

Arte y nuevas tecnologías

SEXTA EDICIÓN

2008-2009



E S P A C I O
Fundación Telefónica



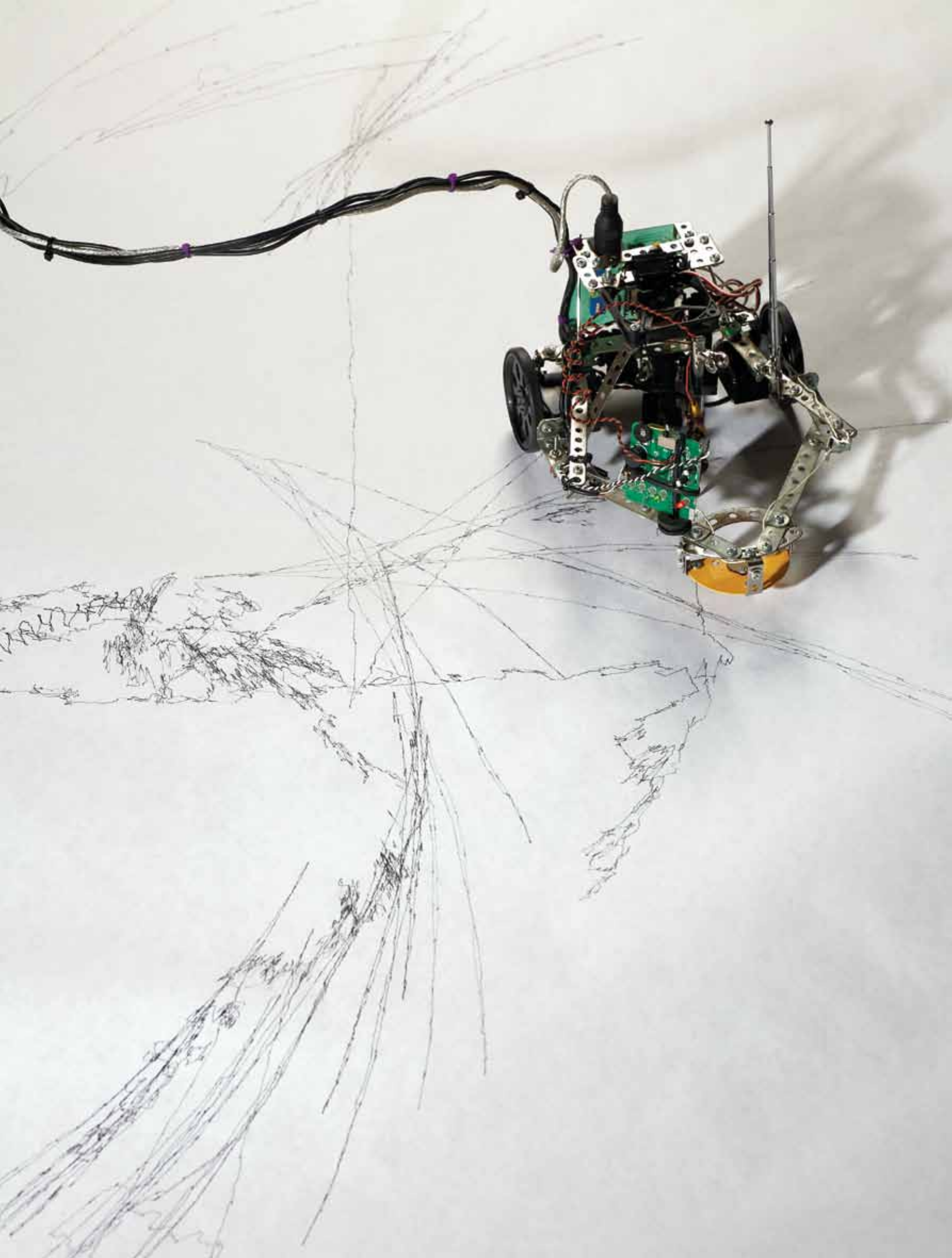
Museo de Arte Moderno
DE BUENOS AIRES



Asociación Amigos
del Museo
de Arte
Moderno



Buenos Aires
Gobierno de la Ciudad



PREMIO MAMBA | FUNDACIÓN TELEFÓNICA

Arte y nuevas tecnologías

SEXTA EDICIÓN

2008 - 2009

Laura Buccellato
Curadora invitada

El presente catálogo corresponde a la muestra realizada
entre el 17 de marzo y el 12 de junio de 2010

E S P A C I O
Fundación Telefónica

Fundación Telefónica	Espacio Fundación Telefónica	Buenos Aires Gobierno de la Ciudad
Eduardo Caride Presidente	Alejandrina D'Elía Gerente	Ing. Mauricio Macri Jefe de Gobierno
José Luis Rodríguez Zarco Secretario general	Marcelo Marzoni Jefe de Montaje	Ing. Hernán Lombardi Ministro de Cultura
Mario E. Vázquez Tesorero	Julia Zurueta Asistente de Curaduría	Josefina Delgado Subsecretaria de Cultura
Juan Waehner Javier Nadal Ariño Francisco Serrano Martínez Carmen Grillo Ernesto Gardelliano Manuel A. Álvarez Trongé Vocales	Silvana Spadaccini Asistente de Programación	Florencia Braga Menendez Directora General de Museos
Carmen Grillo Directora Fundación Telefónica	Josefina Pasman Cecilia Pitrola Equipo de Educación	Laura Buccellato Directora del Museo de Arte Moderno
Bibiana Ottones Jorge Leiva Alejandrina D'Elía Gerentes	Christian Funes Montaje	
	Federico Demateis Asistente técnico	
	Jazmín Collado Castro Asistente general	
	Mariana Martínez Victoria Rodríguez Aragón Recepción	
	José Trejo Jefe de Seguridad	

Contenido

- 7 Presentación. Eduardo Caride
- 9 Presentación. Laura Buccellato
- 11 El arte de suplicar. Leandro Katz
- 15 *Linkages* en/con el espacio. Ana Claudia García
- 23 Gran premio *Arte y nuevas tecnologías*
- 29 Categoría *Proyectos*
- 41 Categoría *Obra realizada*
- 59 Videos seleccionados
- 65 Biografías de los artistas
- 73 Montaje
- 81 English Texts

Con el apoyo de

Telefonica

Premio Mamba, Fundación Telefónica arte y nuevas tecnologías, 6ª edición / con colaboración de Laura Buccellato ; Leandro Katz ; Ana Claudia García. - 1a ed. - Buenos Aires : Espacio Fundación Telefónica, 2010. 110 p. : il. ; 30x22 cm.

Edición bilingüe. Inglés- español
ISBN 978-987-1738-00-7

1. Arte. I. Buccellato, Laura, colab. II. Katz, Leandro, colab. III. García, Ana Claudia, colab.
CDD 708

Fecha de catalogación: 04/05/2010

Organización y producción de la exposición

Laura Buccellato
Curadora invitada

Alejandrina D'Elía
Coordinación general EFT

Julia Zurueta
Marcelo Marzoni
Producción EFT

Marcelo Marzoni
Diseño de montaje EFT

Federico Demateis
Asistente técnico EFT

Christian Funes
Ezequiel Verona
Ricardo Serón
Marcela Galardi
Montaje EFT

La presente muestra reúne los proyectos ganadores de la sexta edición del *Premio MAMbA - Fundación Telefónica. Arte y nuevas tecnologías*, cuya selección estuvo a cargo de un prestigioso jurado internacional y se presenta en el Espacio Fundación Telefónica bajo la curaduría de Laura Buccellato.

Este Premio, realizado en alianza con el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, posee especial importancia para nuestro medio, por ser el único proyecto público-privado en la Argentina que tiene como objetivo estimular la investigación y producción de obras de arte vinculadas a la ciencia y la tecnología.

El evento, que ha cumplido seis años, ha posibilitado la consolidación de una plataforma de artistas argentinos que, siguiendo con esta línea de trabajo, tienen una proyección nacional e internacional relevante a partir de su participación en él.

Son de destacar las propuestas cada vez más innovadoras que se presentan y los procesos de investigación que se llevan a cabo para abordar nuevos cruces entre el arte y la tecnología. En este campo, el desafío es permanente, y desde la Fundación Telefónica la apuesta es cada vez mayor, apoyando y acompañando la producción de los artistas locales y contribuyendo a la educación a través del programa de formación para estudiantes de todos los niveles, especialistas y público en general.

Eduardo Caride
Presidente del Consejo de Administración de
Telefónica de Argentina



Nuestro presente nos hace conscientes de la necesidad imperiosa de interconectividad que desarrollan de manera asombrosa y espasmódica las nuevas tecnologías y la ciencia.

El artista contemporáneo ya no puede eludir esta realidad, es más, se ha sumado a ella y se sirve de esa interacción para nutrir y potenciar su creatividad, a través de las diferentes modalidades y soportes. Esta VI edición del Premio MAMbA - Fundación Telefónica. Arte y nuevas tecnologías da cuenta de ello.

Esta forma de operar obliga al espectador a cambiar su óptica y a participar activamente en el proceso estético, pues el espacio virtual y el real en el que está ubicado están movilizados y modificados por su percepción renovada del espacio interior y exterior. El espacio exterior público, urbano y cambiante, contrapuesto a uno interior y cerrado. El no control absoluto de un golpe de vista de la realidad allí presentada causa un desplazamiento continuo de la mirada y, por lo tanto, una conciencia nueva del tiempo que transcurre. Si bien, bajo algunas consignas, el artista nos provoca con su propuesta y da cuenta, en un sentido metafísico, de las incertidumbres de nuestro universo.

Así, los límites entre arte y ciencia se confunden y funden para cimentar nuevos contenidos e interrogantes.

Los recursos cibernéticos a disposición del artista producen un cúmulo de información que, a su vez, genera respuestas y réplicas que exigen la voluntad del espectador, donde la superación de las disciplinas tradicionales y lenguajes estéticos, como forjadores de contenidos en sí mismos, se ve condicionada por el contexto nuevo en que lo disciplinario se evidencia como necesario, y los discursos sincrónicos apelan cada vez más al espectador como participante activo. Lo cual redundará en la reinterpretación de nuevos sentidos de la realidad.

El artista, travestido mediante nuevas herramientas, desarrolla una actividad programática -vía ordenador- y se expresa a través de un sonido, una imagen, un robot, o cualquier dispositivo formal.

Es gratificante comprobar la tarea pionera al incentivar esta actividad del Premio MAMbA - Fundación Telefónica. Arte y nuevas tecnologías, en el que concursaron 252 trabajos realizados y 84 proyectos, que dan cuenta de la prolífica tarea de nuestros artistas y de la meta de este certamen, al impulsar también la investigación y cooperar con la adquisición del material tecnológico de punta, de modo de optimizar la realización de los proyectos y trabajar en el sentido que lo hacen los centros de investigación y exposición vanguardistas de otros confines. En esta ocasión hemos incluido nuevo equipamiento de última generación.

Este Premio, en su acción continua, contribuye al desarrollo y la consolidación de una generación que crece al compás de sus investigaciones en las prácticas tecno-artísticas. En el entrecruzamiento entre ciencia y arte se revela la madurez de sus obras, a la vez que se han abierto las puertas a otras incipientes vocaciones.

Laura Buccellato

Directora del Museo de Arte Moderno de Buenos Aires

El arte de suplicar

Leandro Katz

Cuando fui invitado por el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires a formar parte del jurado para otorgar el *Premio MAMBA - Fundación Telefónica*, empecé a reflexionar sobre mis propias experiencias como artista suplicante, y también como jurado de becas y premios internacionales. Ya había recibido más de veinte, algunos de ellos de prestigio y montos considerables, y participado en un número similar como miembro de un comité de selección. La importancia de algunos de estos premios y becas alcanzaba una dimensión que, dentro de un medio académico, era considerada como el equivalente a un doctorado. Por otra parte, recordé que la cantidad de becas que ya había recibido era casi igual a la de propuestas que me habían sido declinadas. Los realizadores de cine neoyorquinos comentábamos que consumíamos más tiempo escribiendo propuestas y presupuestos que concretando la obra. Sin embargo, el hecho de obtener la primera beca, a mediados de los años 70, me dio un impulso tan grande y auspicioso que en pocos meses pude completar cuatro obras de cine experimental que me ayudaron a abrirme camino en la selva cultural de Nueva York, "porque los artistas somos como arbolitos, si no nos riegan...".

Por otra parte, no puedo dejar de recordar la actitud de otros colegas, quienes despreciaban las subvenciones y patrocinios estatales o privados y preferían, en cambio, posicionarse en medio del mercado como un lechón al horno y con una manzana en la boca. Una jugada riesgosa que a muchos les salió bien. En otras palabras, los sistemas de apoyo a las artes pueden determinar, en muchos casos, cómo se define la trayectoria pública de un artista, que se bifurca frecuentemente entre una función social o una económica de la cultura. Si bien esa relación puede cambiar durante una larga trayectoria, estas alternativas se hacen aún más agudas en sociedades que ignoran a la cultura como una industria capaz de generar beneficios sociales y económicos. Me refiero a una industria cultural que incluye las artes, la educación, los medios y todas las formas de expresión de distintos grupos.

Luego de recibir mi primera beca como residente de Nueva York, y dentro de un sistema de rotación, fui nominado como juez. La disciplina (isúplica!...) era multimedia, y acumulaba solicitudes de proyectos de vanguardia muy diversos. Los miembros del jurado, en pares, debíamos examinar propuestas, visitar estudios o asistir a eventos especiales antes de reunirnos finalmente para deliberar. Uno de los proyectos a juzgar me ha resultado difícil de olvidar. Se trataba de una función teatral para dos miembros de la audiencia. Con mi colega llegamos puntualmente al pequeño estudio de un artista, quien luego se convirtió en un influyente músico de vanguardia. Entramos en un cuarto muy oscuro en el cual había una pequeña mesa y tres sillas. Un foco puntual iluminaba el centro de la mesa. Una voz nos invitó a sentarnos en las sillas opuestas y esperar. Al poco tiempo emergió el artista, vestido de negro. Apenas podíamos ver su rostro. Se sentó y procedió, por alrededor de una hora, a colocar pequeños objetos bajo el foco de luz que iluminaba la mesa; nuestras miradas estaban concentradas en sus herméticos manejos de trozos de cosas pegadas o amarradas que se acumulaban bellamente en el círculo de luz. La hora pasó volando, igual que el artista, que desapareció en la oscuridad sin decir una palabra, dejándonos desconcertados y en procura de comprender lo que había sucedido. No, no recibió la beca. Fue un proyecto difícil de defender en las últimas deliberaciones, pero lo recuerdo como una experiencia excepcional.

Los encuentros decisivos del jurado fueron siempre muy interesantes y complejos, ya que en esos períodos, sin saberlo casi, estábamos definiendo los requisitos para futuras solicitudes. La mayoría de becas y premios, especialmente los que son concedidos sin el filtro de las nominaciones preliminares, requerían arduas decisiones, pues la proporción de becas a otorgar era –y continúa siendo– muy reducida con respecto al número de solicitudes.

Por otra parte, dentro de la lista de proyectos para considerar llegaban en ese entonces solicitudes de todo tipo, y de muchas personas sin trayectoria artística alguna. De estos casos recuerdo dos. Un señor pedía una cifra

Leandro Katz

Artista, escritor y realizador argentino, conocido por sus películas y sus instalaciones fotográficas, sus obras incluyen proyectos de largo término que abordan temas latinoamericanos e incorporan la investigación histórica, la antropología y las artes visuales. Ha producido dieciocho libros y libros de artista y diecisiete películas narrativas y no narrativas. Su ensayo documental *El día que me quieras* (1997) recibió el Premio Coral en el Festival de Cine Latinoamericano de La Habana, entre otros. Desde 1965 hasta 2006 vivió en Nueva York, donde condujo actividades académicas y creativas. Actualmente reside en Buenos Aires.

exorbitante para distribuir cien mil globos en la ciudad de Nueva York, con el propósito de pincharlos simultáneamente a una hora determinada. Otro, el más gracioso, proponía crear una casa de citas para perros (*A cat house for dogs*), y el proyecto incluía presupuestos elevados, así como estrategias para atraer clientes.

En las décadas siguientes, instituciones privadas y estatales -mucho antes de los escándalos políticos que cambiaron el tono del apoyo a las artes en los Estados Unidos- lograron definir muy específicamente las bases, procedimientos y requisitos a través de *filtros* de selección diseñados para atraer a artistas dedicados, evitar el nepotismo e incluir nuevas categorías, disciplinas y grupos que anteriormente habían permanecido aislados. En su mayoría, artistas y curadores nominaban a miembros de la comunidad artística para formar un comité de selección de jurados. Los jurados eran así constituidos democráticamente, y representaban distintos campos de producción. Las decisiones del jurado debían incluir, en forma sucinta, la razón específica por la cual un proyecto había sido rechazado o aceptado, dando así elementos racionales, y otorgando al solicitante el derecho a cuestionar la decisión del jurado. Pero, lamentablemente, los apoyos estatales y federales se fueron reduciendo o se eliminaron luego de la infiltración de grupos políticos conservadores incapaces de comprender que el arte refleja la salud mental y espiritual de un pueblo, y los *filtros* fueron estratégicamente ubicados en los cimientos de las distintas instituciones culturales que administraban becas, premios y residencias, obligándolas de esta manera a evitar el apoyo a proyectos que osaran crear controversias políticas o morales o, de lo contrario, a arriesgar la subvención institucional. Esta maniobra volcó a muchos creadores a depender en forma directa de la filantropía privada, creando así paradojas ideológicas características de las fundaciones que surgen de las grandes empresas económicas, que, por un lado, explotan recursos humanos y naturales y, por el otro, financian proyectos sociales y culturales como universidades, editoriales, orquestas sinfónicas, etc., con el propósito de proyectar una imagen benéfica de sus funciones. Asombrosamente, para contrarrestar el clima conservador que había adoptado la cultura oficial, los jurados de estas instituciones privadas lograron representar posturas progresistas y continuar apoyando proyectos de vanguardia.

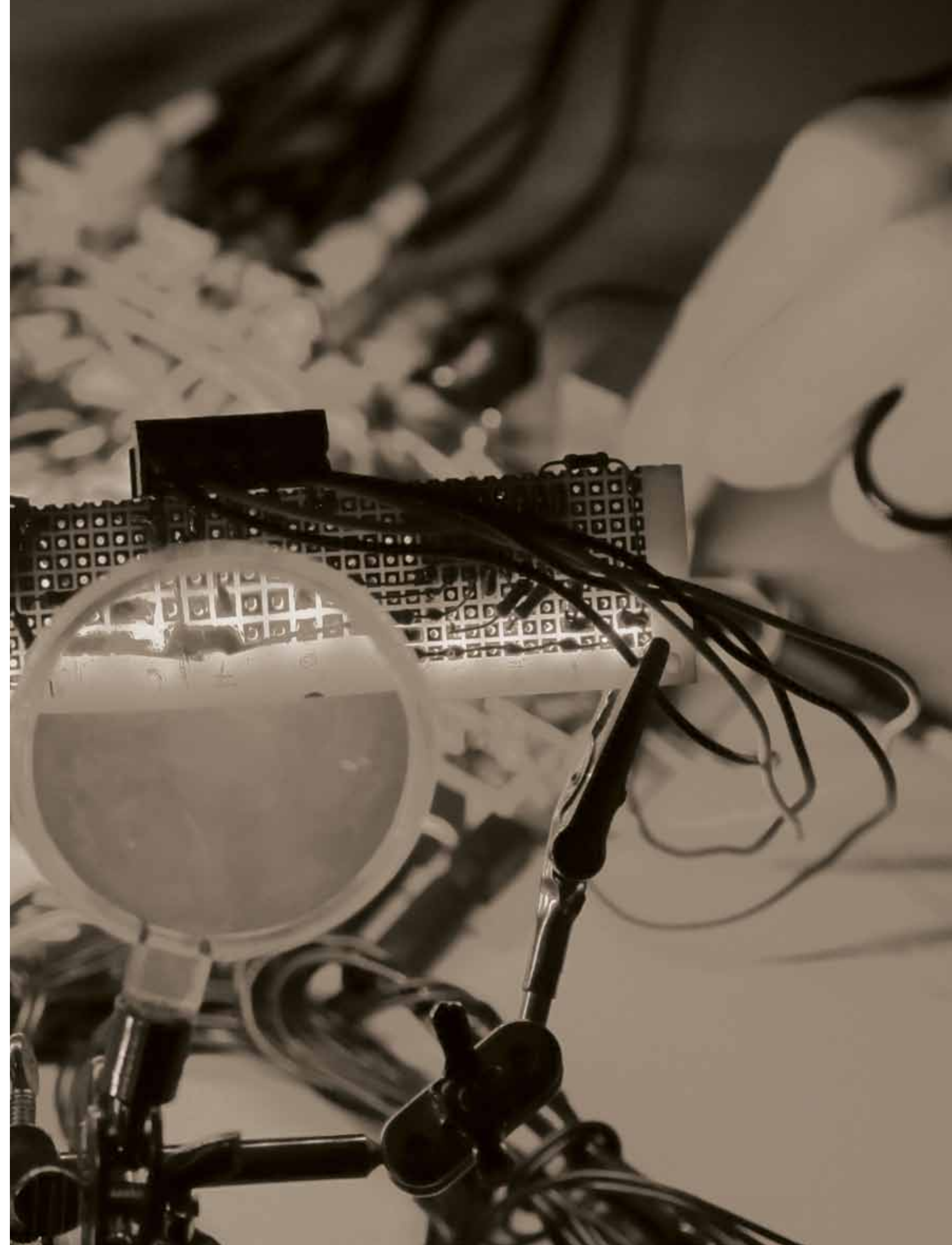
Dentro de las artes y la educación existe otro elemento paradójico: no me atrevo a calcular el número de escuelas, programas y academias de bellas artes, teatro, música y cine que existen en los Estados Unidos, donde yo enseñé durante muchos años. Tampoco a calcular el número de estudiantes graduados en las últimas cuatro décadas, durante las cuales creció mundialmente la educación en todas las artes. Lo sé. Es romántico pensar que, dentro de la voracidad del sistema capitalista y las industrias culturales, sería mejor tirar becas que tirar bombas, soñar con una sociedad donde el arte reemplace las guerras.

Aquí no solamente quiero recordar mis experiencias como educador, asombrado por los pocos nombres de estudiantes que vi emerger como artistas o realizadores, sino también preguntarme sobre el destino de miembros de la escena cultural neoyorquina que en cada temporada aparecían y desaparecían sin pena ni gloria. Me gustaría pensar que desistieron y encontraron mejores cosas para hacer. No se me ocurre qué...

Por suerte, la oportunidad de ver proyectos nuevos en mi país fue una experiencia reveladora. Porque yo me mudé de vuelta a la Argentina atraído por la efervescencia de una vida cultural parecida a la de Nueva York en los años que precedieron a la indulgencia consumista.

Y ahí estábamos, cinco excelentes colegas miembros del jurado de premios de MAMBA - Fundación Telefónica, retorciéndonos en nuestras sillas ante la alternativa de elegir los proyectos más merecedores de entre centenares de propuestas. Tal vez, para mí, una tarea menos mortificante que algunas de las experiencias neoyorquinas, ya que contaba con la "objetividad" de no conocer a muchos artistas personalmente, y podía así apreciar las obras por su valor creativo. El proceso de preselección y selección final se desarrolló a través de comentarios y discusiones inteligentes, los resultados fueron prácticamente unánimes. Los proyectos finalmente seleccionados emergieron claramente dentro del proceso de evaluación. Se caracterizaban no solamente por la manera en que estaban resueltos en todos sus aspectos, sino también por cómo estaban presentados para ser comprendidos por un jurado -demostraban claridad de concepción y ofrecían ejemplos visuales fuertes y acertados- y por una cuidadosa lectura de las bases y requisitos particulares de cada categoría o disciplina.

