

El programa **Impulso al arte digital y electrónico** busca contribuir a la incorporación de los medios tecnológicos, digitales y/o electrónicos en las prácticas artísticas de nuestro país. Para ello, diseñamos una convocatoria abierta que promueva la creación de nuevas obras con un apoyo económico y acompañamiento profesional que culmina con una exposición colectiva abierta a todo público.

Para el desarrollo de este programa trabajamos desde el Instituto Nacional de Artes Visuales (INAV) y el Espacio de Arte Contemporáneo (EAC) articulando nuestros objetivos y experiencias. Creemos que el EAC es el lugar natural donde exhibir los proyectos seleccionados en esta convocatoria. Por su misión de trabajo en el arte contemporáneo, por sus 12 años de trabajo con artistas nacionales y extranjeros en tecnologías y porque desde su creación contó con equipamiento que permitía a los artistas desarrollar obras que hasta el momento eran difíciles de implementar.

Invitamos a tres artistas y docentes, de reconocida trayectoria, para que se integren al equipo de trabajo y conformen el jurado representando instituciones educativas del sector público y privado. Daniel Argente, Fabián Barros y Brian Mackern apoyaron la iniciativa con gran entusiasmo y volcaron toda su experiencia y aportes a la expansión y crecimiento de los proyectos.

Como resultado, fueron premiadas 10 propuestas a las que se les entregaron los fondos y recursos necesarios que permitió, a sus creadores, desarrollarlas con los medios y tecnologías adecuados y de esta manera, apuntar

a profesionalizar la producción y la calidad de las obras. A su vez, y como parte del proceso, incorporamos una dupla de jóvenes profesionales que diera acompañamiento al trabajo creativo y de producción mediante asesoramiento técnico.

La muestra que presentamos aquí, refleja la sinergia constante entre INAV y EAC y nuestra apuesta a continuar apoyando nuevas generaciones de artistas que trabajan con diversas tecnologías en sus prácticas.

Felicidades a los seleccionados por su gran labor y compromiso. Sin dudas, nos impulsa a seguir trabajando, desde las instituciones, en la promoción de la creación artística contemporánea.

Silvana Bergson - Coordinadora del INAV
Guillermo Sierra - Director del EAC

Palabras del jurado

El arte desarrollado con nuevas tecnologías ha tenido en Uruguay un recorrido marcado por impulsos. Entendiendo éstos como fuerzas que ocurren para imprimir un movimiento, han servido para reconocer el entorno de producción artística en este relativamente reciente campo tan diverso y fértil, y también, paradójicamente, para "detenernos" en la reflexión sobre el estado de las cosas a nivel de producción artística local.

Hace 10 años ocurrió el último impulso a nivel público institucional. Desarrollado por el EAC, *Cable a Tierra* fue una experiencia donde 3 artistas jóvenes fueron seleccionados para producir sus obras tecnológicas acompañados por tutores. Existieron otras iniciativas como las llevadas a cabo, en la primera década del

siglo XXI, por el CCE Montevideo dentro de su proyecto de *MediaLab a futuro*, por el Centro de Exposiciones - Subte (con su programa *Entrevero Virtual*), así como también las más temporalmente lejanas propuestas realizadas por el Goethe-Institut Uruguay, con curaduría de Enrique Aguerre.

A estas se suman impulsos personales desarrollados "a pulmón", como las recordadas actividades colectivas del estudio/galería *Lezlan Keplost*, a cargo del artista Osvaldo Cibils, y las *electromuestras* a cargo del colectivo electrónico INNOVA. Todos estos eventos generaron centros gravitatorios en torno a los cuales los artistas se reconocían, encontraban su voz y su tribu, impulsándolos en su práctica. A su vez, oficiaban como corte transversal para apreciar la diversidad de abordajes y subcampos de investigación artística en torno a los nuevos medios.

Como respuesta a los movimientos anteriores, es importante destacar la creación dentro del ámbito académico nacional público y privado, de dos Licenciaturas en Arte Digital y Electrónico en la última década, respondiendo de esta manera a crear posibilidades de formación dentro de la enseñanza terciaria en este territorio artístico.

La definición de arte digital y electrónico ha evolucionado rápidamente a través de los años dejando atrás prácticas que actualmente se han convertido casi en tradicionales o las han sustituido técnicamente, pero que sin duda fueron muy importantes para sentar las bases de lo que en el presente definimos en este campo.

