FUTURISSIMA

El futuro fue hace 100 años.

Alejandra Ferruccio • Alexander Boyman • Fabricio Mouzo • Giuseppina Vignola • Guadalupe Chávez • Jaime Rodríguez • Jorge Crowe • Juan Jose María Tirigall • Leo Nuñez • Mariana Paredes • Marlin Velasco • Myriam Beutelspacher • Paula Guersenzvaig • Sebastián Pasquel

La Sin Futuro, Buenos Aires
7 de diciembre de 2013

re
des
con
s
trucción
de

FUTURISSIMA

El futuro fue hace 100 años.

Como grupo de trabajo de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la UNTREF, realizadores visuales, multimediales, electrónicos, programadores, diseñadores, provenientes de diversos contextos, confluimos en este espacio-tiempo para realizar una experiencia Futurissima en LA SIN FUTURO.

A un siglo de publicado *L´Arte dei Rumori*, que propone percibir el ruido de la máquina como un detonante de la producción artística, Futurissima sitúa un presente mirando aquel pasado formulado como futuro.

Re/Des/De/Cons-trucción, serán las acciones propuestas en torno al uso de un espacio efímero, en un *hic et nunc* (aquí y ahora) que se expresa a través de instalaciones interactivas, interfaces físicas, intervenciones performáticas, visuales y sonoras que invadirán este espacio de resistencia, a la espera de su demolición definitiva.

El futuro no es como lo pintan. ¿Será como lo programan?

REDES DE CONSTRUCCIÓN FUTURISSIMAS

En esta exposición el espacio es abordado como idea o concepto detonante de operaciones que se ubican en el linde entre arte y tecnología.

Las obras estarán sistematizadas en cuatro categorías temáticas que surgen del espíritu inmediato de un espacio SIN FUTURO a la espera de su demolición.

Operaciones de RE-CONSTRUCCIÓN | DES-TRUCCION | DE-CONSTRUCCIÓN | CONS-TRUCCIÓN ***site & time specif,*** se desarrollarán como ritual de supervivencia.

1-

DES-TRUCCIÓN

“reducir a pedazos o cenizas algo material u ocasionarle un grave daño”

EL SUEÑO DE FUNES

Fabrizio Mouzo

Programación en Openframeworks, OpenGL, Shaders, Sistemas de partículas y comportamientos naturales.

El sueño de funes es una instalación interactiva que sitúa al espectador frente a una proyección de un sistema generativo en extinción representado por un enjambre de hilos que reaccionan a la presencia humana copiando sus formas y siguiendo sus movimientos. Durante la duración de la obra el sistema comienza a perder sus facultades comportamentales y físicas culminando con la destrucción total del mismo que solamente puede ser revertida por la presencia humana.

2-

CONS-TRUCCIÓN

“unir elementos entre sí para arribar a la creación de un discurso/producción artística”

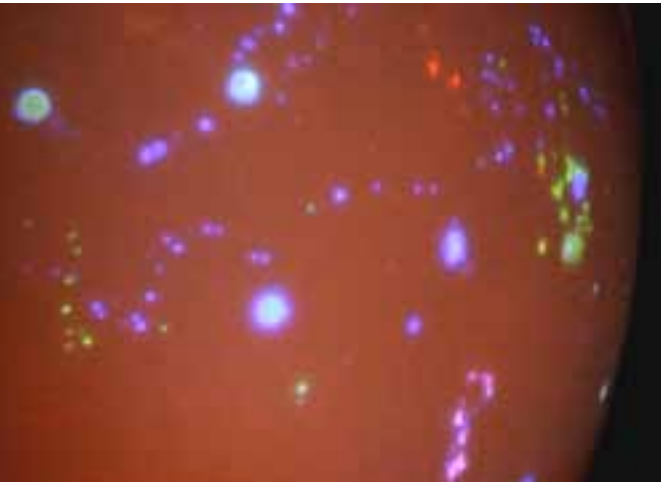
CÓDIGO*PLEYADE V1. AVISTAMIENTO DE FISIOGRAMAS GENERATIVOS

Myriam Beutelspacher

Processing, sistema de visión infrarroja y velas.