Los proyectos seleccionados en esta ronda de premios representan la cima posible de una pirámide de ideas y pasiones. En su conjunto todos revelan la búsqueda de la belleza dentro del horror y el aburrimiento de la vida cotidiana. Muestran la inventiva y creatividad de artistas entregados, a través de nuevas tecnologías, a reflejar temas contundentes y a reflexionar sobre ellos, ofreciéndonos visiones espeluznantes de nuestros tiempos.



Linkages en/con el espacio

Ana Claudia García

Desde sus inicios en 2002 los Premios MAMbA - Fundación Telefónica. Arte y nuevas tecnologías han logrado estimular en la comunidad artística algo que considero de suma importancia; ese algo estimulado es el deseo. Y no me refiero únicamente al vinculado a la producción de obra sino, más bien, aludo a un objeto de deseo eslabonado a la necesidad de producción de pensamiento crítico en relación con el maridaje entre arte y nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC). Pienso que esta relación estimulante y de acompañamiento, que se sostiene en el tiempo en las agendas de estas dos instituciones, viene operando con insistencia de “bajo continuo” en el espacio polifónico del arte. Ahora bien, frente a la multiplicidad y simultaneidad de voces dentro del campo del arte, y de cara a la diversidad artística, estética y tecnológica de las propuestas seleccionadas y premiadas en esta sexta edición del Premio, me parece oportuno iniciar este comentario crítico partiendo de dos preguntas introductorias, a saber: ¿Se podrían establecer características comunes entre algunas de estas obras, desde el punto de vista estético, artístico y/o tecnológico? Luego: ¿Se podrían puntualizar singularidades para proponer desde allí diferencias?

En respuesta a la primera pregunta, diría que la mayoría de estas obras y proyectos dan cuenta de un interés compartido: el de desarrollar un pensamiento sobre el espacio y considerar a éste, asimismo, en su doble dimensión, tanto de continente como de contenido de las obras. Es así como nos encontramos en esta convocatoria con videoinstalaciones, instalaciones interactivas, instalaciones robóticas y proyectos de móviles para intervenciones en el espacio urbano. Para estos trabajos el espacio fue analizado, ponderado y proyectado como espacio real, tridimensional. Se tuvo en cuenta, entonces, una *espacialidad continente* que no es neutra, por cierto, pero que cesa de operar al momento en que la instalación se instala. Esta “puesta en suspenso” de la realidad objetual de lo arquitectónico, en tanto continente, ocurre siempre en función de un énfasis trasladado hacia las diferentes *arquitecturas de los espacios imaginarios* que proponen las obras: “lugares de contenidos”, por tanto, productores de sentido, que no renuncian a su perseverancia operacional en/con el espacio, estableciendo así vínculos *-linkages-* de gran productividad semántica.



Andrés Denegri

Diálogos (en los bancos de una plaza), 2010
Espacio Fundación Telefónica, 2010

En relación con la segunda pregunta, la que plantea si se podrían puntualizar singularidades para establecer diferencias, opino que si bien se ha podido negociar –en el sentido de trabajar y permutar– la doble función continente/contenido del espacio, ello ha sido posible porque los artistas conceptualizaron la problemática desde ángulos de abordaje distintos, y lo hicieron a partir de proposiciones estéticas, artísticas y tecnológicas diferenciadas. En lo que sigue, propongo un abordaje interpretativo de algunas las obras galardonadas.

1. Videos e instalaciones

Pensar la instalación es pensar(la) en el espacio. De ahí que las videoinstalaciones, en sus múltiples variantes, no han cesado de establecer vínculos productivos entre las narrativas audiovisuales y las narrativas espaciales de los dispositivos donde se insertan. Las obras de **Andrés Denegri** y **Carlos Trilnick** se convierten aquí, cada una a su modo, en ejemplos paradigmáticos.

Ana Claudia García

Nace en Tucumán en 1959. Artista, docente e investigadora. Magíster en Historia del Arte por la Universidad Nacional de Tucumán. Licenciada en Artes Plásticas por la Facultad de Artes de la UNT. Profesora a cargo del Taller de Escultura del Departamento de Artes Plásticas de Aguilares (DAPA-FAUNT) desde 2002. Profesora titular de la Cátedra de Historia del Arte en la Escuela Universitaria de Cine, Video y Televisión de la UNT, desde 2006.

Miembro activo del Instituto de Investigaciones Estéticas (IIE) de la FAUNT y secretaria de Asuntos Académicos del mencionado instituto. Como investigadora, dirige desde 2008 el proyecto *Prácticas artísticas y culturas digitales. Tecnologías convergentes y contenidos divergentes en las artes electrónicas*.

Ha obtenido premios, becas y subsidios para el desarrollo del trabajo artístico y de investigación en relación con el videoarte, entre ellos el primer premio categoría Video Experimental, *Premio MAMbA - Fundación Telefónica: Arte y nuevas tecnologías*, en 2003; beca para taller de perfeccionamiento en cine y video documental, otorgada por Fundación Antorchas en colaboración con Fundación Andes (Chile), Fundación Vitae (Brasil), The Rockefeller Foundation y MacArthur Foundation (EE.UU.), en 1996, y subsidio estímulo para video, otorgado por Fundación Antorchas en colaboración con The Rockefeller Foundation y MacArthur Foundation, en 1993.

Desde 1983 participa en muestras individuales y colectivas de escultura, video y videoinstalaciones de carácter nacional e internacional. Ha publicado desde 1994 artículos sobre videoarte y arte contemporáneo en libros y revistas especializadas de la Argentina y el exterior. Ha participado como conferencista invitada en muestras internacionales de arte y tecnología y en congresos y jornadas artísticas y científicas de carácter nacional y regional. Vive y trabaja en Tucumán.



Carlos Trilnick

Dead Underground, 2009

Espacio Fundación Telefónica, 2010

En *Diálogos (en los bancos de una plaza)*, Denegri propone una obra videoinstalacional pensada sobre la base de una *ficción generativa*, donde la estructura aleatoria del relato de la obra en su conjunto –y no sólo del video– le plantea al espectador un trabajo interpretativo arduo e inquietante. La videoinstalación consta de tres canales de video y varios de audio. Las imágenes de video, que proceden de un banco de datos generado por el autor, son proyectadas en tres pantallas, y dan cuenta de situaciones diversas originadas en una plaza. Lo particular del caso es que estas imágenes acopiadas se entrecruzan en la instalación con textos de diálogos (extradiagéticos) imaginados por el autor y almacenados en otra base de datos. El dispositivo está diseñado para que el cruce y el

encuentro de estos datos (imágenes y textos) sean aleatorios, lo cual da como resultado una mixtura narrativa donde los textos no corresponden en realidad a la situación visualizada en cada pantalla.

Debido a ello, en esta obra se puede experimentar *el lugar* –donde la instalación se instala– como algo ambivalente: por un lado, la situación mostrada resulta familiar (plaza, bancos, diálogos) pero, al mismo tiempo, el encuentro aleatorio entre lo visto y lo oído puede provocar un abismal extrañamiento. Por efecto de una especie de “randomización” del dispositivo instalacional Denegri logra poner en abismo, a mi entender, la tan mentada escenificación-para-las-imágenes, característica de los espacios de pantallización y de comunicación del mundo contemporáneo.

Por su parte, la propuesta de Trilnick, *Dead Underground*, riza una vez más el rizo en relación con la potencia de las imágenes. Se trata de una obra en video que se presenta aquí vinculada a una propuesta artística más amplia: el Proyecto *Minas antipersonas*, ejecutado en colaboración con el California Institute for Telecommunications and Information Technology, Calit2 (California, EE.UU.).

En la versión presentada en la gallery@calit2 (Universidad de California, San Diego) Trilnick planteó una videoinstalación interactiva con sensores de movimiento no visibles para el espectador e instalados en el piso. Éstos activaban de modo sincrónico secuencias de audio (detonaciones) y secuencias de video que, en conjunto, alertaban sobre los daños que estas perversiones de la tecnología bélica causan a las personas. Las áreas que activaban la interactividad cambiaban constantemente, de manera tal que el visitante no podía prever la localización de la detonación siguiente.²

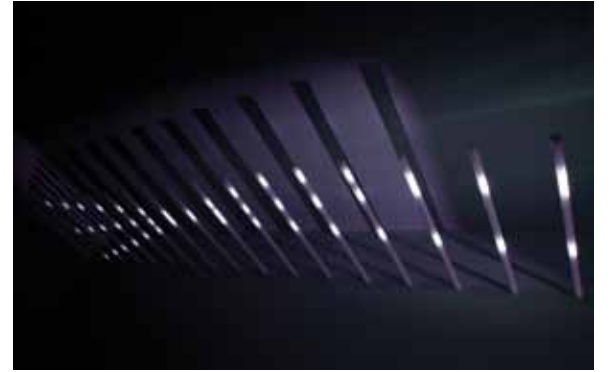
Dead Underground, en cambio, está despojado de todo el determinismo tecnológico de puesta a punto del dispositivo instalacional aludido en el párrafo anterior, a pesar de que este video es consecuencia de aquel proyecto. Pero Trilnick logra, con esta obra, condensar en 5 minutos y 30 segundos, y de manera contundente, el mismo efecto perturbador que aquel de la instalación.

2. El espacio siente

Afirmar que el espacio siente pareciera ser algo descabellado. Sabemos que el espacio en sí y por sí mismo no puede “experimentar sensaciones” producidas por causas externas o internas, no puede percibir ni mucho menos tener *impresión corporal* de, por ejemplo, placer, dolor, miedo... A pesar de ello, me interesaría proponer aquí que el espacio puede sentir, y puede hacerlo gracias a *dispositivos protésicos* como los sensores.³

En muchas obras éstos están presentes ya sea de manera ostensible o en forma discrecional. Los sensores, en sus distintas variantes, son dispositivos electrónicos sensibles que están concebidos para hacer de lazo, de ahí que sean diseñados para *detectar* una acción externa –movimiento, presencia, luz, etc.– y *transmitirla* adecuadamente, adaptando la señal que miden para que otro dispositivo pueda interpretarla.

Pues bien, una de las hipótesis que me interesa arriesgar en relación con diferencias y singularidades de las obras es que algunos artistas organizan sus estrategias narrativas respecto del espacio instalacional desde una postura o actitud *reparatoria*. A mi modo de ver, se trabajaría sobre la base de un concepto operativo que se podría denominar “espacio asistido”. Esto me habilita a pensar que la finalidad podría llegar a ser la de reparar artificialmente una falta (como lo hace una prótesis), y en consonancia con ello fantasear que se ha diseñado para el espacio algo así como un “epitelio sensorial protésico”. Opino que *Enlace*, instalación lumínico-sonora de Christian Wloch, opera en el espacio en el sentido que acabo de proponer.



Christian Wloch

Enlace, 2008

Espacio Fundación Telefónica, 2010

-El sensor es el lazo

Enlace es una instalación lumínica audiovisual interactiva que amerita que me detenga un instante en la descripción de su dispositivo tecnológico. Y ello por dos motivos relacionados entre sí: el primero, porque opino que la lógica desplegada en este dispositivo instalacional interactivo será la encargada de regular, en definitiva, *el ethos* estético de la obra; el segundo, porque me interesa demostrar lo propuesto unos párrafos antes: que el espacio ha sido asistido para reparar una falta (la imposibilidad de sentir), y en función de ello se ha diseñado para el espacio un protésico epitelio sensorial.

Pues bien, *Enlace* es una instalación lumínica porque las imágenes-luz de video están diseñadas para ser proyectadas solo en el espacio ocupado por tubos de acrílico que actúan como “pantallas volumétricas”. Estas pantallas se activan a distintas frecuencias mediante la presencia y ubicación de los espectadores. La obra y su entorno están en penumbra, ya que la única luz que a Wloch le interesa, y le resulta operativa, es la que proviene de un proyector de video cuya potencia luminosa no debe ser inferior a 3.000 ANSI lúmenes. La oscuridad del dispositivo ambiental coopera, por tanto, de modo doble: desde un punto de vista técnico y desde un punto de vista artístico. Desde el técnico, evitando el “ruido lumínico”, pues éste impediría que la luz del video se propagara. Desde el artístico, facilitando la *sensación* de tridimensionalidad de la imagen; digo sensación porque la tridimensionalidad se logra, en definitiva, debido a que la pantalla es volumétrica.

Enlace, asimismo, es audiovisual porque combina luz y sonido. Las imágenes proyectadas sobre los tubos están formadas por secuencias de video y audio que contienen elementos de diferentes intensidades, colores y movimiento y crean en el espacio formas tridimensionales dinámicas, construidas, a decir de Wloch, para generar modificaciones ópticas y sonoras y con ello producir la *sensación* de movimiento de la instalación en su relación con la pared y con el espacio de la sala. Nótese que la imagen video, que en sí es una señal electrónica codificada, se manifiesta aquí más que nunca sin cuerpo ni consistencia y, como plantea Philippe Dubois, “hasta podríamos decir que la imagen electrónica solo sirve para que se transmita”.⁴

En esta obra el diseño del dispositivo tecnológico –tanto como la programación de éste– está velado a la mirada del interactivo humano. La interfaz humano-máquina y máquina-máquina no está pensada aquí como algo ostensible sino más bien imperceptible, y la función protésica de los sensores y del conector (la interfaz electrónica) no están diseñados, creo yo, para restituir una falta en el sujeto humano (como las prótesis de visión o audición, por poner un ejemplo) sino para que el dispositivo eslabone *enlaces estimulantes* que hagan actuar al espacio ensayando algunas respuestas programadas. Opino que, de forma similar a los seres vivos, los sensores le han facilitado al espacio la información necesaria para que éste interprete de modo sensible el mundo (real y físico), y es el espectador el que actualiza, con cierta complicidad, los posibles de la obra.

-If/Them: si me muevo entonces se excita

Esta instalación se basa en estrategias heurísticas de la forma *si (antecedente) entonces (consecuente)*: si me muevo (yo-visitante) entonces se excita (el espacio). Si se excita (el espacio), entonces me emite señales estimulantes (ópticas y sonoras). El sensor es el lazo. Y la interfaz electrónica, el garante de la retroalimentación. El espacio se agencia el movimiento de los que entran en contacto con él. Acontece entonces un *feedback* de estímulos, una retroalimentación continua que desencadena una reacción funcional, porque si bien se excita perceptual y auditivamente al organismo humano, esto es posible porque el espacio ha sido al mismo tiempo estimulado, al igual que se eriza nuestra piel como respuesta al estímulo frío de una ráfaga de viento helado.

3. Territorialidad, performance y patrones de actuación

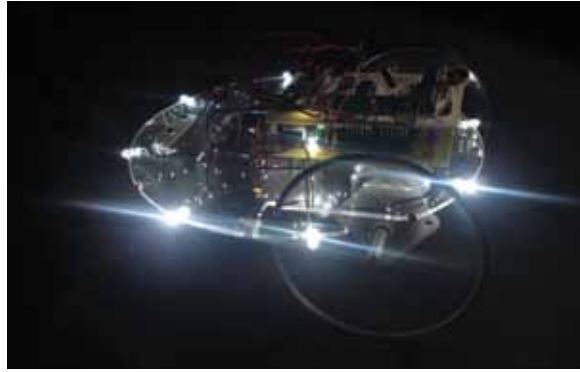
Si en la instalación de Wloch los procesos de interacción humano-máquina y máquina-máquina parecieran operar sobre el espacio estableciendo “relaciones amigables” con el lugar, en la instalación interactiva de Leo Nuñez, *Espacio cambiario*, pareciera ocurrir lo contrario. En ella, la interacción máquina-máquina se definiría sobre la base de la programación de unos patrones de actuación con niveles de agresividad variables.

¹ La memoria principal o RAM (acrónimo de *random access memory* o memoria de acceso aleatorio) es donde la computadora guarda los datos que está utilizando en el momento presente.

² Fuente: http://gallery.calit2-net/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=83&Itemid=56

³ Los sensores son aparatos cuyo *input* es un fenómeno físico y cuyo *output* es la medida cuantitativa de ese fenómeno físico.

⁴ Dubois, Philippe, *Video, cine, Godard*, Buenos Aires, Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires, 2000, p. 28.



Leo Nuñez
Espacio cambiario, 2010
 Espacio Fundación Telefónica, 2010



Axel Straschnoy
The New Artist (working title), 2008
 Espacio Fundación Telefónica, 2010

Nuñez propone una instalación interactiva robótica pensada para ser desarrollada en un espacio oscuro –a modo de ecosistema– en el cual una colonia de robots con aura lumínica se movilizará por el piso de la sala. Los robots están programados para desarrollar un comportamiento territorial con niveles de agresividad que varían en relación proporcional a cómo fluctúa la cotización de distintas monedas en el mercado cambiario. El comportamiento de cada robot representará –o simulará– con su performance las fluctuaciones de compra y venta de las distintas monedas que se cotizan en el mercado local.

La instalación consta de un sistema computacional donde el software será el encargado de establecer el nivel de agresividad, y lo hará apropiándose del flujo de información que proceda de la plaza cambiaria. Para cumplir con este cometido Nuñez propone que el programa podrá trabajar de dos formas distintas, a saber: una *online*, extrayendo información diaria a través de Internet; otra, obteniendo el detalle desde una base de datos con el historial del movimiento del mercado día a día desde 2002. La decisión final de trabajar con una u otra de las opciones, o con ambas, dependerá en definitiva de la velocidad de fluctuación de la plaza al momento de la instalación, pues el objetivo del autor es que el comportamiento de los robots en el espacio sea dinámico, es decir, a mayor fluctuación de las divisas, mayor agresividad de los entes. Se podría decir, entonces, que aquí se trataría no tanto de un espacio excitado por el movimiento de un sujeto humano donde se *negocian sensaciones* (como lo sugerí en el caso de la obra de Wloch), sino más bien de un espacio relacionado con el cambio y la fluctuación de capital, donde lo único que se *negocia* es el dinero. Si bien el modelo de actuación de estos robots pareciera responder a patrones de comportamiento territoriales de animales o humanos, las diferencias aquí no serían de naturaleza biológica sino, por el contrario, de naturaleza económica.

Por último, si entendemos por mercado cambiario “el lugar en el cual se transan las distintas monedas extranjeras”, debemos comprender, asimismo, que ese *lugar* “no es una localización geográfica”, sino más bien que “está compuesto por un conjunto de agentes, demandantes y oferentes de divisas, quienes se hallan en distintos sitios alrededor del mundo y que se comunican haciendo uso del teléfono, de redes informáticas o de otros medios tecnológicos”.⁵ Entonces, estaría dada la posibilidad de pensar que la *data* que se visualiza en la pantalla de plasma (de forma gráfica o la que fuere) no solo aparecería para informar al espectador si el comportamiento de los robots obedece a estados del sistema (si está *online* o no), sino también, y en sentido complementario, estaría allí para dar cuenta de que el mercado cambiario es en sí el reverso de un lugar: algo no-localizado.

Otras iniciativas, en relación con el comportamiento de robots y con sus competencias en el espacio artístico, son las que se concretan en *The New Artist*, instalación de Axel Straschnoy. Se trata de un proyecto en colaboración entre Straschnoy y Paul Scerri, de la Carnegie Mellon University, EE.UU., que fue desarrollado entre 2008 y 2009 en el Robotics Institute. Para este proyecto se proponen dos robots cuyos patrones de comportamiento están programados no para que reaccionen ante los humanos ni frente al ambiente, sino para establecer una relación simbiótica artística y estética entre ambos robots: a uno se le asignaría la “personalidad” de un artista *performer*, mientras al otro se le adjudicaría la de un espectador. Aún más, la intención de Straschnoy es que el robot-*performer* “decida por su propia cuenta” las características de su trabajo y que el robot-espectador “tenga una verdadera apreciación de la obra” que está presenciando, con la salvedad de que el *performer* solo puede hacer aquello que el espectador pueda entender y éste solo puede entender lo que el primero hace. Al espectador humano de esta obra, entonces, le estaría dada solo la

posibilidad de observar la escena desde afuera. La finalidad última, entiendo, sería tal vez invertir, como si se tratara de un guante, la relación entre autor, espectador y contexto de producción, lugar simbólico donde toda obra negocia su producción de sentido con el afuera del arte.

Para finalizar, cabe agregar que lo más productivo en todo este proceso generativo de obras es que, ante la creciente convergencia tecnológica que caracteriza a la era informacional, los artistas han sabido subvertir con sus obras, y de modo cada vez más divergente, los parámetros institucionalizados por la ciencia, la tecnología y el propio arte. Va de suyo que, para que esto acontezca, es necesario que confluyan ciertas voluntades: la voluntad de algunos artistas de operar con tecnología *high o low*, la conformidad de científicos y/o tecnólogos de una interacción cooperante con los artistas, y la disposición de todos ellos de trabajar en espacios liminares –de pasajes, intermedios– donde se prescindan de roles sociales prescritos. A mi entender, esta posibilidad está siendo sostenida (deseada) –como decía en la introducción– en los espacios de producción artística tanto como en algunas instituciones intermedias de la cultura.

⁵ Fuente: <http://www.auladeeconomia.com/articulos9.htm>

SEXTA EDICIÓN - 2008/2009

Arte y nuevas tecnologías

PREMIO MAMbA - FUNDACIÓN TELEFÓNICA

Jurado de selección

Laura Buccellato

Directora del Museo de Arte Moderno de Buenos Aires

Leandro Katz

Artista

Margarita Paksa

Artista y docente

Berta Sichel

Directora del Departamento de Audiovisuales Centro de Arte Reina Sofía,
invitada especialmente por Fundación Telefónica

Jorge Haro

Músico

CATEGORÍA

Gran premio
Arte y nuevas tecnologías

Andrés Denegri

Andrés Denegri

Diálogos (en los bancos de una plaza)

Videoinstalación
2010, Argentina

Laurence Bender: diseño digital y programación de interfaces visuales / Javier Plano: asistencia técnica y de producción / Enrique Bernacchini: sonido / Pablo Denegri: sincronización de tipografía / Con diálogos de Paz Encina, Gustavo Galuppo, Nicolás Zukerfeld, Andrés Denegri

Diálogos (en los bancos de una plaza) es un sistema generador de ficciones –de estructura aleatoria y carácter efímero– para ser montado como videoinstalación de tres a cinco canales.

El espectador recorre una sala con proyecciones de gran tamaño; en cada una de las pantallas la imagen que encuentra es similar: videos que exhiben bancos de una misma plaza. Cada pantalla muestra un banco distinto. Los videos se suceden, descubriendo diferentes momentos: el banco vacío en una tarde gris, dos amigas que conversan, una pareja de abuelos que le hablan a su nieto, sentado frente a ellos en un carrito de bebé; el banco de noche, el banco en un día de lluvia, un grupo de *skaters* que intentan una y otra vez demostrar su destreza saltando y desliziéndose sobre el banco, tres adolescentes sentadas, una al lado de la otra, que no sacan su mirada del teléfono celular.

El sonido que inunda la sala proviene de grabaciones efectuadas en la plaza. Son largas pistas de sonido ambiente, registradas en diferentes horarios y desde distintos puntos. Este audio es mayoritariamente naturalista, pero por momentos es sutilmente modificado, procesado por diferentes medios para generar instancias de un leve extrañamiento sonoro.

Sobre las imágenes se inscriben palabras, que generan con ellas un vínculo peculiar. Son conversaciones, diálogos, que se relacionan con la proyección constituyendo relatos con múltiples e inciertos puntos de vista. Esa discusión que leo sobre la pantalla corresponde a lo vivido hace unos minutos por alguna de las amigas que conversan sentadas en el banco. Esa fracasada de-

claración de amor se dio sobre ese banco que veo vacío. La amarga confesión de infidelidad es un momento duro pero superado por esos abuelos que disfrutan de la compañía de su nieto. La conversación sobre un alocado proyecto de viajar a la India es un plan que esos *skaters* aún no se han planteado.

