

TÍTULO DEL MATERIAL: Exploración de prácticas artísticas latinoamericanas.

AUTOR: Dr. Mariano Carrasco Maldonado.

ESPACIO ACADÉMICO: FACULTAD DE ARTES

Destinatarios: Estudiantes de 3° semestre, grupo 1 y 2, Lic. en Arte Digital. Curso Obligatorio

NOMBRE DE LA UA: Estética (Teórico cognitiva)

OBJETIVOS DE LA UA: Comprender el alejamiento del concepto de belleza en la estética contemporánea, a partir del conocimiento de las transformaciones que la disciplina de la estética ha sufrido en su devenir temporal. Para una producción visual basada en una información completa del concepto de estética.

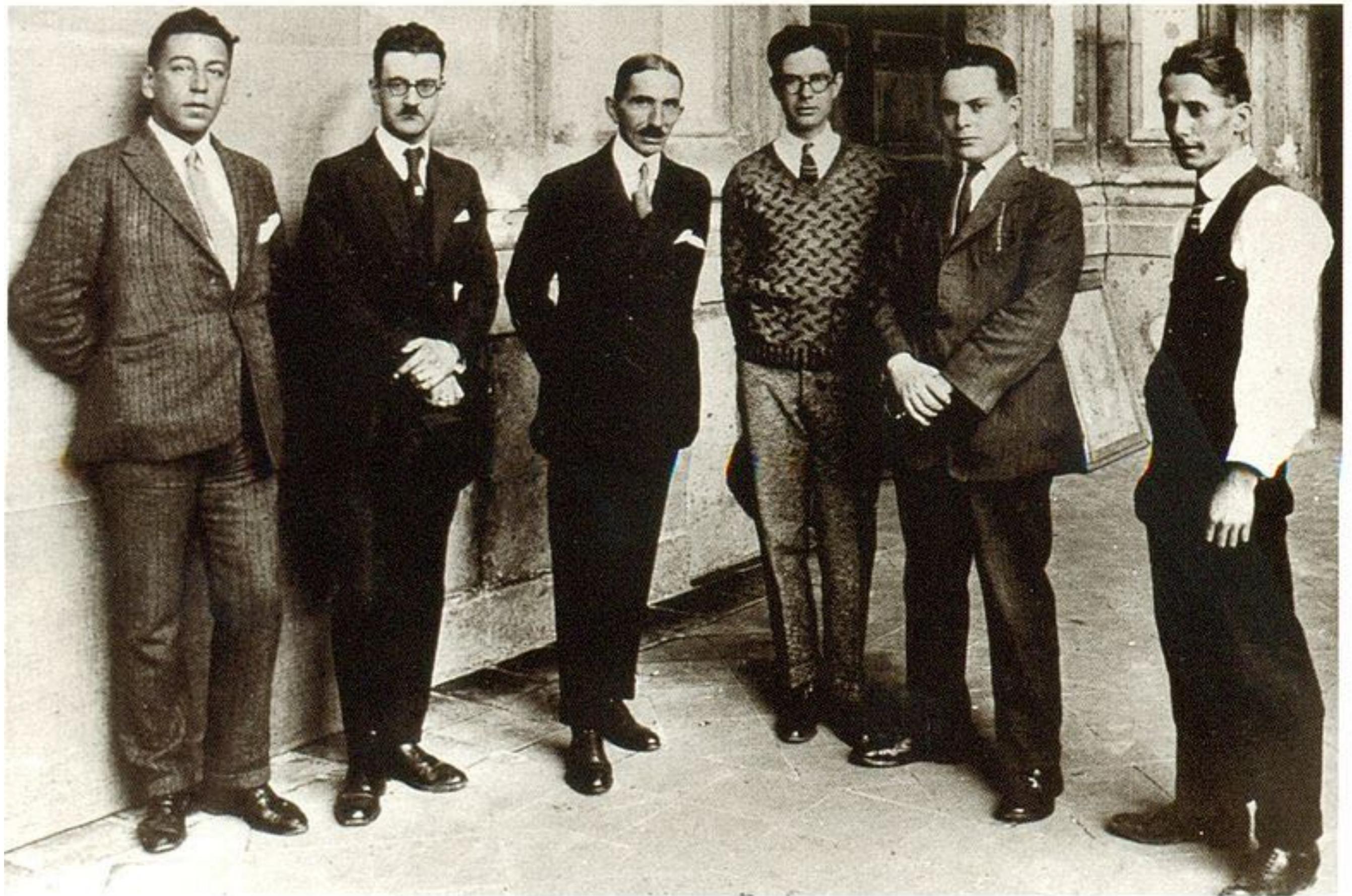
Objetivo del material: antecedentes de prácticas artísticas latinoamericanas. Dar a conocer sensibilidades y prácticas sensibles del contexto. Muchas veces, el alumno desconoce lo realizado desde nuestras problemáticas o necesidades sociales.

