

Revista_Obj_Nº1
/
Objeto
Tecnológico
en
el
Arte
Contemporáneo
/
[www.
obj.
cl](http://www.obj.cl)

Obj_Nº1 / Revista Digital

Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo / Lenguajes Combinados y Procesos Creativos.
Proyecto de Innovación e Investigación Disciplinaria
Iniciativa Bicentenario Juan Gómez Millas
[Universidad de Chile 2014~2015]

Equipo_

Daniel Cruz / Director Proyecto

Mónica Bate

Felipe Fierro

Alejandra Rivera

Sebastián Valenzuela

Rainer Krause

Invitados Nº1_

Lukas Kühne

Natacha Cabellos

Diseño: Obj.cl

© Textos y Fotografías, sus autores. Se prohíbe su reproducción sin previa autorización de éstos.

Facultad de Artes

Departamento de Artes Visuales

Universidad de Chile

Las Encinas #3370, Ñuñoa, Santiago de Chile.

Marzo 2015.







Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo es un proyecto de innovación e investigación disciplinaria orientado a observar el intercambio/cruce de nuevas & obsoletas tecnologías desde una visión proyectiva del ser contemporáneo. Del sujeto como centro de proyecto y sus emplazamientos transdisciplinares como sistema y modelo de construcción compleja. El énfasis está en el proceso constructivo, sus posibles variaciones en el contexto tecnológico actual, la inclusión de sistemas culturales locales, las extensiones modales de inserción tecnológica y sus relaciones con otras disciplinas afines a las artes contemporáneas.

El proceso de investigación se basa en un ejercicio práctico compuesto por salidas a terreno, workshop abiertos, co-working, videoconferencia, coloquios, publicaciones y exhibición artística.

Obj está compuesto por un equipo multidisciplinar cuyo centro se ubica en el Departamento de Artes Visuales de la Facultad de Artes de Chile.

Integrantes:

Daniel Cruz

Rainer Krause

Mónica Bate

Alejandra Rivera

Felipe Fierro

Sebastián Valenzuela

+ info / www.obj.cl

In
tro _

DanielCruz

Las artes contemporáneas han sufrido uno de los recambios más interesantes de las últimas décadas. Esto se debe a la innegable actualización de sistemas, metodologías y proyectos referidos a la cuarta dimensión emplazada en los territorios de la arquitectura, el diseño y las artes visuales, expandiendo modos de acercamiento a lo sensible, que encuentra en la mediación de lo digital un terreno que permite articular diversas capas, generando diálogos, más allá de la pantalla, donde lo material es el sustrato fundamental para la creación de propuestas autorales como colectivas que desbordan lo disciplinar.

Los diversos nodos de lo digital ya están instalados en la actividad cotidiana, demostrando el recambio expandido al cual nos enfrentamos. Esto ha provocado una sensación de extrañamiento general donde diversas fronteras han sido modificadas, afectando la dimensión reticular sobre la cual fuimos instruidos.

Hoy, podemos acercarnos a contenidos complejos a la distancia de un par de clicks, activando una serie de dimensiones de percepción del mundo que no van necesariamente a la par con el sentido reflexivo, evidenciando una cuestión de *timing* entre ellas. Lo anterior se presenta en diferentes manifestaciones desde el ámbito del pensamiento y la praxis, que provoca preguntarse sobre nuevos

modelos de acercamiento y comprensión de la creatividad, sus procesos y sistemas constructivos. La actividad creativa desde acciones remotas, conectadas a la red para conciliar las distancias físicas del mapa; la emergente actitud de la sociedad hacia un nuevo horizonte de discusión tanto social, político como económico, son una pequeña muestra de ello. Este es el contexto desde el que se originan las preguntas sobre el hacer artístico y de cómo la incidencia en su entorno, en función de lecturas insertas en los contextos particulares del cual emergen, generan un reconocimiento a lo local como raíz productiva y emancipadora frente a los modelos globales instalados.

Observar la inquietante pregunta sobre lo inmediato de la tecnología y sus soportes, la dimensión política de la velocidad, las alteraciones del lenguaje que nos llevan a decodificar el inevitable avance de las telecomunicaciones para subvertirlas, se presentan como un interesante escenario para evidenciar la respuesta de autores contemporáneos que desean reescribir los protocolos, haciéndose parte de las dimensiones propias del lenguaje del arte.

En
tre
VIS-
tas

Rainer Krause

+

Lukas Kühne



Rainer Krause:

El termino "objeto" ¿tiene un sentido para ti y tu trabajo con sonido o no piensas en forma objetual?

Lukas Kühne:

Empezamos con la premisa que no sabría que existe la diferencia entre objeto, instrumento, escultura e instalación, así ni existía la pregunta.

R :

Pero se puede pensar el objeto como antónimo del proceso.

L :

Si. Entonces un ready-made, una cosa encontrada, es más bien un objeto. Pero también un remedio, no siempre es solamente un instrumento. Todo eso conecto fuertemente con el objeto de deseo, y no solamente en el sentido sensual sino también que uno tiene el deseo de tenerlo.

Reconozco la diferencia entre un objeto como cosa trabajada –un escultura- o como cosa conceptualizada -una instalación- y un objeto que estoy simplemente viendo y que tiene tanto "power" y que está bien parada. Y aquí el objeto casi siempre tiene un uso.

A mí me gustan los objetos. Hemos visto recién esta calefacción con el cilindro de gas. Eso ya es casi una instalación.

También me gusta mucho interpretar y estirar el objeto. Yo entiendo el objeto cuando no soy el autor. Pero si trabajo el material y el sentido de esta cosa, se transforma en algo más y pierde el carácter objetual. Se personifica.

Me gustan los objetos como "auto". Pero si me siento adentro y trato de manejarlo construyo inmediatamente otra relación. Influye en mí y se transforma rápidamente en parte mía.

A un objeto se adjudica que puede estar parado autónomamente en el entorno, y puede irradiar y sonreír maliciosamente. (También puede ser sombrío.)

R :

¿La noción de objeto de investigación tiene un sentido? El objeto de deseo no tanto como cosa sino como interés.

L :

En el sentido retórico, el objeto de investigación significa que no va ser el producto final sino para llegar a algo diferente. Tiene carácter momentáneo, carácter de uso. Después lo dejo en el rincón y hago lo que tengo que hacer.

R :

¿Puedes entender el sonido como objeto, en el sentido como lo usa Pierre Schaeffer? Un objeto no como cosa sino como algo que se percibe acústicamente, sin identificar la fuente material del sonido.

L :

Como lo has explicado lo puedo poner por encima de la noción de objeto. Pero desde el alemán nunca usaría el término así. No: para mí siempre sería una cosa que encuentro e investigo.





*Pro-
yec-
tos*





Alejandra Rivera

Smart
/
Share
/
Like

Portar dispositivos *smartphones* conlleva un acceso y una disponibilidad a mantenernos comunicados con personas en cualquier lugar del mundo. Con instituciones, marcas comerciales, etc., configurando una trama ineludible que provoca un acercamiento. Se suma a esto que nos permiten producir imágenes de manera simple, fotografías y videos son una decisión a tan sólo un toque del dispositivo.

¿Cuál es la relación entre consumo, producción y circulación de las imágenes?.

Aby Warburg, un reconocido historiador del arte, desarrolla una colección de imágenes con escaso texto, cuyo objetivo es narrar la historia de la civilización Europea. Warburg propone un trabajo de recopilación, en búsqueda de conexiones filosóficas para comprender los hechos artísticos más allá de lo estético. Una particularidad de este ejercicio, es que entiende la historia como una interpretación de aspectos sociales, económicos y culturales, desentramando una historia del arte viva.

La transmigración y duración de los símbolos se hace evidente en este ejercicio de agrupamiento de imágenes, los denominados paneles, atendiendo no sólo a la información frontal del documento fotográfico, sino también al reverso de ellas; elemento inconsciente de la imagen, instalando un límite de épocas, formas y estilos. En Atlas de Nemosyne, nos muestra un conjunto de imágenes que están encabezados por un breve epígrafe, el cual funciona como dispositivo de interpretación para la construcción de relatos a partir del juego de las diferencias, cuyo entrelazamiento temporal de las representaciones, activa una dimensión de mutabilidad, en relación a distintos conceptos.