Las imágenes de los bancos y las líneas de diálogos surgen de fuentes diferentes y se encuentran aleatoriamente. Los videos son registrados de manera automática y en directo por cámaras inalámbricas instaladas en una plaza cercana al espacio de exhibición (en este caso es la plaza Vicente López, que se encuentra frente al Espacio Fundación Telefónica). Los clips constituidos a partir de una compleja programación se almacenan en una computadora y generan una gran carpeta con pistas de video, que quedan a la espera de su momento para plasmarse en la pantalla y adquirir un nuevo valor narrativo en el encuentro con el texto. Los diálogos que se anclan a la imagen surgen de otra carpeta conformada por una gran cantidad de diálogos escritos por el realizador del proyecto y varios colaboradores.

La ambientación sonora de la sala se produce a partir de la mezcla automatizada de las grabaciones registradas en la plaza.

Si bien una imagen o un diálogo pueden aparecer más de una vez, no lo harán combinados de la misma forma; nunca se repetirá el mismo texto sobre una imagen.

Cada pequeño relato audiovisual que el espectador encuentre al recorrer la sala jamás se volverá a repetir.





CATEGORÍA

Proyectos

Premios y menciones

Leo Nuñez

Segundo premio

Nicolás Bacal

Tercer premio

Leonello Zambon

Mención de honor

Axel Straschnoy

Mención de honor

Leo Nuñez

Espacio cambiario

Instalación interactiva
2010, Argentina

Colaboración técnica: Roberto Dhios

El arte es testigo de las evoluciones y revoluciones sociales; no puede escapar al contexto socioeconómico y político en el que se desarrolla, constituyéndose en un portavoz de su entorno. Las artes tecnológicas no son una excepción; por ello, la recuperación del protagonismo de la crítica social como eje de los proyectos es uno de los objetivos que los artistas tecnológicos deben afrontar.

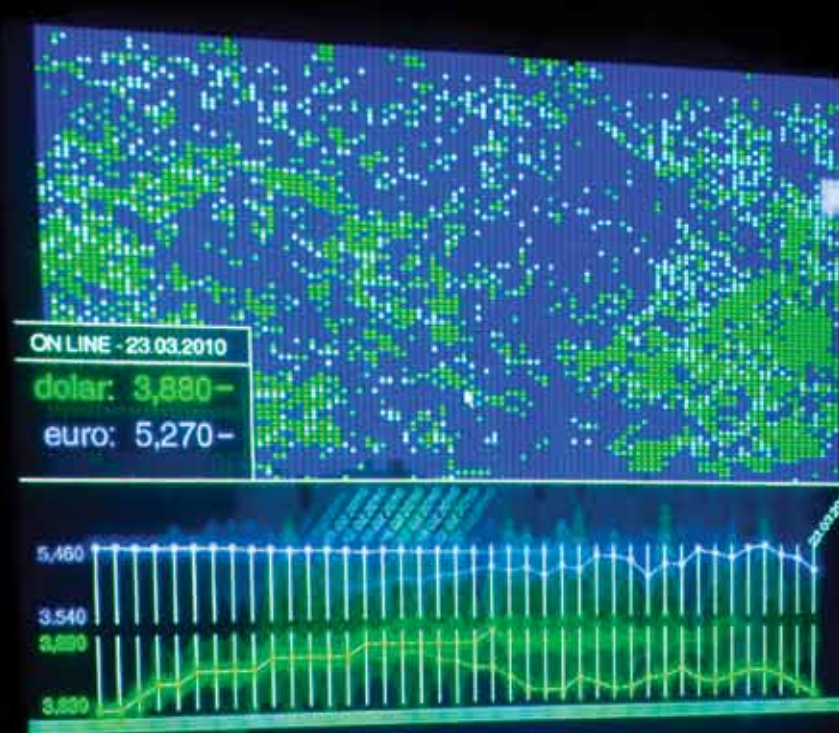
Hoy es tiempo de crisis financieras mundiales y de pujas económicas entre capitales globalizados. El mercado cambiario es un espacio virtual donde se establece la relación de valor del peso con el resto de las divisas extranjeras, y el dólar es el referente mundial. Este índice económico es uno de los más influyentes para las economías de los países latinoamericanos y repercute directamente en las economías hogareñas. Si concibiéramos este mercado como un espacio físico, encontraríamos las divisas en lucha por conquistar una parte de él, entendiendo esto como un tipo de comportamiento denominado "territorial".

El comportamiento territorial es uno de los principios centrales de la teoría etológica, ciencia que estudia los comportamientos innatos en animales, incluyendo al hombre. A través de este mecanismo innato los animales se distribuyen el acceso a los recursos naturales, tales como el alimento o el hábitat. La territorialidad sirve para que los individuos más fuertes obtengan una parte mayor de los recursos disponibles y para limitar la reproducción de los menos aptos.

Espacio cambiario es una instalación robótica que reflexiona sobre la dinámica del mercado cambiario, apropiándose de sus flujos de información para evidenciar la progresión del estado económico de nuestra sociedad, y materializa las pujas virtuales de las divisas en una colonia de robots, los cuales incorporan la territorialidad como forma de comportamiento en un espacio físico.

El mercado cambiario es un sistema de cambio en el cual se establece el valor del peso en referencia al dólar (papel de referencia mundial). Este mercado está regulado por la oferta y la demanda de divisas, y en nuestro país está intervenido por el Banco Central, que intenta regular las fluctuaciones. Pero son los flujos internacionales de comercio y capitales los que determinan las curvas de oferta y demanda. La oferta dependerá de las exportaciones de los bienes y servicios del país y de la entrada de capitales del exterior, mientras que la demanda dependerá de las importaciones de bienes y servicios y de las transferencias hechas hacia otros países. En conclusión, el mercado cambiario está fuertemente influenciado por el contexto macroeconómico globalizado y genera variaciones inflacionarias que repercuten en la microeconomía hogareña.

Los robots están divididos en tres grupos, por color. Cada color representará una divisa: los blancos el peso, los verdes el dólar y los azules el euro. Éstos se comportan territorialmente como animales, cuidando su espacio, tratando de conquistar nuevos y echando a los invasores, pero su nivel de agresividad varía en relación con la cotización de la moneda que representen en el mercado cambiario. También cada ente cuenta con un aura lumínica, que con su nivel de brillo indica el estado de agresividad que tiene el robot. Cada objeto robótico posee un estado independiente del resto y un comportamiento propio que influye en el comportamiento de sus vecinos. De esta trama de relaciones emergen distintos estados en la obra, que crean un espacio donde los espectadores sean capaces de vivenciar las luchas virtuales de la evolución del mercado cambiario.





Nicolás Bacal

4.440 veces vos

Instalación
2010, Argentina

Cecilia Szalkowicz y Gastón Périco participaron en el diseño gráfico de este proyecto / Nicolás Vaseu fue el fotógrafo / Rafael Cippolini colaboró con un texto incluido en la edición del disco / El texto puede ser leído en www.4440vecesvos.com.ar



4.440 veces vos es un disco de audio cuyo contenido es una grabación de 74 minutos del tictac de un reloj de aguja convencional. Cada evento sonoro que escuchamos (cada tic y cada tac) sincroniza perfectamente con el cronómetro del reproductor de CD donde se ejecuta la obra. De esta manera, el CD convierte a su reproductor de sonido electrodoméstico en una especie de reloj inútil condenado a contar eternamente hasta 74 minutos y volver a empezar.

$74 \times 60 = 4.440$
En un CD entran 4.440 segundos

Me interesan las cosas que tienen todo de algo, como el diccionario o las canciones de amor. *4.440 veces vos* es un CD que intenta, repitiendo el sonido del reloj una y otra vez, contener el paso del tiempo.

En música, la repetición funciona como congelador de la información. Un sonido se desvanece con la llegada del siguiente. La única manera de detenerlo y examinarlo es repetirlo. Considero el intento de congelar el tiempo como un acto desenfrenado de idealización amorosa semejante a dos amantes perfectos abrazándose e intentando fundirse hasta el infinito.

Me gusta pensar que *4.440 veces vos* es un potente obsequio amoroso que funciona sobre todo a través del equipo de música del living de la casa de tu novio/a o por el discman de un/a chico/a solo/a en el colectivo.



Leonello Zambon

Parasitophonía.
Modelos nómades de apropiación

Instalación - *Work in progress*
2010, Argentina



El proyecto propone la construcción de tres módulos móviles.

Construidos ensamblando de forma híbrida piezas de bicicletas, artefactos tecnológicos sonoros y visuales obsoletos y tecnología digital, los módulos nómades recorren la ciudad como quien recorre con la mirada un texto: registrando información, reconectando partes aparentemente inconexas, tendiendo lazos entre las diferentes capas de un palimpsesto complejo.

Cada módulo cumple una función específica. A su vez, se encuentran interconectados, y pueden formar una red de tres nodos que operan tanto a distancia como compartiendo el mismo espacio físico. Diseñados como base móvil y fragmentaria de operaciones, pueden adaptarse, parasitar y a la vez modificar el entorno que habitan y en el cual se desplazan: una suerte de estudio sonoro-visual mutante, precario y móvil que puede transformar la ciudad en material y soporte simultáneamente.

Instancia UNO: P O S T - C I T Y / Taller provisorio de bicicletas parásitas

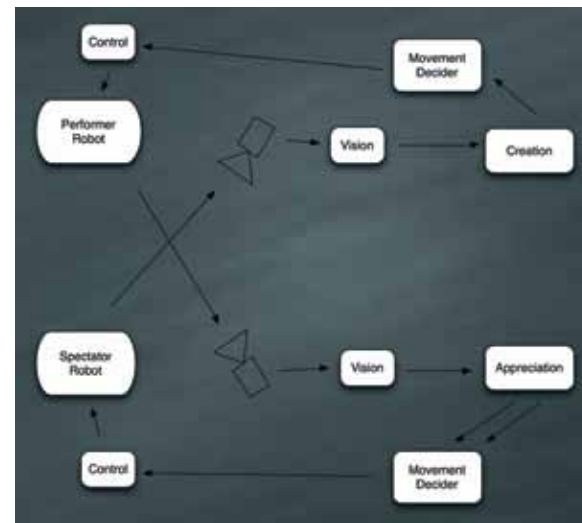
En esta instancia de presentación, se montará un taller provisorio en la planta alta.



Axel Straschnoy

The New Artist (working title)

Instalación
2008, Finlandia-EE.UU.



The New Artist es un proyecto de investigación en arte y robótica desarrollado entre 2008 y 2010 en el Robotics Institute, Carnegie Mellon University. Como parte de éste se construyeron dos robots: uno que hace arte de performance y otro que observa esta performance y la aprecia. Si bien se han desarrollado muchos robots para hacer arte para los seres humanos, lo que queríamos averiguar es cómo el arte cambiaría si fuera hecho por y para robots.

El proyecto se lleva adelante en un contexto de discusión entre especialistas en robótica y coparticipes tales como artistas, directores de teatro, filósofos y neurobiólogos, que fueron invitados a aportar sus conocimientos a la conversación. Proyectamos y construimos los robots a partir del consenso surgido de esas discusiones. Éstos no son antropomórficos sino que su forma, actuadores y sensores están diseñados para la tarea que deben realizar.

Este proyecto surge de una invitación del doctor Paul Scerri y de Axel Straschnoy a la comunidad del Robotics Institute para participar en la investigación de cómo sería el arte por y para robots.

La documentación visual del desarrollo de los robots y de las discusiones es un proyecto de Axel Straschnoy.



CATEGORÍA

Obra realizada

Premios y menciones

Carlos Trilnick

Primer premio

Hernán Marina

Segundo premio

Azucena Losana

Tercer premio

Fabián Nonino

Mención de honor

Eduardo Imasaka

Mención de honor

Christian Wloch

Mención de honor

Carlos Trilnick

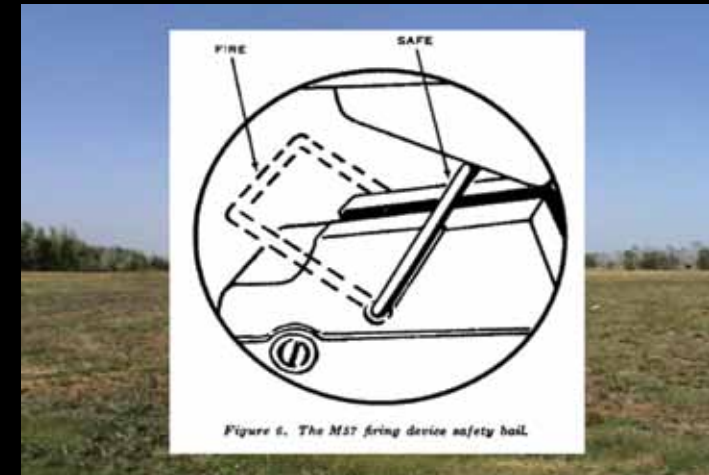
Dead Underground

Video DV, 5' 30"
2009, Argentina

Este video es parte de un proyecto sobre la problemática de las minas antipersonales que plantea la utilización del suelo como arma de destrucción individual y masiva. Estas armas, por su permanencia en el tiempo, pueden durar activas por más de cien años; son un elemento contaminante de alto riesgo que afecta principalmente a poblaciones civiles campesinas de los países más pobres del mundo. Se calcula que hay más de 110 millones de minas enterradas en 64 países y otros 100 millones se encuentran almacenados en depósitos militares.

En la Argentina existen inmensas zonas sembradas de minas en el límite sur con Chile y en las islas Malvinas. El mayor impedimento para su desactivación radica en que no se han dejado mapas con su ubicación; por lo tanto, son terrenos intransitables y de alto riesgo para personas y animales.

El proyecto fue producido por el California Institute for Telecommunication and Information Technology y expuesto entre abril y junio de 2009 como instalación interactiva y de intervención en el espacio público en la galería Calitz en San Diego, Estados Unidos.





Hernán Marina

Le Partenaire

Video, 30' 15"
2007, Argentina

Le Partenaire cuenta la historia de un tenor apócrifo, Théophile Hiroux, quien, en la gala de presentación de María Callas en París, termina desplazando a la protagonista original. El rol del partenaire está a cargo del autor de la obra (Hernán Marina), que, apropiándose del nombre de su abuelo y su bisabuelo, crea un personaje, Théophile Hiroux, que interpretará dúos con Callas, para terminar cantando *E lucevan le stelle*, aria del acto III de *Tosca* (no programada en el concierto original).

La obra intenta reflexionar sobre los alcances de la posproducción como eje de la discusión estética contemporánea, y la posibilidad del arte y de las nuevas tecnologías de crear nuevas realidades, a través, en este caso, de la ilusión de un personaje ficticio en una historia preexistente, armada con materiales de archivo. El humor, el heroísmo, la lírica y la tragedia dan forma a un relato que queda situado en un género difícil de clasificar.

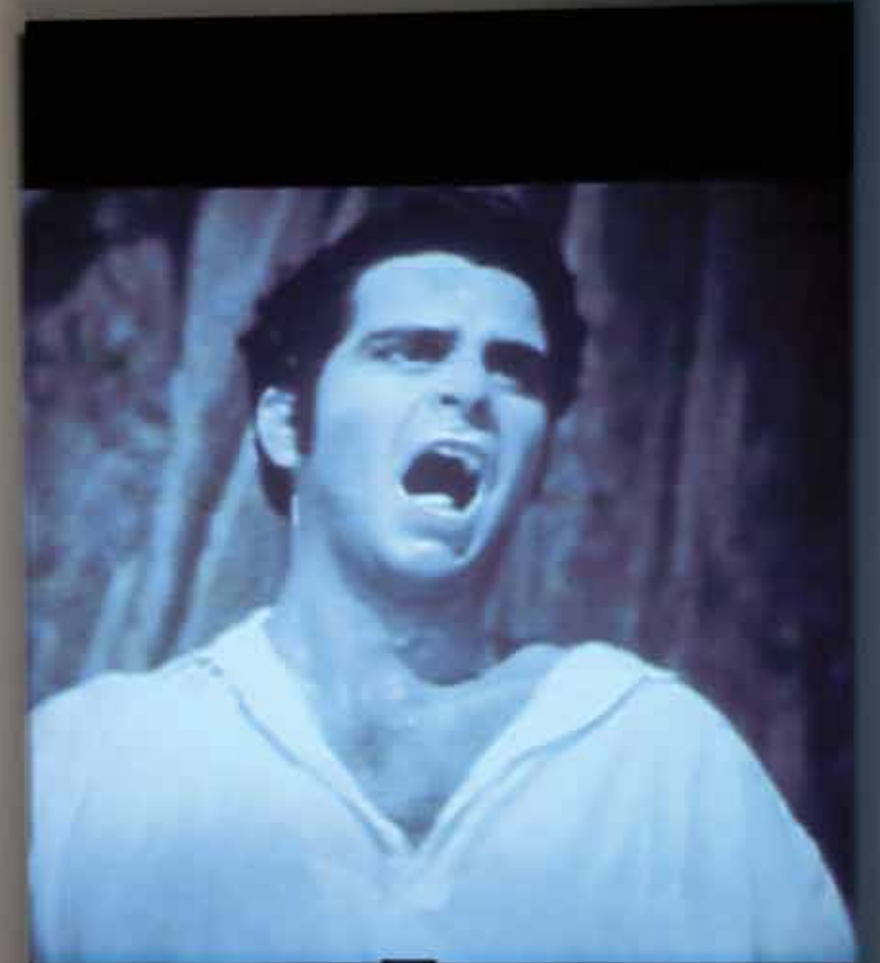
La obra, que puede ser vista también como un guiño irónico pero a la vez nostálgico a la noción clásica de "alta cultura", pone asimismo en tensión la idea de protagonismo o divismo, llevando al absurdo la competencia entre María Callas y un tenor ignoto.

Le Partenaire se presentó en ARCO Project Room 2007; Galería Mirta Demare; Rotterdam 2007; LOOP Barcelona 2007; Art Athina, Curatorial Section, Atenas, 2007; Cubo Negro Caja Blanca, arte BA 2007; Teorética, San José de Costa Rica, 2007; *Cine y casi cine*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2007-2008; Teatro Nacional, San José de Costa Rica, 2009.





Elenco
Director
Sinopsis
Resumen



Azucena Losana

LoCo (Paparazzi III)

Video, 1' 45"
2008, Argentina

El pájaro revolucionario

Poema de Oscar Alfaro recitado por Jorge Cafrune

–¿Cómo te llamas?
–No tengo plata.
–Sólo quiero saber cómo te llamas...
–...LoCo...

Diálogo con LoCo, noviembre 12, 2008

LoCo suele acomodar sus bolsos, destapar su aguardiente y repasar diálogos que no comparte con nadie.

Lo que desde la vereda parece un monólogo de balbuceos vehementes cobra sentido en una señal de circuito cerrado que no sólo configura la perspectiva de lo visual, sino que además interviene su discurso.

La función original del dispositivo de disuadir y detectar es utilizada para cazar una de las tantas frecuencias que flotan por las calles de Buenos Aires. Es así como logramos acceder temporalmente a lo que LoCo transmite a través de su señal todos los días.



Fabián Nonino

RAO 1.0 hiperzapping
(regulador de ansiedad ocular)

Instalación interactiva
2010, Argentina

La obra tiene como objetivo saciar la ansiedad ocular de dirigir la mirada hacia toda imagen lumínica en movimiento.

RAO 1.0 (regulador de la ansiedad ocular) es un dispositivo preparado para mostrar imágenes provenientes de un *zapping*. Estas imágenes recopiladas y editadas conforman un video hiperacelerado (un *hiperzapping*) equivalente a 500 horas (como máximo) ininterrumpidas de exposición al *zapping* habitual conocido por todos.

Para hacer uso del RAO 1.0 solo habrá que seleccionar un distribuidor de señal televisiva, elegir la cantidad de horas-*zapping* que necesite neutralizar, colocar la cabeza dentro del cubículo diseñado para tal fin, accionar el disparador del dispositivo y permanecer allí dentro el tiempo que dure la exposición de imágenes.