Fecha de elaboración: Agosto de 2019

Objetivos de la presentación

- Descripción histórica de prácticas artísticas señalando intereses y contextos latinoamericanos.
- Presentación de piezas artísticas relacionadas al contexto latinoamericano.

Los medios tecnológicos europeos, como libros e imágenes impresas, se han integrado en el arte y la sociedad latinoamericanos a través de procesos de colonización desde el siglo XVI: técnicas de representación europeas mediante impresiones, convergencia de imágenes indígenas y europeas. En general, muchos artistas viajaron al extranjero y participaron en redes internacionales, lo que dificulta la disociación del arte latinoamericano de los desarrollos artísticos internacionales.



Fermín Revueltas: constructor de espacios

Los estridentistas

En la década de 1920, México, los **estridentistas**, reconocidos como el **primer movimiento de vanguardia de América Latina**, eran conscientes de los cambios que las tecnologías modernas presentaban a la sociedad.

Qué los caracterizó:

Las obras visuales y literarias estridentistas están llenas de imágenes y sonidos de calles, tiendas, rincones, anuncios, radiadores, aviones, cine, jazz, radio, telégrafos, automóviles, locomotoras, fábricas y huelgas. Su trabajo fue en parte una **respuesta a los cambios tecnológicos y sociales irreversibles que sufrió México** durante el período de reconstrucción que siguió a la devastación de la revolución mexicana

Muralistas mexicanos como Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco pintaron imágenes de tecnologías que incluyen luz eléctrica, aviones, microscopios, telescopios, máquinas de rayos X y criaturas cyborgianas ficticias para **comunicar esperanzas, miedos e imaginaciones para el futuro**. Dichas imágenes incluyen el famoso mural de 1933 de Rivera, y ahora destruido, en el Rockefeller Center en la ciudad de Nueva York; Retrato de la burguesía en el Sindicato de Electricistas en la Ciudad de México, por Siqueiros, Josep Renau y el Equipo de Artistas Plásticos (1939–1940); y los murales de Orozco en el Instituto Cultural Cabañas en Guadalajara (1928–1939).



Diego Rivera: *El hombre controlador del universo*. Fresco sobre bastidor metálico. 4,80 x 11,45 mts. 1934. Palacio de Bellas Artes, Ciudad de México.