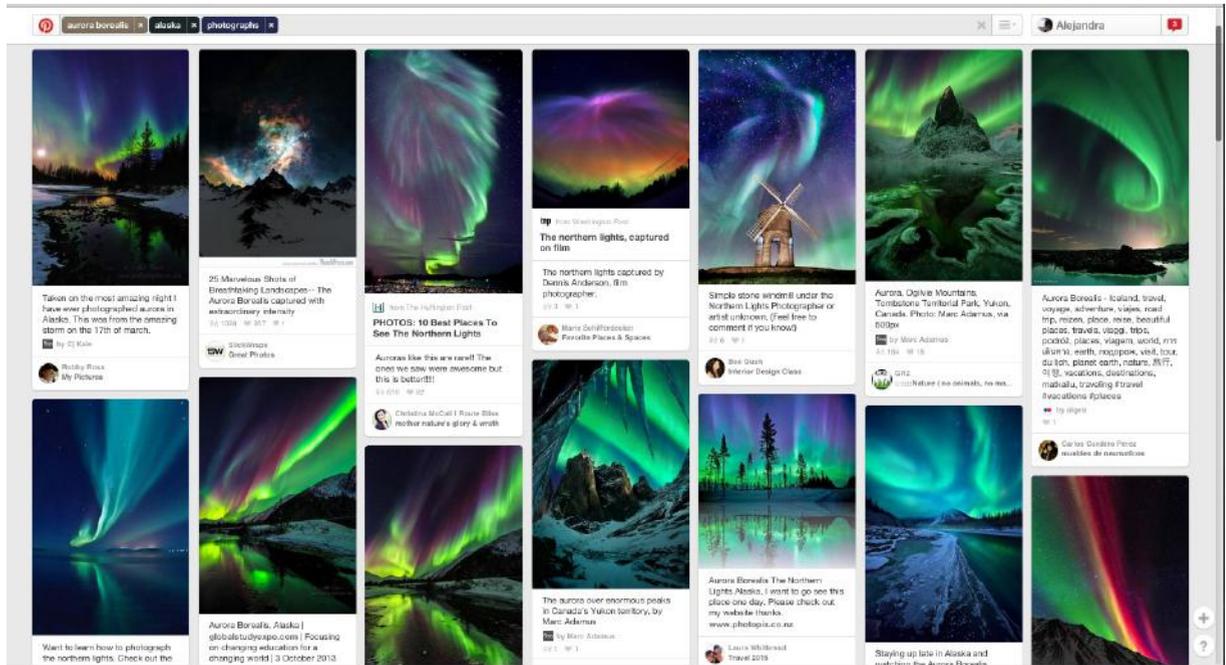
Este sistema que Warburg desarrolla en 1926, a cien años de la primera fotografía, fue pensado

como campo de estudio, no de publicación o presentación, desarrollando esta colección de imágenes por criterio temático y que en el caso de la colección de catálogo actual, tiene el problema de que en una clasificación múltiple hay tres o cuatro duplicados de la imagen. Lo limitado en cuanto a número de imágenes para cada representación en Warburg acota lo que entendemos hoy como un sistema de categorizaciones, donde Internet es un vaso de agua que está rebalsándose a cada momento.

La base de datos de Warburg, el Atlas en su primer gesto, sistematiza las imágenes de modo relacional generando dialécticas entre cada uno de los símbolos, renunciando a la palabra. Esta condición rizomática que se desarrolla este sistema es una comprensión perfecta del funcionamiento de las imágenes. El movimiento que ve en las distintas imágenes es la búsqueda de ritmos comunes que clasifica y cataloga en cada uno de estos tableros.

Estos atlas contienen alrededor de cuatrocientas mil imágenes agrupadas en una categoría principal de pathos y formas, cuya base troncal de la estructura figurativa que concluye organizándose en: antigüedades, arquitectura, ritual, dioses y mitos, literatura clásica, magia y ciencia, gestos, iconografía secular, retratos, historia, vida social, iconografía religiosa, artistas, ornamento, manuscritos, iconografía asiática, entre otros.

Nada de este sistema hoy nos parece muy complejo cuando tenemos una serie de comunidades digitales en las que nos vinculamos a partir de las imágenes, como por ejemplo las redes sociales de *Pinterest*. Una plataforma que "permite reunir y organizar cosas que te gustan (...)" este reunir y organizar se produce en un entorno social de medios, al que los ya habituados *followers & following* comparten intereses e inspiraciones en las recopilaciones de imágenes y videos.



Pinterest
Categoría de búsqueda: Auroras boreales, Alaska.
Alrededor de 1200 resultados con imágenes relacionadas.

Cada imagen que compartimos a través del pin es agrupada en tableros que previamente se ha categorizado de acuerdo a nuestros intereses.

La materialización del sueño de Warburg lo vemos desarrollado ochenta años más tarde, con una comunidad que comparte imágenes por el gusto estético y que se parece cada vez más al gabinete de curiosidades del siglo XVI y XVII, en versión digital. El identificarse con modelos de referencia que el mercado instala, este gusto por compartir, *share*, o el *like*, permite vincularnos en una interacción virtual con otros en cualquier lugar a partir de una o más imágenes.

La siguiente serie de fotografías es un ejercicio a partir de una categorización que comencé a realizar con capturas de imágenes de momentos íntimos en solitario, en los que me interesaba retratar instantáneas de lugares de encuentro social en torno a la comida.

















_Rainer Krause





n conce
2014

n
Radio
Ruido.2

n es un proyecto de producción y exhibición de una instalación sonora multicanal con las voces de 100 personas de 3 regiones de Chile.

n es un proyecto colaborativo, basándose en redes artísticas en la tradición del arte correo usando redes digitales contemporáneas.

n usa la voz humana como material, medio y signo de trabajo estético, enfatizando su carácter de umbral entre sensualidad y significación, entre discurso e imagen, entre física y psique, entre índice y símbolo, entre individualidad y sociedad, entre acción de hablar y pasión de escuchar.

n es un proyecto de tensión crítica con los modos de presentación cultural, proponiendo formatos horizontales de conexión, itinerancia y comunicación entre instituciones, creadores y público cultural a nivel regional.

n es un número variable que indica la cantidad de horas de exposición de la obra en un lugar específico.

[1] Grabación de las voces.

En tres regiones distintas de Chile se registra la voz de 100 personas contando de 1 a 400: en el norte en la ciudad de Iquique, en Santiago en barrios periféricos del sur de la capital y en la región del Bío Bío (en el marco de una residencia artística en mayo de 2014 ya se han grabado las voces de 34 personas en la comuna de Tomé).

[2] Edición de las grabaciones.

Las 100 grabaciones de audio se editarán (limpieza de sonidos de fondo y nivelación de volumen) y se re-montan en 400 pistas de 6 canales de audio y de 6 minutos de duración cada una. En la primera pista se escucharán todos los números 1 de las 100 grabaciones de voces, en la segunda pista se escucharán todos los números 2 de las 100 grabaciones y así hasta llegar a la última pista en donde se escucharán todos los números 400 de las grabaciones.

Las 400 pistas tienen una duración total de 40 horas (= 6 minutos x 400 pistas), que corresponde a la duración de la exhibición continua de la obra **n** (5 días por 8 horas c/u).

[3] Grabación de las pistas

Las 400 pistas serán grabadas en 5 discos Blue-ray que tienen capacidad para almacenar un día entero de audio.

Cada disco corresponde a un día de exhibición.

[4] Exhibición

La instalación sonora **n** consiste en un reproductor Blue-ray, amplificación de audio y 6 altavoces. En cada uno de los lugares de exhibición se reproducirá un disco por día, por 5 días consecutivos. Se puede repetir la exhibición en el mismo lugar después de una pausa de una semana. Los lugares de exhibición proyectados

son: Casa de Cultura, Iquique; Instituto Goethe y Sala Anilla Cultural (Museo de Arte Contemporáneo), Santiago; Centro Cultural, Tomé; Festival Tsonami, Valparaíso. La instalación se puede exhibir tanto en una sala exclusiva para la obra, como también en una sala en donde intervenga la colección permanente de la institución que acoja la muestra.

[5] Publicación

Se diseñará e imprimirá una publicación breve y atractiva visualmente, en donde se reflexionará acerca de los conceptos del proyecto y se describirán los procedimientos involucrados por medio de textos y documentación fotográfica. Desde el punto de vista de la edición y la diagramación, esta publicación será diseñada para llegar a nuevas audiencias en donde el público objetivo no esté necesariamente familiarizado con el arte contemporáneo.

[6] Plataforma web.

Consideramos la creación de la plataforma web, como la primera instancia y una de las más importantes, específicamente porque en ella se alojará el proceso del trabajo, el cual podrá ser revisado por un sinnúmero de usuarios que accedan al sitio. Para ello esta será distribuida en especial, por proyectos de difusión y por instancias académicas como la Universidad de Chile y en específico el programa de Magíster en Artes Mediales y el Postítulo de Arte Sonoro.

