

Abril–Junio

2024



artfutura

Montevideo

- Espacio de Arte Contemporáneo

De miércoles a sábados de 13 a 19 h.

Domingos de 11 a 17 h.

Arenal Grande 1930

Sala 6

Falter Cinema Spot
Salon Alpin, ArtFutura 2016

**En el marco de ArtFutura 2024
— Festival Internacional de Cultura y
Creatividad Digital —, esta muestra presenta
obras surgidas en el panorama actual
del arte digital, electrónico y tecnológico,
destacando las producciones de jóvenes y
mujeres del Uruguay.**

**ArtFutura Montevideo resulta de
la colaboración entre instituciones
comprometidas con la creatividad digital
y el desarrollo de nuevos lenguajes a
partir de la reflexión y exploración con
la inteligencia artificial y las tecnologías
contemporáneas.**



Wired City, Josh Harris
ArtFutura 2010

Obras

- **Artworks**
- **Stream futura**
- **Art futura 30 x 3D**
- **3D futura**
- **Art futura 30 x 3D: moebius**
- **Emotia**
- **No me mata la muerte**
- **@madres**
- **Next Midi (LabIN)**
- **Instrumento de control de visuales en tiempo real**
- **No hay obra, hay necesidad de obrar**
- **Sentido de giro**

Artworks

● Serie que revela las formas de documentar las creaciones digitales de nuestro tiempo, generando registros que van más allá de las propias obras para ofrecer formas alternativas de sentir la experiencia artística.

Artistas

Cocolab
Nonotak
Ouchhh
Refik Anadol
TeamLab
Tundra
Vincent Houzé
WOW Inc.

Stream futura

● Conjunto de trabajos instantáneos e impactantes que fueron creados para comunicar a través de redes sociales como Facebook, Tumblr, Instagram o TikTok.

Artistas

Ben Koppel
Esteban Diácono
Victor Latta

Art futura 30 x 3D

● Selección de obras que recorren la evolución de la animación tridimensional a través de las tres décadas de ArtFutura - Festival Internacional de Cultura y Creatividad Digital.

Artistas

Damian Nenow
Donald Mitchell
Dvein
Falko Paeper
Florian Wittmann
Hikaru Yamakawa
John Amanatides
Justin Vin
Karl Sims
Moebius
Paolo Tamburrino
Roman Kälin
Sadamune Takanaka
Sam Chen
Susan Amkraut &
Michael Girard
Tomasz Bagiński
Tomer Eshed
Yoichiro Kawaguchi
Yugi Kyoshitsu

3D futura

● Selección de obras de animación digital realizadas por estudios, escuelas especializadas y artistas freelance, que reflejan la acelerada evolución y desarrollo técnico de este campo creativo.

Artistas

Cool 3D World
Domochevsky
Frederik Heyman
Giselle Angeles
Julius Horsthuis
Klaudiusz Wesolowski
Maxim Zhestkov
Nikita Daikur
Sevi Iko
Unity

Art futura 30 x 3D: moebius

● La retrospectiva ArtFutura 30 x 3D incluye las únicas imágenes realizadas con ordenador por Moebius, el pseudónimo del ilustrador y escritor francés Jean Giraud quien fue también pionero en el arte digital. Se trata de 85 imágenes que forman parte de una presentación ordenada en formato de video de 16 minutos de duración. Este material, que estaba destinado a exhibirse en la tercera edición de ArtFutura (1993), fue recuperado por el Museo de Informática y la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia.

El trabajo involucró un proceso de arqueología de medios para recuperar las imágenes almacenadas en doce disquetes de 3,5 pulgadas mediante la creación de un emulador y la utilización de un ordenador Commodore Amiga.

