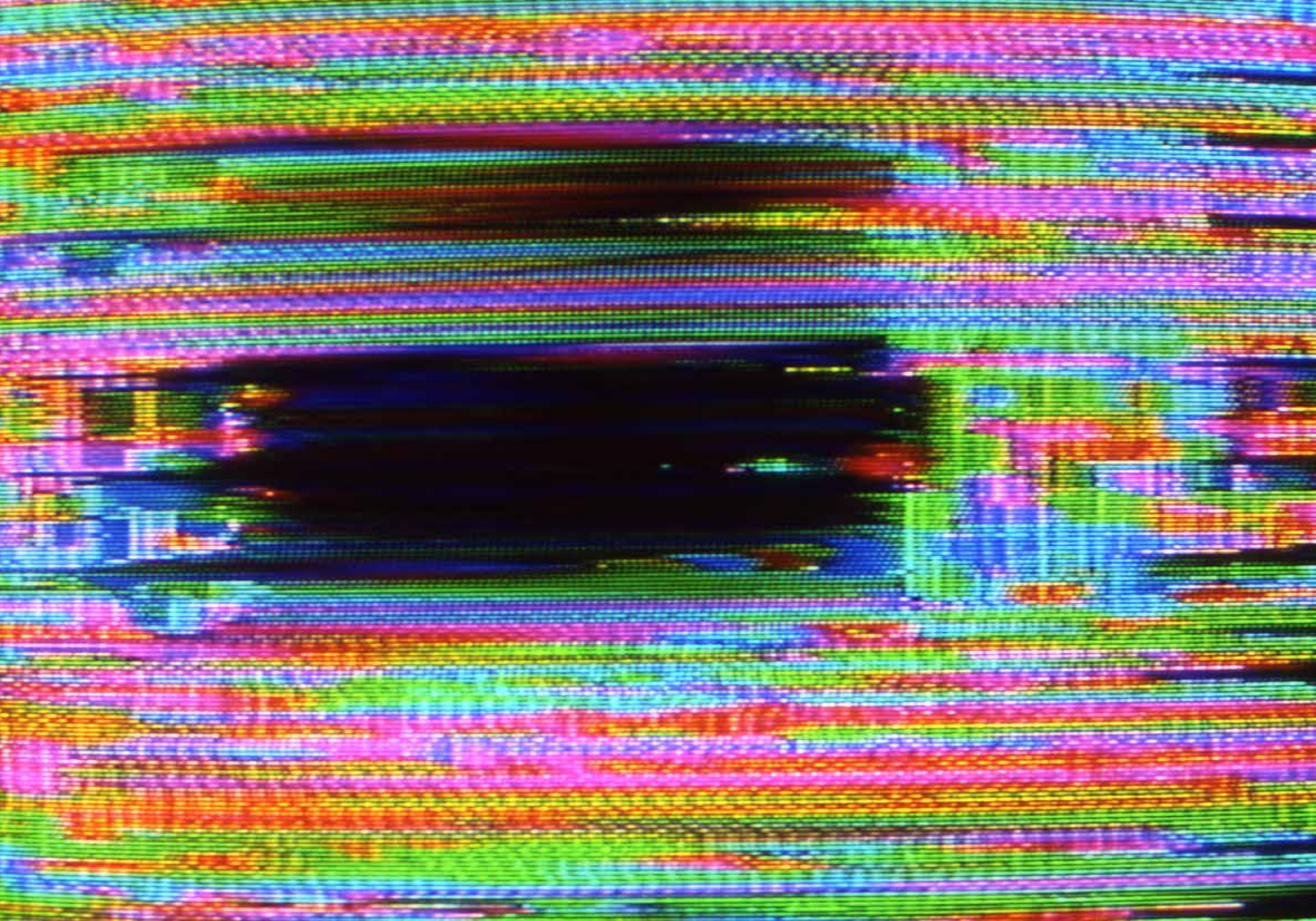


**CECILIA SZALKOWICS.** *Sin título*, 2004

C-Print

26 x 35 cm





Página anterior:

**BILL VIOLA.** *Information*, 1973. Videotape, color, sonido mono. 29:35 min.

Produced at Synapse Video Center, Syracuse. University, Syracuse, New York.

Photo: Kira Perov

En esta ocasión el proceso implica la captura de un fragmento del film *Star Wars: Episode 1* emitido por un canal de aire. De esta manera se produce una tensión entre el supuesto de calidad tecnológica argumentado por George Lucas para configurar su film (exhibido originariamente en formato digital), la resultante producto del visionado en dispositivos de baja tecnología y, finalmente, por su apropiación. De esta triple tensión emerge el potencial estético y conceptual de la obra.

Cristian Martínez y Julio Lamilla proponen en su instalación interactiva *Circuitos Palpables* (2014), construida con cuatro walkies talkies, la posibilidad de que el propio cuerpo del espectador se fusione con el artefacto para provocar el fallo del sistema y, de esta forma, desplegar una partitura sonora determinada por dicha intervención, una inteligente configuración del modo productivo denominado *circuit bending*.

La posibilidad de visualizar la señal sonora, de transformarla en imagen, es el eje de *Música para dos monitores de vigilancia* (2013), instalación audiovisual de Federico Barabino. A la vez que *no-input mixer* (2008/2015) funciona como una variación interactiva audiovisual en clave de instalación. En ambos casos, nos encontramos frente a una doble remisión: el sonido de una raigambre estrictamente tecnológica configura una imagen dinámica y, a su vez, esta remite al primero.

De manera imprevista, la cámara fotográfica de un celular se dispara en veinticuatro ocasiones dentro del bolsillo que lo portaba. Tal es el origen del políptico *Borrá las que salieron mal* (2015), de Carina Borgogno. La ironía del título señala el límite lábil entre el error, lo recuperable y lo disponible. Borgogno reencuadra las imágenes cargadas de un fuerte sentido abstracto, remarcando la emergencia de una sensible textura y cromaticidad. A su vez, la linealidad del montaje sugiere la reproducción de la temporalización que permitió su emergencia. En tal sentido, la obra parece reenviarnos al origen de la imagen cinematográfica, a los veinticuatro fotogramas por segundo que posibilitan la irrupción del movimiento.

**CRISTIAN MARTÍNEZ | JULIO LAMILLA.** *Circuitos palpables*, 2015

Circuit Bending, Cortocircuitos creativos.

Medidas variables



**CARINA MARÍA BORGOGNO.** *Borrá las que salieron mal*, 2015

Fotografía digital - dispositivo: teléfono móvil

24 copias de 15 x 15 cm



**ALEJANDO SCHIANCHI.** *Sin Título*, 2007

Video, B&W

3:52 min



**FEDERICO BARABINO.** *Música para dos monitores de vigilancia, 2013*  
Monitores de vigilancia, programación en Pure Data, reproductor de dvd  
80cm x 40cm x 100cm



**FEDERICO BARABINO.** *no-input mixer, 2008/2015*  
Instalación interactiva  
Medidas variables





Página anterior:

**JOAN JONAS.** *Vertical Roll*, 1972. Courtesy Electronic Arts Intermix (EAI), New York.

IV.-

Desde una perspectiva clásica, el ojo del artista se identifica con la idea (forma), cuestión que se traslada a la experiencia receptiva. En tal sentido, la intersección del arte con los dispositivos tecnológicos va a instaurar una nueva mirada, sumada a la del artista y a la del receptor: la artefactual.