El proyecto consiste en una visualización interactiva de dibujos realizados con luces de velas. La premisa es propagar de mano en mano el fuego proveniente de Las Pléyades. La sutil bifurcación del fuego evoca comportamientos biológicos propios de la división celular a través de la herencia de códigos de color. La acción apela al reconocimiento de un cuerpo múltiple que, al emanar del fuego genésico, propone un desplazamiento macroscópico del concepto de vida.

Acción performática realizada con Nicolò Di Minica en el hang drum y Alexánder Boyman en el serrucho.

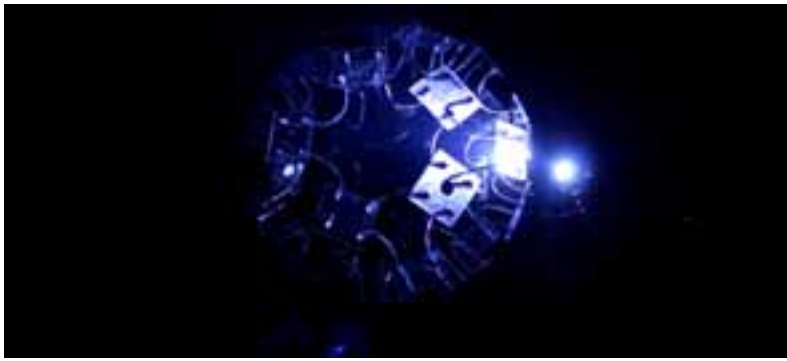


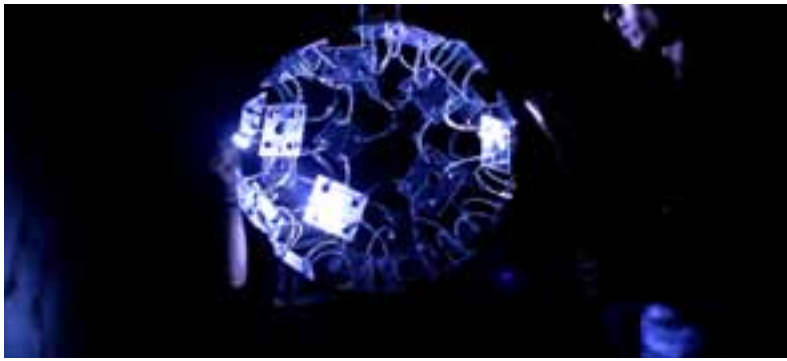
POLYEDRUM

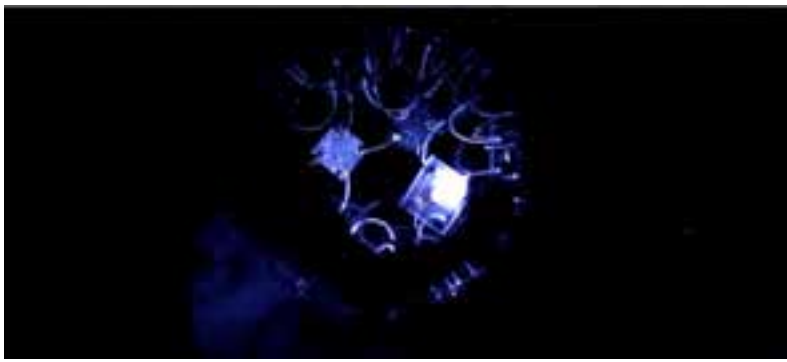
Alexander Boyman

Escultura interactiva con dispositivos electronicos.

Al sonido y a la luz se le han inventado distintas formas de controlarlos, modificarlos, memorizarlos y representarlos, entre otros. *POLYEDRUM* expone un manejo simultáneo de éstos dos estímulos, utilizando una escultura que tiene dispositivos electrónicos que produce sonidos, activados por un haz de luz, dando como resultado un instrumento fotosensible, invitando a un acto de creación sonora a través de luces.