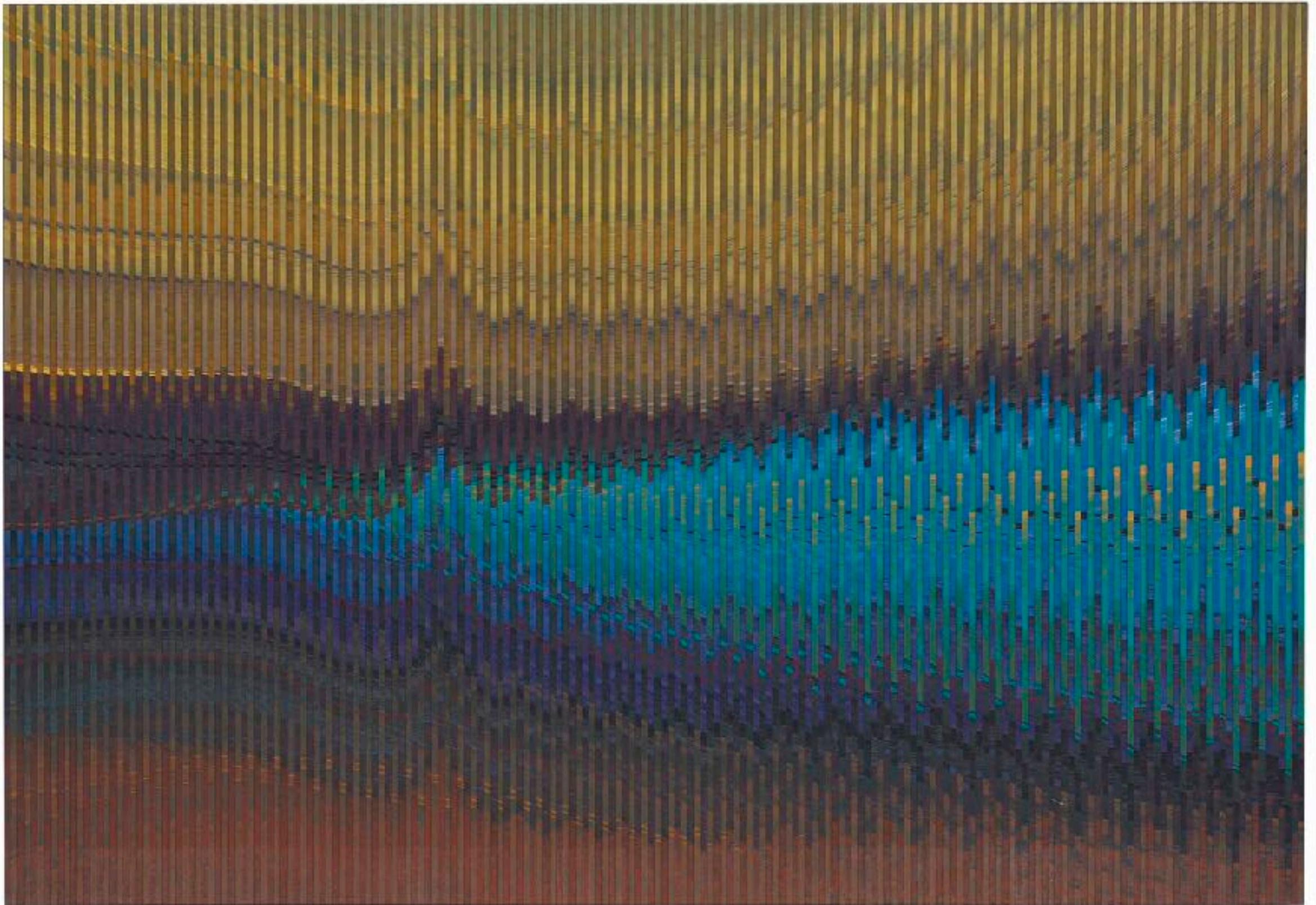
Portada del libro de List Arzubide

Link:

https://www.pinterest.es/aurora_boris/estridentismo/?autologin=true



En Argentina, Gyulia Kocise y Lucio Fontana crearon esculturas de neón que precedieron el desarrollo del arte de neón en los Estados Unidos.



En Brasil, Abraham Palatnik exhibió su primer trabajo cinecromático en la Bienal de São Paulo en 1951.

“Consistía en una pantalla de plástico retroiluminada sobre la cual se proyectaban colores y formas utilizando luces de diferentes voltajes, cables eléctricos de colores, cilindros rotativos controlados electrónicamente, interruptores horarios, lentes especiales y un prisma”