A la vez, las formulaciones pictóricas de finales del siglo XIX, con su énfasis en la deformación, supusieron una alternativa a las lógicas de la academia, cuestión que las vanguardias llevaron al paroxismo.

Del acercamiento entre ambas posiciones podría pensarse en un territorio de indagación en donde el perfecto acabamiento de la forma tiende a disgregarse producto de la mirada fallida del dispositivo que opera tanto en el momento de captación como en su espacio reproductivo: la pantalla.

En el video monocal canal *I'm Not The Girl Who Misses Much* (1986), de Pipilotti Rist, el barrido de la cámara parece sufrir un fallo no deliberado que genera un efecto de deconstrucción de movimiento al estilo "Etienne Jules-Marey". El error se observa en varios momentos del video y se complementa con las distorsiones de todo tipo que sufre su *performance* a partir de la aceleración/desaceleración del registro. A la vez que, dichas dislocaciones operan sobre la repetición (¿deformación?) de una línea melódica del tema *Happiness is a Warm Gun*, de John Lennon, entonado por la propia Rist.

El video situado de Laura Focarazzo opera de manera decisiva sobre la noción de pérdida de la forma, pero esta dislocación del acabamiento formal se produce a través de una doble vía. Por una parte, para instaurar esta determinación informal, la artista opera a partir de las posibilidades brindadas por los propios procedimientos técnicos del video aunque, también, la apropiación del espacio por parte del video, su reconocimiento del carácter situacional de la proyección, permite acentuar dicho sentido transformador.

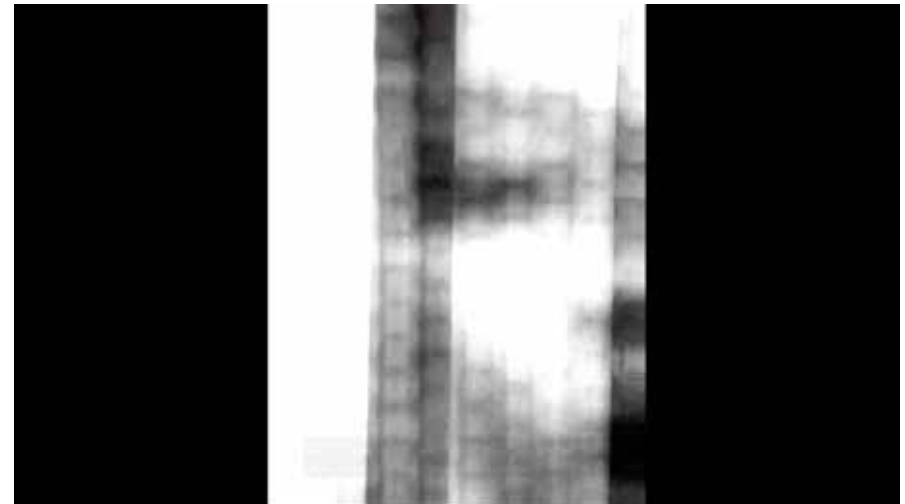
Un accidente doméstico fue el disparador de *Detrás de la Luz* (2014), de Francisco Galán. Su obra parece responder a la pregunta: ¿qué hay detrás de las imágenes? En tanto el aparato receptor es deconstruido y rearticula-

**LAURA FOCARAZZO.** *The Uninvited*, 2015

Video

16:9

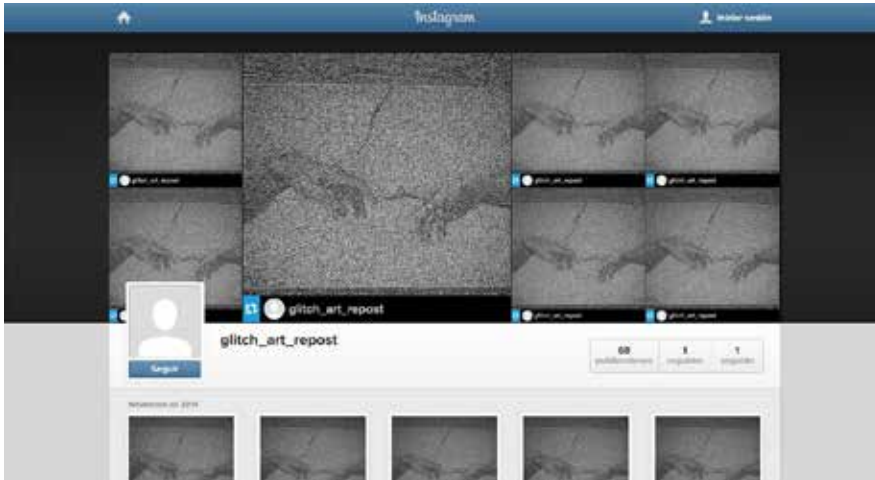
3:34 min



**RAMIRO NINNI.** *#Repost: el aura de la copia*, 2014

Net Art y Glitch Art

Variable, el soporte está basado en diseño web adaptable.



do con el elemento que, en el entorno cotidiano, sirve para su apoyo (mesa de bronce), en este nuevo contexto, funciona simbólicamente como protección. La pantalla, que en su uso diario emite millones de imágenes, se transforma en pura luminosidad y así devela el sustrato abstracto de toda configuración icónica. Por otra parte, la obra se inscribe dentro de un linaje conceptual afín a la utilización de lo lumínico (Dan Flavin, James Turrell, Robert Irwin, Douglas Wheeler).

La obra de Ramiro Ninni, *#Repost: el aura de la copia* (2014) plantea una tensión en torno a las conceptualizaciones de Walter Benjamin en relación con las dualidades original / copia y valor cultural / valor exhibitivo. Ninni certifica que, a partir del reposteo de un fragmento tomado de la web y subido a Instagram de *La creación de Adán* de Miguel Ángel, las sucesivas copias (o reposteos) van adquiriendo un fuerte grado de distinción. Esto permite afirmar

**FRANCISCO GALÁN.** *backimage*, 2014

Objeto escultórico lumínico: Plasma + estructura de bronce

100 x 61,5cm x 41cm







Página anterior:

**PIPILOTTI RIST.** *I'm Not The Girl Who Misses Much*, 1986. Courtesy Electronic Arts Intermix (EAI), New York.

que cada copia posee un alto grado de singularidad y, por ende, el aumento de su valor exhibitivo no operaría, de manera directa, en desmedro del sostenimiento del valor cultural. Así, cada paso del proceso produce una imagen con mayor nivel de ruido o definición que culmina en una imagen-glitch.