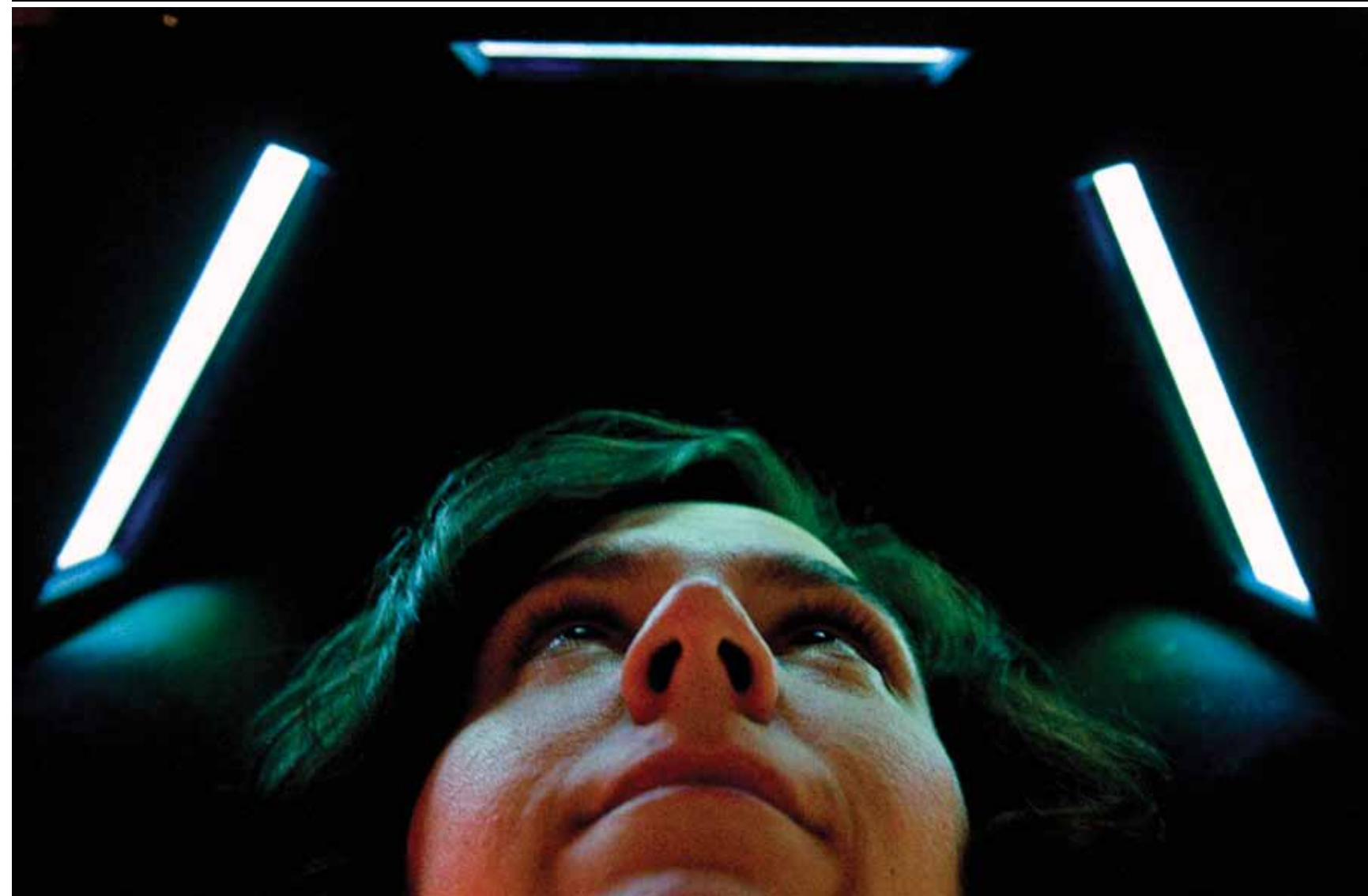
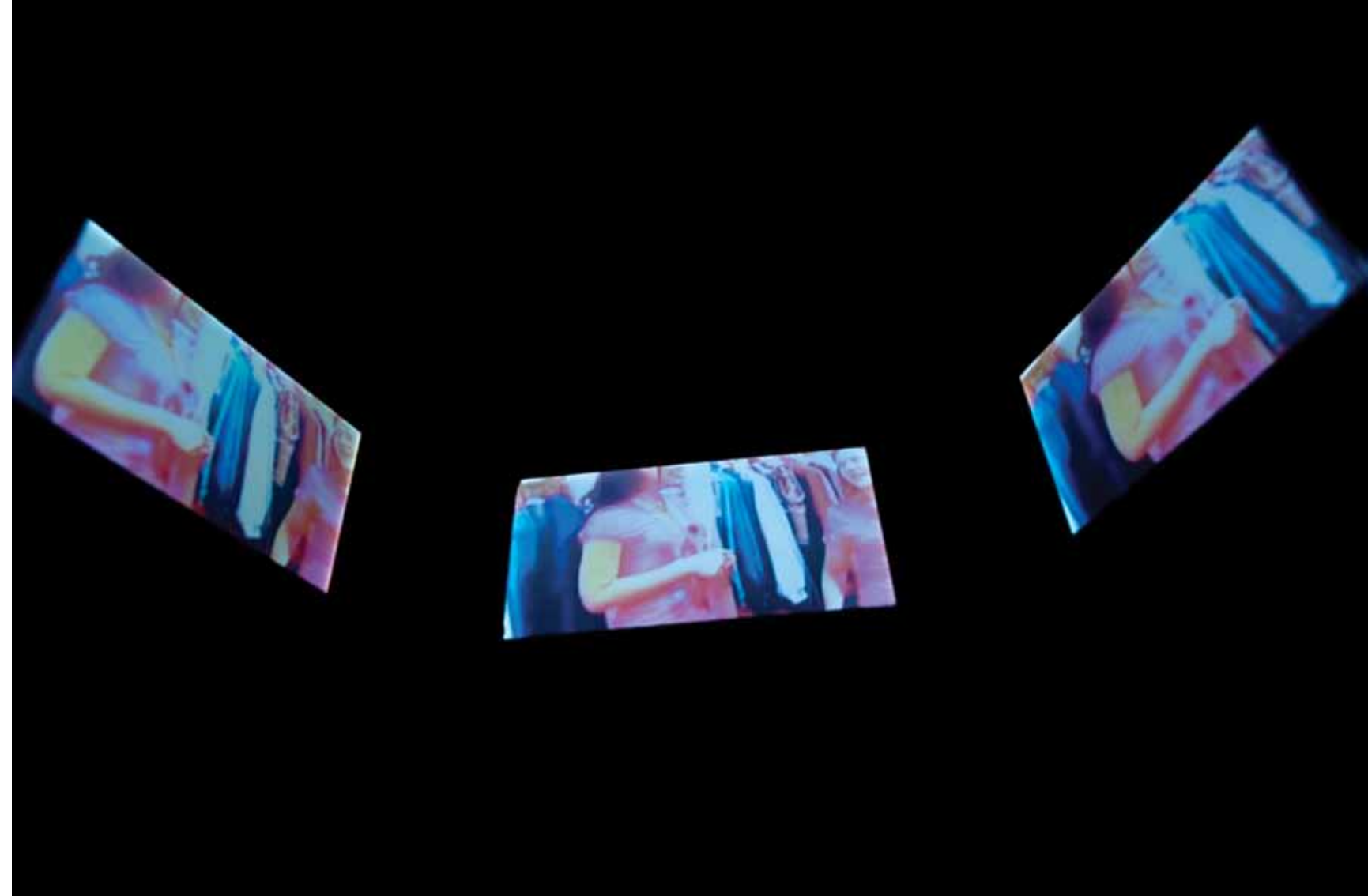
La velocidad con que se sucederán las imágenes ante el ojo saciará la ansiedad ocular de dirigir la mirada hacia toda imagen lumínica en movimiento. La exposición del globo ocular ante el RAO 1.0 permitirá, durante un tiempo, dirigir y controlar la mirada hacia la posibilidad de ampliar las fronteras visuales del conocimiento, de intensificar el placer visual y de disponer de abundan-

tes matices de sombras y luces para abarcar un objeto, cuerpo o acontecimiento

¿Cómo influye la imagen en los planos físico, mental, emocional y espiritual del usuario? ¿Qué queda, en la memoria celular, de cada uno de los planos que conforman la totalidad del ser del usuario, luego de tanta información?

El RAO viene a cumplir la función de liberar la mirada de los rayos de luz que repercuten en el globo ocular, que estimulan el cerebro y lo mantienen en estado de ensueño, provocando esa gran paradoja: eso que empieza de manera automática y espontánea, y a lo que se llama "ver", se transforma en la ceguera común y elegida por miles de personas.

La función de este dispositivo será mantener bajo control ese deseo arrasador de dirigir la mirada hacia toda imagen en movimiento emitida desde el dispositivo que sea. Como un medicamento aplicado a una enfermedad crónica: la patología no desaparece, solo permanece al acecho y lucha por sobrevivir. RAO 1.0 es el remedio ideal indicado para el gran mal contemporáneo.

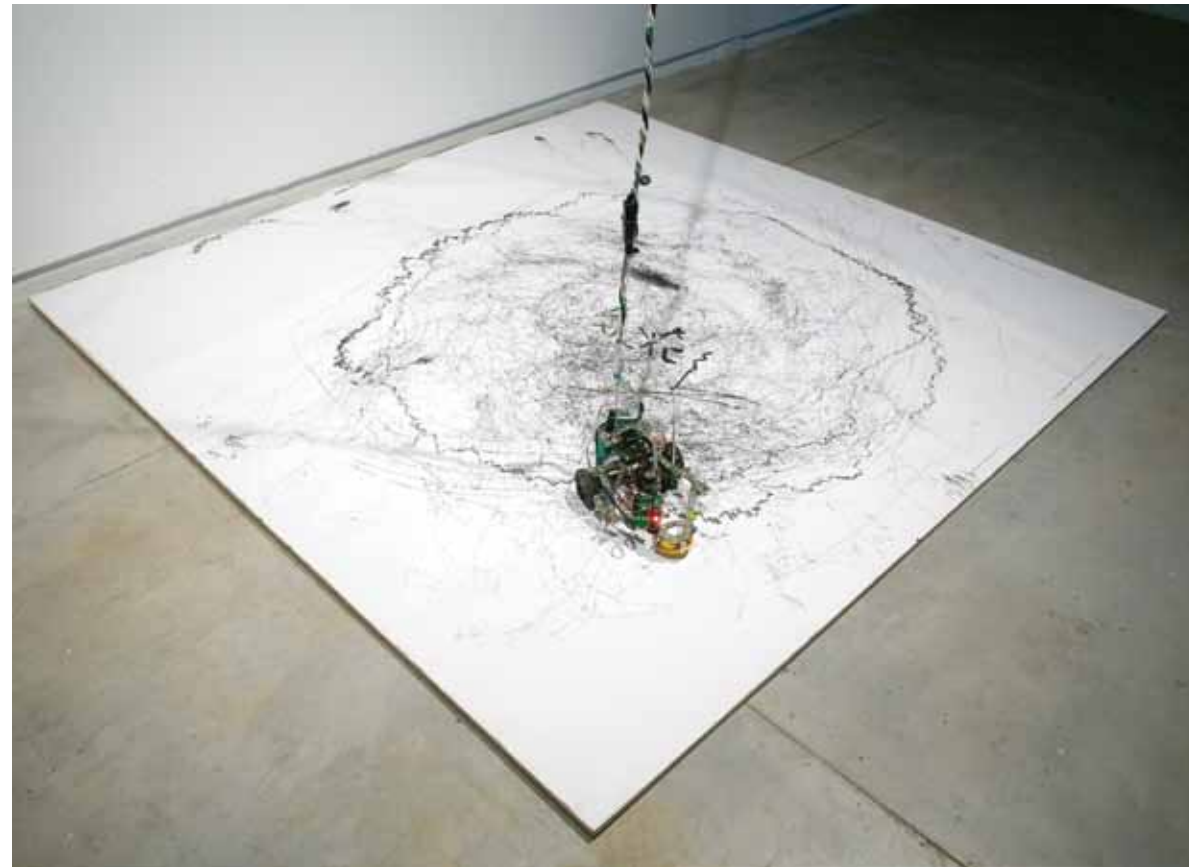


Eduardo Imasaka

*Performance de dibujo
autónoma*

Instalación
2009, Argentina

Este dispositivo es un dibujante autónomo, un robot holonómico con un brazo mecánico conectado a una computadora. La automatización es guiada por las distintas radiofrecuencias captadas en el ambiente, como las de teléfonos móviles, redes informáticas y todo dispositivo que se comunique sin cables; según su variable, causa efectos en las líneas y genera los trazos del dibujo que el robot está produciendo.



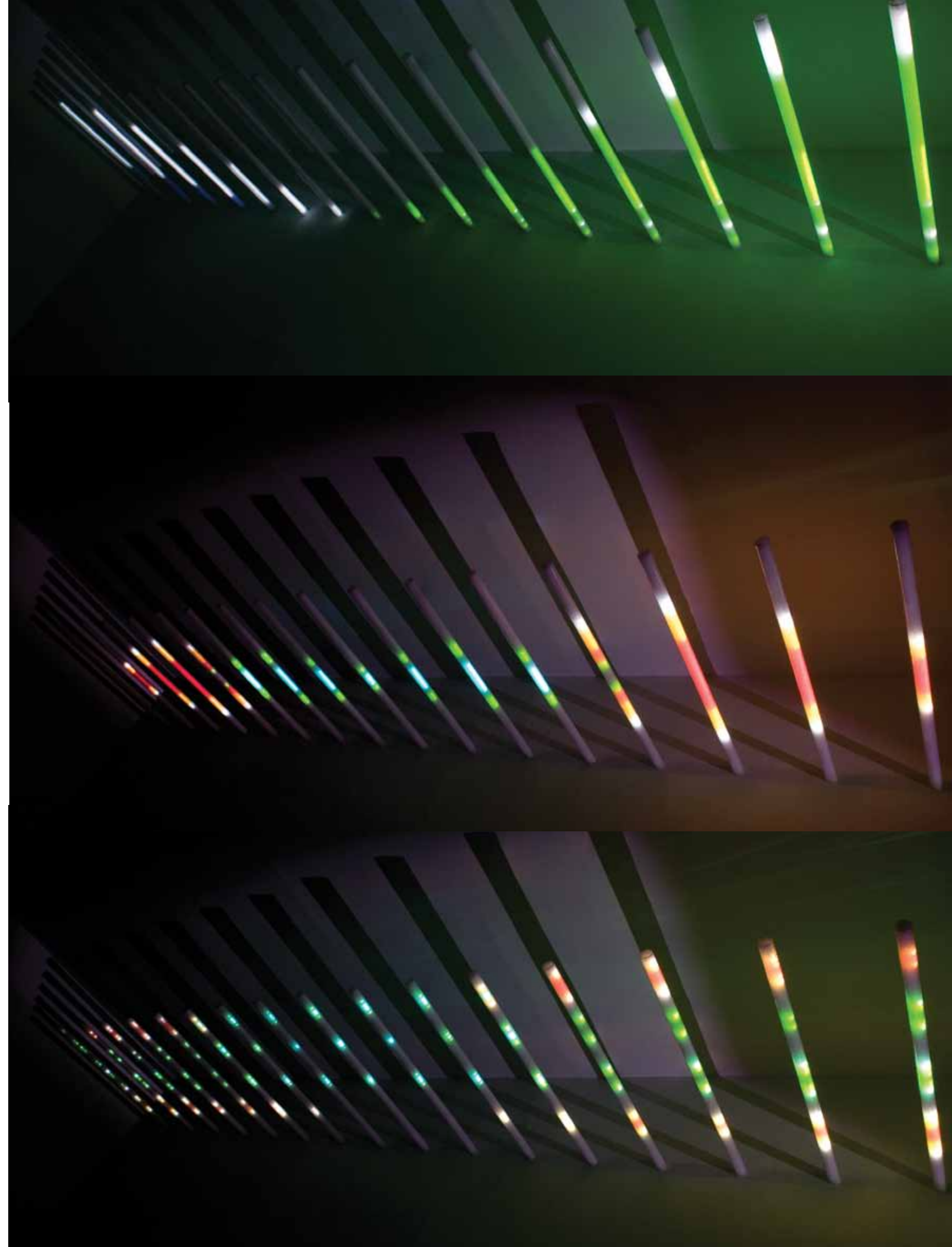
Christian Wloch

Enlace

Escultura audiovisual
2008, Argentina

En sus comienzos, Christian Wloch realiza videoarte, experimentando con técnicas de *feedback* y mezclando video y música en vivo. Desarrolla su obra investigando el traspaso de las imágenes en video al espacio físico tridimensional y crea instalaciones y esculturas usando la luz como elemento esencial. En los últimos años profundizó su interés por los fenómenos de la percepción y de la luz, renovando los principios del arte cinético mediante el empleo del video y el sonido y creando esculturas audiovisuales y lumínicas; diferentes caminos sensoriales que revelan realidades sutiles y luminosas.

Enlace es una escultura audiovisual formada por módulos dinámicos que convierten la luz en materia animada, generando modificaciones ópticas y sonoras como elementos compositivos de una sinfonía lumínica en el espacio.



Videos seleccionados

Andrés Denegri

Marcolina Dipierro

Graciela Hasper

Mónica Heller

Estanislao Florido

Juan Sorrentino

Antonio Zucherino

Andrés Denegri

Grito

Súper 8 mm / DV, 21'
2008, Argentina



En América Latina, las décadas del 70 y el 80 fueron años oscurecidos por dictaduras militares que implementaron una política de terror y exterminio. Muchos de los que vivieron su infancia en ese período tienen una historia personal compuesta por una trama compleja. *Grito* trabaja con recuerdos autobiográficos, imágenes que retumban en la cabeza y palabras que se atorán en la garganta. Filmaciones en Súper 8 mm son revisadas por una mirada que intenta echar luz al paradójico vínculo entre los afectos y la ideología.

Esta pieza es el cuarto y último proyecto de la serie autobiográfica del autor, compuesta por dos instalaciones –*Un martes* (2006) y *Día 1* (2007)– y un *loop* de video –*El ahogo* (2007)–.

Grito ha sido reconocida con el premio al Mejor Cortometraje Nacional en el Festival Internacional de Cine de Mar del Plata (Argentina, 2008), el premio al Mejor Video Experimental en el Festival Latinoamericano de Video (Rosario, Argentina, 2008) y la inclusión en la Lista de Desarrollos Notables (primer premio) en el Alternative Film/Video Festival (Belgrado, Serbia, 2009).

Marcolina Dipierro

Sin título

Animación M0002, 3D y render, 5' 30" en *loop*
2008, Argentina



La animación intenta activar la percepción de un movimiento sutil dado por la interacción de luces y sombras con diferentes espacios, áreas y objetos. El movimiento y las variaciones cromáticas son generados únicamente por las fuentes de luz; se trata de una toma fija, un cuadro inmóvil. Las luces van proyectando diversos campos de sombras, que van ocultando, transparentando y desvaneciendo ciertos sectores del cuadro.

Graciela Hasper

Rambla de Mar del Plata de Bustillo

18' 47"
2008, Argentina

El video es un retrato arquitectónico de uno de los edificios emblema de Mar del Plata y de los argentinos. Mar del Plata fue el centro de vacaciones elegido por todo el país desde principios del siglo XX; por la aristocracia y, luego del gobierno de Perón, por todas las clases sociales. El edificio de Bustillo representa el cambio de época, por un lado, y los grandes sueños –¿frustrados?– de la modernidad, por el otro.

La parte uno recorre los cuartos, pasillos y salones del interior del Hotel Provincial. El hotel ha estado cerrado por más de una década y se ven los signos del deterioro del lujo centro de veraneo.

La parte dos recorre a nivel peatonal la rambla de Mar del Plata, notando sus dos edificios gemelos, así como la plaza seca de corte militar que está en el medio, y muestra apenas los edificios de los alrededores.

La parte tres recorre desde las alturas de un pájaro mecánico la costa de Mar del Plata, mostrando la magnitud de la construcción, así como la ubicación de la rambla dentro del paisaje de la ciudad balnearia, recostada sobre el océano.



Mónica Heller

Hotel Dorian

7' 45"
2007, Argentina

Una playa soleada, apacible e interminable se ve en el horizonte. Aviones comerciales en cantidades bélicas surcan los cielos. Veleros y cruceros se mueven en las aguas más turquesas hasta ahora conocidas. La costa espera las hordas de bañistas deseosos de descanso y felicidad.



Estanislao Florido

Le Rêve

Animación digital, 3' 20"
2008, Argentina



Le Rêve surge como resultado de la puesta en marcha de un conjunto de mecanismos de citas, pistas y links de diversa índole. Utilizando convenciones cinematográficas, la obra emplea desde fragmentos de películas hasta cuadros pertenecientes a la historia del arte para construir un nuevo relato que, como en un sueño, sitúe al espectador en un lugar atemporal y dudoso, dotado de un carácter ambiguo y con ruido a ensueño.

Juan Sorrentino

Sin título

8' 40"
2008, Argentina



La cámara sigue a un lienzo blanco por un prado con árboles. El lienzo se detiene en ciertos lugares, enmarcando ramas, pastos, sombras, trozos de bosque. Propone esos "sin título" por algunos segundos y luego continúa su búsqueda de propuestas, como un cerebro creativo en busca de nuevos proyectos. El efecto de la luz y las sombras sobre el lienzo es muy atractivo visualmente, produce miles de figuras y el lienzo (soporte básico de una obra pictórica-encuadre-joja en blanco) es la forma de rescatarlas del entorno, conferirles importancia, subrayarlas por un momento. Como en un mar de ideas de las que este lienzo se enamora momentáneamente y luego desecha, el paseo se desarrolla por el prado, que es un escenario idealista, sencillo y complejo a la vez, infinitamente cambiante y simbólico.

Antonio Zucherino

La tostada

8'
2008, Argentina

En cada persona/mundo, los sentimientos, las ausencias y la espera pueden adoptar infinitas formas... en el nuestro, la nostalgia tiene forma de tostada.



Biografías de los artistas

Nicolás Bacal

Nace en Buenos Aires en 1985. Músico y artista visual, es licenciado en Composición Electroacústica por la Universidad Nacional de Quilmes.

Realizó diferentes clínicas de obra y programas de formación en artes visuales en la Fundación Telefónica y el Centro Cultural Rojas. En 2009 fue becario del Centro de Investigaciones Artísticas.

Trabaja como artista plástico desde 2007. Participó de diferentes exposiciones colectivas y recibió diversas distinciones, entre las que se destacan las menciones en los premios MAMbA - Fundación Telefónica (2006), Macstation Paradigma Digital (2007), la selección para el premio Fundación Klemm (2007 y 2009) y el tercer premio de la categoría proyectos de MAMbA - Fundación Telefónica (2009). Individualmente expuso en Buenos Aires (galería Alberto Sendrós, 2008) y en París (galería JTM, 2009).

Como músico, participó de la banda lile, con la que editó un disco en 2007 bajo el sello alemán Monika Enterprise.

Actualmente es docente en la Universidad Nacional de Tres de Febrero y vive y trabaja en Buenos Aires.

Andrés Denegri

Nace en Buenos Aires en 1975. Es realizador independiente de cine, video y TV. Sigue una marcada tendencia de experimentación visual y narrativa, y traspasa los formatos clásicos al producir composiciones audiovisuales en vivo y trabajar también en el terreno de las instalaciones. Es egresado de la Universidad del Cine, donde hoy se desempeña como docente, al igual que en la carrera de Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, dentro de la cual creó y codirige CONTINENTE, centro dedicado a la investigación y desarrollo de proyectos vinculados a las artes audiovisuales.

Tiene gran experiencia en el campo de la gestión cultural; fue responsable de muestras, publicaciones y programación de salas con espacios dedicados al cine experimental y al videoarte. Sus textos se publicaron en diversas ediciones especializadas en artes audiovisuales. Realizó residencias de artista en Estados Unidos, Canadá y Colombia. Sus producciones han participado de numerosas exhibiciones y festivales internacionales, donde obtuvo importantes reconocimientos: Golden Impakt Award (Holanda, 2005), Premio Juan Downey (primer premio) de la Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago (Chile, 2007), primer premio 25 FPS Internacionalni Festival Eksperimentalnog Filma i Videa (Croacia, 2005), entre otros. Vive y trabaja en Buenos Aires.

Marcolina Dipierro

Nace en Chivilcoy, provincia de Buenos Aires, en 1978. Es egresada de la Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón (Buenos Aires, 2000).

Tomó cursos especializados en diferentes programas de animación, edición de video y multimedia y asistió a las clínicas de obra de Ernesto Ballesteros y Marina De Caro.

Hasta el momento, su trabajo se encuadra en la exploración de las calidades y las características de la luz y el color, con sus respectivos matices cromáticos y sombras, sobre determinados espacios, apoyada en tres disciplinas/sopores: animaciones, intervenciones (espacios internos y ventanas) y acuarelas-témperas.

Desde 2001 hasta la actualidad ha realizado tres muestras individuales y participa en diferentes exposiciones colectivas nacionales e internacionales. Vive y trabaja en Buenos Aires.

Estanislao Florido

Nace en Buenos Aires en 1977. Es profesor nacional de Pintura y, desde hace unos años, su obra oscila entre los lenguajes de video y pintura.

Ha realizado muestras individuales en 713 Arte Contemporáneo, Casona de los Olivera y Alianza Francesa de Buenos Aires, y colectivas en Fundación Klemm, Ruth Benzacar, 713 Arte Contemporáneo, Fundación Telefónica, Fundación OSDE, Centro Cultural Recoleta, Galería Appetite, Casa 13, Galería Wussman, Centro Cultural Borges, Museo de Arte Contemporáneo, Bahía Blanca; Proyecto A, Estudio Abierto y Malba, entre otras.

Su obra ha sido exhibida en Brasil, Chile, España, Francia y Rusia y ha recibido premios y distinciones, entre los que se destacan: LXIII Salón Nacional de Rosario (segundo premio) y AACA (mejor artista video 2007) (2009); XII Premio Klemm (segundo premio) (2008); Premio MAMbA-Fundación Telefónica (mención de honor del jurado) (2006).

Vive y trabaja en Buenos Aires.

Graciela Hasper

Nace en Buenos Aires en 1966.

Desde 1989 presentó muestras individuales en Fondo Nacional de las Artes, Buenos Aires (2002); Galería Ruth Benzacar, Buenos Aires (2006, 2004, 1999); Annina Nosei Gallery, Nueva York (2003, 2000, 1998); Chinati Foundation, Marfa, Texas (2002), entre otras; y las muestras colectivas *From Confrontation to Intimacy: 1960/2007*, Americas Society, Nueva York (2007) y *Lo(s) cinético(s)*, Museo Reina Sofía en el Instituto Tomie Ohtake, San Pablo (2007), entre otras.

Recibió diversas distinciones y premios, entre ellos: beca de la Fundación Antorchas para el Taller de Guillermo Kuitca (1990-1993); Art OMI / International Artists Residency Program, Nueva York (1997); beca Fulbright-FNA para una residencia en Apex Art, Nueva York (2000-2001); Chinati Foundation Residency Program, Marfa, Texas (2002).