Phase 1

Grabación audio de las voces de 100 personas, contando de 1 a 400

Grabación de 34 voces de personas contando de 1 a 400
Collumo, Tomé
Realizadas por Rainer Krause
Mayo 2014

Persona 001
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 400

⋮

Persona 034
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 400

Grabación de 33 voces de personas contando de 1 a 400
Iquique
Realizadas por Nicolas Fuentes
Enero 2015

Persona 035
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 400

⋮

Persona 067
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 400

Grabación de 33 voces de personas contando de 1 a 400
Región Metropolitana,
Quinta Región
Realizadas por Sebastian Valenzuela y Felipe Fierro
2014

Persona 068
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 400

⋮

Persona 100
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 400

Resultado

Persona 001
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 400

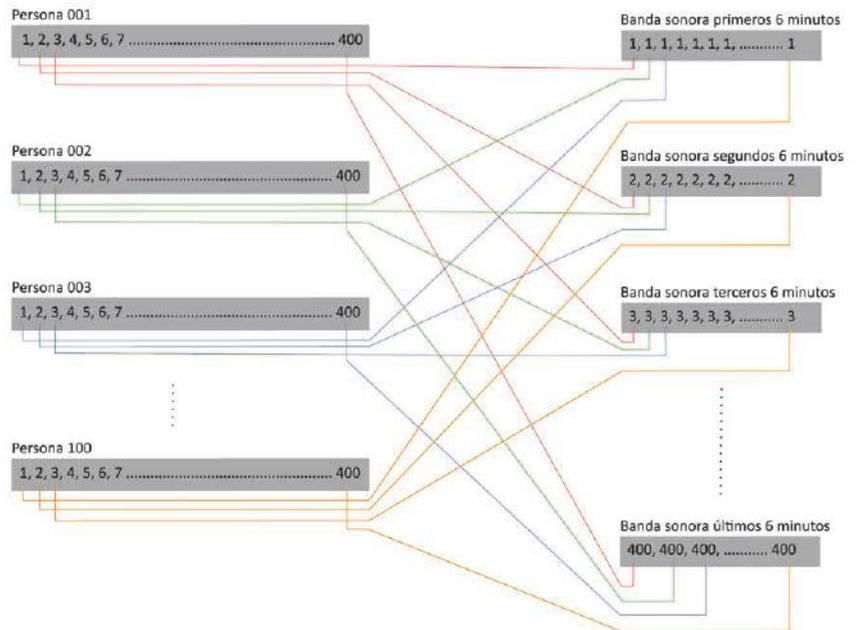
⋮

Persona 100
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 400

Phase 2

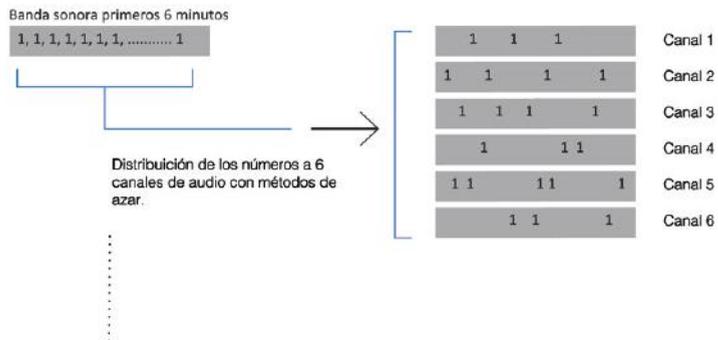
Edición audio

Edición de las grabaciones: limpiarlas, nivelarlas y re montarlas en 400 pistas de 6 canales de duración de 6 minutos.
Espacialización en 6 canales

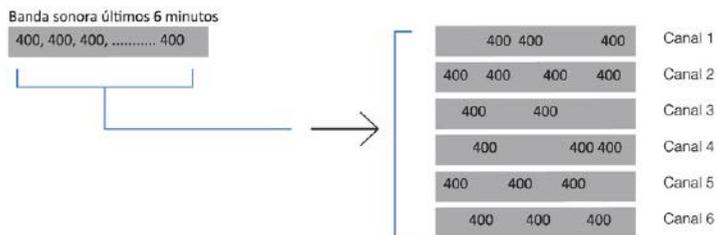
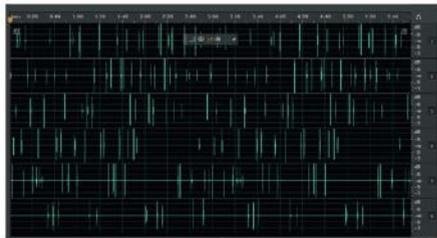


Phase 2
Edición audio

Espacialización en 6 canales y grabar las 400 pistas en 5 discos bluray.

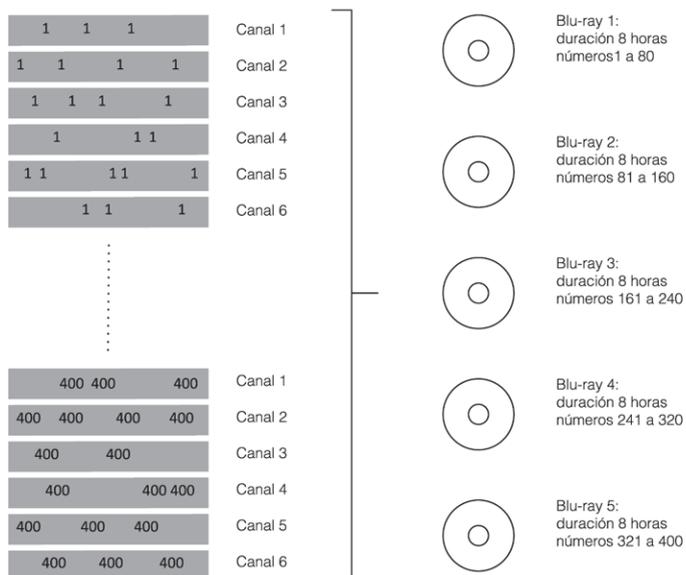


Ejemplo de edición



Phase 3
Soporte

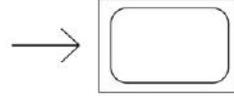
Grabar las 400 pistas en 5 discos bluray. Desarrollar soluciones técnicas de las instalación sonora resultante.



Phase 4
Publicación

Trabajo de difusión general:
Comunicados de prensa: Creación, diseño y administración página web

Documentación fotográfica del proyecto
Bitácora
Avances de texto

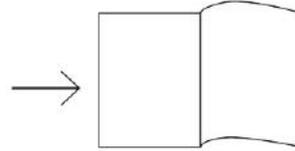


Ejemplo de documentación fotográfica en el momento de grabación.
Coliumo, Mayo 2014

Producción de texto descriptivo para publicación

Producción de publicación que acompaña las exhibiciones: diseño e impresión

Texto descriptivo
Texto reflexivo (teórico invitado)
Créditos



Phase 5
Exhibición

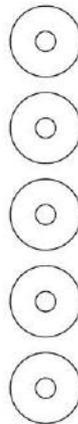
Exhibición de la instalación

Tomé

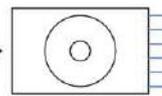
Santiago

Iquique

Valparaíso



Reproductor Blu-ray

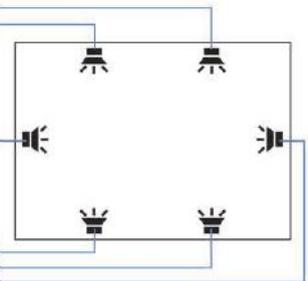


Se reproduce un disco Blu-ray por día de semana

Amplificadores estereo

Canal 1
Canal 2
Canal 3
Canal 4
Canal 5
Canal 6

Sala de exhibición





— Mónica Bate



The Life of Crystals

*La vida de los cristales:
Breve revisión de procedimientos
y conceptos iniciales.*

Arte, ciencia y tecnología se han relacionado de manera simbiótica constantemente a lo largo de la historia. Desde la posición del arte, esta relación es a veces manifestada de una manera explícita y planificada, formando parte de la poética de la obra e incluso deviniendo en lenguaje; otras de manera tácita como herramienta, sin que se reflexione mayormente acerca de esta convergencia.

Por otra parte, tanto ciencia como arte, abordan lo que nos rodea desde la contemplación de un objeto de interés. Esta contemplación luego deviene en reflexión, formas de lectura, análisis e interpretación que según los contextos, se entiende desde la subjetividad o bien desde lo objetivo.