**EMISIÓN / DIFUSIÓN** (2014), instalación y transmisión de TV pirata de Javier Plano, opera sobre una zona productiva sustentada en el *low tech* y subvierte la lógica de la actual distribución televisiva que tiende a brindar mayores zonas de cobertura y definición de imagen y sonido. Ruido de señal, gráficos de baja resolución, son incorporados en una lógica de recepción demultiplicada que se dispersa en su zona de alcance.

En *Glamour girl* (2011), video de Mariana Pierantoni, la cuestión del error opera en diferentes estratos. Bellas mujeres que caen una y otra vez: su desequilibrio cuestiona, sin pretenderlo, un paradigma de perfección y distinción que se asienta, aún, en un ideal clásico de belleza. Por otra, las imágenes apropiadas por Pierantoni de la web y su circulación en YouTube, ponen en tensión la pretensión de perfección a la que tiende parte del universo digital (a partir de un sostenido aumento de la resolución de la imagen). Las imágenes de Pierantoni, en su pixelamiento, son portadoras de una fuerte carga irónica acentuada por la utilización de la banda sonora.

V

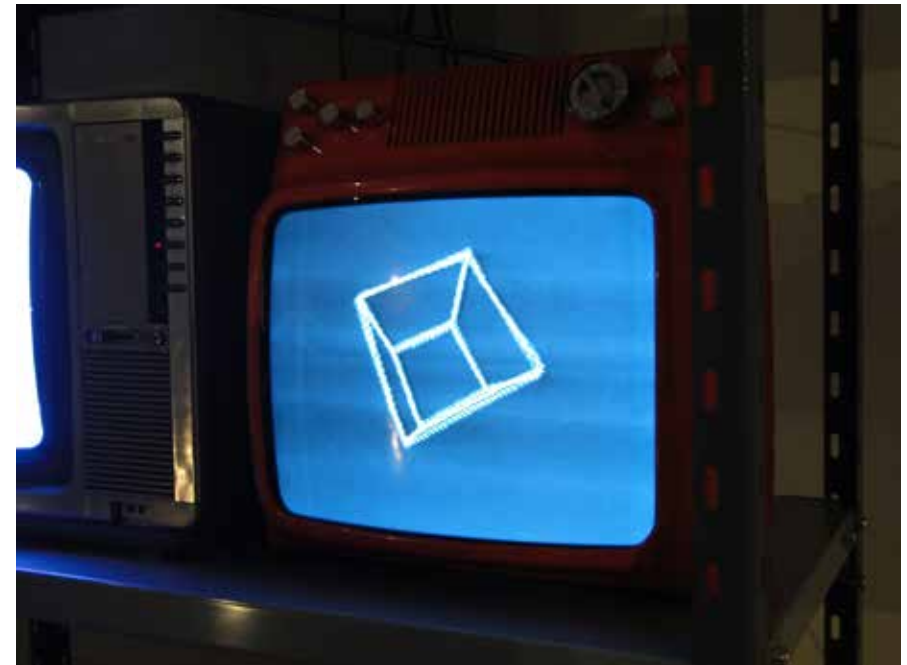
Desde la tradición académica, la música ha sido definida como el arte de combinar los sonidos, en donde el sentido de lo musical se ha fundado en la determinación exacta de la altura y de la orbitación de la composición en torno a un centro tonal.

En contraposición, la experiencia sonora futurista ha sido determinante para la apertura de la condición musical contemporánea. En su Manifiesto de 1909, Filippo Tommaso Marinetti acometía con la escandalosa frase: "Un automóvil de carrera, con su caja adornada de gruesos tubos que se dirían serpientes de aliento explosivo... un automóvil de carrera, que pare-

**JAVIER PLANO.** *EMISIÓN / DIFUSIÓN*, 2014

Emisión de TV pirata

Variables



**MARIANA PIERANTONI.** *Glamour Girl*, 2011

Video, color, sonido

1 min



ce correr sobre metralla, es más hermoso que la Victoria de Samotracia<sup>2</sup>. Quedaba expuesto, entonces, que los productos de la tecnología alcanzaban un valor estético de alto rango, sobrepasando desde esta perspectiva a la entronizada forma clásica. Luigi Russolo, en su manifiesto de la música futurista *El arte de los ruidos* (1913), desplegaba un sentido coincidente con el de Marinetti. Para Russolo, el entorno de la sonoridad urbana y del desarrollo fabril se había transformado en la música de ese siglo. El arte musical debía seguir este cambio, de allí que los *intonarumori* (entonarruidos), artefactos musicales inventados por Russolo, desplegaran una resonancia emparentada con el ruido de las máquinas en la gran urbe. Su composición *Rivoglio di una città* (1913) da cuenta de ese despertar urbano en donde la vida emerge a propósito del despliegue de lo tecnológico, coincidente con su posicionamiento teórico.

Ampliando la senda abierta por el futurismo italiano, Pierre Schaeffer radicaliza la idea de una musicalidad cuyo origen sea estrictamente tecnológico. Su propuesta implica de manera directa el trabajo en estudio con los elementos que este le proporciona y cuya escucha aparece fundamentada en la noción de *acusmática*, esto es, en la imposibilidad de determinar o detectar la fuente de emisión de lo que se brinda al oído. Los *Cinco estudios de ruidos*, compuestos por Schaeffer en 1948, representan cabalmente tanto sus principios teóricos como su proyecto creador.

En el álbum *Manafon* (2009), David Sylvian despliega un acabado contraste entre la perfección melódica y la partitura de fondo signada por el ruido. La voz profunda de Sylvian se recorta sobre un paisaje sonoro configurado por una serie de improvisaciones realizadas en estudio. Podría pensarse en *Manafon* como en un disco conceptual en el cual, con cierto espíritu romántico, se certifica tanto el intento como la imposibilidad por captar la infinitud en lo finito. Como se señala en su presentación en la web, la obra es descrita como *horriblemente bella*, cuestión cercana a las sensaciones desplegadas por el sentimiento de lo sublime, de aquello que no logra representarse completamente en la interioridad del sujeto. *The Rabbit Skinner*, tema que forma parte de este álbum, condensa exquisitamente estas cuestiones.

Quien fuera miembro activo en Fluxus, Yasunao Tone, produce en 1997 un trabajo emblemático a partir de la manipulación de CDs de audio y de sus reproductores: *Solo for Wounded*. Si los dispositivos se configuran como ge-

<sup>2</sup> Marinetti, F. (2007). *Manifiestos y textos del futurismo*. Buenos Aires: Editorial Quadrata.

neradores de sentido, Tone opera sobre ellos para desarticular el sentido de lo ya grabado. Así, su obra, de ineludible escucha para los interesados en la temática, se configura como manifiesto sonoro del *glitch*.