En 2006 cofundó la Residencia Internacional de Artistas en Argentina (RIAA) (<http://www.provectoriaa.org>), y en 2009, el Centro de Investigaciones Artísticas (CIA) (<http://www.ciacentro.org>). Vive y trabaja en Buenos Aires.

Mónica Heller

Nace en Buenos Aires en 1975. Estudia en las escuelas de Artes Visuales Prilidiano Pueyrredón (IUNA) y Regina Pacis. Realiza el taller de fotografía de Guillermo Ueno y participa de clínicas de arte con Alicia Herrero. Fue becaria del taller de arte, redes y comunicación de Julia Masvernat y Dina Droisman, en el Fondo Nacional de las Artes, y seleccionada para la residencia RUSA de invierno, Rosario, 2008.

Desde 2006 coordina y edita el proyecto CONVI de video *online* y proyecciones itinerantes (<http://www.convi.com.ar>).

Realiza muestras individuales en la galería Jardín Oculto (2009) y la Alianza Francesa de Buenos Aires, y participa en numerosas muestras colectivas, proyecciones y festivales en el país y en el extranjero.

Actualmente forma parte del Programa de Artistas de la Universidad Torcuato Di Tella y vive y trabaja en Buenos Aires.

Eduardo Imasaka

Nace en la provincia de Buenos Aires en 1972. De formación autodidacta, trabaja activamente como realizador y productor artístico en medios digitales.

Desde mediados de los 90 se desarrolla en el campo de la instalación y los nuevos medios, presentando trabajos de audio, video e imagen digital como instalaciones y performances en directo.

Participó en festivales, colectivos, publicaciones y eventos artísticos de envergadura internacional, donde colaboró con destacados artistas audiovisuales de América y Europa desarrollando el arte del tiempo real. Vive y trabaja en Buenos Aires.

Azucena Losana

Nació en Ciudad de México en 1977.

Su obra abarca la fotografía de viaje, el fotoperiodismo, la improvisación audiovisual y el video. Sus trabajos han sido presentados en México, Chile, Argentina, Perú, Austria y España.

Actualmente cursa la licenciatura de Artes Multimediales en el IUNA, en Buenos Aires. Es parte del colectivo Trinchera Ensemble, con base en México D.F., que realiza improvisaciones visuales en tiempo real con el empleo de tecnología analógica. Asimismo, integra el colectivo DNI, con base en Buenos Aires, enfocado en intervenciones urbanas relacionadas con migración y fronteras.

Trabaja actualmente con el video *streaming* para conciertos telemáticos y la construcción de piezas audiovisuales a partir de capturas de transmisión de televisión por Internet. Vive y trabaja en Buenos Aires.

Hernán Marina

Nace en Buenos Aires en 1967.

Expone su trabajo regularmente en la Argentina y en el exterior: Galería Mirta Demare (Rotterdam, 2009), TEOR/ética (San José de Costa Rica, 2007), Galería Nueveochenta (Bogotá, 2007), ARCO Project Room 2007, Malba (*Intervenciones 3*, 2004-2005), Museo de Arte Moderno (Buenos Aires, 2003), entre otros.

Su obra participó de numerosas muestras, entre ellas *Nueva Colección MUSAC* (2010), *Remap 2* (Atenas, 2009), *Cine y casi cine* (Museo Reina Sofía, Madrid, 2007), *Art Athina Open Plan* (Atenas, 2007).

Fue distinguido con el Premio MAMbA - Fundación Telefónica (segundo premio Obras Realizadas, 2009); recibió las becas FNA (2007) y Pollock Krasner Foundation Grant (2002), el subsidio a la creación de Fundación Antorchas (2001), el primer premio Multimedia Arte Digital MAMbA - Fundación Telefónica (2002) y el Premio Leonardo (MNBA, 2002), entre otros. Vive y trabaja en Buenos Aires.

Fabián Nonino

Nace en Morrison, provincia de Córdoba, en 1972.

Inicia su relación consciente con la espacialidad a partir de su trabajo en un estudio de arquitectura, en el desarrollo de locales comerciales y stands.

Se gradúa como escenógrafo en la Escuela Superior de Bellas Artes Ernesto de la Cárcova y durante un tiempo se desempeña como realizador y diseñador de escenografías.

Empieza a manifestar su interés en la palabra escrita y desintegra, a través de un método propio de análisis exhaustivo, textos clásicos para reordenarlos con otro sentido: los sintetiza y traduce en imágenes tridimensionales y sucesos en el tiempo.

A partir de su labor como escenógrafo en óperas, se dedica con fuerte interés y entusiasmo a investigar sobre música contemporánea, género que incluye de inmediato en sus desarrollos.

Cursa la carrera de Régie en el Instituto Superior de Arte del Teatro Colón.

Es seleccionado por Espacio Fundación Telefónica para integrar el Taller de Arte Interactivo 07, bajo la tutela de Rodrigo Alonso y Mariano Sardón, en donde encuentra un entorno multidisciplinario ideal para llevar a la práctica sus desarrollos complejos e híbridos.

Se interesa en la trascendencia del alma y los sucesos que la involucran en su paso por la tierra.

Actualmente se dedica a reelaborar textos, desarrollar obras de arte con tecnologías multidisciplinarias, a las que denomina microescenas, y a investigar sobre otra forma de ser espectador. Vive y trabaja en Buenos Aires.

Leo Nuñez

Nace en Buenos Aires en 1975.

Su formación académica incluye el paso por carreras técnicas, como Ingeniería en Sistemas en la Universidad Tecnológica Nacional, y carreras artísticas, como Diseño de Imagen y Sonido en la Universidad de Buenos Aires y licenciatura en Artes Electrónicas en la Universidad Nacional de Tres de Febrero. También realizó una variedad de cursos que incluyen talleres de arte y de robótica.

En la actualidad es docente en el Instituto Universitario Nacional del Arte y en la Universidad Nacional de La Plata, donde tiene a su cargo cátedras de carácter técnico y artístico.

En 2009 fue ganador del premio de incentivo a la producción VIDA 12.0, con la obra *Infectos*, y del segundo premio MAMbA - Fundación Telefónica con *Espacio cambiario*. Fue becario del Laboratorio de Producción MediaLab del CCEBA en 2008 y ganador, en 2007, del premio VIDA 10.0 con *Propagaciones*. En 2006 obtiene el tercer premio en el concurso MAMbA - Fundación Telefónica con *Dispersiones*.

Ha realizado más de diez muestras nacionales y cuatro internacionales, en Latinoamérica, América del Norte y Europa. Vive y trabaja en Buenos Aires.

Juan Sorrentino

Nace en Resistencia, Chaco, en 1978.

Es artista sonoro y multimedia y profesor titular de Sonovisual I y II, Universidad Nacional de Tres de Febrero (Buenos Aires); Edición IV, La Metro (Córdoba); Lab de Sonido, Universidad Católica de Córdoba. Realizó el posgrado en Especialización en Video y Tecnologías On-Offline, MECAD ESDI (Barcelona) y Universidad Nacional de Córdoba.

Fue becado para perfeccionarse en la University of Georgia, Athens, y en la University of Washington, Seattle; obtuvo premios residencia en Bourges, Francia, y en el LIEM-CDMC del Reina Sofía, Madrid (por el Ministerio de Cultura de España).

Recibió numerosos premios y menciones nacionales e internacionales, tales como UNESCO-Aschberg, Visiones Sonoras 2007, FNA, Museo de Arte Contemporáneo (MAC), Bahía Blanca; Chandon, UNQ, entre otros.

Expuso su trabajo en muestras individuales y colectivas en Metronom (Barcelona), Círculo de Bellas Artes (Madrid), MARCO (Vigo), Nau Coclea (Girona), MAC Bahía Blanca, Espacio Marzana (Bilbao), CCEC, CCEBA, Museo Caraffa y Museo Genaro Pérez, ambos de Córdoba, Argentina; Galería 39/30 (Medellín), Teatro San Martín (Buenos Aires), entre otras.

Ha realizado giras internacionales por Alemania (2007), México (2007 y 2006), España (2006), España-Francia (2005), República Checa-Alemania-España (2004), Colombia (2004), Francia y España (2003-2004), España (2001).

Algunas de sus obras sonoras pertenecen a la colección del MAC, Museo Palacio Ferreyra, Fundación ONCE, España, y colecciones privadas. Vive y trabaja entre Buenos Aires y Córdoba.

Axel Straschnoy

The New Artist (working title) es un proyecto conjunto emprendido por un grupo de artistas y especialistas en robótica compuesto por:

– **Axel Straschnoy**, artista plástico. Su práctica está orientada a proyectos a largo plazo basados en la investigación, los cuales tratan sobre cuestiones de representación y en los que intervienen algunos artilugios tecnológicos.

– **Ben Brown**, jefe de proyectos científicos del Robotics Institute de la Carnegie Mellon University. Se interesa en el análisis, diseño y control de robots y sistemas electromecánicos y se especializa en el desarrollo de estructuras y equipos de alto rendimiento y en robots dinámicamente estabilizados.

– **Dr. Garth Zeglin**, especialista en robótica y artista. En el curso de sus investigaciones en la Carnegie Mellon University ha creado robots que caminan y saltan; actualmente está desarrollando una mano obediente. En su práctica artística crea esculturas cinéticas en las que a menudo incorpora elementos textiles y utiliza la tecnología de la robótica.

– **Dr. Geoffrey Gordon**, profesor investigador adjunto del Machine Learning Department (Departamento de Aprendizaje Automático) de la Carnegie Mellon University y codirector de programa de doctorado de dicho departamento. Trabaja en sistemas de múltiples robots, aprendizaje automático estadístico y planeamiento en las áreas de la probabilidad, la confrontación y la suma general.

– **Iheanyi Umez-Eronini**, estudiante de segundo año de doctorado de la University of Pittsburgh que investiga sobre aplicaciones de controles óptimos y programación dinámica.

– **Dr. Marek Michalowski**, especialista en robótica del Robotics Institute de la Carnegie Mellon University. Investiga la interacción social entre el ser humano y el robot. Con formación en la ciencia computacional y la psicología, el doctor Michalowski desarrolla tecnología para hacer posible que los robots perciban y actúen de acuerdo con los principios de la interacción humana no verbal y la coordinación interpersonal.

– **Dr. Paul Scerri**, especialista sénior en sistemas del Robotics Institute de la Carnegie Mellon University. Sus investigaciones se centran en la coordinación de múltiples agentes y la interacción humana con los sistemas inteligentes. Ha realizado contribuciones en las áreas de autonomía ajustable, sistemas de múltiples agentes y trabajo de equipo.

– **Sue Ann Hong**, estudiante de doctorado del Computer Science Department de la Carnegie Mellon University. Su trabajo de investigación actual incluye la resolución de problemas de planificación en situaciones de incertidumbre utilizando algoritmos de aprendizaje automático.

– **Piritta Puhto**, productora afincada en Helsinki, Finlandia. Produce proyectos experimentales y multidisciplinarios de arte de los medios, tanto a nivel nacional como internacional.

Carlos Trilnick

Nace en Rosario en 1957.

Desde 1982 participa en numerosas exposiciones, entre las que se destacan las realizadas en el Museu da Imagem e do Son, San Pablo; The Museum of Modern Art (MoMA), Nueva York; Museo Extremadureño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC), Badajoz; Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid; Weserburg Museum, Bremen, Alemania; Festival Internacional de Video Arte, Lima, Perú; IV Manifestation Internationale de Vidéo et TV, Montbéliard, Francia; Festival de l'Image du Mans, Le Mans, Francia; The Art Institute of Chicago, EE.UU.; Film + Video Lab, Varsovia, Polonia; Sonar Cinema, Barcelona; Video Fest, Berlín, Alemania; así como en Colombia, México, Uruguay, Israel y Australia y en las bienales de Porto Alegre, Ushuaia, Ginebra, Santiago de Chile, Montreal, Quebec, Toronto y California.

Es titular de cátedra en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, y profesor visitante de la University of California, San Diego, EE.UU.; de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Los Andes en Bogotá, Colombia, y de la maestría en Multimedia de la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay en Cuenca, Ecuador. Vive y trabaja en Buenos Aires.

Christian Wloch

Nace en Buenos Aires en 1971.

Es creador de esculturas audiovisuales y obras lumínicas.

Se formó en cine, video, multimedia, nuevas tecnologías y artes visuales, investigando y experimentando en forma autodidacta. En 2005 es becado por el Centro Cultural Rojas para su Clínica de Artes Visuales.

En 2008 es seleccionado para el Programa de Arte Interactivo IV en la Fundación Telefónica y becado por el Centro Cultural de España en Buenos Aires para el Laboratorio de Producción del MediaLab.

En septiembre de 2008 recibió el primer premio Instalación Nacional durante la muestra *Onedotzero*, en el Centro Cultural Recoleta, y en 2009, la mención de honor del Museo de Arte Moderno de Buenos Aires y Fundación Telefónica (Premio MAMbA-Fundación Telefónica).

Algunas obras y muestras realizadas: *Meridianos* (2009); *Cultura y media*, Centro Cultural San Martín; *Enlace* (2008); *Onedotzero*, Centro Cultural Recoleta; *Pulsar* (2007); Selección Premio Paradigma Digital; *Proyección ondular* (2005); *Mix 05*, Fundación Proa y Centro Experimental del Teatro Colón; *Antena* (2005); *Pensamiento urbano*, Teatro San Martín;

Modulaciones (2004, 2003); *Fuga jurásica*, Museo Argentino de Ciencias Naturales; *Elevado* (2002), Torre del Parque de la Ciudad. Vive y trabaja en Buenos Aires.

Leonello Zambon

Nace en la Argentina en 1970.

Sus trabajos recientes abordan estructuras audiovisuales a partir de la manipulación de breves fragmentos de material-video, haciendo del sonido la base de un universo conformado por imágenes.

Participó del programa TRAMA de cooperación y confrontación entre artistas, del primer Taller de Arte Interactivo y de las Plataformas del LIPAC. Desarrolló el proyecto *DSLXFNS.hardware inestable* mediante una beca del MediaLab/CCEBA.

Actualmente está a cargo, junto con Nicolás Bacal, del Taller de Imagen V y VI de la carrera de Artes Electrónicas de la UNTREF.

En 2009 presentó la pieza audiovisual *Clear Signal*, junto a Azucena Losana y Sergio Schmidt, y *Des.agregación*, en colaboración con Pablo Reche.

Participa en distintos proyectos colectivos de música experimental, y es parte de la formación estable de Proyecto Gómez/Casa, el ensamble ruidista Buenisssimo y el trío noise-postpunk COSO. Vive y trabaja en Buenos Aires.

Antonio Zucherino

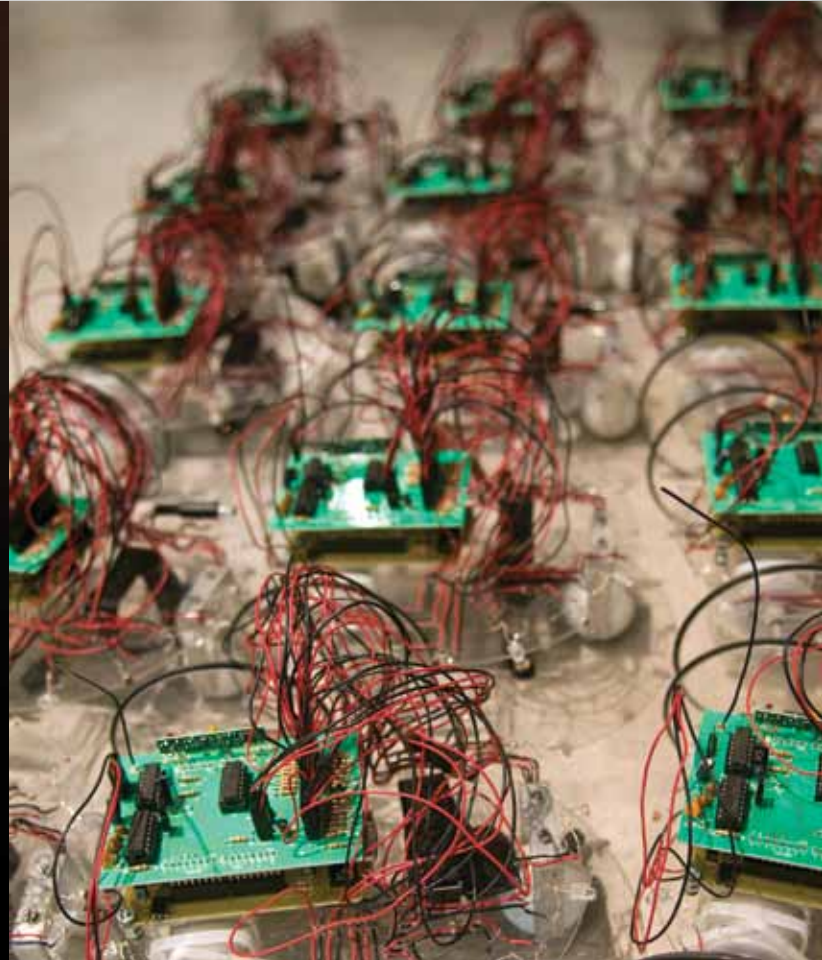
Nace en la ciudad de La Plata, provincia de Buenos Aires, en 1988.

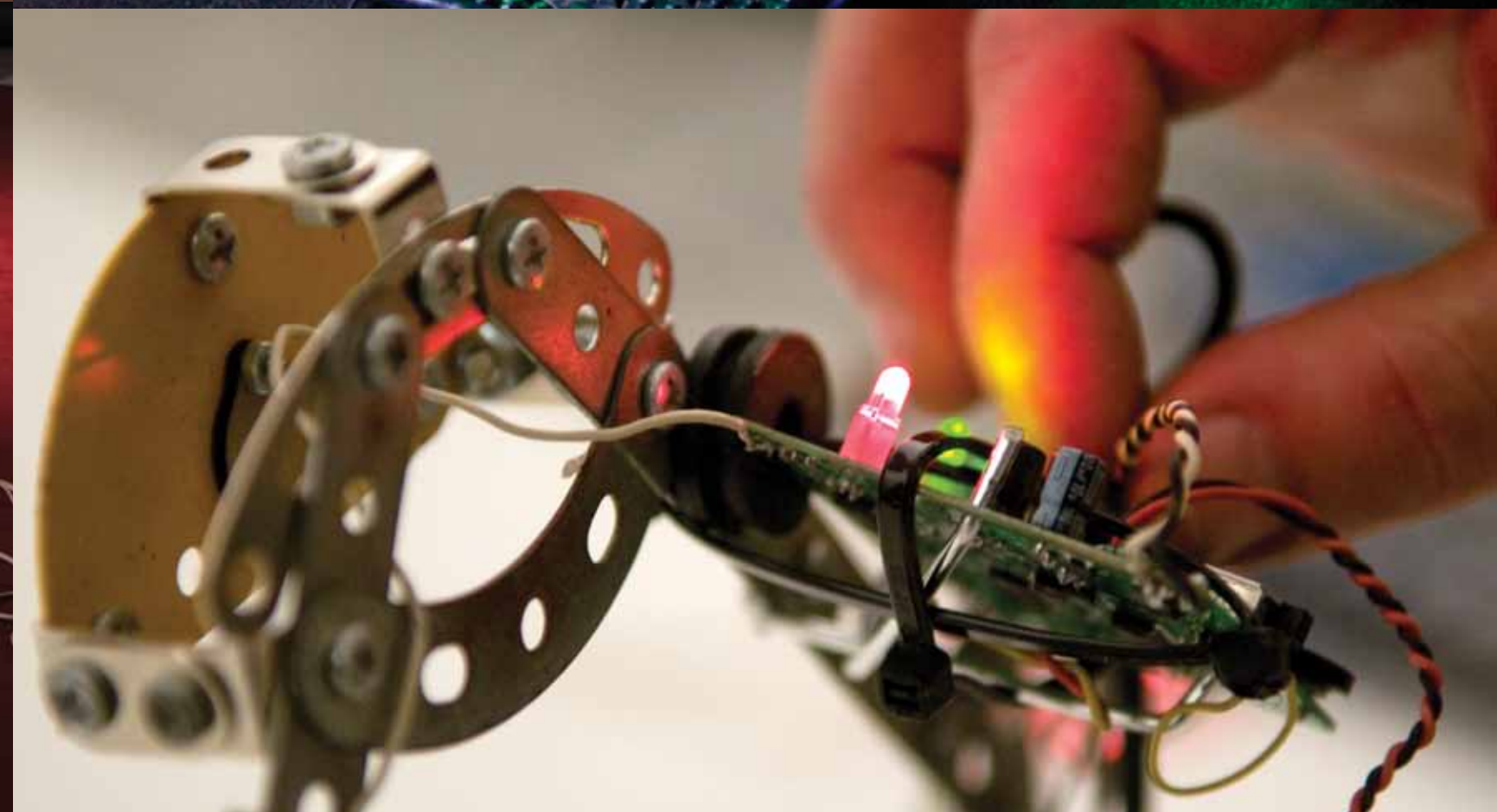
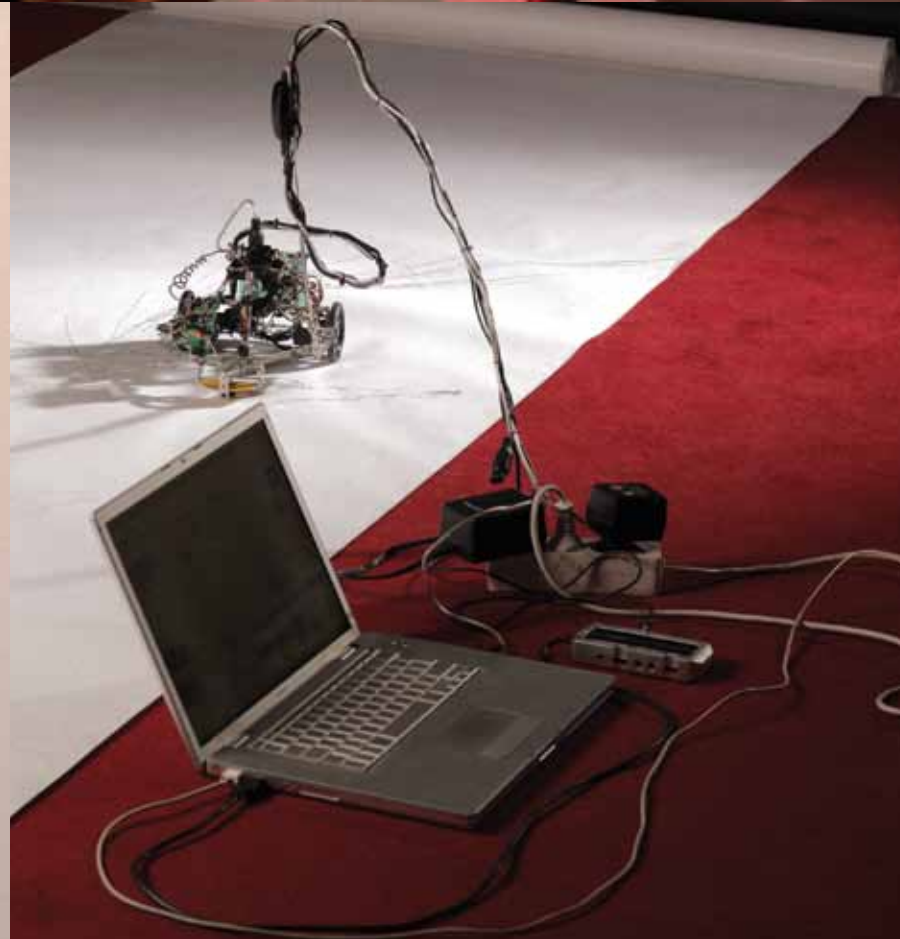
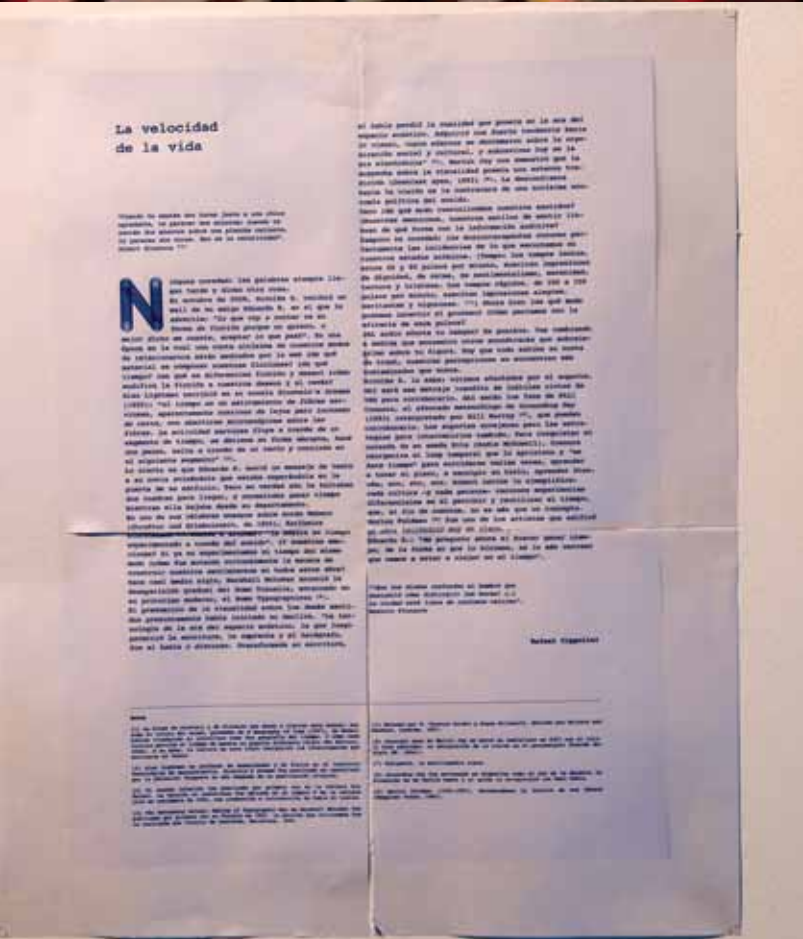
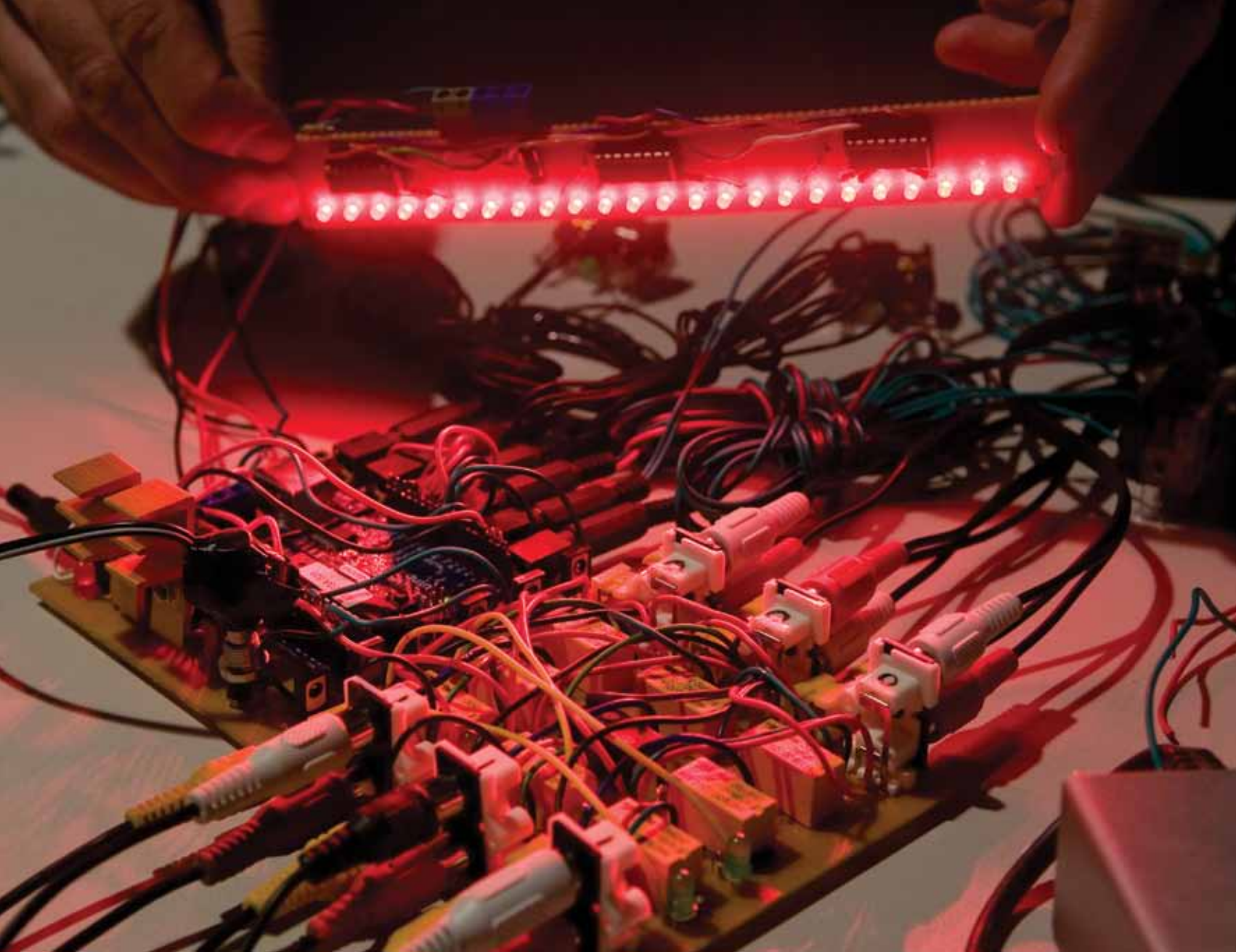
Actualmente cursa el cuarto año de la carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Nacional de La Plata, donde también desempeña cargos de ayudante alumno en las cátedras de Realización I y Guión I.