Las tecnologías electrónicas y digitales se han vuelto cada vez más accesibles y por lo tanto más familiares a todos. Esta familiaridad supone un 'dar por hecho' la existencia y uso de éstas, dejando de lado a veces un espacio para la reflexión acerca del soporte o de los fenómenos (físicos, químicos, etc.) involucrados en su funcionamiento.

The Life of Crystals

La vida de los cristales, es un proyecto que nace de la reflexión en torno a los recursos electrónicos que utilizo para la construcción de proyectos. Como cuando se estudia la anatomía de un cuerpo que estuvo vivo, acá se disecciona por capas el material de estudio, ya sea por curiosidad ante lo que nos parece mágico; o con el motivo de encontrar una posible poética del propio objeto (técnico y sonoro) a partir de los fundamentos que lo constituyen como objeto.

En este contexto es que comienza a aparecer la vinculación entre lo que entendemos por naturaleza y lo que se entiende por tecnología (electrónica). Entre lo vivo / orgánico y lo inerte / manufacturado. Aparece también la pregunta de dónde termina lo natural y dónde comienza la tecnología; y si ambos aspectos son necesariamente excluyentes entre sí, como pareciera ser percibido generalmente.

Como referente inicial de esta investigación se detectaron 3 tipos de cristales que en su estado original cuentan con propiedades que posibilitan su utilización en circuitos electrónicos estando en su estado original. Estos son 'antepasados' de componentes electrónicos que hoy en día se usan profusamente:

[Cristal galena (sulfuro de plomo)] Diodo rectificador, utilizado para construir receptores de radio.

[Carburo de silicio] Diodo emisor de luz, utilizado para desarrollo de Leds.

[Cristales piezoeléctricos (Sales de Rochelle, cuarzo - SO₂)] Cristal piezoeléctrico, utilizado en relojería, procesadores, sensores, parlantes, micrófonos, ultrasonido, entre muchos otros.

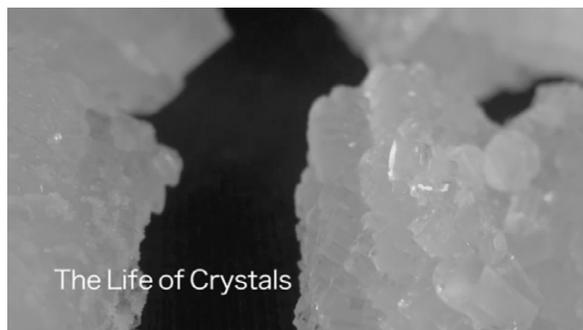
Dentro de este grupo, son los cristales *piezoeléctricos* los que motivan la denominación The Life of Crystals. Es a partir de estos que entiendo esa intersección borroneada entre lo vivo y lo inerte; tanto por la forma en que los cristales se forman, como por su propiedad piezoeléctrica.

ver referencia >

En la práctica, The Life of Crystals, se vuelve un proyecto tanto de investigación como de producción. En donde comienzo por investigar el material a partir de su composición y propiedades, como de sus posibilidades de ser recurso en el contexto artístico. Por las características propias del material piezoeléctrico, es posible tener una respuesta audible del cristal a altas frecuencias. La piedra canta para hacerse presente en el mundo de los vivos.

El video a continuación, es un resumen audiovisual del proceso llevado a cabo en la primera etapa del proyecto:

Video Vimeo: <https://vimeo.com/79735959>



La piezoelectricidad es una propiedad de algunos materiales orgánicos e inertes como el cuarzo, las sales de Rochelle, cerámicas, ADN y los huesos entre otros.

Esta consiste en que cuando se aplica un stress mecánico (presión) al material, este produce electricidad. El efecto piezoeléctrico puede producirse también de manera inversa: si aplico electricidad a este tipo de materiales, estos se deformarán molecularmente (distensión y compresión).

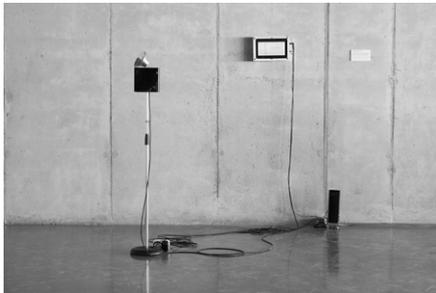
The Life of Crystals: 32°S 71°O

32°S 71°O es una segunda iteración, que vuelve a revisar la idea de la vida de los cristales. Esta vez el objeto - cristal piezoeléctrico fue puesto en contexto, a partir de la convocatoria del festival TSONAMI, cuya línea curatorial para el año 2014 fue *Geografías audibles*.

Para iniciar, el proyecto propuesto en esta segunda iteración, consistió en buscar puntos geográficos en Chile Central en donde se encontrarán yacimientos de Cuarzo. Este mineral, que es de los más abundantes del planeta, posee también propiedades piezoeléctricas como las sales de Rochelle utilizadas en la primera etapa del proyecto. Al proponerme buscar muestras de cristales de cuarzo en la geografía local -de preferencia yendo yo al lugar-, se suma a la motivación de sacar sonoridades a la piedra, la idea y experiencia del viaje en búsqueda del objeto de estudio en su estado original. Esta operación, si bien tiene como finalidad la búsqueda de cristales que reaccionen a la aplicación de voltajes a diferentes frecuencias, vuelve la atención también sobre la experiencia del viaje y de búsqueda, así como también, del conocimiento geológico. Se identificaron 4 lugares en donde buscar mineral de cuarzo:

- Minera de Quintay, Quintay, V Región.
- Mina prehispánica conocida como La Cristalera , Cerro el Roble, Parque Nacional La Campana, Cordillera de la Costa, V Región.
- Tilama, Los Vilos, IV Región
- Quilimiari (encontrado en Persa BíoBío), Los Vilos, IV Región.

El cuarzo, al ser del grupo de los silicatos, es de los minerales más abundantes en la superficie de la tierra, por lo que no es difícil encontrar yacimientos de este mineral. Según la composición de la pieza de cuarzo, esta puede ser denominada comunmente como cuarzo rosado, cuarzo citrino, cuarzo blanco entre otros.







Vista aérea Google Maps, Minera de Quintay - Quintay - Vª Región - Chile $33^{\circ}11'27.6''S$ $71^{\circ}33'13.0''O$.

Bitácoras de viaje

Excursión 1 Minera de Quintay

Salimos con Kester Bull desde Santiago el día Sábado 25 de Octubre de 2014 rumbo a Quintay; pero antes de llegar a destino subimos por la cuesta Lo Prado a sacar muestras de flores endémicas que él necesitaba para su estudio.

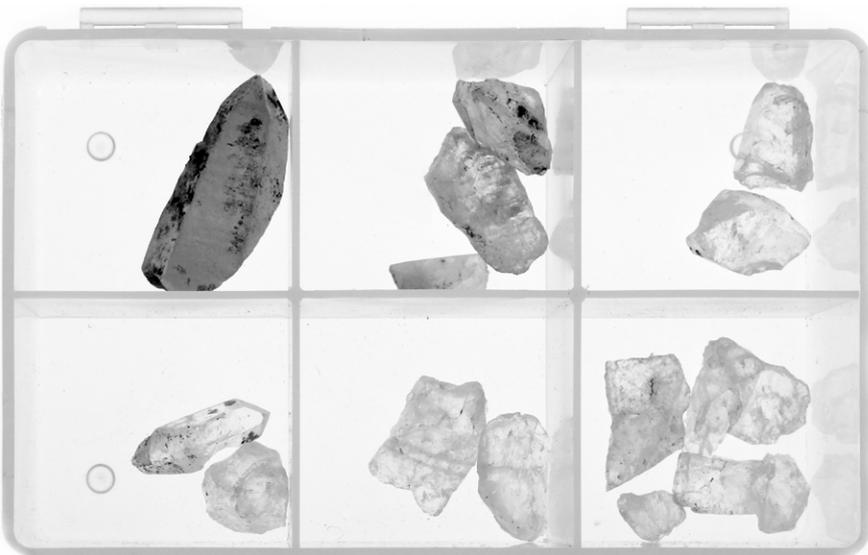
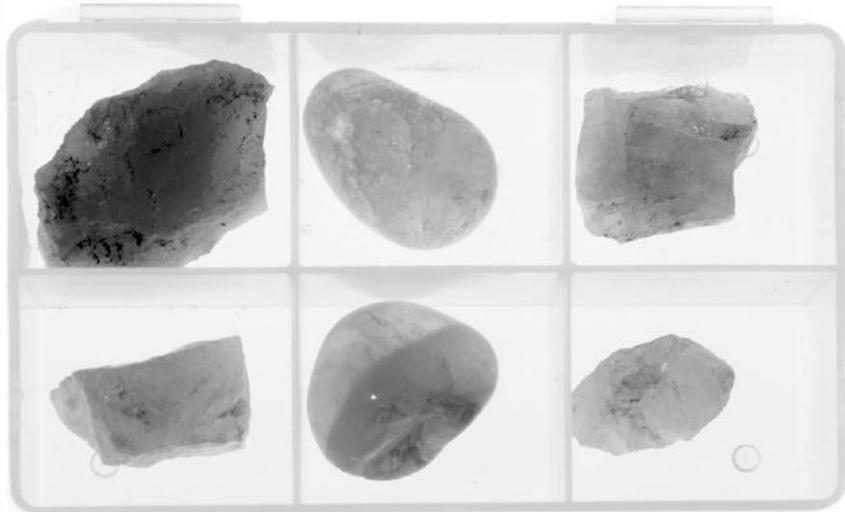
Seguimos camino a Quintay, sin tener claridad en cuanto a la localización de la mina de cuarzo, por lo que decidimos llegar hasta la caleta para preguntar a sus habitantes acerca de su ubicación. Luego de un almuerzo y breve recorrido, nos devolvimos por nuestro camino hasta llegar a la entrada de la mina (a unos 5 minutos al lado derecho de la carretera a Quintay desde la ruta 68). La mina está en faena de lunes a viernes y se puede visitar durante toda la semana. Los visitantes van normalmente a buscar material de