*Destructura*, Luis Conde y Fernando Perales, despliega una singular intervención sobre *Un chant d'amour*, film de Jean Genet. Configurada desde un fuerte sentido performático, tantos los instrumentos tradicionales como el *glitch* se dan cita para construir un diálogo y a la vez una interferencia sobre la obra de Genet, en donde el linaje de la sonoridad técnica se abre y se mixtura con la desarticulación sonora propuesta por el *free jazz*, lo electrónico y la música popular. A su vez, la resonancia de la *performance* se derrama sobre lo proyectado, dando lugar a una serie de capas de imágenes y sonidos desplegados en *tiempo real*, lo cual provoca estos *Fallidos en torno a Jean Genet* (2015).

En tal sentido, un hilván invisible parece establecer una vinculación, no lineal, entre aquella tradición abierta por Russolo y seguida por Schaeffer; pasando por Tone, el *free jazz* y la música popular (Conde/Perales) y el rock experimental (Sylvian como ejemplo de ello).

## VI

La lógica de lo contemporáneo en el arte ha sedimentado una certeza: la de la incorporación irrestricta de materiales y técnicas que antes habían estado excluidas del campo artístico y circulaban fecundamente por el mundo de la vida. En este movimiento, el arte ha expandido sus límites y, pareciera que, todo puede certificarse como artístico.

La emergencia e inscripción de una mirada artefactual, ligada al fallo tecnológico como *modo de hacer* legitimado, presupone la posibilidad de repensar, de tensionar, ciertas relaciones sedimentadas por el campo artístico en los últimos años, así como visualizar un hilván que sutura un cúmulo de producciones que tiene algo que señalarnos sobre nuestra *segunda naturaleza*: la técnica.

De esta manera, *La certeza del error* habilita el contacto directo, y cierto, con una serie de obras artísticas que, en su dislocación, parecen establecer, sin proponérselo, un nuevo parámetro para aquello que el arte ha denominado como certero.

**DESTRUCTURA (LUIS CONDE Y FERNANDO PERALES).** *Fallidos en torno a Jean Genet*, 2015

Performance en vivo

Registro en video: Carlos Murat



## CURADURÍA

### Jorge Zuzulich (curador)

Nació en Argentina. Magíster en Historia del Arte Argentino y Latinoamericano (IDAES-UNSAM). Doctorando en Arte Contemporáneo por la Universidad Nacional de La Plata. Licenciado en Gestión del Arte y la Cultura (UNTREF). Es docente universitario de grado y posgrado. Coordinador del Grupo de Estudios de la Performance (UNA). Miembro de la Asociación Argentina de Críticos de Arte. Dirige la Colección *Pensamientos Inactuales*. Publicó los libros *Intersecciones: tecnología, naturaleza, subjetividad* (2009, Ediciones Arte x Arte de la Fundación Alfonso y Luz Castillo) y *Performance. La violencia del gesto* (2012, IUNA), y ha compilado *Del pensamiento continuo. Apuntes de/sobre Norberto Griffa* (2014, EDUNTREF), *5.5 Videoperformance* (2014, Ediciones Arte x Arte de la Fundación Alfonso y Luz Castillo) y *Curaduría y arte. Perspectivas actuales* (2014, Ediciones del CIC). Vive y trabaja en Buenos Aires.

### Alejandro Schianchi (curador asistente)

Nació en Argentina. Magister en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, Licenciado en Cinematografía y Técnico Electrónico en Computadoras. Doctorando en Artes. Profesor universitario y de posgrado. Investigador de arte electrónico y nuevas tecnologías. Su producción académica se presentó en ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts), BANFF (Canadá) y MIT (EEUU), entre otros. Realizó publicaciones en Argentina, Alemania, Francia, España y Estados Unidos entre las que se encuentra la revista Leonardo Electronic Almanac (EEUU), IEEE Computer Society (EEUU), Artnodes (España), Interactive (España), Virtual Worlds (Francia), y los libros *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética y Arte virtual locativo*. Su producción de arte electrónico y conceptual se exhibió en diversas muestras nacionales e internacionales. Vive y trabaja en Buenos Aires.

## ARTISTAS

### Federico Barabino

Nació en Argentina. Utiliza el error, la re-significación de los objetos y la expansión auditiva como punto de partida para sus trabajos aplicados a diferentes soportes y nutridos de estos para su experimentación. Investiga la presencia física del sonido, desde lo intangible al universo material, en relación con el espacio público/privado. Vive y trabaja en Buenos Aires.

### Carina María Borgogno

Nació en Argentina. En 1990 se traslada a San Salvador de Jujuy. En 2004 egresa de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Jujuy con el título de Auxiliar Técnico en Antropología. Participó y organizó muestras colectivas de video documentales especializándose en preproducción, guión y dirección. Se forma en fotografía, a través de diferentes talleres dictados por la Lic. Andrea Chame en Fotografía Documental, por Constanza Niscovolos en Edición Fotográfica y con Alberto Natan en Estética Fotográfica. Desarrolla proyectos fotográficos individuales y colectivos. Vive y trabaja en Buenos Aires.

### Alejandro Erbetta

Nació en Argentina, donde obtiene su diploma de fotógrafo profesional. En 2008 realiza una residencia anual en la ENSP de Arles, Francia. En 2011 obtiene su diploma de Master en *Fotografía y Arte Contemporáneo* en la Universidad París 8. Su trabajo ha sido expuesto en Francia, Argentina, Alemania, Hungría, China e Italia. Ha obtenido becas y residencias artísticas. En 2014 publica su libro *Frontières & Migrations. Journal de recherche 2014*. Sus obras se encuentran en colecciones privadas de Francia y Hungría. Actualmente reside y trabaja en Francia.

### Laura Focarazzo

Nació en Argentina. Es realizadora experimental y diseñadora gráfica, Universidad de Buenos Aires. Se formó con: G. Fontán, J. L. Guerin, P. Guzmán y L. Martel. Principales exhibiciones: BAFICI, Abstracta Roma, AIVA, Incubarte, Punto y Raya, Sonorities, Göteborg Film Festival y C.C. Borges. Films colectivos: *Disaster 521*, *What happened to man?*, concepto de Lars Von Trier y Teoría de Cuerdas (Arg. 2011). Miembro del colectivo audiovisual internacional, Exquisite, What?, Italia. Representó a la Argentina en la celebración por los 50 años del video arte en el "26° Festival Les Instants video 2013" de Marsella, Francia. Obtuvo el Premio Especial «Club Diario Levante» en el "V Festival de Arte Independiente – Incubarte 2012" de Valencia, España. Vive y trabaja en Buenos Aires.

### Francisco Galán

Nació en Santa Fe, Argentina. A los 10 años se vinculó a la fotografía a través de su padre. Se mudó a Buenos Aires en el año 2007 donde comenzó a cursar la carrera de cine en la Universidad del Cine (FUC). Desde entonces se dedicó a la investigación de nuevas herramientas tecnológicas que pudieran vincularse a la imagen en movimiento. Actualmente cursa su tercer año en la carrera de Artes Electrónicas en la Universidad de Tres de Febrero (UNTREF). Vive y trabaja en Buenos Aires.