Sus cortometrajes *Sin título 1* (2007), *Halo* (2007), *La tostada* (2008), el video-danza *Relâche* (2009), *Fresco* (2009), *Apenas otoño* (2009) han participado en festivales de cine y en muestras oficiales de la Universidad Nacional de La Plata.

En 2009, *Fresco* ganó el 5º Festival Internacional de Cine Independiente de La Plata *FestiFreak*, y le fueron otorgados los premios al mejor cortometraje en la categoría Ficción Nacional, y el Gran Premio del Jurado del FICIFF 2009. Vive y trabaja en La Plata.







This exhibition brings together the winners of the sixth edition of the *MAMBA - Fundación Telefónica Prize for Art and New Technologies*. They were chosen by the members of an international jury panel, each renowned in their own field, and the works are on display at the Espacio Fundación Telefónica under the curatorship of Laura Buccellato.

The Prize, which is organized together with the Museum of Modern Art of Buenos Aires, is particularly relevant for us in this specific medium, as it is the only public-private project in Argentina which has as its objective the encouragement of research and the production of artworks involving science and technology.

The event, which has just held its sixth anniversary, has made it possible to consolidate a platform of Argentine artists who, following on with this line of work, have gained significant national and international recognition as a result of their involvement in the project.

Worthy of note are the quality and increasingly high standards of innovation presented in addition to the research processes developed in the approach to discovering new cross-over points between art and technology. The challenge in this field is a permanent one, and from the perspective of Fundación Telefónica the bar is constantly being raised as we support and accompany the output of local artists and contribute to education with our training programs for students at all stages in their education, experts and the general public.

Eduardo Caride

President of the Administrative Board of Fundación Telefónica

Our present makes us aware of the critical need for interconnectivity which new technologies and science are developing in astonishing ways, albeit in fits and starts.

Unable to avoid this reality, contemporary artists have joined it, using this interaction to nurture and enhance their creativity through different modalities and supports. The sixth edition of the *MAMbA - Fundación Telefónica Prize for Art and New Technologies* is an ample demonstration of these developments.

This style of operating obliges the spectator to adapt his/her point of view and take an active role in the aesthetic process, as the virtual and real space in which he/she is located is on the move, altered by a renewed perception of interior and exterior space. The exterior space is public, urban and constantly shifting in comparison with the hermeticism of interior space. The absolute lack of control over the flashing impact of reality as presented here forces the spectator's gaze to shift continuously, thus creating a new conception of the passage of time. In some cases, the artist provokes us with his/her proposal, thus, in a metaphysical sense, accounting for the uncertainties of our universe.

The boundaries between art and science blur and fuse together to cement new content and queries.

The cybernetic resources available to the artist produce a veritable plethora of information as well as generating answers and replies which demand the complicity of the spectator. Here, the actual overcoming of traditional disciplines and aesthetic languages as forgers of content in themselves is conditioned by the new context in which a disciplinary approach is shown as necessary, while the synchronic discourses appeal increasingly to the spectator as an active participant. This leads to a reinterpretation of the new senses of reality.

Innovative tools reclothe the artist, who unfolds a programmatic activity—on the computer—and who expresses him/herself through sound, image, a robot or any formal device.

It is highly gratifying to see the pioneers at work, encouraged by the *MAMbA - Fundación Telefónica Prize for Art and New Technologies*, which this year attracted a total of 252 completed works and 84 projects. These numbers give some idea of the prolific output of our artists as well as the ultimate goal of this contest, which is to provide incentives for research and cooperate with the acquisition of the latest technology in order to ensure the projects are carried out to the best of everyone's ability, working in much the same way as cutting-edge research and exhibition centers in other parts of the world. On this occasion, we have included new state-of-the-art equipment.

The *Prize*, as an ongoing activity, contributes to the development and consolidation of a generation which is developing in line with its research into techno-artistic practices. The maturity of these artists' works is revealed in the crossover between science and art, even as the doors are opened to other budding vocations.

Laura Buccellato

Director of the Museo de Arte Moderno de Buenos Aires

The art of being a candidate

Leandro Katz

When I was invited by the Museum of Modern Art of Buenos Aires to join the jury select to award the *MAMbA - Fundación Telefónica Prize*, I began to muse on my own experiences as a candidate competing for prizes as well as past stints on the juries of selection committees for scholarships and international awards. I myself had by this stage received over twenty awards, quite a few of which were fairly prestigious and involved significant amounts of money. And I had also taken part in a similar number of contests on the other side of the fence as a member of the selection committee. The importance of some of these prizes and awards reached dimensions that within an academic context might well be comparable to a doctorate. On the other hand, I remembered that the number of awards I had received was almost as many as those that I had not. We New York filmmakers used to joke that we spent longer writing proposals and budgets than actually making movies. However, the first scholarship I won in the mid-1970s provided such encouragement that in the space of only a few months I was able to finish four works of experimental film which helped to open up my path through the cultural jungle of New York, “because we artists are like saplings, and if not watered...”

However, I could not help but remember the attitude of other colleagues who openly disdained subsidies and patronage, whether from the state or private sources, and preferred to stand in the middle of the market place rather like a suckling pig on a spit with an apple in its mouth. Undoubtedly a risky move which nonetheless turned out well for quite a few people. In other words, the support systems for the arts can determine, in many cases, which way an artist’s public career is going to go, often forking between a social or economic function within a purely cultural context. Although this relationship may change over the years of an artist’s experience, such choices become more acutely visible in societies which do not see culture as an industry capable of generating its own social and economic benefits. By this I mean an industry of culture and cultures which embraces the arts, education, the media and all the forms of expression employed by different groups.

After I received my first award as a resident of New York, I was included in a rotating system which ultimately appointed me judge. The discipline (an entreaty!) was multimedia and attracted requests for avant-garde projects that were extremely diverse. As members of the jury, we were to work in pairs, examining the proposals, visiting studios or attending special events before the round of meetings when the final decisions would be made. One of the projects up for review has remained etched on my mind ever since. This was a dramatic production for two members of the audience. With my colleague, we arrived punctually at a small studio belonging to an artist who was later to become a highly influential musician in avant-garde circles. We entered a very dark room containing a small table and three chairs. A spotlight shone on down on the center of the table. A disembodied voice invited us to take our seats opposite each other and wait. Shortly, the artist appeared, wearing black. We could barely see his face. He sat down between us and, for the next hour or so, proceeded to place small objects in the pool of light cast by the spot above the table. Our gaze was captivated by the contained movements of bits of things stuck or tied together which piled up in gorgeous disarray within the circle of light. Time flew by, rather like the artist, who disappeared back into the darkness without a word, leaving us disconcerted and trying to understand what we had just witnessed. Suffice it to say that he did not get the award. Ultimately, it was just too a hard project to defend, but nonetheless an extraordinary experience which I shall never forget.

The collective deliberations of the jury were always fascinating and complex, as this was when, almost without being aware of it, we defined the requirements for future applications. Most of the prizes and awards, particularly those bestowed without the filter of preliminary nominations, required arduous decision-making processes, as the proportion of awards to be given was—and still is—very limited in comparison to the number of applications.

Furthermore, the list of projects to be reviewed at the time included all kinds of applications imaginable, many from people with absolutely no artistic background at all. I remember two of these in particular: one was from a gentleman asking for an exorbitant sum to distribute 100,000 balloons all over New York city with the idea of bursting them simultaneously at a specific time. The other one, which was much funnier, proposed a sort of dating agency for dogs—“a cat house for dogs”—which involved a rather hefty budget as well as strategies for attracting the clientele.

In ensuing decades, although well before the political scandals that rocked the world of art patronage in the United States, private and state institutions were able to draw up with great precision the bases, requirements and procedures to be used as filters for selection purposes, designed to attract truly dedicated artists, avoid cronyism and embrace new categories, disciplines and groups that had been formerly ignored. Artists and curators tended on the whole to appoint people from the art community to make up the juries responsible for the selection process. Thus, the juries were elected democratically and hailed from different artistic disciplines. Their decisions had to provide succinct yet well-grounded reasons for accepting or rejecting projects, giving rational arguments that also offered the applicants the right to query

the jury’s decision. However, as federal and state support fell or was downright eliminated after the infiltration of conservative political groups incapable of understanding that art reflects the state of a nation’s mental and spiritual health, these filters came to be strategically placed within the very foundations of the different cultural institutions responsible for administering grants, prizes and residencies. Thus they were obliged to steer clear of supporting projects that might cause political or moral controversy or otherwise place their institutional support at risk. This politicking propelled many creatives into the arms of private philanthropists, spawning the ideological paradoxes which typify the foundations set up by large companies: on the one hand, they exploit natural and human resources as they go about their business, and on the other, they pour finance into social and cultural projects such as universities, publishing houses, symphony orchestras and so on, with the aim of projecting an image of caring benevolence.

Surprisingly, as a way of counteracting the conservative climate that imbued culture at official level, the juries selected by these private sector institutions were able to take a largely progressive stance and continue their support of the avant-garde.

There is another paradox in art and education: I cannot even begin to count the number of schools, programs and academies of fine arts, drama and film-making in the United States, where I taught for several years. Neither can I imagine the numbers of students who have graduated from these institutions over the last four decades, during which time education in the arts flourished the world over. I do know that, in an age where we are tossed around in the voracious maw of capitalism and its cultural industries, it is, to say the least, highly romantic if not naïve to suggest that it is better to throw bursaries rather than bombs and dream of a society where people make art not war.

This does not just refer to my own memories of teaching, perpetually surprised to see so few students actually become artists and creators, but rather serves to make me wonder what happened to those members of the New York cultural scene who made their entrance at the start of the season only to disappear without trace at the end of it. I would like to think that they gave up and found something better to do, although I cannot imagine what this might be...

Luckily, the opportunity to see new projects developing in my own country beckoned as an enlightening experience. I returned to Argentina, drawn by the effervescence of a cultural life not unlike New York in the years before the rot of consumer indulgence set in.

And so there we were, five close colleagues sitting on the jury of the *MAMbA - Fundación Telefónica*, fidgeting in our chairs as we faced the prospect of having to choose the most worthy projects from literally hundreds of proposals. Perhaps it was less mortifying for me than some of my previous experiences in New York: this time I had the advantage of “objectivity” born of not knowing any of the artists personally and was thus able to evaluate the works solely on the basis of their creativity. The process involved in drawing up the shortlist and selecting the winners unfolded through intelligent discussions and observations, and our conclusions were practically unanimous. The projects we chose stood out from the rest from quite early on in the evaluation process. These were clearly the winners, not only in the way they achieved completion in a whole range of aspects, but also in the way they were presented specifically so that a jury would be able to understand them, showing a clarity of conception and examples that were striking and worked well on a visual level. It was also clear that the applicants had read the rules and regulations for their category with great care.

The projects we chose for these awards are the attainable pinnacle of the accumulation of ideas and passions. Taken as a whole, they all reveal the quest for beauty within the ghastly abyss of *ennui* that is daily life. They show the unique and creative flair of artists who are committed to working with new technologies in order to illustrate issues of extreme gravity, provoking reflection and thought within us as they offer up hair-raising visions of our times.

Leandro Katz

Argentine artist, writer, and filmmaker, known for his films and his photography installations, his works include long-term projects that deal with Latin American subjects, and incorporate historical research, anthropology, and visual arts. He has made eighteen books and artists’ books, and seventeen narrative and non-narrative films. His documentary essay *El día que me quieras* (1997) received the Coral Prize at the Latin American Film Festival, Havana, among others. From 1965 until 2006 he lived in New York, where he conducted creative and academic activities. He currently lives in Buenos Aires.

Linkages in/with space

Ana Claudia García

From its origins in 2002, the *MAMbA - Fundación Telefónica Prizes for Art and New Technologies* have managed to awaken something in the artistic community which I consider to be of vital importance: this is desire. I not only refer to the desire to produce something artistic but also to the actual object of desire, coupled with the need to produce critical thought in terms of the fusion of art with new information and communications technologies. I believe that this stimulating relationship, which

is also one of accompaniment, kept to the fore on the agendas of both these institutions, continues to be heard rather as the figured bass, insistently, in the polyphony of art.

Now, facing the multiplicity and simultaneity of the voices raised within the field of art, before the artistic, aesthetic and technological diversity of the proposals selected to receive the awards in this, the sixth edition of the Prizes, I believe that it is appropriate to make such a critical comment, leading on from two introductory questions: Can similarities be found between any of these works, from the artistic, aesthetic and technological points of view? And then: Can any singularities be pinpointed which lead to differences?

In response to the first question, I would say that most of these works and projects demonstrate a shared interest: an interest in developing a specific line of thought *about* space itself and comprehending it in its dual dimension, as both the container and content of the works. Thus we find ourselves immersed in this convocation of video installations, interactive installations, robotic installations and projects for mobile interventions in urban areas. In these works, space was analyzed, pondered and projected as real and three-dimensional. This meant considering it as a *containing space* which is obviously not neutral, but which ceases to operate as from the moment in which the installation is installed. This “placing in suspension” of the objective reality of the architectonic, inasmuch as it is a container, inevitably occurs in relation to the transfer of emphasis to the different *architectures of the imaginary spaces* proposed by the works: “places of content”, and hence producers of meaning, which never relinquish their operational perseverance in/with space and thus establish linkages of enormous semantic productivity.

As regards the second question, which asks whether singularities can be pinpointed in order to establish differences, I believe that, although it has been possible to negotiate—in the sense of working and combining—the dual container/content function of space, this has only been the case because the artists themselves conceptualized the issue from different angles in the form of different aesthetic, artistic and technological proposals. I thus propose an interpretative approach to some of the works which were singled out for awards.

1. Videos and installations

To think up an installation is immediately to visualize it in a specific space. Video installations, in their multiple variations, have never ceased to establish productive links between audiovisual narratives and the spatial narratives of the devices into which they are inserted. The works of **Andrés Denegri** and **Carlos Trilnick** are, each in their own way, paradigmatic examples of this.

In *Diálogos (en los bancos de una plaza)*, Denegri proposes a video installation devised on the basis of a *generative fiction* where the random structure of the plot taken as a whole—not just the video—presents the viewer with an arduous and troubling task. The video installation involves three video channels and several audio ones. The video images, which come from a database created by the author, are projected onto three screens and relate different situations which take place in a square. The interesting feature is that these accumulated images are crossed in the installation itself with texts from (extradiegetic) dialogues which are not from the actual soundtrack but thought up by the author and stored on another database. The device is designed to cross the data input, images and texts randomly, creating a narrative hotch-potch in which the texts do not actually match the situation shown on each screen.

Thus, in this work one is able to appreciate *the place*—where the installation is located—as something ambivalent. On the one hand, the situation is familiar (square, benches, dialogues) but, at the same time, the random match of what is heard with what is seen prompts a sense of acute estrangement. Through the effect of a kind of randomization¹ of the installation device, Denegri manages, in my opinion, to isolate the much-vaunted scenes-for-images concept, typical of the screen spaces and communications belonging to contemporary culture.

Trilnick's proposal, *Dead Underground*, tightens the curled spring which is the power of the images. This is a video work which is in fact linked to a broader artistic project: the *Antipersonnel Mines* project, carried out together with the California Institute for Telecommunications and Information Technology, Calit2 (California, U.S.A.).

In the version exhibited at gallery@calit2 (University of California, San Diego), Trilnick presented an interactive video installation with movement sensors hidden from the spectators, installed on the floor. The synchronous audio sequences (detonations) and video sequences, when activated together, provided an explicit warning about the damage that the technological perversions of war can cause people. The areas activating the installation kept changing so that the visitor was unable to predict where the next detonation would come from.²

Dead Underground, on the other hand, has been stripped of all the technological determinism of the project described in the previous paragraph, even though this video is a consequence of the former. However, Trilnick manages, in this new work, to condense into 5 minutes and 30 seconds the same disturbing effect as the installation with great force.

2. Space feels

To say that space feels things seems somewhat farfetched. We know that space in and of itself cannot “experience sensations” produced by either internal or external causes, much less have a *corporeal impression* of pleasure, pain or fear... Nonetheless I think it would be interesting to submit here that space can feel things, and does so thanks to *prosthetic devices* such as sensors.³

These are present in many works, either ostensibly or discreetly. Sensors, in all their forms, are sensitive electronic devices designed to act as a link for whatever reason, and thus created to *detect* external actions—movement, presence, lights—and *transmit* it accordingly, adapting the signal they pick up so that another device can interpret it.

So, then, one of the hypotheses I should like to chance, in relation to the differences and singularities of the works, is that some artists organize their narrative strategies concerning the space of the installation from a *reparatory* position. As I see it, this is about working on the basis of an operational concept that one might call “assisted space”. This leads me to believe that the purpose could be to artificially repair a fault (like a prosthetic limb) and, in line with this, fantasize that some kind of “epithelial sensory prosthetic device” has been specifically designed for the space. I believe that *Enlace*, the sound and light installation created by **Christian Wloch**, operates in the space in this sense.

-The sensor is the link

Enlace is an audiovisual light installation which merits a short digression to describe its technological design, principally for two reasons which are interrelated. The first is that the logic laid out in this interactive installation device is responsible for regulating the aesthetic purpose of the work. Secondly, I am interested in proving what I proposed a few paragraphs earlier, to wit, that space has been “assisted” to repair a fault (the impossibility of feeling) and thus an epithelial sensory prosthetic device has been designed for it.