PACHA TRANSMISIÓN

Guadalupe Chavez Pardo

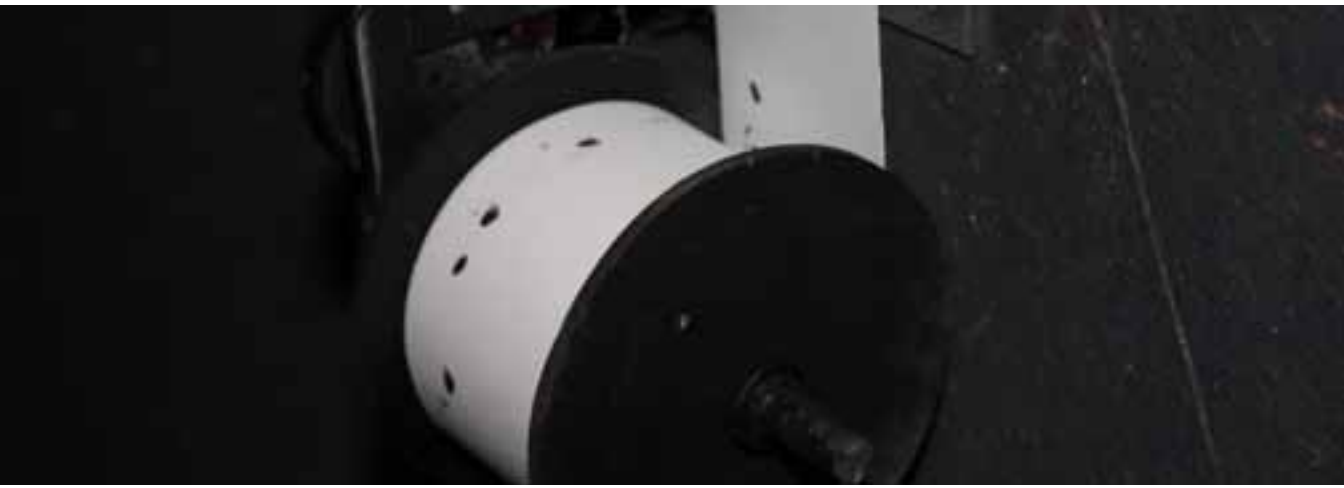
Telégrafo, bíosensores, arduino.

"...El árbol anciano me enseñó que todos somos lo mismo..."
Chamalú.

La cosmovisión ancestral nos invita a ser partícipes concientes de los procesos vitales del universo para el resguarde planetario a través del tiempo y su manifestación. Si la vida como la conocemos ahora se ha integrando de nuevos aparatos de percepción mediante los cuales se procesa la memoria de cierta época, ¿Por qué no indagar en esa expresión simbólica de la psique planetaria de la cual provenimos?

PACHA transmisión es una muestra in situ de un dispositivo que transmite las señales de vida de una planta a través de pulsos eléctricos en cierta frecuencia de tiempo codificado (clave Morse) por medio de un telégrafo.

Esta planta adaptada a un espacio sin futuro aparente comparte a través de la tecnología su condición biológica. Evocar el pasado a través de los antiguos sistemas de telecomunicación y las nuevas tecnologías, pudiera ser un llamado a la lucha por la supervivencia entre los sistemas vivos y no vivos donde acercarnos a la inteligencia vegetal para profundizar en la preservación del oikos, nos adentra en la sabiduría de nuestros pueblos originarios que pudieron vislumbrar a través de la naturaleza una gran base de datos a la cual podemos acceder y mantener. ¿Será el tiempo un canal de expresión por el cuál fluye el código de la vida?