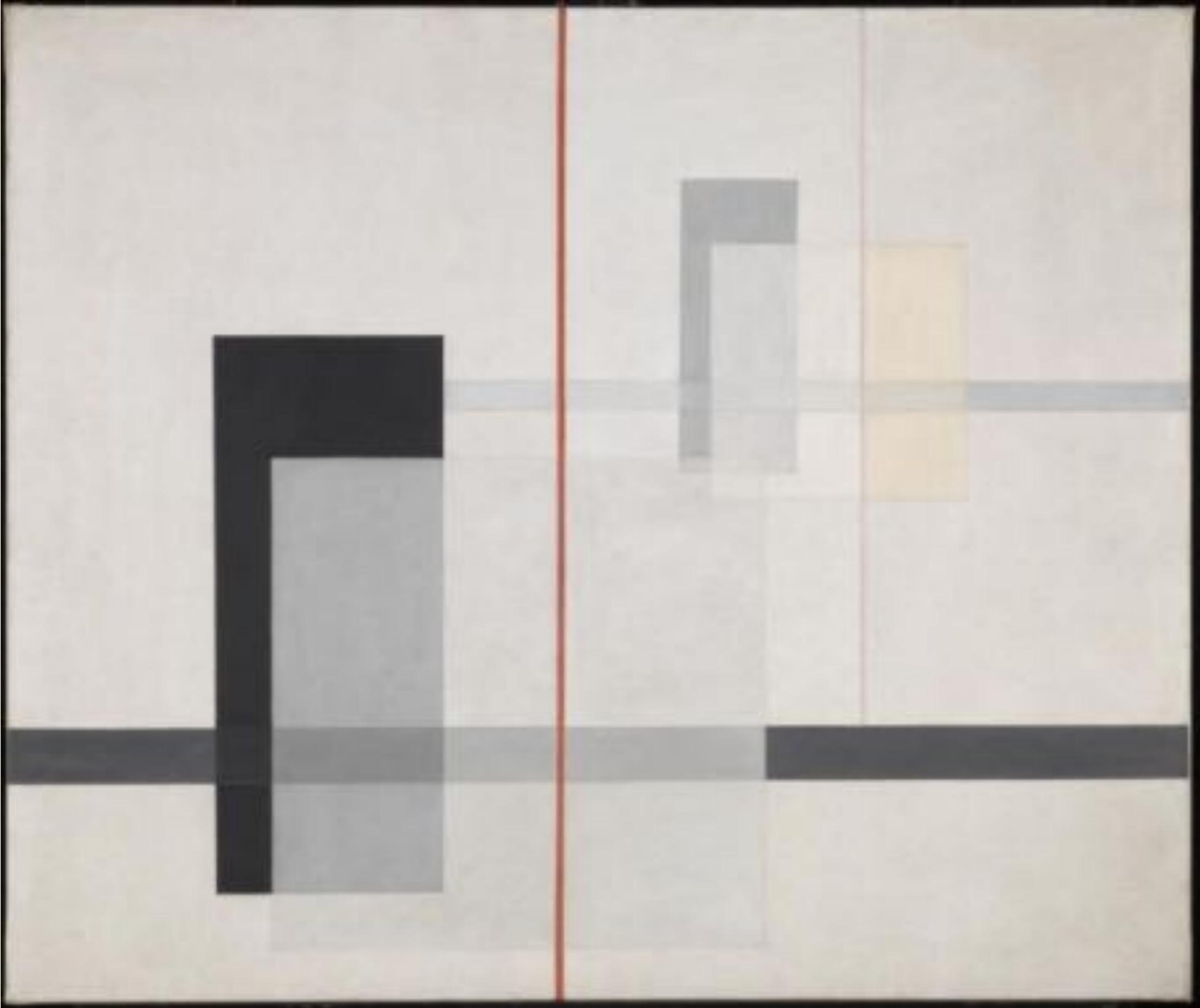
– María Fernández. The History of Art and Visual Studies. Come University.



Julio Le Parc y Martha Boto,
crearon innovadoras esculturas
e instalaciones participativas
cinéticas y electrónicas

Julio Le Parc, *Mobile rectangle argent No. 5/9*, 1967/2008.
Wood, stainless steel, nylon wire, 39 5/8 in. x 39 5/8 in. x 5 15/16 in.