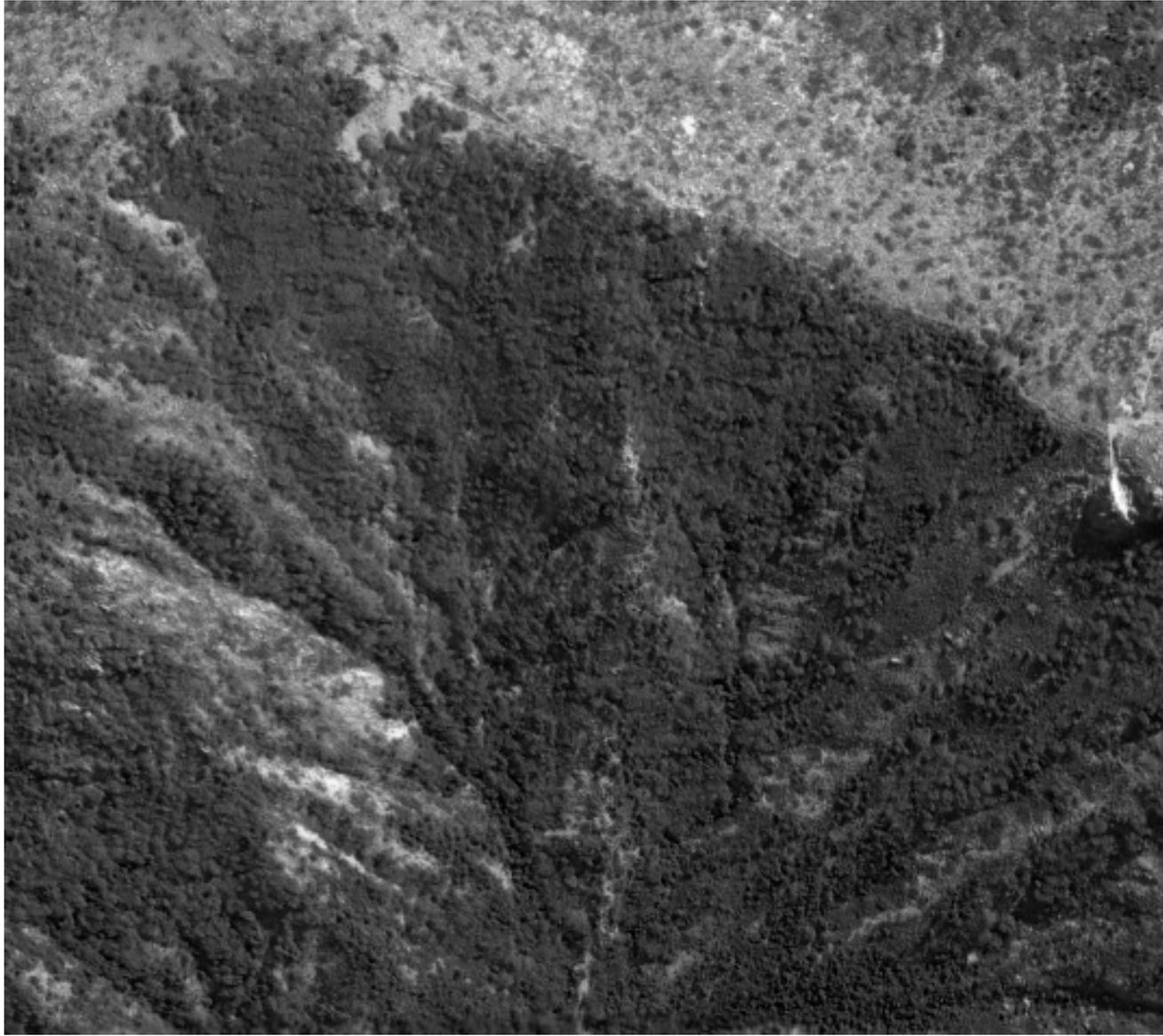


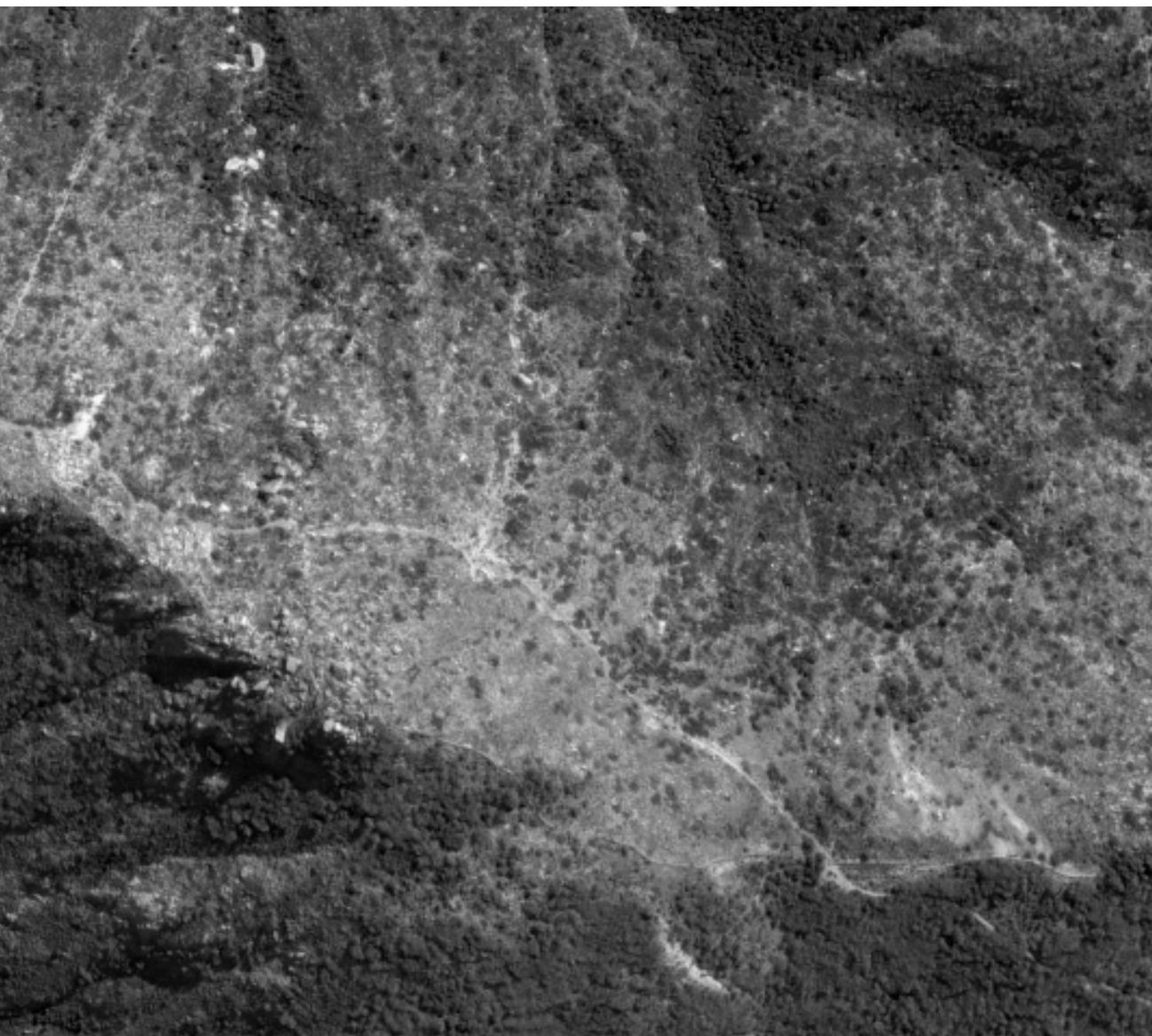
construcción, o muestras de estudio, sin embargo llama mi atención que también tienen considerado un público que va por razones místicas, y a quienes les ofrecen acostarse en camas de cuarzo. Distintas concepciones convergen y se explican acá el principio de un mismo objeto.