3-

RE-CONS-TRUCCIÓN

“creación de una nueva configuración material o conceptual que posee una matriz de existencia previa con el objeto de completar su conocimiento o morfología”

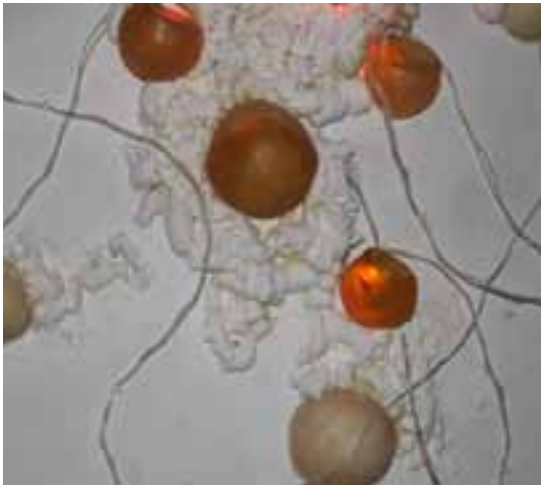
ENSOÑAR

Alejandra Feruccio

Arduino, sensores, circuitos integrados.

El estado de Ensueño nos permite observar otros mundos, abrir otros reinos sin que nos detenga la solidez de los objetos. Entrar en estado de ensueño significa ser conscientes de nuestra propia capacidad y carga energética, esto implica un cambio en nuestra percepción, un modo diferente de observar el mundo que nos rodea. La energía es percibida en forma de esferas de luz y se mueven a modo de respiración. Al ensoñar se crea una carga de energía especial, el desarrollo de este trabajo consiste en hace referencia al intercambio mutuo de energía.

Se trata de una instalación/ambiente compuesta de 5 esferas de luz que representan Energía y se mueven expandiéndose y contrayéndose, éstas pueden cambiar su intensidad lumínica de acuerdo a la proximidad que adquieran con el espectador, cuanto más cerca se encuentra la persona mayor es la alteración en el parpadeo de las luces. Estos cambios podrán ser leídos en una pantalla.



PALIMPSESTOS II

Mariana Paredes

Processing, HTML, CSS, Java Script. Circuito cerrado de video. Circuitos integrados y motor. Materiales analógicos.

Palimpsestos II propone incentivar la realización artística, rescatando el valor del proceso creativo que les dio origen. Las etapas de designación / demarcación / apropiación propuestas en la primera parte de este proyecto (ver: http://www.palimpsesto.paredesmariana.net/) serán implementadas aquí profundizando una narrativa que se aparta de la linealidad.

Se trata de una instalación interactiva site specific que utiliza como punto de partida el registro visual llevado a cabo en el espacio LA SIN FUTURO, que pone en diálogo diferentes soportes y temporalidades entre lo analógico y lo digital.

Los interactores atravesarán las etapas creativas con un criterio de RE-Construcción no lineal, a través de procesos de selección que le permiten la realización de palimpsestos colaborativos.

1949 (MIL NUEVE CUARENTA Y NUEVE)

Sebastian Pasquel

Videojuego.

Tengo un particular interés por Los valores de una imagen anónima, por reconocer la ponderación a todos aquellos que en la experiencia con la muerte hemos tenido bajas. Resulta dar una suerte de visión personal del mundo, expresar una experiencia y poder transfórmala en una idea sensible, me interesa alterar las formas de percepción y conocimiento a través de la imagen.

El tiempo ha dictado su
sentencia, al tomar la
fina pedrás acompañar a
tu difunto la cruz te
recordara
que:
El muerto se hace más
pesado cuando tiene
quien lo cargue
1949
ENTRAR

IMPRESICIÓN SONORA

Paula Guersenzvaig
& Jaime Rodríguez

Arduino, circuitos integrados, sensores, motores, materiales mixtos.

En memoria de aquellos espacios que alguna vez fueron construidos, habitados y que finalizan su existencia con un último estruendo antes de caer en un total silencio, nace este mecanismo.

Entrañas arquitectónicas y materiales estructurales, como registros del espacio y testigos del paso del tiempo inevitable, se liberan de sus funciones y se redefinen para crear una suerte de organismo que constituye un universo sonoro, configurado a modo de tríptico y expresa un modo de ver la existencia. Un modo de ver, que deviene de pensar en la función arquitectónica y la connotación simbólica del pasillo como lugar de paso, de no permanencia, como proceso que acontece entre dos extremos.