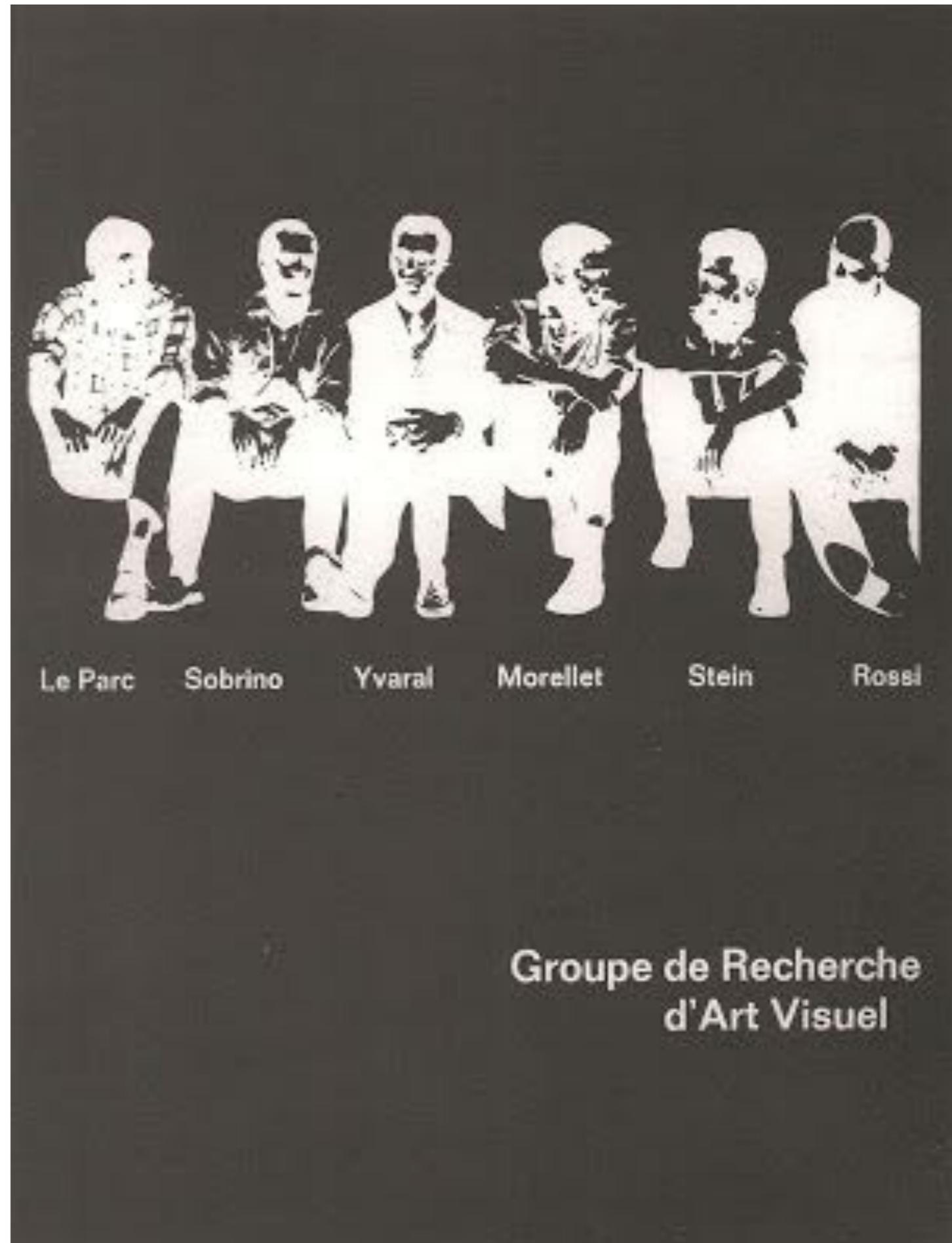
Martha Boto

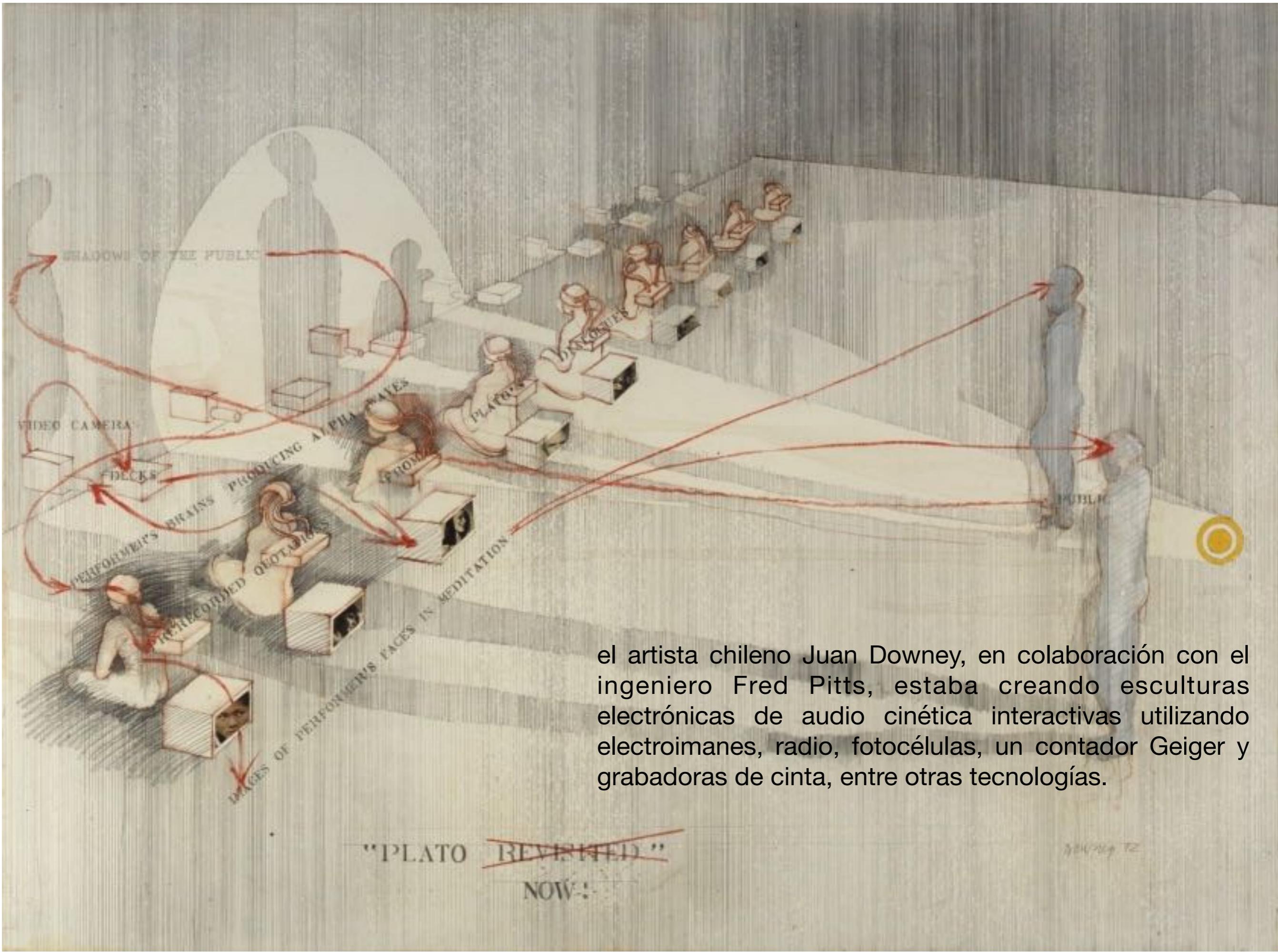


László Moholy-Nagy, 1922 K VII Inscribed 'Moholy | K VII | 1922' on back of canvas

Le Parc, junto con su compatriota Horacio García-Rossi, fue miembro de GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel), un grupo influyente de artistas que **desafió el modelo tradicional del artista como genio al adoptar un modelo de colectivo**, e incluso anónimo, **autoría basada en la investigación científica**. GRAV se inspiró en la **cibernética** y **la teoría de la información**, y buscó incorporar las respuestas de la audiencia en la obra de arte.

GRAV frecuentemente interrogó la noción de la infalibilidad de la tecnología y enfatizó la inestabilidad de fenómenos como la visión y el significado.