### Leandro Garber

Nació en Argentina. En 2004, se graduó en la secundaria ORT. En 2005, estudió Ciencias de la Computación en la UBA. En 2007 cambia su rumbo hacia la Lic. en Artes Electrónicas en la UNTREF. Consigue su título en 2013. Obtiene distintas becas de investigación y se relaciona con proyectos académicos que permanecen hasta la actualidad. Fue seleccionado en numerosas exposiciones en la UNTREF y expuso en la Universidad de Córdoba y en el Palais de Glace. Programador, músico y artista. Vive y trabaja en Buenos Aires.

## Joan Jonas

Nació en Nueva York. Es Licenciada en Historia del Arte en el Mount Holyoke College en 1958. Estudió escultura en la Escuela del Museo de Bellas Artes, Boston y obtuvo el MFA en escultura en la Universidad de Columbia en 1965. Recibió el premio del American Film Institute Maya Deren en 1988, el tercer premio anual de arte Video Polaroid en 1987 y también el Premio del Museo de Arte Moderno de Hyogo en el Festival Internacional de Video Arte de Tokio. Jonas ha recibido subvenciones de coreografía, video y artes visuales del Consejo para las Artes del Estado de Nueva York, del Fondo Nacional de las Artes, de la Fundación Guggenheim y de la Fundación Rockefeller. Fue artista en residencia en el laboratorio de TV WNET/13 en Nueva York y fue seleccionada para el programa de la Deutscher Akademischer Austauschdienst Artists in Berlin. Desde el año 2000 Jonas ha enseñado en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT). Vive y trabaja en Nueva York.

## Julio Lamilla

Nació en Chile. Es Licenciado en Artes Visuales por la Universidad de Playa Ancha, Valparaíso, y Maestrando en Lenguajes Artísticos Combinados, UNA, Buenos Aires. Ha expuesto individualmente en Espacio G, Valparaíso, MEME Gallery, Boston, colectivamente en 11 Bienal de Artes Mediales, MNBA, Santiago, Fase 5, Buenos Aires. Vive y trabaja en Buenos Aires.

## Cristian Martínez

Nació en Argentina. Es Realizador Audiovisual egresado del IDAC, Avellaneda. Su obra es incipiente, aunque este año presentará dos instalaciones: *En Otra* en el ciclo Scuza, de Flexible laboratorio, en julio, y *La invención de la realidad* en el espacio Contemporáneo de Proa, con curaduría de Merlina Rañi, en noviembre. Tiene varias formaciones de improvisación libre donde toca instrumentos no convencionales que él mismo arma, y también da talleres de experimentación sonora, electrónica y animación para niños. Vive y trabaja en Buenos Aires.

## Eduardo Médici

Nació en Argentina. Es Licenciado en Psicología. Estudió pintura con Anselmo Piccoli. Fue docente de la Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón (1990-92). Entre sus exposiciones individuales se destacan, "In praise of memory" (EE.UU., 1997); "Entre mí y mí" en la Galería Der Brücke, Buenos Aires (1996); "20 años de pintura", MNBA, Buenos Aires (1999) y "Restos, rastros, rostros", CC Recoleta. Sus exposiciones colectivas más reconocidas: Salón Manuel Belgrano del Museo Sívori (2001) y History Art and Culture Latin Museum (EE.UU., 1991). Desde el 2002, expone en la Galería Rubbers. Sus obras están en colecciones privadas y oficiales. Recibió numerosos premios tanto en el ámbito local como internacional. En 2015 se edita un libro que recopila gran parte de su producción artística. Vive y trabaja en Buenos Aires.

## Takeshi Murata

Nació en Chicago, Illinois. Es Graduado de la Rhode Island School of Design en 1997 con un B.F.A. en Cine/Video/animación. Expuso en el Museo de Arte Moderno, Nueva York; Museo de Bellas Artes de Houston, Texas; Yerba Buena Center for the Arts, San Francisco, California; Takalshii Gallery, Tokio, Japón; Proyectos de Peres, Los Ángeles; Gavin Brown Enterprise, Nueva York; Eyebeam, Nueva York; Centro de hecho, Liverpool, Reino Unido; Contemporary Arts Center, Cincinnati, Ohio; Fábrica de colchones, Pittsburgh, Pennsylvania; New York Underground Film Festival; Smack Mellon, Brooklyn, producción Foxy, Nueva York y Deitch Projects, Nueva York, entre otros. En 2007 tuvo una exposición individual, *La caja negra: Takeshi Murata*, en el Museo Hirshhorn y en el Jardín de la Escultura en Washington, D.C. Vive y trabaja en Nueva York.

## Ramiro Ninni

Nació en Pergamino, Buenos Aires, Argentina. Es Profesor en Música por el Conservatorio "Juan Carlos Paz". Actualmente cursa la Licenciatura en Artes en la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM). La obra es el resultado del trabajo final de la cátedra "Lenguajes Integrados en la Contemporaneidad" dictada por el Prof. Alejandro Schianchi. Se desempeña como docente en el Conservatorio "Juan Carlos Paz". Vive y trabaja en Buenos Aires.

## Mariana Pierantoni

Nació en Argentina. Es artista, Licenciada en Artes Electrónicas (Universidad Nacional de Tres de Febrero) y docente universitaria. Su paso por las artes dramáticas, el maquillaje y su formación tecnológica influyen sus recientes trabajos que giran en torno al cuerpo, los textiles, la moda y la electrónica. Participó en numerosas muestras en el ámbito local e internacional. Integró grupos de investigación y realizó publicaciones sobre su obra (Revista *Le Mag*, España, 2010), *Tecnologías Wearables* (Revista *Es Copia Fiel* N°11 de la Galería Arte x Arte, Buenos Aires, 2012) y *Wearables Technologies: Arte, Moda y Tecnología* (Ediciones Arte x Arte de la Fundación Alfonso y Luz Castillo, Buenos Aires, 2015). Trabaja y reside en Argentina.

## Javier Plano

Nació en Argentina. Es docente, productor, artista y curador independiente. Técnico en Realización Audiovisual, se encuentra finalizando la Licenciatura en Artes Electrónicas de la UNTREF. Ha recibido distinciones en el Premio MAMBA/Fundación, el Salón Nacional de Artes Visuales, y el Concurso de Artes Electrónicas de la UNTREF, entre otros. Reside y trabaja en Buenos Aires.