Desde el comienzo quisimos ser muy claros en que nos íbamos a centrar en evaluar aquellos trabajos presentados

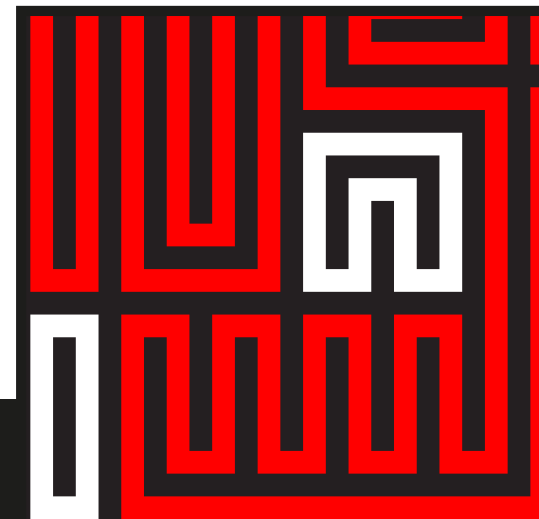
que reflejaran las tendencias actuales de exploración y producción, dejando de lado aquellas expresiones que hoy tiene canales de difusión ya consolidados.

Desde el jurado hemos quedado gratamente sorprendidos por el volumen de trabajos presentados a la convocatoria, evidenciando una sensibilidad y una necesidad en los jóvenes artistas por expresarse y producir a través de estos medios y lenguajes.

Felicidades a todos los que se presentaron y que por suerte han hecho muy difícil nuestra labor de evaluación, dada la calidad, diversidad y originalidad de las propuestas. Con las obras seleccionadas, pretendemos mostrar el amplio abanico de los diferentes caminos que los artistas jóvenes están recorriendo y explorando actualmente en el cruce de arte y tecnología.

Sea bienvenido este *Impulso Digital*, a la primera convocatoria oficial y pública con foco en el arte tecnológico, que apuesta a una regularidad totalmente necesaria para que el movimiento se haga continuo.

Daniel Argente
Fabián Barros
Brian Mackern



PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA ORIENTAL DEL URUGUAY

PRESIDENTE
Luis Lacalle Pou

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA

MINISTRO
Pablo Da Silveira

SUBSECRETARIA
Ana Ribeiro

DIRECTOR GENERAL DE SECRETARÍA
Pablo Landoni Couture

DIRECTORA NACIONAL DE CULTURA
Mariana Wainstein

INSTITUTO NACIONAL DE ARTES VISUALES

COORDINADORA
Silvana Bergson

EQUIPO DE GESTIÓN

Cecilia Bertolini
Mercedes Bustelo
Mariana Cabrera
María Frick
Rosanna Lavarello
Lucía Lin
Verónica Mieres
Maximiliano Sánchez

ESPACIO DE ARTE CONTEMPORÁNEO

DIRECCIÓN
Guillermo Sierra

EQUIPO DE GESTIÓN

Valeria Cabrera
Federico Calzada
Bruno Grisi
Vladimir Muhvich
Maite Silva
Elena Téliz

Pasantes

IENBA - UDELAR
Cecilia Cabrera
Pamela Melo
Romina Ramos
Cindy Silveira

IMPULSO AL ARTE DIGITAL Y ELECTRÓNICO

ARTISTAS
Leticia Almeida (Tanky) y Mathías Chumino (C03RA)

Sebastián Bugna

Colectivo ANT (Claudio Burgues, Marcos Umpiérrez, María Castelló, Mikaela Pisani)

Colectivo GD (Daiana Daguerre, Natalia Pardo, Mariana Rosado, Yoela Martínez, Fernando Acosta)

Cooptrol (Hernán González)

Nacho Correa Belino

Ignacio García

Magdalena Hart

Theic (Camilo Núñez)

Jvy (Juan Vazquez)

JURADOS

Daniel Argente
Fabián Barros
Brian Mackern

Referentes técnicos:

Jimena Arruti
Marcos Gimenez

Montaje: EAC

Impresión: Mastergraf SRL

Exposición en el EAC: del 18 de marzo al 5 de junio de 2022

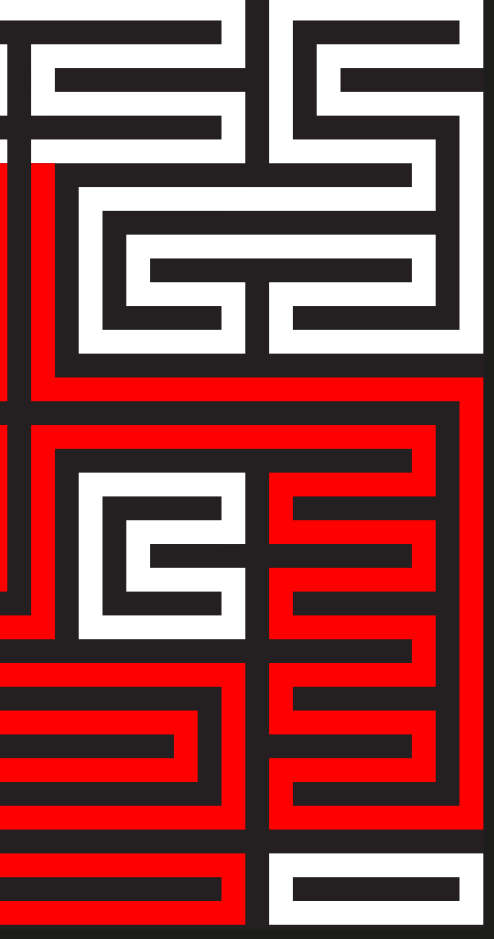
cultura.mec.gub.uy
IG: @inavculturamec
FB: /inavculturamec
TW: @INAVCulturaMEC

