

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

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

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

Como resultado, fueron premiadas 10 propuestas a las que se les entregaron los fondos y recursos necesarios que permitió, a sus creadores, desarrollarlas con los medios y tecnologías adecuados y de esta manera, apuntar a profesionalizar la producción y la calidad de las obras. A su vez, y como parte del proceso, incorporamos una dupla de jóvenes profesiona-

les que diera acompañamiento al trabajo creativo y de producción mediante asesoramiento técnico.

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

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

Silvana Bergson - Coordinadora del Instituto Nacional de Artes Visuales
Guillermo Sierra - Director del Espacio de Arte Contemporáneo

Dam vit officil iurerio repudis delectate porenda voluptias dolorei cilles earum, sinimpo rehendit haruptas intem quias et dit, sum solorpost, ut omniend isitionseque peliquiat. Ora nam, corem lam, omnimustium eanistas piderspiet dolo vel il into conseru mquunt aut alit officil iquidebitiae eiur, totaturia dolo et et restiasit, optae num endaeect ectibea rumqui optatius dolo qui dolora quuntio officto taturest la quiscid ucidebitia quae et quat fugitiist fugia autam ad que archicient pre eliquis aciam est quos aspelitat millaut dolorepudi tempor abor aberibusa dolende dolorescit, que eostis as nobit quate ero que etur? Cae voluptur audam ium incium reiunt. Dam dunto quo explige necaboriae nimaxim olorror soloritia dolent pel is re consequatio ommolendic to conem ut ut maio berem. Itasper sperore rchicit enim rectatquiam aut officius volupta tates te molentiate prernam faceperci duciam am que volum quatem nimagna turibus derum dolor apelia volorpora dolum aut et alicidios debit aut que nemporest, ut fugit opta qui doluptur? Am dolor ati ut quatus am nit odit quo quiam, sit aut rem quossit, consectus estis et vit la que porem aris escipiciis eruptatum sinihilit eatur, te conemperro torectiam, aniet magnis num ut lam is mostrum ese vendit voluptur sa net ullectemo blam que ab iustrundam sum, sit, eiumtem olupta dendi coreped everit re sam aut pellaccat imet vitia as ratus ullesimos magnihi caeptas mo in conem rem. Ut que nim volupta estrum consequi incipsum aut alit ut est ma quostem conetur estibus, cor serit, nonsequ isquuntiae vel magnatem qui officium fugiatium nobit ea simus, ipis accaboris est veratureptas sundit, eumquis ea pres aute voluptatiam quuntiur solo explissunt fugia prent. Doluptia quas nimpos eatque velescinam que nist, velest, illaborro velic tem numende dolor a eos ma num qui culla-

temo eaquasi mintibus et aut dolor si cor sus magniat as di odigendit unt eaque si magnit as vendunt od qui dendit, quatus remporum experch ilibus. Apis dit ilis doluptatem ilitatatem vent que nobisum es nimus am, nonsectur, sae velluptae plant. Cepelenit lam et et aruntem inveria nien delest, nim aut ad exces diciis volut quibus dit ut voluptus adest quis eos dolor molorem eumquam, volupta turecuscul eius nis ditatibus. Solumquid exerit restiae et fuga. Perna tur alit omnis doloren ducipicient. Et, quam voluptas et alique volut magnatur autemporerum lant.

Doluptia quas nimpos eatque velescinam que nist, velest, illaborro velic tem numende dolor a eos ma num qui culla-temo eaquasi mintibus et aut dolor si cor sus magniat as di odigendit unt eaque si magnit as vendunt od qui dendit, quatus remporum experch ilibus.

PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA ORIENTAL DEL URUGUAY

PRESIDENTE
Luis Lacalle Pou

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA

MINISTRO
Pablo Da Silveira

SUBSECRETARIA
Ana Ribeiro

DIRECTOR GENERAL DE SECRETARÍA
Pablo Landoni Couture

DIRECTORA NACIONAL DE CULTURA
Mariana Wainstein

INSTITUTO NACIONAL DE ARTES VISUALES

COORDINADORA
Silvana Bergson

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

ESPACIO DE ARTE CONTEMPORÁNEO

DIRECCIÓN
Guillermo Sierra

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

Pasantes IENBA - UDELAR
Cecilia Cabrera
Pamela Melo
Romina Ramos
Cindy Silveira

IMPULSO AL ARTE DIGITAL Y ELECTRÓNICO

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

Sebastián Bugna

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

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

Cooptrol (Hernán González)

Nacho Correa Belino

Ignacio García

Magdalena Hart

Theic (Camilo Núñez)

Jvy (Juan Vazquez)

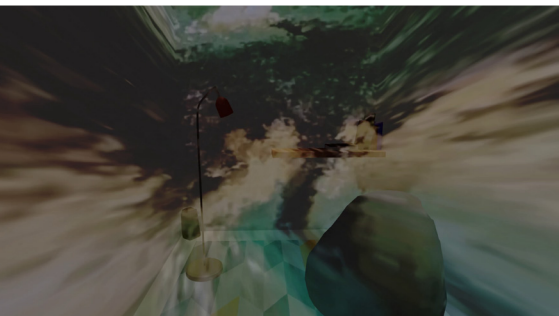
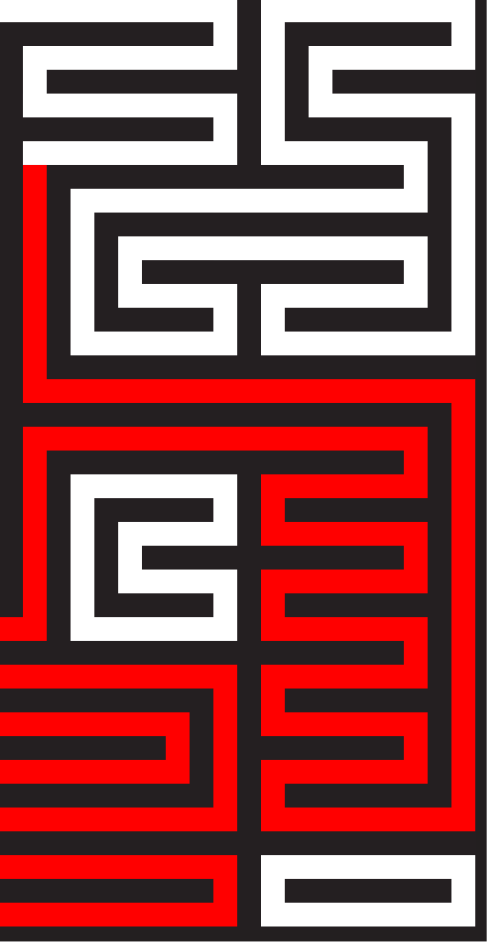
JURADOS
Daniel Argente
Fabián Barros
Brian Mackern

Referentes técnicos:
Jimena Arruti
Marcos Gimenez
Montaje: EAC
Impresión: Mastergraf SRL

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

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





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

Neleya, 2022
xx
xx
IG: @gen_d19

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



Magdalena Hart
Aigua, 2022

Instalación. Técnica mixta: Resina, Raspberry Pi, Processing Open CV, proyección luminica. magohart.com/aigua

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



Leticia Almeida (Tanky) y **Mathías Chumino** (C03RA)
BIT.R.I.O.L., 2022

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

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



Cooptrol
Abstracts IV, 2022

Programación de software audiovisual
200 x 110 cm
cooptrol.com

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



Theic (Camilo Núñez)
Conflicto, 2022

Conjunto de piezas: escultura, audiovisual, realidad aumentada y entrevistas.
Audiovisual: 1'. Entrevistas: 6'
linktr.ee/colectivolicuado