## Pipilotti Rist

Nació en Grabs, Suiza. Estudió diseño gráfico, ilustración y fotografía en el Instituto de artes aplicadas de Viena, así como comunicación audiovisual y video en la escuela de diseño de Basilea. Ha tenido exposiciones individuales en la Fundación Juan Miró, Barcelona, España; Museum of Modern Art, Nueva York; AROS - Aarhus Kunstmuseum, Aarhus, Dinamarca; San Francisco Museum of Modern Art; Museo Kiasma de arte contemporáneo, Helsinki; Museo Nacional de Arte Reina Sofía, Madrid; Musée des Beaux Arts, Montreal; Galería de Luhring Augustine, Nueva York; Museo Ludwig, Colonia, Alemania; Centre d'Art Contemporain, Ginebra, Suiza y Museo de arte contemporáneo, Chicago, entre muchos otros. Imparte clases en la Universidad de California, Los Ángeles (UCLA). Vive y trabaja en Los Ángeles y Zurich.

## Luigi Russolo

Nació en 1885 y murió en 1947. Fue pintor futurista y compositor italiano. Suele ser considerado como el primer compositor de música experimental *noise* de la historia por sus "conciertos de ruidos" de 1913-1914. También es uno de los primeros teóricos de la música electrónica. Sus temas giraban en torno a la ciudad y la civilización industrial. Aunque sus pinturas no tuvieron un amplio impacto, su música y sus instrumentos para hacer ruidos contribuyeron significativamente al movimiento futurista. Además de exponer sus principios en el manifiesto *El arte de los Ruidos* (1913), inventó una máquina de ruido llamada *Intonarumori* o "entonador de ruidos", que fue duramente criticada en la época.

## Lorena Salomé

Lorena Salomé nació en Argentina. En el 2003 se mudó a Toronto donde estudió Artes Electrónicas en el Ontario College of Art and Design. En sus obras hace uso de diferentes tecnologías, tales como video, instalaciones sonoras, interactivas, electrónicas y mecánicas. Sus instalaciones han sido exhibidas en diferentes galerías en Canadá y su obra en video ha participado en festivales en Colombia, México, Brasil, Alemania. Actualmente reside entre Buenos Aires y Toronto.

## Pierre Schaeffer

Nació en 1910 y murió en 1995. Fue el compositor francés considerado el creador de la música concreta. Es el autor del libro *Tratado de los objetos musicales* (1952), en donde expone toda su teoría musical, resumen de sus métodos de trabajo hasta ese momento. En 1936 ingresa en la *Office de Radio diffusion Télévision Française* (ORTF) en París, donde empezó a experimentar con sonidos grabados. En 1949, funda el *Groupe de Recherche de Musique Concrète* (GRMC) y en 1958 el *Groupe de Recherches Musicales* (GRM), cuyo legado tutela el Instituto Nacional del Audiovisual (INA-GRM) en París. Desempeñó la docencia, incluyendo una cátedra asociada en el Conservatorio de París desde 1968 donde enseñó composición electrónica. Compuso numerosas obras y es considerado el primer compositor que hizo música usando cinta magnética.



## Alejandro Schianchi

Nació en Argentina. Es Magister en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, Licenciado en Cinematografía y Técnico Electrónico en Computadoras. Doctorando en Artes. Profesor universitario y de posgrado. Investigador de arte electrónico y nuevas tecnologías. Su producción académica se presentó en ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts), BANFF (Canadá) y MIT (EEUU), entre otros. Realizó publicaciones en Argentina, Alemania, Francia, España y Estados Unidos entre las que se encuentra la revista *Leonardo Electronic Almanac* (EEUU), *IEEE Computer Society* (EEUU), *Artnodes* (España), *Interartive* (España), *Virtual Worlds* (Francia), y los libros *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética* y *Arte virtual locativo*. Su producción de arte electrónico y conceptual se exhibió en diversas muestras nacionales e internacionales. Vive y trabaja en Buenos Aires.

## Laurent Segretier

Nació en Francia. Recibió su licenciatura de Diseño en Comunicación Visual en el Niza Business School y ha trabajado en Hong Kong, China y Francia como fotógrafo comercial durante casi diez años. En marzo de 2010, exhibió su obra de arte en Beijing y se encuentra colaborando con artistas de la calle Kongo y CEET que fueron exhibidos en la exposición del Grand Palais etiqueta y en la Fundación Cartier.

## David Sylvian

Nació en Inglaterra. Es cantante, músico y compositor. Emerge a fines de los años setenta y comienzos de los ochenta con la banda de rock experimental Japan. Su posterior carrera solista fue descrita por el crítico Jason Ankeny como "una carrera esotérica y de largo alcance que abarca no sólo proyectos en solitario, sino también una serie de fascinantes actividades de colaboración", entre las que merece destacarse las que desarrolló junto a Robert Fripp y Ryuichi Sakamoto. El trabajo solista de Sylvian ha sido influenciado por una gran variedad de géneros y estilos musicales, que incluyen jazz, avant-garde, ambient, música electrónica y música de cámara.

## Cecilia Szalkowicz

Nació en Argentina. Asistió a los talleres de fotografía de Alberto Goldenstein. Fue becaria del Programa de Talleres para las Artes Visuales CRRRojas - UBA | Kuitca, 2003 - 2005. Integró Suscripción –colectivo interdisciplinario– desde su formación en 1999, con el que realizó publicaciones, instalaciones y eventos. Llevó adelante varios proyectos en colaboración. Expuso de manera individual y colectiva en el ámbito tanto local como internacional. Vive y trabaja en Buenos Aires.

## Lena Szankay

Nació en Argentina. Se forma en fotografía en Berlín, Alemania. Realiza diversos trabajos de gestión y difusión: Fundadora y Directora de la Galería Schautankstelle (Berlín) entre 1998-2001, Curadora de fotografía argentina en el exterior y Colaboradora en Artes Visuales de la Revista *Ñ*. Ha participado en exposiciones colectivas, bienales y ferias en el ámbito local e internacional. Su obra ha sido seleccionada en numerosos premios locales y se encuentra en colecciones privadas. Vive y trabaja en Buenos Aires.

## David Szauder

Nació en Hungría. Estudió *Historia del Arte* en la Universidad de Eötvös Loránd e *Intermedia* en la Universidad Húngara de Bellas Artes de Budapest. En 2008/2009 fue becario de la Escuela de Artes, Diseño y Arquitectura de la Universidad Aalto (Helsinki). Se trasladó a Berlín y empezó a trabajar en el Instituto Cultural Húngaro como artista y curador. En los últimos cuatro años ha participado de diversos proyectos de arte y medios de comunicación, en exposiciones y proyecciones dentro y fuera del Instituto. Ha dirigido talleres sobre medios interactivos en Berlín y Budapest. Desde 2010 es profesor visitante en la HFF Potsdam. Vive y trabaja entre Berlín y Budapest.

## Yasunao Tone

Nació en Tokio y se graduó en la Chiba Japanese National University en 1957, especializándose en literatura japonesa. Llegó a ser miembro activo en el movimiento Fluxus en los años sesenta y se mudó a Estados Unidos en 1972. Organizó y participó en numerosos grupos de música *noise* como Ongaku, Hi-Red Center, Team Random (grupo de *computer art* organizado en Japón).