IMPULSO AL ARTE DIGITAL

Y ELECTRÓNICO

2022





Leticia Almeida (Tanky) y Mathías Chumino (CO3RA)
BIT.R.I.O.L., 2022

Realidad aumentada en formato portal 360, render 3D en tiempo real. Sonido binaural compuesto por voz humana, grabación de campo y grabaciones electromagnéticas procesadas con síntesis analógica y digital. Difusión de fragancia. c03ra.com/bitriol

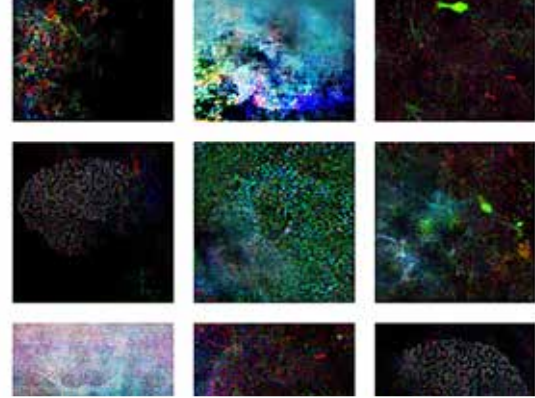
BIT.R.I.O.L. es una instalación de realidad aumentada y pieza sonora meditativa inspirada en la tradición alquímica, los ritos iniciáticos y las prácticas de tecnopaganismo. A través del uso de tecnología de vanguardia, la obra propone un espacio liminal esotérico de contemplación, reflexión y trascendencia que ubica al espectador en un viaje iniciático personal. "Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia" (Clarke, 1962).



Sebastián Bugna
Oreja Escópica, 2022

Instalación robótica interactiva sbug.net

Oreja Escópica es una instalación interactiva en la que dos orejas automáticas nos observan y reaccionan ante la presencia de otros. Se propone un juego sinestésico entre visión y audición, y un corrimiento del robot funcional, humanizado y antropomórfico. La confusión, la depresión y la histeria determinan el comportamiento errático de estos seres mecánicos, así como la obsesión por encontrar rostros y cruzar la mirada con las personas que se les acercan, reproduciendo su imagen. Una exploración sobre la retroalimentación bidireccional entre lo humano y la máquina.



Colectivo ANT (Claudio Burgues, Marcos Umpiérrez, María Castelló, Mikaela Pisani)
BIOFEEDBACK - JAM, 2022
Instalación expositiva - interactiva ant.net.uy

BIOFEEDBACK - JAM propone una experiencia que genera una interacción singular y secuencial entre "voluntarios". El objetivo general de esta experiencia es reflexionar sobre dos temas contemporáneos: nuestra relación con la Inteligencia Artificial y sus algoritmos y la producción de subjetividad (individual) puesta en diálogo con otras subjetividades, a través del procesamiento de datos de frecuencias cerebrales. Este dispositivo artístico integra las Artes Visuales y Sonoras con las Neurociencias y la Inteligencia Artificial. De su interacción surge una nueva entidad: -Arte & Neurociencias & Tecnología-, cuyas propiedades emergentes resignifican a cada una de las disciplinas e impactan en la sociedad.



Colectivo GD (Daiana Daguerre, Natalia Pardo, Mariana Rosado, Yoela Martínez, Fernando Acosta)

Neleya, 2022
Instalación inmersiva
IG: @gen_d19

Neleya es una instalación inmersiva que busca explorar nuestro vínculo con el espacio que habitamos, a través de sensores que detectan nuestra interacción con la habitación y le permiten responder de manera visual y sonora, potenciando así el concepto de "habitación viva". La actual pandemia ha intensificado nuestro relacionamiento con el espacio privado y nos lleva a reflexionar sobre la manera en la que el mismo se habita, se transforma y sobre cómo la percepción que tenemos del espacio cambia en ese habitar acentuado. Una habitación viva es aquel espacio dentro del cual los seres vivos se expresan, se manifiestan e interactúan entre sí. Por esta razón se plantea un entorno con cierto confort, dejando a disposición una serie de objetos que invitan a la interacción y al habitar.