El cráter de la mina es de unos 100 mts de largo, 70 mts de ancho y con una profundidad que calculo en unos 6 mts. En la mina se puede encontrar feldespato, silicato, cuarzo blanco y rosado. Recogí alrededor de 12 muestras rosadas y blancas, además de algunas muestras compradas a artesanos locales.









Vista aérea Google Maps, La Cristalera - Parque Nacional la Campana - Va Región Chile 32°59'14.76"S 71° 3'4.30"O.

Cristalera - Parque Nacional la Campana - Va Región Chile 32°59'14.76"S 71° 34.30"O.



Excursión 2

Parque Nacional la Campana

Salimos de Santiago con Gabriela Guíñez el día Domingo 2 de Noviembre de 2014 en la mañana.

La ruta comenzó en la carretera 5 Norte hasta el camino a TilTil. No teníamos claridad del camino a seguir, por lo que fuimos preguntando a quien nos encontráramos.

Según las anotaciones de Gabriela, la ruta finalmente fue la siguiente:

Til Til --> Cuesta la Dormida --> Bajar hasta Quebrada de Alvarado, doblar a mano derecha por Las Palmas --> subir por Las Peñas ---> tomar el sendero que va hacia mano izquierda.

El sendero nos llevó por los cerros de la cordillera de la costa próximos al Roble hasta subir a pie a aproximadamente 1500 mts. en donde está la cristalera. Según lo que pude encontrar de información, este es un yacimiento prehispánico y pertenece al Plutón Caleu que según la bibliografía se formó del Jurásico medio al Cretácico inferior.

Además de los cristales que se consiguieron en sus lugares de origen, se consideraron lugares de venta de minerales para tener más muestras de prueba:

- Quilimarí y Brasil: comprado en persa Bío Bío en Santiago.

- Localidad de Tilama en Los Vilos, Provincia de Choapa: conseguido por Rainer Krause y Pamela Reyes con artesanos de la zona. Según lo que pudo averiguar, los cuarzos que consiguió son llamados según sus características como láser, gemelos y citrino.

Referencias externas:

<http://etab.cl/monica-bate/?p=58>

<http://www.mindat.org/min-3337.html>



A black and white photograph of a ribbed sweater. A prominent white stripe runs diagonally across the frame. The text "_Daniel Cruz" is overlaid in a white, italicized serif font in the upper right quadrant.

_Daniel Cruz

*Océano
de
1 cm.
de
profundidad*

Océano de 1cm. de profundidad es una exhibición que se aproxima a observar el estado actual de las comunicaciones, atendiendo al acontecer de la escritura en el campo de las telecomunicaciones cuya síntesis evidencia reducciones y aceleraciones del lenguaje, explorando el rol social, cultural y político de las tecnologías de la comunicación por medio de un ejercicio artístico vivo.

A través de una instalación compuesta por un sistema robótico, una serie de fotografías y video se propone observar las relaciones históricas y estéticas de la escritura, su materialización como medio y soporte de expresión, representación, existencia e información.

La palabra escrita es soporte de la realidad, de sucesos simples y complejos; somos consumidores~productores de contenidos digitales que sustentan nuestra experiencia, las cuales compartimos desde lugares remotos a una velocidad que nos propone un estado de extrañamiento entre el vivir y exhibir.

La comunicación digital nos sumerge en un modelo de traspaso y flujo de información cuya temporalidad y velocidad evidencia una superposición constante de los mensajes emitidos derivando en un estado de borradura. La palabra escrita se ha transformado en un medio de fijación de existencia y la frase en un mecanismo de conjugación y ordenamiento que refleja una reductibilidad que enmarca la experiencia humana en la actualidad. La palabra escrita ha sido parte de este avance, consolidando su rol fundamental como sistema de representación al interior de las tecnologías. Comprendemos la escritura, dentro del panorama contemporáneo de signos que proliferan, como un modelo específico de difusión de expresión de diversas magnitudes. Las cuales muchas veces sintetizan diversas acciones del hacer cotidiano. Este afán contemporáneo, reductible en la manera de comunicarse, se

comprende desde la simplificación ejecutada por el uso de los soportes digitales; móviles y estacionarios, mensajes de texto, chat, Twitter, Facebook, etc.. Las redes sociales nos proponen una constante en la emisión de información que muchas veces no logra mediar entre la veracidad y la ficción, entre el error y la fidelidad. Nos acercan, pero paradójicamente provocan diversos escenarios de alienación, enfrentando una fisura que muchas veces dispone una pérdida, cuyas divergencias presentan una escena que nos ubica en un escenario distante al contacto.

La representación de nuestro propio entorno en base a una dinámica informativa, nos enfrenta a una existencia atemporal. Todo es viable de ser público, de exhibirse, siendo un elemento significativo que conlleva existencia. La frase popular "Un mar de conocimientos de un centímetro de profundidad" pareciera ser referente central de este acontecer. El título de la exhibición utiliza críticamente esta referencia; en el estado actual de las telecomunicaciones se escribe, delibera y argumenta sobre muchos temas, pero no se domina o profundiza ninguno, estableciendo una lectura superficial.

Océano de 1 cm. de profundidad propone tensionar las relaciones que surgen desde el cuerpo físico al cuerpo virtual, el cual es asumido desde un estado complejo que promueve una serie de aspectos que enfrentan esta magnitud tangible con las diversas dimensiones de su finitud. Busca comprender y poner en evidencia las paradojas formales del estado comunicacional desde el lenguaje de las artes, visitando diversas relaciones constructivas.

Océano de 1cm. de profundidad se compone de cuatro momentos; una instalación, una serie fotográfica, un video y un sitio web.

RoboType

Una central hace un seguimiento de la palabra ausencia en Twitter, palabra que genera un repertorio de frases almacenadas –una librería– que luego son interpretadas por el sistema robótico para ser materializadas a través de su escritura sobre arena, construcción a partir de una matriz tipográfica lineal. Esta acción es continua, configurando un paisaje temporal y vivo que se modifica a medida que avanza la librería capturada desde la *nube* virtual.

Dentro del espacio físico se disponen cuatro cabrestantes en los vértices. Desde la parte alta de ellos bajan cables de sujeción que se intersectan en un cabezal automatizado controlado por computador. Con esto se obtiene un sistema de escritura con tres grados de libertad: alto, ancho y largo. El desplazamiento se produce al tensar o liberar, controladamente, los cables provenientes de cada esquina de modo que el sistema robótico interpreta la escritura virtual para traducirla por medio de la inscripción en la arena. La extensión temporal de la escritura es de una hora como máximo por texto, descalzando la acción textual de twitter para enfrentar al espectador a lo innegable de la permanencia frente al mecanismo de traducción.

RoboType
Instalación
300x300x100 cm.

Programación Java/Python, Raspberry y electrónica; 810 kilos de arena, acero, aluminio, madera, motores, cabezal de plomo.