## Bill Viola

Nació en New York. Está considerado como una de las figuras más influyentes en la generación de artistas que utilizan los nuevos medios electrónicos audiovisuales. Sus obras engloban videoinstalaciones, ambientes auditivos y performance y las temáticas giran alrededor de las experiencias y preocupaciones de la condición humana, tales como el nacimiento, la muerte y la consciencia. Recibió su BFA en estudios experimentales de la Universidad de Syracuse en 1973 donde estudió artes visuales con Jack Nelson y música electrónica con Franklin Morris. Viola ha recibido numerosos premios por sus logros, incluyendo la beca de la Fundación MacArthur (1989), XXI Premio Internacional de Cataluña (2009) y el Praemium Imperiale de la Asociación de arte de Japón (2011). Vive en Estados Unidos.

## Martín Volman

Nació en Argentina. Estudió fotografía documental en el ICP (International Center of Photography). Se formó con Ariel Authier, Fabiana Barreda, Bruno Dubner, Alberto Goldenstein y Rosana Schoijett. En Argentina su trabajo fue exhibido en el Museo de Arquitectura y en los Centros Culturales Borges, Recoleta y San Martín. En Uruguay en Roggia Gallerie. Actualmente está terminando sus estudios en Sociología. Vive y trabaja en Buenos Aires.

## XRA (Ezra Hanson-White)

Nació en Estados Unidos. Es un artista y diseñador de videojuegos. Después de una década de trabajo en la industria del videojuego comercial, sale de allí para transitar sitios inexplorados más allá de las fronteras de los desarrollos masivos. Se centra en la elaboración de experiencias interactivas en gran me-

cida atmosféricas y abrasivas, las que se inspiran en los montones de información transferida en nuestra contemporaneidad digital. Su proyecto actual presenta paisajes y megaestructuras inconexas y sin sentido, construidos a partir de fragmentos de información sensorial comprimida, algo así como pa-sear a través de un flujo de datos.

## Listado de obras exhibidas

### FEDERICO BARABINO

*Música para dos monitores de vigilancia*, 2013  
monitores de vigilancia, programación en Pure Data, reproductor de dvd.

80cm x 40cm x 100cm

*no-input mixer*, 2008/2015

Instalación interactiva

Medidas variables

### CARINA MARÍA BORGOGNO

*Borrá las que salieron mal*, 2015

fotografía digital- dispositivo: teléfono móvil

24 copias de 15 x 15 cm

### DESTRUCTURA

(LUIS CONDE Y FERNANDO PERALES)

*Fallidos en torno a Jean Genet*, 2015

Performance en vivo

Registro en video: Carlos Murat

### ALEJANDRO ERBETTA

Serie *La memoria del olvido*, 2014 - Foto 1

fotografía de álbum familiar. Negativo blanco y negro. Intervención del artista.

50 X 67 cm

Serie *La memoria del olvido - Foto 2*, 2015

Fotografía de álbum familiar. Negativo blanco y negro. Intervención del artista.

75 X 103 cm

*El fondo de un espejo sin voces*, 2015

Placas estereoscópicas en vidrio. Colección privada. Negativo blanco y negro. Intervención del artista.

88 X 100 cm

### LAURA FOCARAZZO

The Uninvited. 2015

Video, B&N

16:9

3:34 min

### FRANCISCO GALÁN

*backimage*, 2014

Objeto escultórico lumínico: Plasma + estructura de bronce

100 x 61,5 x 41cm

### LEANDRO GARBER

Serie *Memoria de instantes aleatorios*, 2010-2015

Títulos de las obras que la componen:

1. *0x10ED9800 - 0x110F7330 - 2015-05-16 20:21:03*

2. *0x25B10470 - 0x25D2DFA0 - 2015-05-14 22:35:26*

3. *0x40C6E0 - 0xB45CE0 - 2010-11-05 16:23:34*

4. *0x2899DA90 - 0x28BBB5C0 - 2015-05-16 15:04:53*

5. *0x100099B0 - 0x102274E0 - 2015-05-15 20:20:48*

Impresión sobre sintra

60x60 cm

### JOAN JONAS

*Vertical Roll*, 1972

B&N, sonido

19:38 min

### CRISTIAN MARTÍNEZ / JULIO LAMILLA

*Circuitos palpables*, 2015

Circuit Bending, Cortocircuitos creativos.

Medidas variables

### EDUARDO MÉDICI

*Quiénes somos, adónde vamos, de dónde venimos*, 1996

Negativos fotográficos intervenidos sobre tela / Backlight

### TAKESHI MURATA

*Monster movie*, 2005

Video, color, sonido

3:55 min

### RAMIRO NINNI

*#Repost: el aura de la copia*, 2014

Net Art y Glitch Art.

Medidas variables, el soporte está basado en diseño web adaptable. Alojado en: [https://instagram.com/glitch\\_art\\_repost/](https://instagram.com/glitch_art_repost/)

### MARIANA PIERANTONI

*Glamour Girl*, 2011

Video, color, sonido

1 min

### JAVIER PLANO

*EMISION / DIFUSION*, 2014

Emisión de TV pirata

Medidas variables

### PIPILOTTI RIST

*I'm Not The Girl Who Misses Much*, 1986

video, color, sonido

7:46 min

### LUIGI RUSSOLO

*Risveglio di una città*, 1913

3:58"

Obra incluida en *Futurism And Dada Reviewed 1912-1959* © 2000 LTM Recordings.

### LORENA SALOMÉ

*Sin título (trenes)*, 2007

Instalación electrónica

80x80x140 cm

### PIERRE SCHAEFFER

*Cinco estudios de ruidos*, 1948

*Ferrocarriles / Torniquetes / Violeta / Negro / Patético*

Duración total 16:17 min

Gentileza del INA-GRM (Institut National de l'Audiovisuel - Groupe de Recherches Musicales)

Agradecemos a su director Daniel Teruggi

### ALEJANDRO SCHIANCHI

*Sin Título*, 2007

Video, B&N

3:52 min

### LAURENT SEGRETIER

*Noli me tangere*, 2011

Video, sonido, B&N

Sound Designer: TNEM

### DAVID SYLVIAN

*The Rabbit Skinner*, 2009

4:41"

Obra incluida en el álbum *Manafon* © 2009 Samadhisound # sound CD SS016

[CD]

### CECILIA SZALKOWICZ

*S/T; S/T; S/T; S/T*, 2004

C-print

26 x 35 cm

### LENA SZANKAY

*Error Boy*, 2011

Fotografía analógica y audio (Audiofoto)

Caja conteniendo fotografía de 60x60cm

### DAVID SZAUDER

*The story of Mr. Wolf*, 2012

B&N, Papel fotográfico mate

34 x 24 cm

*Leona and Francesca*, 2012

B&N, Papel fotográfico mate

24 x 30 cm

*The beauty queens*, 2012

Color, Papel fotográfico mate

30 x 24 cm

*Dora's flame*, 2013

Color, Papel fotográfico mate

30 x 45 cm

### YASUNOE TONE

*Solo for Wounded*, 1997

Part I 14:18 min

Part II 34:25 min

CD © Tzadik Records

### BILL VIOLA

*Information*, 1973

Videotape, color, sonido mono

29:35 min.