La recuperación de esta obra inédita de Moebius muestra una faceta poco conocida de su producción, que se desarrolló en paralelo a su carrera internacional como ilustrador en el campo del cómic. Son piezas de tendencia abstracta, bizarra o de tipo bucólico, que pueden vincularse con las tendencias surgidas a partir del automatismo y el movimiento surrealista del siglo XX. En todos los casos, son animaciones realizadas «frame a frame», «píxel a píxel», que constituyen un valioso testimonio de la historia del consolidado arte digital.

Emotia

● Se trata de una performance artística que propone una experiencia inmersiva que reflexiona sobre la interconexión de la mente humana, las emociones y el avance tecnológico en la era contemporánea. La artista crea una obra de arte generativa utilizando una interfaz cerebro-computadora (ICC) a partir de un set de dispositivos inalámbricos para electroencefalografías (“EEG headset”) que le permite escanear sus ondas cerebrales en tiempo real. Estas ondas son procesadas con un algoritmo de inteligencia artificial (IA) que las analiza y las hace visibles mediante elementos visuales digitales que la artista puede controlar y manipular en tiempo real con “comandos mentales” que ordenan sus movimientos. A través de este dispositivo también puede manipular un robot móvil vía “bluetooth”.

Artista

Camila Rodríguez

Facultad de Comunicación
y Diseño, Universidad ORT
Uruguay

No me mata la muerte

● Cortometraje de ficción que fue realizado enteramente con inteligencia artificial (IA). La pieza, que está inspirada en la vida de la poeta Delmira Agustini, resulta de la exploración interdisciplinaria del potencial creativo de IA para la generación de contenidos relevantes, que se combinan con el dominio de saberes y tecnologías convencionales en la producción audiovisual.

Artistas

Clemente Calvo
Lucía Reville
M.a Eugenia Loureiro
M.a Jesús Symonds
Mariano Ayala
Martina Vallés
Maximiliano Minetti
Nicolás Medina
Patricia García
Paulo Castro
Selenna Costanzo
Valentina Benedetti
Valentina Golubei y
Victoria Rodríguez

Postproducción de Sonido:
Gonzalo Gómez Garay

Facultad de Comunicación
y Diseño, Universidad ORT
Uruguay

@madres

● Reflexión sobre la construcción de las narrativas que otorgan sentido a la subjetividad materna contemporánea. Presenta una serie de imágenes creadas a partir de inteligencias artificiales (IA) que recopilan y analizan imágenes y textos tomados de distintas fuentes de internet, configurando una narrativa visual que visibiliza las representaciones estereotipadas que actualmente condicionan la configuración de identidades, emociones y prácticas maternas.

Artista

Florencia Sequeira

Facultad de Derecho y
Artes Liberales, Universidad
Católica del Uruguay

Next MIDI (Labin)

- Obra interactiva que permite manipular una pieza audiovisual generativa/reactiva producida con herramienta de inteligencia artificial (IA), generando piezas únicas de imagen y sonido mediante la manipulación de controles MIDI fabricados digitalmente.

Artistas

Agustina Roballo

Ana Pohle

Diego Durán

Juan Ottonelli

Facultad de Ingeniería y
Tecnologías, Universidad
Católica del Uruguay

Instrumento de control de visuales en tiempo real

- Dispositivo que permite la interacción con formas visuales generadas por computadora a través de sombreadores (shaders), que pueden ser modificadas en tiempo real para generar distintas dinámicas y patrones.

Artistas

Estudiantes del Área de Lenguajes Computarizados

Facultad de Artes de la Universidad de la República

No hay obra, hay necesidad de obrar

● Dispositivo que busca generar una especie de ritual liberador o una posible acción colectiva subversiva que sacuda las estructuras cotidianas de interacción en función de intereses determinados por un sistema capitalista enemigo de la vida y la libertad, permitiendo encontrar nuevas perspectivas sensibles colectivas para habitar el mundo. Es una instalación performática creada a partir de la experimentación con un dispositivo relacional abierto y una interfaz invisible que genera reflexión y acción. El dispositivo está basado en un circuito sonoro desarrollado a partir de la interacción con la luz y consta de siete osciladores caóticamente montados como una red.