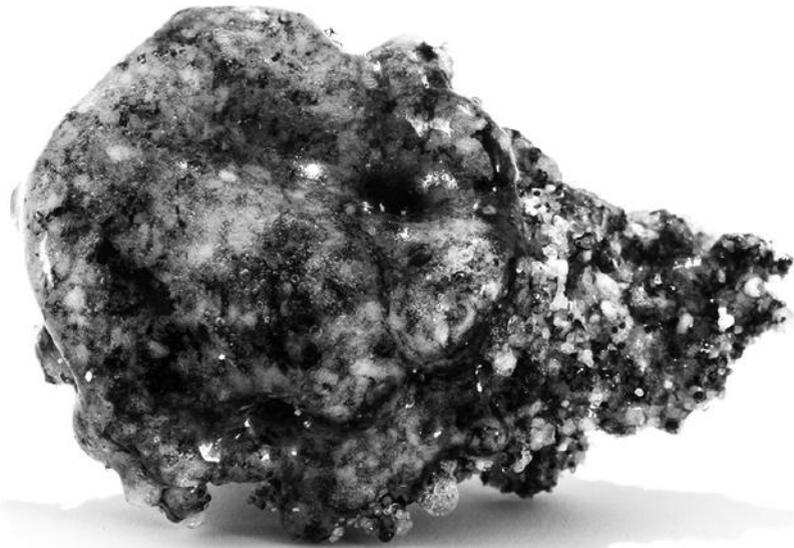
Paisaje Intervenido

Registro fotográfico de la intervención de arenas de playa provenientes de seis costas chilenas sometidas a estrés de calor (1.500 °C) mediante oxicorte (oxígeno y acetileno).

Arena petrificada por oxicorte Impresión digital papel Canson Rag, 70x70cm. c/u.

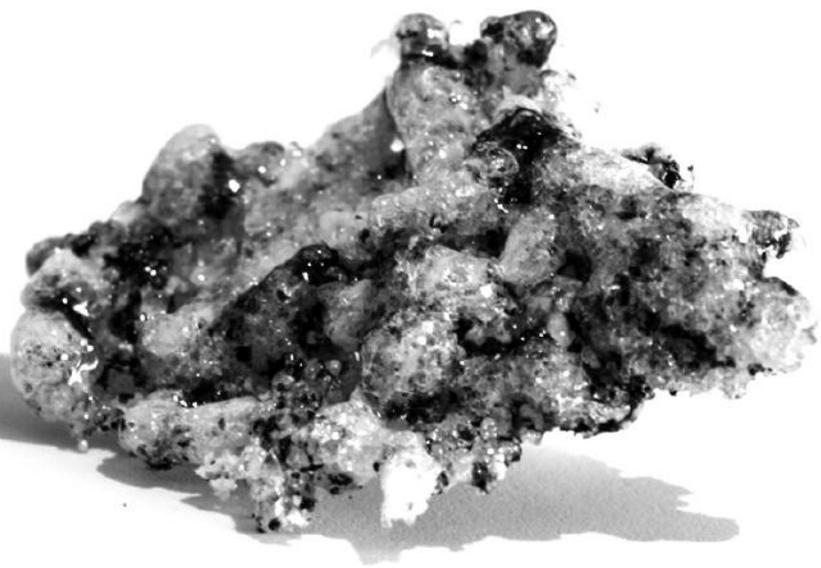
Arica
Los Vilos
La Serena
San Antonio
Algarrobo
Constitución.













<http://www.masivo.cl/ausencia.php>



Tábula Rasa

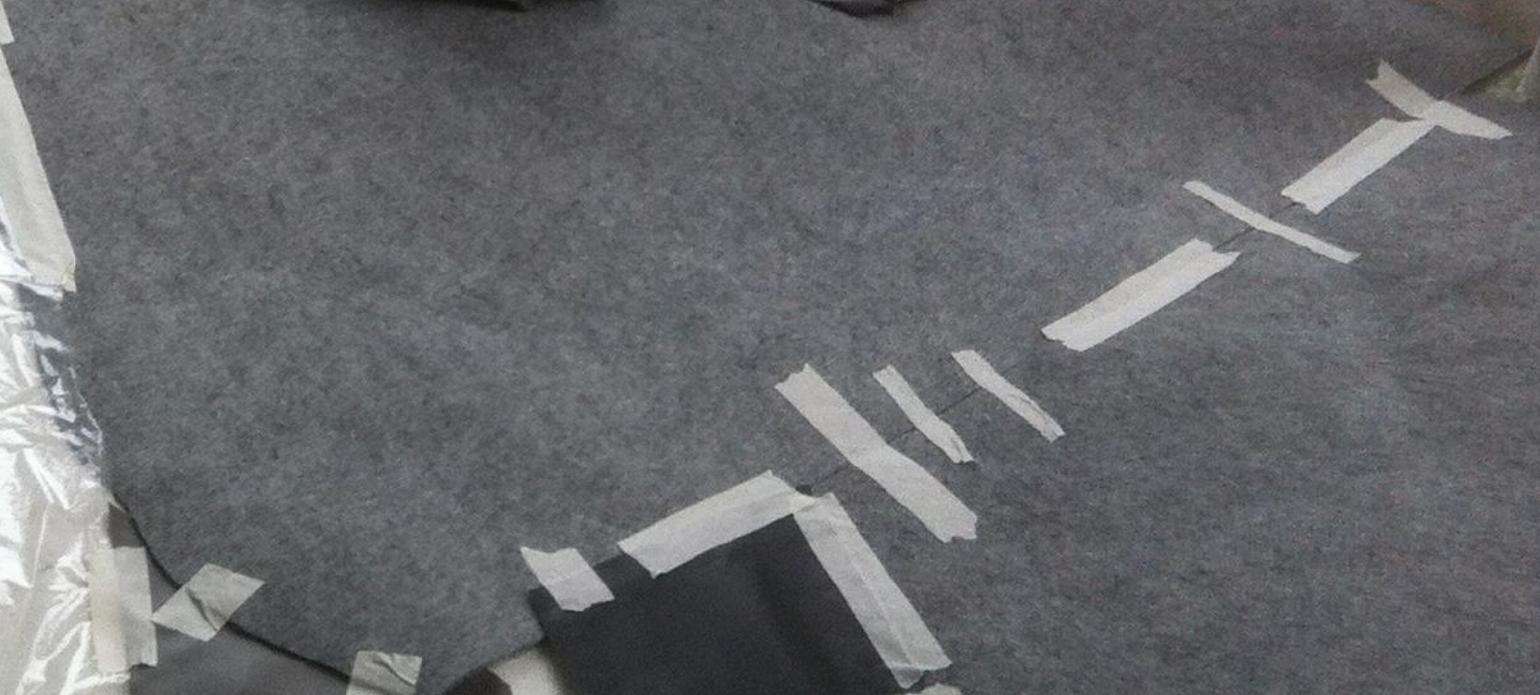
Díptico Video HD + Sitio Web

VideoHD : Cristalización y petrificación de arena por medio de oxicorte. Intervención de micro paisaje chileno, 5 minutos.

Sitio web : masivo.cl/ausencia.php
Web programada para visualizar el uso de la palabra ausencia en Twitter. El sistema genera actualizaciones cada un minuto.

*Invi
ta
do*

Natacha Cabellos



Autonomía de la Ficción

Siempre me he interesado por temas que escapan a mis posibilidades de conocimiento; la vida en otros planetas y los descubrimientos científicos son temas en los que creo fielmente al ver en los medios de comunicación, porque no tengo ningún parámetro de veracidad que me indique que no deba hacerlo. Esto hace preguntarme, ¿cómo el individuo común comprende esa información que lo golpea?, y personalmente, ¿cómo entiendo algo desconocido, algo que nunca he visto sin la mediación de un medio escrito, cibernético u oral narrativo?. En este punto, también me pregunto por la veracidad de lo que vemos en la Internet, ligado al conocimiento que creemos estar adquiriendo, ¿qué es ficción y que es real?, y sobre como esa relación con lo que vemos está ligada a la creencia. Para entender la creencia con la que absorbemos la información que se nos entrega, propongo entender al sujeto común como el sujeto automatizado que planteaba el filósofo alemán Theodor Adorno, un sujeto en un entorno donde la tradición se ejerce como pérdida de racionalidad, donde la convicción sobre las cosas está dada por una creencia sobre lo no existente, en el vacío está la creencia, en torno a este tema el autor expresa:

La frase de que el mundo quiere ser engañado es más verdadera hoy que nunca. La gente no sólo cree cualquier patraña que le proporcione placer, sino que acepta incluso los engaños que conoce; cierran los ojos y aceptan con una especie de autodesprecio lo que les sucede, que saben por qué ha sido fabricado. Sin confesárselo, intuyen que su vida les resultará completamente insoportable en cuanto no puedan aferrarse a unas satisfacciones que en realidad no lo son. (Adorno, 1977/2008, p. 299).

Para Galería Tajamar, propongo una maqueta para simular un video del recorrido por la superficie

lunar, realizando una representación de aquello que no conozco, pero sobre lo que tengo noción por la cantidad de información que existe de ello en la Internet; aunque no conozco la vida más allá de la tierra, ni siquiera conozco otro país, puedo llegar a representarlo, porque sin conocerlo he estado ahí, a través de los videos, las imágenes, los libros, en fin. Y apuesto por representarlo con materiales que se encuentran en una casa, como una alfombra, un televisor, una aspiradora, etc.