Produced at Synapse Video Center, Syracuse University, Syracuse, New York

### MARTIN VOLMAN

*#36, #93, #159*, 2015

Toma directa de scanner. Impresión giclée

72,71 x 100 cm

### XRA (Ezra Hanson-White)

*Memory of a broken dimension*

Videojuego, B&N, sonido

2015

**FUNDACIÓN ALFONSO Y LUZ CASTILLO**

Directora | **LUZ CASTILLO**

Director Artístico | **EDUARDO MÉDICI**

Coordinación General | **MARISOL MAIDANA**

Gestión Institucional | **MELISA OTTOLINA**

Relaciones Institucionales | **CRISTINA SACCONI**

Lavalleja 1062, Buenos Aires, Argentina

5411 4773 2738 / 4772 6754

www.artexarte.com.ar

info@artexarte.com.ar

facebook.com/artexarte

twitter@ArtexArte

\*\*\*\*\*, \*\*\*\*\*

Arte virtual locativo. Transgresión del espacio con dispositivos móviles. - 1a ed. -  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Artexarte, 2015.  
108 p. ; 15x21 cm. - (Pensamientos inactuales / Jorge Zuzulich; 6)

ISBN 978-987-45832-0-8

1. Arte. I. Título  
CDD 708

Fecha de catalogación: \*\*/\*\*/\*\*\*\*

© Fundación Alfonso y Luz Castillo

© de los textos el autor

© obras: sus autores

Todos los derechos reservados

Hecho el depósito que previene la ley 11.723

Impreso en la Argentina

Acompaña:



**LA CERTEZA DEL ERROR**

Curaduría y diseño de montaje | **JORGE ZUZULICH**

Curador asistente | **ALEJANDRO SCHIANCHI**

*Equipo de área pedagógica*

Desarrollo de contenidos | **MAGALÍ ABRAMOVICH - LORENA SALOMÉ**

Visitas guiadas | **MAGALÍ ABRAMOVICH - LORENA SALOMÉ - MARTINA CUSATTI**

Asesoría y gestión legal de curaduría (obras sonoras) | **DRA. GRACIELA MANCINELLI**

Montaje | **RICARDO MAIDANA**

Imagen de tapa | **STILL DE NOLI ME TANGERE, VIDEO, 2011 DE LAURENT SEGRETIER (DETALLE)**

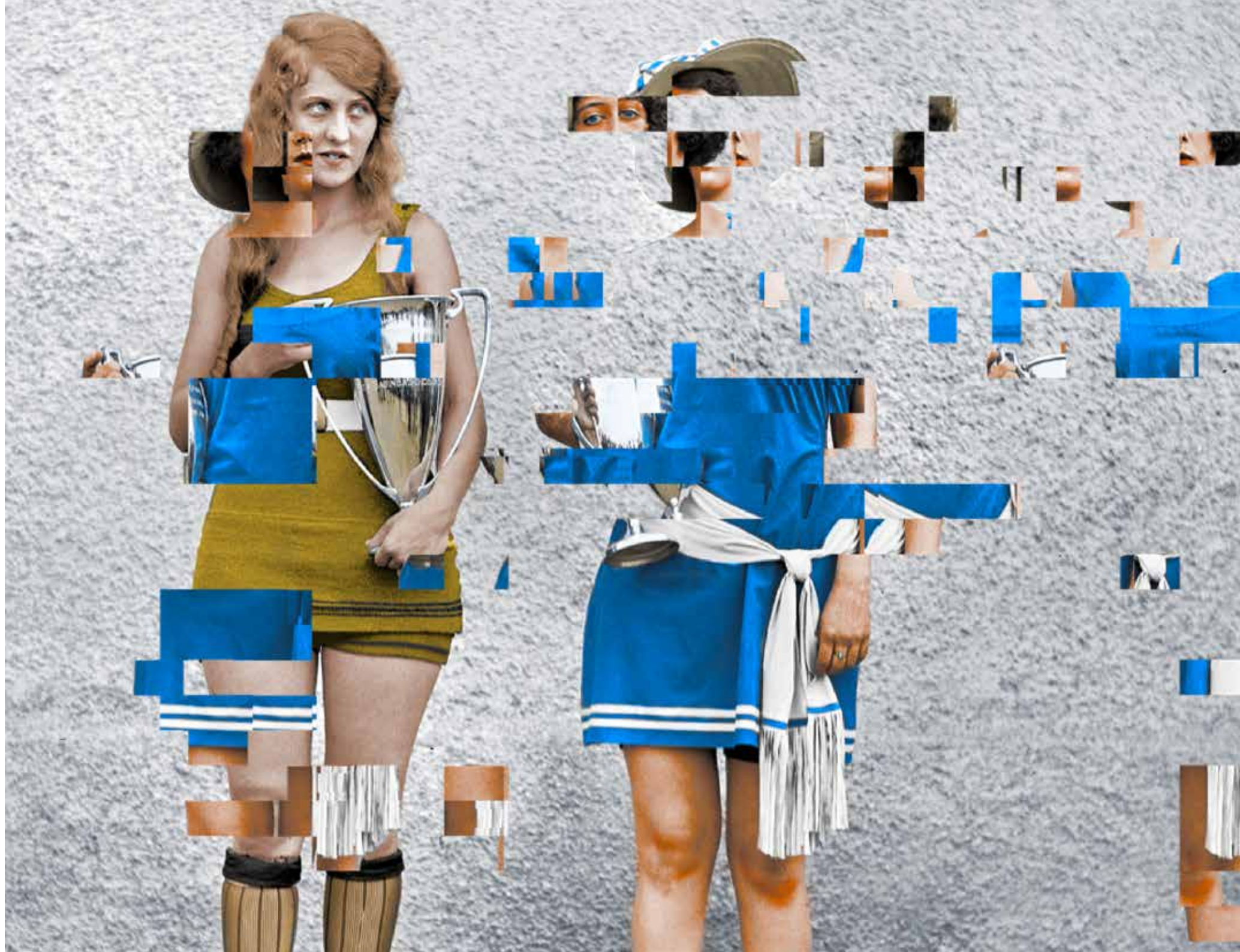
Diseño gráfico y comunicación visual | **NICOLÁS ZUZULICH**

Corrección | **ELOISA DOS SANTOS**

La obra de Pierre Schaeffer se exhibe por gentileza del INA-GRM  
(Institut National de l'Audiovisuel - Groupe de Recherches Musicales)

Agradecemos a su director Daniel Teruggi





Página anterior:

**DAVID SZAUDER.** *The Beauty Queens* , 2012. Papel fotográfico mate. 30x24 cm