Artista

Agustina Borde
(a.k.a tinABardO)

Facultad de Artes,
Universidad de la República

Sentido de giro

● Obra que explora el movimiento real y mecánico como vínculo primario y esencial en el transcurso del desarrollo tecnológico. En un principio todo fue movimiento mecánico, los primeros relojes, proyectores de cine, los ordenadores. De esos primeros mecanismos evolucionamos a la robótica y la Inteligencia Artificial de nuestros días.

Los avances tecnológicos nos interpelan en nuestra forma en como hacemos y vemos arte. Las visuales “analógicas” que se presentan en esta obra buscan establecer puntos de convergencia y divergencia con los formatos digitales. Por un lado, comparten un carácter inmaterial e intangible, dadas las condiciones propias de la luz; pero en esta obra no habrá matriz de píxeles, la técnica para generar estas proyecciones parten

de un largo proceso de investigación con el material.

La experimentación con los fenómenos físicos de la luz y el cinetismo de las piezas nos permiten vivenciar el movimiento y el color en un espacio-tiempo humano, conduciéndonos a un diálogo directo con la obra a través de nuestra percepción.

Artista

Flavia Vassallo

Programa Mentorías,
edición 2023, Instituto
Nacional de Artes Visuales



Wave Function, Paul Friedlander
ArtFutura 2012

● Presidencia de la República
Oriental del Uruguay

Presidente
Luis Lacalle Pou

Ministerio de Educación y Cultura
Dirección Nacional de Cultura

Ministro de Educación y Cultura
Pablo da Silveira

Subsecretaría de Educación y Cultura
Ana Ribeiro

Director General de Secretaría
Gastón Gianero

Directora Nacional de Cultura
Mariana Wainstein

● Instituto Nacional de Artes Visuales

Coordinadora
María Frick

Equipo de gestión
Eduardo Mateo
Esteban Arboleda
Nadia Cheirasco
Maximiliano Sánchez Kaplan
Mercedes Bustelo
Rosanna Lavarello

● Espacio de Arte Contemporáneo

Dirección
Guillermo Sierra

Coordinación General
Bruno Grisi

Programas Públicos
Valeria Cabrera

Mediación
Florencia Castelar y Josefa Sanes

Comunicación
Maite Silva

Multimedia
Rafaella Varela

Producción
Marcos Medina

Asesoría en Conservación
Vladimir Muhvich

● Ceibal
Gerencia de Ciencias y Tecnología

● ArtFutura
Pablo Tiscornia

● ArtFutura Montevideo

Montaje
LogBox

Comunicación
Departamento de Comunicación | DNC

Diseño
Federico Calzada | DNC

Apoyan

Universidad de la República
Facultad de Artes

Universidad Católica del Uruguay
Facultad de Derecho y Artes Liberales

Universidad ORT Uruguay
Facultad de Comunicación y Diseño

Universidad Politécnica de Valencia
Facultad de Bellas Artes

gub.uy/cultura
IG: **[@inavculturamec](https://www.instagram.com/inavculturamec)**
FB: **[/inavculturamec](https://www.facebook.com/inavculturamec)**
TW: **[@INAVCulturaMEC](https://twitter.com/INAVCulturaMEC)**

eac.gub.uy
IG: **[@eac_uruguay](https://www.instagram.com/eac_uruguay)**

Organizan



Ministerio
**de Educación
y Cultura**



Dirección Nacional
de Cultura

INAV

INSTITUTO
NACIONAL DE
ARTES VISUALES



Espacio de Arte
Contemporáneo

 **Ceibal**

artfutura

Apoyan



**Facultad
de Artes**



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY



UCU

Universidad
Católica del
Uruguay



Facultad de
**Comunicación
v Diseño**



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

gub.uy/cultura