Enlace is a light installation in the sense that the video light-images are designed to be projected solely in the space occupied by acrylic tubes which act as “volumetric screens”. These screens are activated at different frequencies according to the presence and location of the viewers. The work and its surroundings are in semi-darkness, as the only light Wloch is interested in, and which works for him, is the one coming from a video projector with a beam of at least 3,000 ANSI lumens. The surrounding darkness plays a double role from the technical and artistic angles. In a technical sense, it avoids “light interference” as this would not allow the light from the video beam to shine properly. From the artistic point of view, it enhances the 3-D sense of the image, and I say sense as this effect is achieved due to the fact that the screen is volumetric.

Enlace is also an audiovisual piece as it combines light and sound. The images projected on the tubes are formed by audio and video sequences which contain elements of different intensities, colors and movement, creating dynamic 3D forms, built, as Wloch would say, to generate optic and sound modifications thus creating the *sense* that the installation is moving in relation to the wall and the space within the exhibition hall itself. The video image, which is in itself an electronic coded signal, reveals itself here more than anywhere with neither body nor consistency and, as Philippe Dubois suggests, “we could even say that the electronic image only serves to be transmitted.”⁴

In this work, the design of the technological device—as much as its programming—is hidden from the gaze of the human inter-actor. The human-to-machine and machine-to-machine interface is not conceived of as something ostensible but rather something imperceptible, and the prosthetic function of the sensors and the connector (the electronic interface) are not designed, as I see it, to make up for a fault in the human subject (like sight or hearing prosthetics, as an example), but rather so that the device can link up “stimulating links” which make the space act by trying out some programmed answers. I think that, like living beings, the sensors give the space the information it needs to interpret the world (real and physical) in a sensory fashion, and it is the spectator who brings out, with a certain complicity, the possibilities of the work.

-If/Them: If I move it reacts

This installation is based on heuristic strategies of the *if* (premise) *then* (consequence) variety: if I move (I-visitor) then (the space) becomes agitated. If (the space) becomes agitated, it emits stimulating signals (optic and sound). The sensor is the link, while the electronic interface is the guarantor of feedback. Space manages the movement of those that come into contact with it. Then there is a feedback of stimuli, a continuous feedback which prompts a functional reaction, because, although the human organism is excited on a perceptual and aural level, this is possible because the space itself has also been stimulated, in much the same way as our skin prickles into goose-bumps with the chill of an icy breeze.

¹The principal memory, or RAM (random access memory), is where the computer stores the data it is using at the time.

²Source: http://gallery.calit2-net/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=83&Itemid=56

³Sensors are apparatus whose input is a physical phenomenon and whose output is the quantitative output of the physical phenomenon.

⁴Dubois, Philippe, *Video, cine, Godard*, Buenos Aires, Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires, 2000, p. 28.

3. Territoriality, performance and behavior patterns

If in Wloch's installation, the processes of human-to-machine and machine-to-machine interaction seem to operate on space establishing "friendly relations" with the place, in **Leo Nuñez's** installation, *Espacio cambiario*, the opposite seems to be the case. In his work, the machine-to-machine interaction is defined on the basis of the programming of behavioral patterns with variable levels of aggression.

Nuñez proposes an interactive robotic installation designed to be developed in a dark space-like an eco-system-in which a colony of robots with an aura of light moves across the floor. The robots are programmed to behave in a territorial fashion with levels of aggression which vary proportionally in terms of how different currencies are performing on the exchange market. The behavior of each robot represents-or simulates-the ups and downs in the buying and selling of the different currencies quoted on the local stock exchange.

The installation involves a computer system in which the software is responsible for establishing the level of aggression, and does so on the basis of the information coming on from the exchange market. In order to make this happen, Nuñez proposes that the program work in two different ways, one online, which extrapolates information from Internet; the other obtains historical information from a database based on daily market movements since 2002. The final decision to work with one or other of the two options, or with both, depends on the speed with which the market is moving at the point in the installation, as the author's objective is that the robots' behavior in the space be dynamic, which is to say, that the greater the oscillation in the currencies, the greater the aggression of the beings. It could be said, then, that this is not so much about a space stimulated by the movement of a human subject where *sensations are negotiated* (as I suggested in the case of the work by Wloch) but rather a space related to the exchange and fluctuations in capital, where the only thing *negotiated* is money. Although the way in which these robots act seems to respond to the territorial behavior patterns of animals or humans, the differences here are not biological in nature but rather economic.

Finally, if we take an exchange market to be "the place in which different foreign currencies are exchanged," we need to understand that *this place* "is not a geographical location" but rather "a composite of agents, suppliers and buyers of foreign currencies located in different parts of the world who communicate using the phone, IT networks or other technological media."⁵ This proffers the possibility of imagining that the data shown on the screen (in graphic form or otherwise) is not only shown to keep the spectator informed as to whether the robots are behaving according to the various states of the system (if online or not), but also to remind people that the exchange market is in itself the opposite of a place: something that cannot be localized.

Other initiatives, related to the behavior of robots and their competences in the artistic space, can be seen in *The New Artist*, an installation by **Axel Straschnoy**. This is a project created by Straschnoy and Paul Scerri from the Carnegie Mellon University, U.S.A., developed from 2008 to 2010 at the Robotics Institute. The project is about two robots whose behavior patterns are programmed neither to react to humans nor to the environment, but to establish a symbiotic artistic and aesthetic relationship between both robots. One is assigned the "personality" of a performance artist while the other is given the role of spectator. Furthermore, Straschnoy's intention is that the robot-performer "decides for himself" what should be the main features of his work while the robot-spectator "reveals a true appreciation of the work" he is watching, except for the fact that the performer can only do things that the spectator is able to understand, while the latter can only understand what the first is doing. The human spectator is only given the possibility of observing the scene as an outsider. The ultimate purpose as I see it is perhaps to invert, like a glove turned inside-out, the relationship between author, spectator and production context, which is the symbolic place where every work negotiates the production of its meaning with the art as the outside.

To conclude, it should be added that the most productive aspect of this entire process of creation is that, in the face of the growing technological convergence which characterizes this era of information, artists have known how to use their works to subvert, in ever more divergent ways, the parameters institutionalized by science, technology and art itself.

It goes without saying that for this to happen, it is necessary for people's intentions to flow in the same direction: the will of some artists to operate with high or low technology, the agreement of scientists and/or technology experts to cooperate with artists, and the goodwill of all of them to work in liminary spaces-passages, intermediate spaces-where preset social roles are cast aside. To my understanding, this possibility is sustained (desired)-as I said in my introduction-in the spaces of artistic production as much as in some of the intermediate institutions in culture.

Ana Claudia García

Born in Tucumán in 1959, García is both teacher and researcher. With a master's degree in History of Art from the Universidad Nacional de Tucumán (UNT), she also has a degree in Visual Arts from the Facultad de Artes of the UNT (FAUNT). She has been professor in charge of the Sculpture Workshop of the Departamento de Artes Plásticas de Aguilares (DAPA-FAUNT) since 2002 and the History of Art Chair tenured professor at the Escuela Universitaria de Cine, Video y Televisión of the UNT since 2006.

She is an active member of the Instituto de Investigaciones Estéticas (IIE) of the FAUNT and secretary of Academic Affairs at the same institution. As a researcher she has been running since 2008 the project *Prácticas artísticas y culturas digitales. Tecnologías convergentes y contenidos divergentes en las artes electrónicas*.

She has been awarded numerous prizes, awards and grants to pursue her artistic work and research into video art, including the first prize in the Experimental Video category of the MAMBA - *Fundación Telefónica Prize for Art and New Technologies* in 2003; an award to take part in a documentary film and videomaker's workshop, granted by the Fundación Antorchas together with the Fundación Andes (Chile), Fundación Vitae (Brazil), the Rockefeller Foundation and the MacArthur Foundation (U.S.A.), in 1996, and an incentive grant for video awarded by the Fundación Antorchas in collaboration with the Rockefeller Foundation and the MacArthur Foundation in 1993.

Since 1983 she has given individual exhibitions and participated in collective shows of sculpture, video and video installations in Argentina and abroad. She has also had several articles published on video art and contemporary art in books and specialized periodicals in Argentina and abroad. She has participated as a guest speaker at international art, science and technology exhibitions, as well as conferences and seminars at national and regional level. García lives and works in Tucumán.

⁵ Source: <http://www.auladeeconomia.com/articulos9.htm>

GRAND PRIZE

Andrés Denegri

Diálogos (en los bancos de una plaza)

Video installation. 2010, Argentina

With support provided by TIS (Telefónica Ingeniería de Seguridad)

Diálogos (en los bancos de una plaza) is a system designed to generate fictions-based on a random structure with ephemeral qualities-to be shown as a video installation on three to five channels.

The spectator tours a room containing large-scale projections; each screen shows a similar image, for these are videos of park benches located in the same square. However, each screen shows a different bench. The videos follow on from each other, revealing different moments in time: the empty park bench on a gray afternoon, two girls chatting, a couple of grandparents talking to their grandson sitting before them in a baby carriage, the bench by night, then on a rainy day, a group of skateboarders showing off their skills as they repeatedly jump onto the bench and slide across it, three teenage girls sitting side by side, each one staring at her cell phone.

The sound filling the room comes from the recordings made in the square. These are long tracks of ambient sound, recorded at different times and places. The audio is mostly natural, or untouched, but at times it has been subtly modified and processed through different media to generate moments of sonorous strangeness.

Words are written over the images, which has the effect of creating a bizarre relationship with these. They are conversations, dialogues, which bear a relation to the projection in that they are accounts which reveal multiple and often uncertain points of view. The discussion I am reading on the screen is about something that happened a few minutes ago told by one of the girls chatting to her friends on the bench. Or this failed declaration of love took place on that bench which is now empty. A bitter admission of infidelity is a difficult moment subsequently passed over by the event of the grandparents enjoying the company of their grandson. The conversation about a crazy trip to India is a plan which the skateboarders haven't yet come up with.

The images of the benches and the lines of dialogues come from different sources and come together arbitrarily. The videos were recorded automatically by wireless cameras set up in a square near the exhibition space (Vicente López square in Buenos Aires, opposite the Espacio Fundación Telefónica). The clips are generated as the result of a complex computer program which originally stored them in a vast file of video sequences lined up in a queue to be shown on screen and acquire new narrative value as they are combined with the texts. The dialogues anchored to the images come from another file containing an enormous number of exchanges written by the project creator as well as several collaborators.

The sound track is composed of the automatized mix of the recordings made in the square.

Although an image or dialogue may appear more than once, they never do so in the same combination, and thus the same text is never repeated on the same image.

Each audiovisual story which the audience sees as he or she tours the room is unique, and thus never repeated.

Laurence Bender: digital design and visual interface programmer; **Javier Plano:** technical and production assistant; **Enrique Bernacchini:** sound; **Pablo Denegri:** synchronization of typography.

With dialogues by: *Paz Encina, Gustavo Galuppo, Nicolás Zukerfeld, Andrés Denegri.*

SECOND PRIZE - PROJECTS CATEGORY

Leo Nuñez

Espacio cambiario

Interactive installation. 2010, Argentina

Technical support: Roberto Dhios

With input from Arlex and UNTREF

Art is witness to society's evolution and revolutions, unable to escape the socio-political and economic context in which it takes place, becoming the very spokesperson for its environment. Technological art is no exception, and thus the recovery of the protagonism of social criticism as the main current running through the projects is precisely one of the objectives which artists working with technology must tackle.

Today's scenario is one of world financial crisis and economic struggles between globalized capital markets. The exchange market is a virtual space where the relationship between the value of the peso and other currencies is established, the dollar being the benchmark at world level. This economic index is one that wields extraordinary influence on the economies of Latin America and has a direct impact on people's pockets. If we were to envisage this market as a real, physical space, we would find the currencies at battle with each other to conquer parts of it, demonstrating what we might call territorial tendencies.

Territorial behavior is one of the main principles governing ethological theory, the science which studies innate behavior patterns in animals, including man. This innate mechanism allows animals to share out access to natural resources, such as food or habitat. Territoriality helps the stronger individuals to grab the larger part of the resources available and thus limit the reproduction of the weaker ones.

Espacio cambiario is a robotic installation which reflects on the dynamics of the exchange market, taking over their information flows to illustrate the way the economics of our society evolve and give shape to the virtual wrestling of the currencies within a physical space.

The exchange market is an exchange system in which the value of the peso is set in relation to the dollar (a world benchmark). This market is regulated by the supply and demand of currencies and in our country is intervened by the Central Bank, which tries to keep any oscillation in check. In fact, it is the international flows of trade and capital which define the curves of supply and demand. Supply depends on the exports of goods and services from the country and the income of foreign capital, while demand depends on the imports of goods and services and transfers of money to other countries. In other words, the exchange market is strongly reliant on the globalized macroeconomic context and can generate inflationary variations which have an impact on people's pockets.

The robots are divided into three groups by color. Each color stands for a different currency, white being the peso, green the dollar and blue the euro. The robots behave in a territorial fashion, like animals, marking out their spaces, trying to conquer new ones even as they keep invaders out, but their level of aggression is defined by the relative strength of the currency on the exchange market. Each entity has an aura of light whose brightness is indicative of the robot's level of aggression. However, each robot is independent from the rest and has its own behavior which nonetheless has an influence on that of the others. This network of relationships creates different states and situations in the work, generating a space where the audience can experience the virtual struggles intrinsic to the evolution of the exchange market.

THIRD PRIZE - PROJECTS CATEGORY

Nicolás Bacal

4.440 veces vos. Installation. 2010, Argentina

4.440 veces vos is an audio CD featuring a 74 minute-long recording of the ticking of a conventional clock with second, minute and hour hands. Each sound we hear (every *tick* and every *tock*) is perfectly synchronized with the chronometer of the CD player playing the work. The CD thus turns the player of an electro-domestic sound into a kind of useless clock, doomed to count for ever until 74 minutes have passed, only to start over.

74 x 60 = 4,440

4,440 seconds can be recorded on a CD

I like things which contain the whole of something, like dictionaries, or love songs. *4.440 veces vos* is a CD which tries to hold within it the passage of time, by repeating the ticking of a clock throughout.

In music, repetition is used to fix information. A sound disappears as another is made. The only way to stop and examine it is to repeat it. I believe that the attempt to freeze time is like an uncontrollable act of loving idealization simi-

lar to two lovers entwined in an embrace, seeking to melt together for ever.

I would like to think that *4.440 veces vos* is a powerful gift of love that can be experienced above all else, on your boy/girl friend's home stereo or on some boy or girl's discman as he/she rides alone on the bus

Cecilia Szalkowicz and **Gastón Pérsico** were involved in the graphic design used for this project.

Nicolás Vasen was the photographer.

Rafael Cippolini provided a text included in the production of the CD.

The text may be read on www.4440vecesvos.com.ar

HONORARY MENTION - PROJECT CATEGORY

Leonello Zambon

Parasitophonía. Modelos nómades de apropiación

Installation - Work in progress. 2010, Argentina

The project proposes the construction of three mobile modules.

Hybrid forms, assembled arbitrarily from bicycle parts, sound and now obsolete visual technological artifacts and digital technology, these nomadic modules tour the city rather like someone perusing a text, registering information, making connections between things that are apparently unconnected, making links between the different layers of a complex palimpsest.

Each module has a specific function. They are also interconnected and may form a network based on three nodes which operate remotely even as they share the same physical space. Designed as a mobile and fragmentary operations base, they can adapt, become parasites and also modify the environment they inhabit and move around in. This is a kind of mutant sound and visual research project, one that is simultaneously precarious and mobile, able to transform the city into material and support easel at the same time.

Instance ONE: P O S T - C I T Y / Temporary parasite bicycle workshop

This presentation includes setting up a temporary workshop on the top floor of the exhibition.

Thanks to: Estudio a77, Nino Zambon and Luciano and the lads from the Piedrabuena district.

HONORARY MENTION - PROJECTS CATEGORY

Axel Straschnoy

The New Artist (working title)

Installation. 2008, Finland-U.S.A.

With support from the Alfred Kordelin Foundation and the Collaborative Machining Center in Carnegie Mellon University

The New Artist is a research project in art and robotics which takes place between 2008 and 2010 at the Robotics Institute, Carnegie Mellon University. The project involved building two robots, one that makes performance art and one that watches this performance and appreciates it. Plenty of robots have been developed to make art for humans. What we wanted to find out was how *art* would change if it was made by and for robots.

The project is carried out in a discussion context between roboticists and partners such as artists, theater directors, philosophers and neurobiologists who were invited to add their own expert knowledge to the conversation. From the consensus arrived at through discussions, we designed and built the robots. These are not anthropomorphic but their shape, movements and sensors are designed for the task at hand.

This project stems from an invitation by Dr. Paul Scerri and Axel Straschnoy to the community of the Robotics Institute to participate in a research of what art by and for robots would look like. The visual documentation of development of the robots and the discussions is a project by Axel Straschnoy.

FIRST PRIZE - COMPLETED WORKS CATEGORY

Carlos Trilnick

Dead Underground

DV video, 5' 30". 2009, Argentina

This video is part of a project concerning anti-personnel mines which looks at the way ground is used as a weapon of individual and mass destruction. These arms may remain active for over a hundred years, representing a high-risk contamination factor affecting mostly the rural populations in some of the poorest countries in the world. It is calculated that there are over 110 million mines buried in 64 countries, and a further 100 million in storage in military depots.

In Argentina, there are vast tracts of land sown with mines along the southern border with Chile and the islands in the South Atlantic. The greatest obstacle to their being deactivated is that there are no maps showing where they lie, making these areas impassable and extremely dangerous for animals and humans alike.

This project was produced by the California Institute for Telecommunications and Information Technology and displayed from April to June 2009 as an interactive installation in a public area at the Calit2 gallery in San Diego, California, U.S.A.

SECOND PRIZE - COMPLETED WORKS CATEGORY

Hernán Marina

Le Partenaire

Video, 30' 15". 2007, Argentina

Le Partenaire tells the story of an apocryphal tenor, Théophile Hiroux, who, at the gala concert given by Maria Callas in Paris, ended up ousting the original star of the show. The author of the work, Hernán Marina, is charged with enacting the role of the partenaire and thus takes the names of his grandfather and great-grandfather to create a character, Théophile Hiroux, who performs duets with Callas and finally sings the aria from act III of *Tosca*, *E lucevan le stelle*, which was not originally in the program.

The work aims to provide a reflection on the scope of post-production techniques as part of the discussions on contemporary aesthetics and the range of possibilities now within reach of art and new technologies to create new realities. In this case, it involves the illusion of a fictitious character in a pre-existing story, using archive material. Humor, heroism, lyricism and tragedy blend to give shape to an account which is hard to classify as any one genre in particular.

The work, which can also be seen as an ironic yet nostalgic take on the classic notion of "high culture", creates tension around the concept of the diva, or star figure, taking the competition between Maria Callas and an obscure tenor to ridiculous extremes.

Le Partenaire was shown at the ARCO Project Room 2007 (Spain); the Mirta Demare Gallery; Rotterdam 2007 (the Netherlands); LOOP Barcelona 2007 (Spain); Art Athina, Curatorial Section, Athens, 2007 (Greece); Cubo Negro Caja Blanca, arteBA 2007 (Argentina); Teor/ética, San José de Costa Rica, 2007 (Costa Rica); *Cine y casi cine*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2007-2008 (Spain); Teatro Nacional, San José de Costa Rica, 2009.

THIRD PRIZE - COMPLETED WORKS CATEGORY

Azucena Losana

LoCo (Paparazzi III)

Video, 1' 45". 2008, Argentina

El pájaro revolucionario (The revolutionary bird)

A poem by Oscar Alfaro recited by Jorge Cafrune

-What's your name?
-I don't have any money.
-I just want to know your name...
-...LoCo...

Dialogue with LoCo, November 12, 2008

LoCo makes a habit of arranging his bags before screwing off the top of his *aguardiente* bottle and rehearsing dialogues that he shares with no-one.

What seems from the sidewalk to be a one-way stream of vehement babbling makes sense on a closed circuit TV channel which not only lays out the visual perspective but also intercepts his monologues.

The original function of the device is to detect and dissuade; here it is used to pick up one of the many frequencies that float along the streets of Buenos Aires. Thus we can access, albeit temporarily, what LoCo is transmitting on his channel every day.

HONORARY MENTION - COMPLETED WORKS CATEGORY

Fabián Nonino

RAO 1.0 hiperzapping (regulador de la ansiedad ocular)

Interactive installation. 2010, Argentina

The work aims to relieve the ocular anxiety experienced when trying to watch a luminous image in movement.

RAO 1.0 (regulador de la ansiedad ocular) is a device made to show images from a zapping exercise. These images have been copied and edited to make up a hyper-accelerated video (hyperzapping) equivalent to 500 hours (maximum) of uninterrupted exposure to the zapping exercise with which we are all familiar.

To use the RAO 1.0, the viewer only needs to choose a TV channel, select the number of zapping hours to be neutralized, place his or her head within the cubicle designed for this purpose, press the button on the device and stay there for as long as the exhibition of images lasts.

The speed at which the images pass before the eye is aimed at relieving the ocular anxiety involved in trying to focus on light images in movement. Exposure of the eyeball to the RAO 1.0 allows for the gaze to be directed and focused on the possibility of expanding the visual frontiers of understanding, intensifying visual pleasure and enjoying the abundance of light and shade required to take in an object, a body or an event.

How does image impact on the physical, mental, emotional and spiritual states of the user? What remains imprinted on cellular memory of each one of the planes that make up the entirety of the user's being, after so much information?

The RAO fulfils the function of freeing up the gaze, releasing it from the rays of light that glance off the eyeball, stimulating the brain and maintaining it in a trance-like state, prompting a vast paradox: that which begins automatically and spontaneously, what we call "seeing", becomes an all-too common blindness, the sightlessness chosen by the thousands around us.

The device has the function of keeping this overwhelming desire to focus on all image in movement however it is

shown under control. Like medication for a chronic disease, the pathology does not disappear; it is simply kept at bay as it struggles to survive. RAO 1.0 is the ideal remedy for the great evil of our age.

HONORARY MENTION - COMPLETED WORKS CATEGORY

Eduardo Imasaka

Performance de dibujo autónoma

Installation. 2009, Argentina

This device is an autonomous draughtsman, a holonomic robot with a mechanical arm connected to a computer. The automation is guided by different radio frequencies picked up in the atmosphere, such as mobile telephones, IT networks and any wireless communications device. These have an effect on the movements of the robot which draws lines to make up a picture.

HONORARY MENTION - COMPLETED WORKS CATEGORY

Christian Wloch

Enlace

Audiovisual sculpture. 2008, Argentina

When he began his career in video art, Christian Wloch experimented with feedback techniques, mixing video and live music. He developed his own style researching the way video images are transferred into three-dimensional physical space, creating sculptures and installations which use light as their main element. Over the last few years, his interest in the phenomena of perception and light has deepened, and he has worked to reestablish the principles of kinetic art using video and sound to create audiovisual and light sculptures, different sensory paths which reveal subtle realities within different lighting arrangements.

Enlace is an audiovisual sculpture made up of dynamic modules which turn light into animated material, generating optic and sound modifications as elements which are combined in a luminous symphony in space.

VIDEO SELECTION

Andrés Denegri

Grito

Super 8 mm / DV, 21'. 2008, Argentina

In Latin America, the 1970s and 1980s were years of darkness, dominated by military dictatorships who employed policies of terror and extermination. Many of those who grew up in their shadow have personal stories overlaid in great complexity.

Grito uses autobiographical memories, images which blaze their way into your mind and words that catch in your throat. These films made on Super 8 are examined criti-

cally with a view to casting light on the paradoxical bond between affections and ideology

This piece is the fourth and most recent project in the author's autobiographical series, made up of two installations—*Un martes* (2006) and *Día 1* (2007)—and a video loop, *El ahogo* (2007).