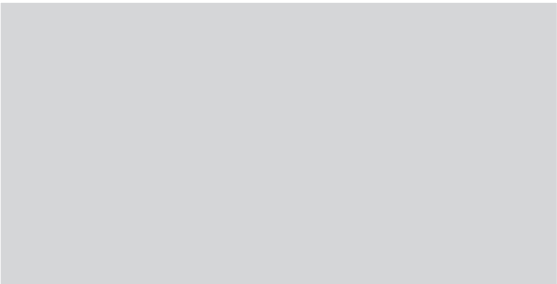
yo masculino? el conflicto manifiesto.
“Starman esperando en el cielo / Le gustaría venir a conocernos / Pero cree que nos dejaría boquiabiertos / Hay un hombre de las estrellas esperando en el cielo / Nos ha dicho que no lo estropeemos / Porque sabe que todo vale la pena.”*
Intentamos acercarnos a la luz, no somos experimentadxs lo intentamos, siempre lo estamos intentando. Nos parecemos a exploradores amateurs, a tientes hurgamos en nuestras entramadas concepciones, en lo que llevamos arraigado y nos desgarrar. Intentamos acercarnos a iluminar lo que deseamos extirpar. Queremos entender nuestras frustraciones. **Yo masculino?** Se interpela buscando acompañar la desestabilización de supuestos culturalmente sedimentados. Camilo está en conflicto, consigo mismo, con el mundo y finalmente y por qué no, con algunas deidades. Este proyecto, que se configura en un cuerpo rizomático, plantea para este primer encuentro expositivo el conflicto como eje central de atención y grito de supervivencia. Romper, perturbar, exacerbar las ansias de disrupción como parte del desorden cultural, el cual asoma como vitalmente necesario para nuevos/otros espacios vinculares, sociales, de amor y de trabajo. **Ana Gotta**
*David Bowie, Sencillo del álbum The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars, abril de 1972.



Sebastián Bugna
Oreja Escópica, 2022

Instalación robótica interactiva
sbug.net

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



Nacho Correa Belino
Shangrilá, 2022

Computer graphics
Medidas variables
correabelino.com

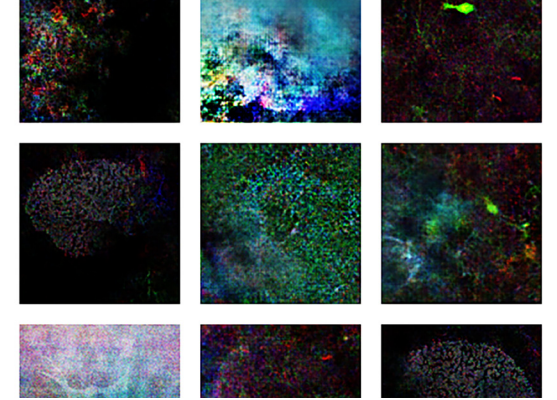
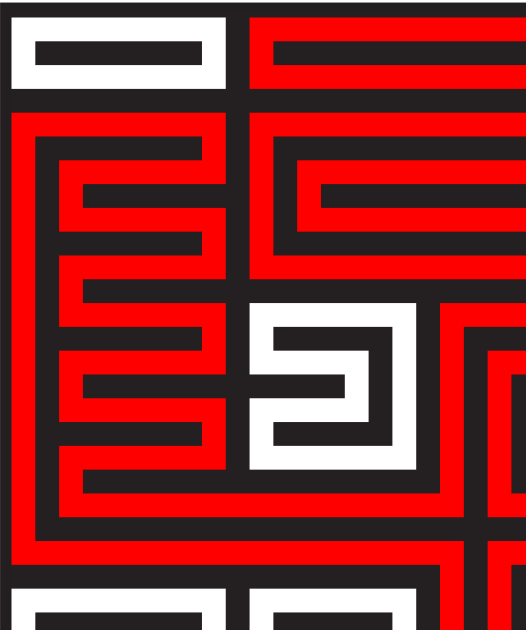
Shangrilá es una obra visual e interactiva que se inscribe en los géneros: ciencia ficción documental, terror psicológico y realidad virtual. Ficciona un proceso de migración de conciencia, intentando crear una confusión acerca del vivir contemporáneo; plantea una crítica y una posibilidad del proceso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



Jvy (Juan Vazquez)
GANg, 2022

Técnica mixta sobre lienzo, audiovisual, diseño de sonido y música original.
Lienzos: 70 x 120 cms. Video: 60 seg. (aprox.)
juyvazquez.com

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



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

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



Ignacio García
El discurso, 2022

Inteligencia artificial, fotografía, texto impreso, robótica.
150 x 100 cm, 100 x 80 cm (impresión continua).
IG:@nachoenestereo

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