Autonomía de la ficción, consiste en un robot aspiradora que en su lomo lleva incorporada una cámara de circuito cerrado de televisión, grabando su propio recorrido sobre la superficie, imagen que es proyectada por un televisor montado en el techo de la galería. El robot aspira constantemente una alfombra gris adosada a una base irregular con formas de cráter, construida para generar situación de esfuerzo en la aspiradora, produciendo pequeños desniveles, curvas y pendientes, que permite que el movimiento del robot genere una imagen en el televisor que es similar al recorrido de un robot explorador sobre la Luna.

Hago uso del espacio como un terreno de laboratorio, en el que pongo a vivir a un robot por un tiempo con todas las condiciones que necesita para funcionar y es observado constantemente por los transeúntes y espectadores. Por otra parte, hay una relación entre el modo en que la aspiradora se mueve por la superficie y capta registro de ella, con los robots exploradores enviados a los planetas, ya que el aparato, el robot, en ambos casos es una extensión del ser humano para facilitar su propio trabajo, pudiendo ser manejado desde la lejanía.

1. Adorno Th. W. (2008). *Crítica de la cultura y sociedad I. Prismas sin imagen directriz*. (Jorge Navarro Pérez, trad.) Madrid, España: Akal S.A. (Trabajo original publicado en 1977).













Autonomía de la ficción, consiste en un robot aspiradora que en su lomo lleva incorporada una cámara de circuito cerrado de televisión, grabando su propio recorrido sobre la superficie, imagen que es proyectada por un televisor montado en el techo de la galería. El robot aspira constantemente una alfombra gris adosada a una base irregular con formas de cráter, construida para generar situación de esfuerzo en la aspiradora, produciendo pequeños desniveles, curvas y pendientes, que permite que el movimiento del robot, genere cierta imagen a través del televisor, que a veces se separa de su realidad y pasa a ser el recorrido de un robot explorador sobre la Luna.

Ta lle res





En el marco del proyecto de investigación e innovación disciplinar, Obj / Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo se realizó un ciclo de talleres abiertos a la comunidad.

Las sesiones se iniciaron el 22 de agosto con el taller **El objeto sonoro: un objeto de percepción**, dictado por Rainer Krause quien junto a los participantes realizaron una caminata de escucha en la que posteriormente compartían y clasificaban las distintas percepciones de los participantes.

1pix: Topografías visuales y sonoras dictado por Daniel Cruz consistió en la construcción de un dispositivo de análisis y lectura lumínica de un px de resolución, a través del uso de electrónica y programación.

La segunda sesión correspondió al día 29 de agosto desarrollándose el taller **[VVV] Viralización: videos virales** con Alejandra Rivera. En él se abordó desde las artes y las comunicaciones las estrategias y mecanismos de viralización, para la circulación de contenidos y micronarrativas.

El objeto editofial: diseño y papelería por Sebastián Valenzuela consistió en conocer y desarrollar el soporte libro/editofial tomando como referentes al grupo Fluxus y Tristán Tzara como también producciones locales como los libros desarrollados por Vicente Huidobro y el grupo C.A.D.A.

La tercera sesión correspondió al día 5 de septiembre con el taller **Objeto Revisitado; piezoelectricidad** en el que Mónica Bate presentó su investigación en torno a al objeto tecnológico como recurso de producción, creación y experimentación en las artes visuales.

La última sesión fue el taller **Comunicación Infrarroja; comunicación inmaterial** con Felipe Fierro, en el que se desarrolló un ejercicio de comando a distancia.



El objeto sonoro; un objeto de percepción

Rainer Krause

El taller plantea el objeto sonoro, como un fenómeno audible "que se percibe como un conjunto, como un todo coherente". Este objeto sonoro se puede obtener a través de la percepción audible y un interés por el medio o contexto donde se encuentra.

En este taller se realizará una caminata sonora, la cual puede ser realizada bajo 5 preguntas que han sido planteadas por la diseñadora de sonidos Barbara Flückiger,

¿Qué suena?, ¿Qué se mueve?, ¿Qué material suena?, ¿Cómo suena?, ¿Dónde suena?

El taller tratará de fortalecer la sensibilidad de la escucha hacia el entorno y proporcionar herramientas lingüísticas facilitadoras de la comunicación sobre ella.



1 pixS- can Topo- grafías Visuales y Sono- ras

Daniel Cruz

Superficies : fisuras / imágenes / texturas, ¿cómo podemos aproximarnos a ese territorio?. En este taller se construirá un dispositivo de análisis superficial a través del uso de electrónica y programación, permitiendo observar topografías visuales y sonoras. Exploraremos la captura de luz como sistema de apropiación de nuestro espacio cotidiano por medio de un mecanismo de un pixel de resolución.



Objeto Edito- rial; diseño y papele- ría

Sebastián Valenzuela

Desde las vanguardias, que variados artistas comienzan a indagar en el soporte libro/editorial como un material de obra, en el cual toda experimentación es articulada desde sus propios elementos; el papel, la tinta, la tipografía y elementos gráficos son parte fundamental de todo diseño editorial. Nuestros principales referentes son artistas o grupos como: Art & Language, Grupo Fluxus o Triztan Tzara; por otro lado, producciones locales como, Juan Luis Martines, Vicente Huidobro o el grupo C.A.D.A.

Este taller se plantea como un curso práctico y experimental en torno al diseño editorial, utilizado específicamente en la papelería. La primera sección estará enfocada en las herramientas básicas a través del software InDesign, para luego llevarlas a distintas propuestas impresas de plegables.



VVV Viraliza- ción; Video Ví- ral.

Alejandra Rivera

El taller se plantea como una experiencia teórico/práctica que propone el estudio del video como fenómeno de expansión en los medios de comunicación de masas.

A partir del análisis de obras, que se vinculan con los medios de comunicación, veremos los rendimientos posibles que se pueden generar a partir de estos, en la era de la información y las comunicaciones. Utilizando comunidades virtuales y estrategias para la viralización, se realizará un pequeño ejercicio de narrativa en 10 segundos aproximado, donde el participante desarrollará un mini clip de video que se subirá y compartirá en una comunidad en red abierta.

Objeto Revisita- do; Pie- zoélec- tricidad

Mónica Bate

La investigación de materiales como recursos de producción, inspiración y creación ha ido desarrollándose paralelamente a la reflexión artística. En este contexto, existe un espacio fértil para la experimentación con la tecnología, que está despojado de las ansias de efectividad, posibilitando relecturas que la alejan de su origen utilitario.

Objeto revisitado: piezoelectricidad, toma como ejemplo este fenómeno físico a partir de la realización de ejercicios prácticos con piezos y buzzers comprendiéndolos desde sus propiedades naturales características y reflexionando acerca de ellos como posible recurso en el contexto de las artes visuales.

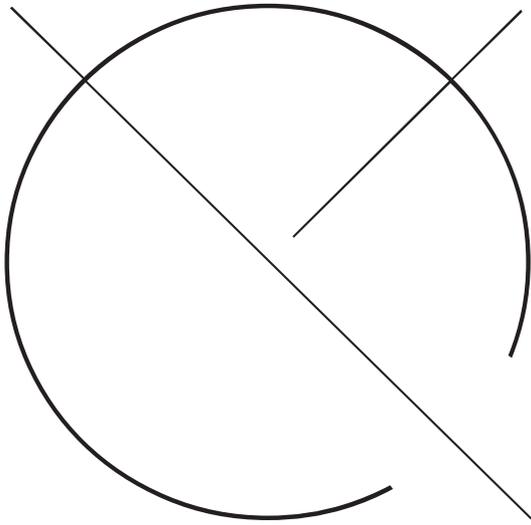


Comu- nicación Infrarro- ja; co- muñi- cación Inmate- rial

Felipe Fierro

Así como el control remoto de un televisor, la comunicación a distancia que en un comienzo facilitó labores cotidianas, en la actualidad es el soporte y proyección de la gran mayoría de los dispositivos tecnológicos adosados al concepto del wireless; desde la conexión a Internet hasta la tecnología Bluetooth, por ejemplo.

La actividad a realizar se enmarca en el ejercicio teórico-práctico de electrónica básica para la construcción y experimentación con un circuito emisor-receptor de luz infrarroja y la utilización de este como sistema de comando a distancia.



Obj
Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo/Lenguajes Combinados y Procesos Creativos
Proyecto de Innovación e Investigación Disciplinaria
Iniciativa Bicentenario Juan Gómez Millas
Universidad de Chile
2014~2015