Cooptrol
Abstracts IV, 2022
Programación de software audiovisual
200 x 110 cm
cooptrol.com

Abstracts es una serie de performances audiovisuales que Cooptrol lleva a cabo desde 2010. Consisten en visuales abstractas sincronizadas con música electrónica improvisada en vivo utilizando máquinas. **Abstracts IV** fue desarrollada entre 2020 y 2022, y se presenta aquí como una instalación interactiva que incorpora la participación del público como parte de la manifestación estética de la misma. **Abstracts IV** toma sonidos y conceptos musicales del disco Decaedrum de 2020, publicado por el sello Tired Beat. Este disco es una celebración personal por los veinte años de actividad artística bajo el nombre de Cooptrol.



Nacho Correa Belino
Shangrilá, 2022
Computer graphics
Medidas variables
correabelino.com

Shangrilá es una obra visual e interactiva que se inscribe en los géneros: ciencia ficción documental, terror psicológico y realidad virtual. Ficciona un proceso de migración de conciencia, intentando crear una confusión acerca del vivir contemporáneo; plantea una crítica y una posibilidad del proceso de digitalización de nuestras vidas. En el proceso se vinculan imágenes que habitan mi inconsciente, manifestando recuerdos, personas, lugares y tiempos de mi infancia y actualidad, clonándolos digitalmente, recreándolos en un avatar digital de mi propia conciencia :) Una sinécdoque personal.



Ignacio García
El discurso, 2022
Inteligencia artificial, fotografía, texto impreso, robótica.
150 x 100 cm, 100 x 80 cm (impresión continua).
IG: @nachoestereo

El discurso plantea una experiencia a través de la creación de un personaje político, producido por una inteligencia artificial. Busca reflexionar sobre las tecnologías de vanguardia, las formas actuales de hacer política, sus consecuencias y nuestra mirada colectiva hacia el futuro. Esta obra expositiva no busca plantear la discusión acerca de si seremos reemplazados por máquinas o no, sino que coloca al discurso político como otra esfera ya asimilada por algoritmos. La instalación expone a la máquina como una fábrica de generar un discurso creado en base a experiencias políticas ya realizadas. (E. Rosso)



Theic (Camilo Núñez)
Yo masculino?, 2022
Conjunto de piezas: escultura, audiovisual, realidad aumentada y entrevistas.
Audiovisual: 1'. Entrevistas: 13'
IG: @theic_licuado

Yo masculino? Se interpela buscando acompañar la desestabilización de supuestos culturalmente sedimentados. Camilo está en conflicto, consigo mismo, con el mundo y finalmente y por qué no, con algunas deidades. Este proyecto, que se configura en un cuerpo rizomático, plantea para este primer encuentro expositivo el conflicto como eje central de atención y grito de supervivencia. Romper, perturbar, exacerbar las ansias de disrupción como parte del desorden cultural, el cual asoma como vitalmente necesario para nuevos/ otros espacios vinculares, sociales, de amor y de trabajo. (Ana Gotta)



Jvy (Juan Vazquez)
GANg, 2022
Técnica mixta sobre lienzo, audiovisual, diseño de sonido y música original.
Lienzos: 70 x 120 cms. Video: 60 seg. (aprox.)
juvazquez.com

Se podría sintetizar el concepto del proyecto como un cadáver exquisito y un punto de encuentro entre la creatividad de una Inteligencia Artificial - GAN (Red Generativa Adversarial) y la de una persona. El proyecto busca exponer el resultado de un proceso de retroalimentación entre medios plásticos analógicos y digitales.



Magdalena Hart
Aigua, 2022
Instalación. Técnica mixta: Resina, Raspberry Pi, Processing Open CV, proyección lumínica.
magohart.com/aigua

El agua tiene un movimiento perpetuo, impulsado por la energía del sol y la gravedad. Sigue un ciclo que se repite una y otra vez a través de los océanos, la atmósfera, la tierra, y los seres vivos. La vida surgió del agua, es lo que somos y a pesar de cambiar de estado y forma, es siempre la misma en circulación. **Aigua** es una instalación generativa que parte de una propuesta de diseño especulativo. Retrata un futuro en el que las frecuencias sonoras influyen sobre la memoria de un cuerpo de agua, y por ende reequilibra el ciclo hidrológico. La obra proyecta en tiempo real un sistema de visualización de data en el que los diversos parámetros del clima de Montevideo son analizados y traducido a matices de color y sonido. Explora las posibilidades sinestésicas de la relación que mantiene el agua entre las frecuencias sonoras y las refracciones lumínicas.