Grito was awarded the prize for the Best National Short film at the International Film Festival in Mar del Plata (Argentina, 2008); nominated Best Experimental Video at the Latin American Video Festival (Rosario, Argentina, 2008) and was included on the List of Promising Developments (first prize) at the Alternative Film/Video Festival (Belgrade, Serbia, 2009).

Marcolina Dipierro

Sin título

Animation M0002, 3D and render
5' 30" in a loop. 2008, Argentina

The animation aims to stimulate the perception of a subtle movement as created by the play between light, shadows and different spaces, areas, and objects. The movement and chromatic variations are generated solely by the sources of light: this is a fixed shot, a static frame. The lights gradually project different fields of shadow which by turns hide, render transparent and invisible different parts of the frame.

Graciela Hasper

Rambla de Mar del Plata de Bustillo

18' 47". 2008, Argentina

This video is an architectural portrait of one of the most emblematic constructions in the seaside town of Mar del Plata, perhaps in the country as a whole. Mar de Plata has been the vacation resort of choice for all Argentines since the beginning of the 20th century; originally favored by the aristocracy, later by Perón's government and gradually becoming accessible to the social classes further down the scale. Bustillo's construction is representative of these changing eras on the one hand and, on the other, of the grand dreams of modernism of the times, perhaps ultimately frustrated ones.

The first part of the video tours the rooms, corridors and halls of the Hotel Provincial. The hotel has been closed for over a decade and the signs of decay in what was once a luxury holiday destination are clearly visible.

Part two is an amble along the promenade of Mar del Plata, picking out the two twin buildings of the Casino and the Hotel Provincial, both built by Bustillo, as well as the militarily symmetrical paved square in its center, with only the barest reference to the other buildings around it.

The final part is an aerial journey along the coast of Mar del Plata, filmed from a mechanical bird, which shows the sheer size of the buildings and the location of the promenade as part of the layout of the resort town, nudging up against the edge of the ocean.

Mónica Heller

Hotel Dorian

7' 45". 2007, Argentina

A sunny beach, peaceful and endlessly long, lies on the horizon. Squadrons of commercial airplanes furrow the skies. Cruise liners and yachts move through the hitherto familiar turquoise waters. The coast awaits the hordes of bathers seeking relaxation and happiness.

Estanislao Florido

Le Rêve

Digital animation

3' 20". 2008, Argentina

Le Rêve is the result of the combination of a number of different devices: quotes, sound tracks and links of all kinds. Using cinematographic conventions, the work utilizes fragments of films and even works of art enshrined in its history to build a new story line which, as if in a dream, places the spectator in a place where time and certainty are negligible, imbued with ambiguity and the sense of a trance-like state.

Juan Sorrentino

Sin título

8' 40". 2008, Argentina

The camera follows a blank canvas through a meadow dotted with trees. The canvas halts in certain places, framing branches, blades of grass, shadows and parts of the wood. It poses these "untitled" works for a few seconds and then moves on, searching for new proposals, like a brain busy with creativity, seeking new ideas and projects. The effect of the light and shadow on the canvas is visually very attractive, producing thousands of different shapes, while the canvas (the basic support for a pictorial-framed-work as a tabula rasa) provides the opportunity for its subjects to stand out from their surroundings, to give them importance and emphasis, albeit for a moment. As if floating on the swell of ideas with which this canvas falls in and out of love, the walk through the meadow is an idealistic, simple yet complex scenario, with infinite possibilities for change and symbolism.

Antonio Zucherino

La tostada

8'. 2008, Argentina

In each person or world, sentiment, absence and expectation can take infinite forms... in ours, nostalgia takes the form of a piece of toast.

Biographies

Nicolás Bacal

Born in Buenos Aires in 1985, Nicolás is a musician and visual artist with a degree in Electro-acoustic Composition from the Universidad Nacional de Quilmes.

Bacal has completed various clinics and workshops in the visual arts organized by the Fundación Telefónica and the Centro Cultural Rojas. In 2009 he was awarded a scholarship by the Argentine Centro de Investigaciones Artísticas (CIA).

He has been working full-time as an artist since 2007 and taken part in numerous collective exhibitions in which he has been awarded several prizes and distinctions. These include mentions at the MAMbA - Fundación Telefónica Prize (2006); Macstation Paradigma Digital (2007); short-listings for the Fundación Klemm Prize (2007 and 2009) and third prize in the projects category of the MAMbA - Fundación Telefónica Prize (2009). He has held individual exhibitions at the Alberto Sendrós Gallery, Buenos Aires (2008), and the JTM Gallery, Paris, France (2009).

As a musician, he played with the *lile* group, with whom he produced a CD in 2007 under the German label Monika Enterprise. Bacal is currently teaching at the Universidad Nacional de Tres de Febrero and lives and works in Buenos Aires.

Andrés Denegri

Born in Buenos Aires in 1975, he is an independent film, TV and video producer with a marked style of experimentation in both visual and narrative terms, breaking through the boundaries of classical formats by producing live audiovisual compositions as well as working in the area of installations. Denegri graduated from the Universidad del Cine, where he now teaches, as well as giving the Electronic Arts degree course at the Universidad Nacional de Tres de Febrero. Here he created and developed CONTINENTE, a center dedicated to the research and development of projects linked to the audiovisual arts.

He has gained vast experience in the area of cultural management, and has run shows and publications as well as drawn up programs for exhibition halls specializing in experimental film and video art. His texts have been published in periodicals and magazines about the audiovisual arts. Denegri has also participated in artists residencies in the United States, Canada and Colombia. His productions have been featured at numerous exhibitions and international festivals, where he has achieved significant recognition: Golden Impakt Award, the Netherlands (2005); Juan Downey Prize (first prize) at the Bial de Video y Nuevos Medios de Santiago, Chile (2007); first prize at the 25 FPS Internacionalni festival eksperimentalnog filma i videa, Croatia (2005), to mention a few. Denegri currently lives and works in Buenos Aires.

Marcolina Dipierro

Born in Chivilcoy, province of Buenos Aires, in 1978, she graduated from the Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón, Buenos Aires (2000).

She took courses specializing in different animation programs, video and multimedia editing, and attended the workshops held by Ernesto Ballesteros and Marina De Caro.

Her work to-date has centered on the exploration of the qualities and characteristics of light and color, with their respective chromatic ranges, as well as the effect of shadows, on given spaces, using three main supports: animation, interventions (interiors and windows) and tempera-watercolors.

She has held three individual shows since 2001 and is a frequent participant of national and international collective exhibitions. Dipierro lives and works in Buenos Aires.

Estanislao Florido

Born in Buenos Aires in 1977, he is a tenured professor of Painting and his work has, for a few years now, oscillated between the languages of video and painting.

Florido has held individual shows at 713 Arte Contemporáneo, Casona de los Olivera and at the Alliance Française of Buenos Aires. He has also taken part in collective shows at Fundación Klemm, the Ruth Benzacar Gallery, 713 Arte Contemporáneo, Fundación Telefónica, Fundación OSDE, Centro Cultural Recoleta, Appetite Gallery, Casa 13, Wussman Gallery, Centro Cultural Borges, Museo de Arte Contemporáneo, Bahía Blanca; Proyecto A, Estudio Abierto and the Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (Malba).

His work has been shown in Brazil, Chile, France, Russia and Spain, and he has been awarded prizes and distinctions, including, in 2009, LXIII Salón Nacional de Rosario, Argentina (second prize), and AACA (best video artist 2007); in 2008, XII Klemm Prize (second prize); in 2006, MAMbA - Fundación Telefónica Prize (honorary mention from the jury). Florido lives and works in Buenos Aires.

Graciela Hasper

Born in Buenos Aires in 1966, she has been giving individual shows since 1989 at the Fondo Nacional de las Artes, Buenos Aires (2002); the Ruth Benzacar Gallery, Buenos Aires (2006, 2004, 1999); Annina Nosei Gallery, New York (2003, 2000, 1998); the Chinati Foundation, Marfa, Texas (2002). Her works have also been featured in collective exhibitions including *From Confrontation to Intimacy: 1960/2007*, Americas Society, New York (2007); *Lo(s) cinético(s)*, Museo Reina Sofía at the Instituto Tomie Ohtake, São Paulo, Brazil (2007), to mention a few.

She has been awarded several distinctions and prizes, including the scholarship from the Fundación Antorchas for the workshops given by Guillermo Kuitca (1990-1993); Art OMI / International Artists Residency Program, New York (1997); the Fulbright - Fondo Nacional de las Artes grant for

a residency at Apex Art, New York (2000-2001); the Chinati Foundation Residency Program, Marfa, Texas (2002).

In 2006 she was responsible for co-founding the Residencia Internacional de Artistas, RIAA (<http://www.proyec-toriaa.org>), the international artist residency program in Argentina, and the Centro de Investigaciones Artísticas, CIA (<http://www.ciacentro.org>) in 2009. Hasper lives and works in Buenos Aires.

Mónica Heller

Born in Buenos Aires in 1975, Heller studied at the Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón and the Escuela Superior de Bellas Artes Regina Pacis. She completed the photography workshop held by Guillermo Ueno and subsequently took part in art clinics with Alicia Herrero. She was a scholarship student at the workshop on art, networks and communication organized by Julia Masvernati and Dina Droisman at the Fondo Nacional de las Artes and was also selected for the artists winter residency Residencia de Un Solo Artista, RUSA (Residency for One Sole Artist), in Rosario, 2008.

Since 2006, she has been coordinating and editing the CONVI online video project, including itinerant projections (<http://www.convi.com.ar>).

Heller has held individual shows at the Jardín Oculito Gallery (2009) and the Alliance Française in Buenos Aires, as well as participating in collective exhibitions, projections and festivals both in Argentina and abroad.

She is currently taking part in the Artists' Program organized by the Universidad Torcuato Di Tella and lives and works in Buenos Aires.

Eduardo Imasaka

Born in the province of Buenos Aires in 1972, he is largely self-taught, working and gaining experience as a director and artistic producer in digital media.

Since the mid-1990s, he has been working in the field of installations and new media, presenting a series of audio, video and digital image works as installations and live performances.

He has taken part in festivals, groups, publications and artistic events at international level, where he has worked with some of the leading audiovisual artists of our times in the United States and Europe, specializing in real-time projects. He currently lives and works in Buenos Aires.

Azucena Losana

Born in Mexico City in 1977, her work embraces travel photography, photo-reportages, audiovisual improvisation and video. Her works have been shown in Mexico, Chile, Argentina, Peru, Austria and Spain.

She is currently studying the Multimedia Arts Course at the Instituto Universitario Nacional del Arte in Buenos Aires. She is a member of the collective Trinchera Ensemble, based

in Mexico City, which carries out visual improvisations in real time using analogue technology. She is also a member of the DNI collective, based in Buenos Aires, focused on urban interventions related to migration and frontiers.

She is currently working with video-streaming for tele-matic concerts and the construction of audiovisual works on the basis of Internet TV transmissions. Losana lives and works in Buenos Aires.

Hernán Marina

Born in Buenos Aires in 1967, he regularly shows his works in Argentina and abroad: Mirta Demare Gallery, Rotterdam (2009); Teor/ética, San José de Costa Rica (2007); Nueveochenta Gallery, Bogotá (2007); ARCO Project Room 2007, Madrid; Malba, Buenos Aires (*Intervenciones 3*, 2004-2005); Museo de Arte Moderno, Buenos Aires (2003), for example.

His work has been included in many exhibitions such as Nueva Colección MUSAC (Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León) (2010); *Remap 2*, Athens, Greece (2009); *Cine y casi cine*, Museo Reina Sofía, Madrid (2007); *Art Athina Open Plan*, Athens (2007).

He was awarded a prize at the MAMbA - Fundación Telefónica Prize (second prize in the Completed Works Category, 2009); the Fondo Nacional de las Artes grant (2007) and the Pollock Krasner Foundation Grant (2002); a creativity grant from the Fundación Antorchas (2001); the first prize at the Multimedia Arte Digital MAMbA - Fundación Telefónica (2002) and the Leonardo Prize (MNBA, 2002), among many others. Marina currently lives and works in Buenos Aires.

Fabián Nonino

Born in Morrison, province of Córdoba, in 1972, he began his relationship with spatial experimentation when he started work in an architecture studio, developing commercial locales and stands.

He studied set design at the Escuela Superior de Bellas Artes Ernesto de la Cárcova and for a while worked as a set producer and designer. He began to develop an interest in the written word and designed his own system of comprehensive analysis to reorganize classical texts so that they changed meaning, synthesizing the texts and translating them into three-dimensional images and events in time.

After working as a set designer for operas, he started researching contemporary music, which he immediately included in his own work.

He is currently studying theater direction at the Instituto Superior de Arte del Teatro Colón. He was invited by Espacio Fundación Telefónica to take part in the Taller de Arte Interactivo 07, held by Rodrigo Alonso and Mariano Sardón, where he found the ideal multidisciplinary environment to be able to carry out his complex hybrid constructs. At this time, he also became interested in the transcen-

dence of the soul and the events that involve it during its passage through earthly existence.

Nonino is currently rewriting texts, developing works of art with multidisciplinary technologies which he calls micro-scenes, and also researching other ways of being a spectator. He lives and works in Buenos Aires.

Leo Nuñez

Born in Buenos Aires in 1975, he trained as a systems engineer at the Universidad Tecnológica Nacional as well as taking various art courses, such as Sound and Image Design at the Universidad de Buenos Aires and an honors degree in Electronic Arts at the Universidad Nacional de Tres de Febrero. He also took a number of courses such as art and robotics workshops.

Nuñez is currently teaching at the Instituto Universitario Nacional del Arte and the Universidad Nacional de La Plata, in charge of technical and artistic courses.

In 2009, he was awarded the VIDA 12.0 production incentive prize for his work *Infectos*, as well as the second prize by the MAMbA - Fundación Telefónica Prize for *Espacio cambiario*. He was a scholarship student at the MediaLab Production Laboratory of the Centro Cultural de España en Buenos Aires in 2008. He also won the VIDA 10.0 in 2007 with his work *Propagaciones*. In 2006 he was awarded third prize at the MAMbA - Fundación Telefónica Prize for *Dispersiones*.

He has held over ten national exhibitions and four international ones, in Latin America, North America and Europe. Nuñez lives and works in Buenos Aires.

Juan Sorrentino

Born in Resistencia, province of Chaco, in 1978, Sorrentino is a sound and multimedia artist and tenured professor of the courses "Sonovisual" I and II, at the Universidad de Tres de Febrero in Buenos Aires; "Edición IV", La Metro, Córdoba; and "Lab de Sonido", Universidad Católica de Córdoba. He took a postgraduate course specializing in video and on/offline technologies at MECAD/Media Centre d'Art i Disseny, Escola Superior de Disseny, Barcelona, and the Universidad Nacional de Córdoba.

He was awarded a grant to further his studies at the University of Georgia, Athens, U.S.A., and the University of Washington, Seattle; he was also awarded residencies in Bourges, France, and at the Laboratorio de Informática y Electrónica Musical of the Centro para la Difusión de la Música Contemporánea, Museo Reina Sofía, Madrid (endorsed by the Ministry of Culture of Spain).

Sorrentino has been awarded numerous prizes and mentions at both national and international level, such as the UNESCO-Aschberg bursaries for artists; Visiones Sonoras 2007; Fondo Nacional de las Artes; Museo de Arte Contemporáneo, Bahía Blanca; Chandon, and the Universidad Nacional de Quilmes, for example.

He has shown his work at individual and collective ex-

hibitions at Metronom, Barcelona; Círculo de Bellas Artes, Madrid; Museo de Arte Contemporáneo, Vigo; Nau Colecia, Girona; Museo de Arte Contemporáneo, Bahía Blanca; Espacio Marzana, Bilbao; Centro Cultural de España en Córdoba and Centro Cultural de España en Buenos Aires; Museo Emilio Caraffa and Museo Genaro Pérez, Córdoba, Argentina; Galería 39/30, Medellín, and the Teatro San Martín in Buenos Aires, among others.

Sorrentino has carried out international tours including visits to Germany (2007), Mexico (2007 and 2006), Spain (2006), Spain and France (2005), Czech Republic, Germany and Spain (2004), Colombia (2004), France and Spain (2003-2004), Spain (2001). Some of his sound works belong to the Museo de Arte Contemporáneo, Bahía Blanca; the Museo Palacio Ferreyra, Córdoba, Argentina; the Fundación ONCE, Spain, as well as private collections.

Sorrentino lives and works commuting between Buenos Aires and Córdoba.

Axel Straschnoy

The New Artist (working title) is a collaborative project undertaken by a group of roboticists and artists composed of:

– **Axel Straschnoy**, visual artist. His practice focuses on long-term research-based projects dealing with issues of representation and in which some technological contrivance takes part.

– **Ben Brown**, project scientist in the Robotics Institute at Carnegie Mellon University. He is interested in the analysis, design and control of robots and electro-mechanical systems, and specializes in the development of high-performance structures and equipment, and dynamically stabilized robots.

– **Dr. Garth Zeglin**, roboticist and artist. In his research at Carnegie Mellon University, he has created walking and hopping robots and is currently developing a compliant hand. In his art practice, he creates kinetic sculptures, frequently incorporating fabric elements and often utilizing the technology of robotics.

– **Dr. Geoffrey Gordon**, associate research professor in the Department of Machine Learning at Carnegie Mellon University, and co-director of the Department's PhD program. He works on multi-robot systems, statistical machine learning, and planning in probabilistic, adversarial, and general-sum domains.

– **Iheanyi Umez-Eronini**, second year PhD student at the University of Pittsburgh researching applications of optimal controls and dynamic programming.

– **Dr. Marek Michalowski**, roboticist at Carnegie Mellon University's Robotics Institute. His research is in human-robot social interaction. With a background in computer science and psychology, Dr. Michalowski develops technology to enable robots to perceive and act in accordance with the principles of human nonverbal interaction and interpersonal coordination.

- **Dr. Paul Scerri**, senior system scientist at the Robotics Institute at Carnegie Mellon University. His research focuses on multi-agent coordination and human interaction with intelligent systems. He has made contributions to the areas of adjustable autonomy, multi-agent systems and team work.

- **Sue Ann Hong**, PhD student in the Computer Science Department at Carnegie Mellon University. Her current research work involves solving planning problems under uncertainty using machine learning algorithms.

- **Piritta Puhto**, producer, based in Helsinki, Finland. She produces experimental and multidisciplinary media art projects nationally and internationally.

Carlos Trilnick

Born in Rosario in 1957, he has shown his works at numerous exhibitions and museums, including the Museu da Imagem e do Som, São Paulo, Brazil; The Museum of Modern Art (MoMA), New York; Museo Extremadureño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC), Badajoz; Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid; Weserburg Museum, Bremen; Festival Internacional de Video Arte, Lima; IV Manifestation Internationale de Vidéo et TV, Montbéliard; Festival de l'Image du Mans, Le Mans; The Art Institute of Chicago; Film + Video Lab, Warsaw; Sonar Cinema, Barcelona; Video Fest, Berlin. He has also shown his works in Colombia, Mexico, Uruguay, Israel and Australia and taken part in the biennials of Porto Alegre, Ushuaia, Geneva, Santiago de Chile, Montreal, Quebec, Toronto and California.

He is the head of the Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo of the Universidad de Buenos Aires and visiting professor at the University of California, San Diego, U.S.A., as well as at the Facultad de Artes y Humanidades of the Universidad de Los Andes in Bogotá, Colombia, and runs the Multimedia course at the Facultad de Diseño of the Universidad del Azuay in Cuenca, Ecuador. Trilnick lives and works in Buenos Aires.

Christian Wloch

Born in Buenos Aires in 1971, Wloch creates audiovisual sculptures and light works. With a background in film, video, multimedia, new technologies and visual arts, he is largely self-taught and has carried out his research and experimentation accordingly.

In 2005, he was awarded a scholarship by the Centro Cultural Rojas to run a visual arts clinic. In 2008 he was selected to participate in the Programa de Arte Interactivo IV at the Fundación Telefónica and received an award from the Centro Cultural de España en Buenos Aires for the Laboratorio de Producción - MediaLab.

In September 2008, he was awarded the Primer Premio Instalación Nacional, the first prize for a national installation, during the *Onedotzero* exhibition held at the Centro Cultural Recoleta, and in 2009 he was awarded an hon-

orary mention by the Museo de Arte Moderno de Buenos Aires and the Fundación Telefónica (MAMbA - Fundación Telefónica Prize).

His works and exhibitions include: *Meridianos* (2009); *Cultura y media*, Centro Cultural San Martín; *Enlace* (2008); *Onedotzero*, Centro Cultural Recoleta; *Pulsar* (2007), Selección Premio Paradigma Digital; *Proyección ondular* (2005); *Mix 05*, Fundación Proa and Centro Experimental del Teatro Colón; *Antena* (2005); *Pensamiento urbano*, Teatro San Martín; *Modulaciones* (2004, 2003); *Fuga jurásica*, Museo Argentino de Ciencias Naturales; *Elevado* (2002), Torre del Parque de la Ciudad, Buenos Aires. Wloch currently lives and works in Buenos Aires.

Leonello Zambon

Born in Argentina in 1970, his most recent works are audiovisual structures created on the basis of the manipulation of brief fragments of video material, laying the sound track as a foundation for a universe made up of images.

He took part in the TRAMA program for cooperation and confrontation between artists, as well as the first Interactive Art Platforms and Workshop organized by the Laboratorio de Investigaciones en Prácticas Artísticas Contemporáneas (LIPAC). He developed the project called *DSLXFNS.hardware inestable* with the support of a grant provided by the MediaLab / Centro Cultural de España en Buenos Aires. He is currently working with Nicolás Bacal on the "Imagen V y VI" workshops, which are part of the Electronic Arts course of the Universidad de Tres de Febrero. In 2009, he presented the audiovisual piece *Clear Signal*, together with Azucena Losana and Sergio Schmidt, as well as *Des.agregación* in collaboration with Pablo Reche.

Zambon has participated in several collective projects of experimental music and is part of the permanent crew on Proyecto Gómez/Casa, the noise ensemble Buenísimo and the noise-postpunk trio COSO. Zambon lives and works in Buenos Aires.

Antonio Zucherino

Born in 1988 in the city of La Plata, province of Buenos Aires, he is currently in the fourth year of his degree course in Audiovisual Communications of the Universidad Nacional de La Plata, where he also teaches as an assistant on the courses "Realización I" and "Guión I".

His short films include *Sin título 1* (2007), *Halo* (2007), *La tostada* (2008), the video dance *Relâche* (2009), *Fresco* (2009) and *Apenas otoño* (2009). These pieces have participated in film festivals and official exhibitions organized by the Universidad Nacional de La Plata. In 2009, *Fresco* won the 5th Independent Film Festival of La Plata *FestiFreak* (FICIFF), receiving the prizes for the Best Short Film in the National Fiction category and the festival's Grand Jury Prize 2009. Zucherino lives and works in La Plata.

Este catálogo ha sido editado
en ocasión de la exposición
Premio MAMbA - Fundación Telefónica.
Arte y nuevas tecnologías,
6ª edición, realizada en el
Espacio Fundación Telefónica
entre marzo y junio de 2010.

Catálogo

Fabián Muggeri
Diseño y producción gráfica

Julia Zurueta
Coordinación

Maria Victoria Simón
Edición textos de artistas

Pablo Lasansky
Fotografías de sala y montaje

Alicia Di Stasio / Mario Valledor
Corrección español e inglés

Gunner & Asociados
Traducción

E S P A C I O
Fundación Telefónica

Arenales 1540 C1061AAR
Buenos Aires, Argentina (54-11) 4333-1300/1
espaciodfundacion@telefonica.com.ar
www.fundacion.telefonica.com.ar