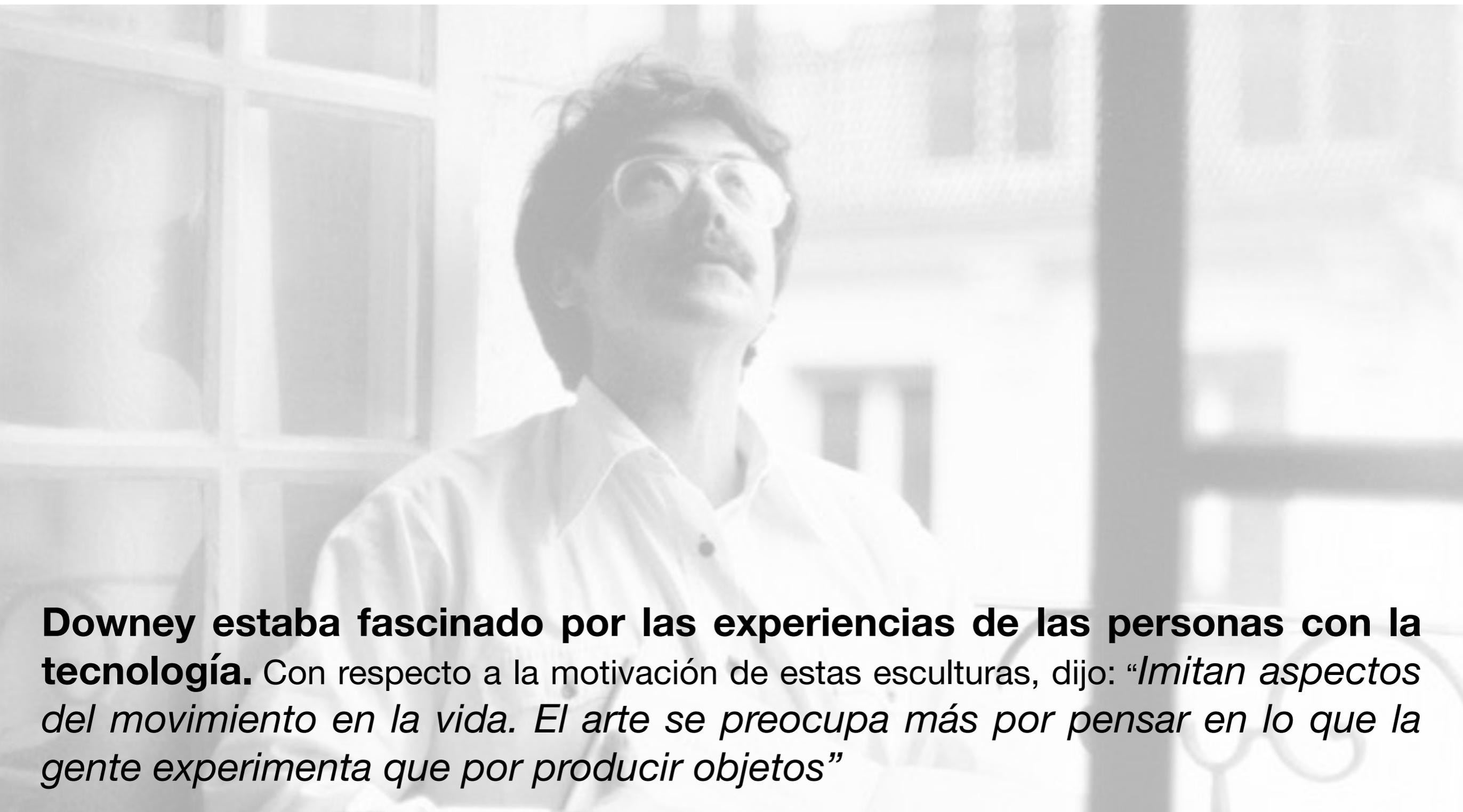




el artista chileno Juan Downey, en colaboración con el ingeniero Fred Pitts, estaba creando esculturas electrónicas de audio cinética interactivas utilizando electroimanes, radio, fotocélulas, un contador Geiger y grabadoras de cinta, entre otras tecnologías.

~~"PLATO REVISITED"~~
NOW!

Juan Downey 72



Downey estaba fascinado por las experiencias de las personas con la tecnología. Con respecto a la motivación de estas esculturas, dijo: *“Imitan aspectos del movimiento en la vida. El arte se preocupa más por pensar en lo que la gente experimenta que por producir objetos”*

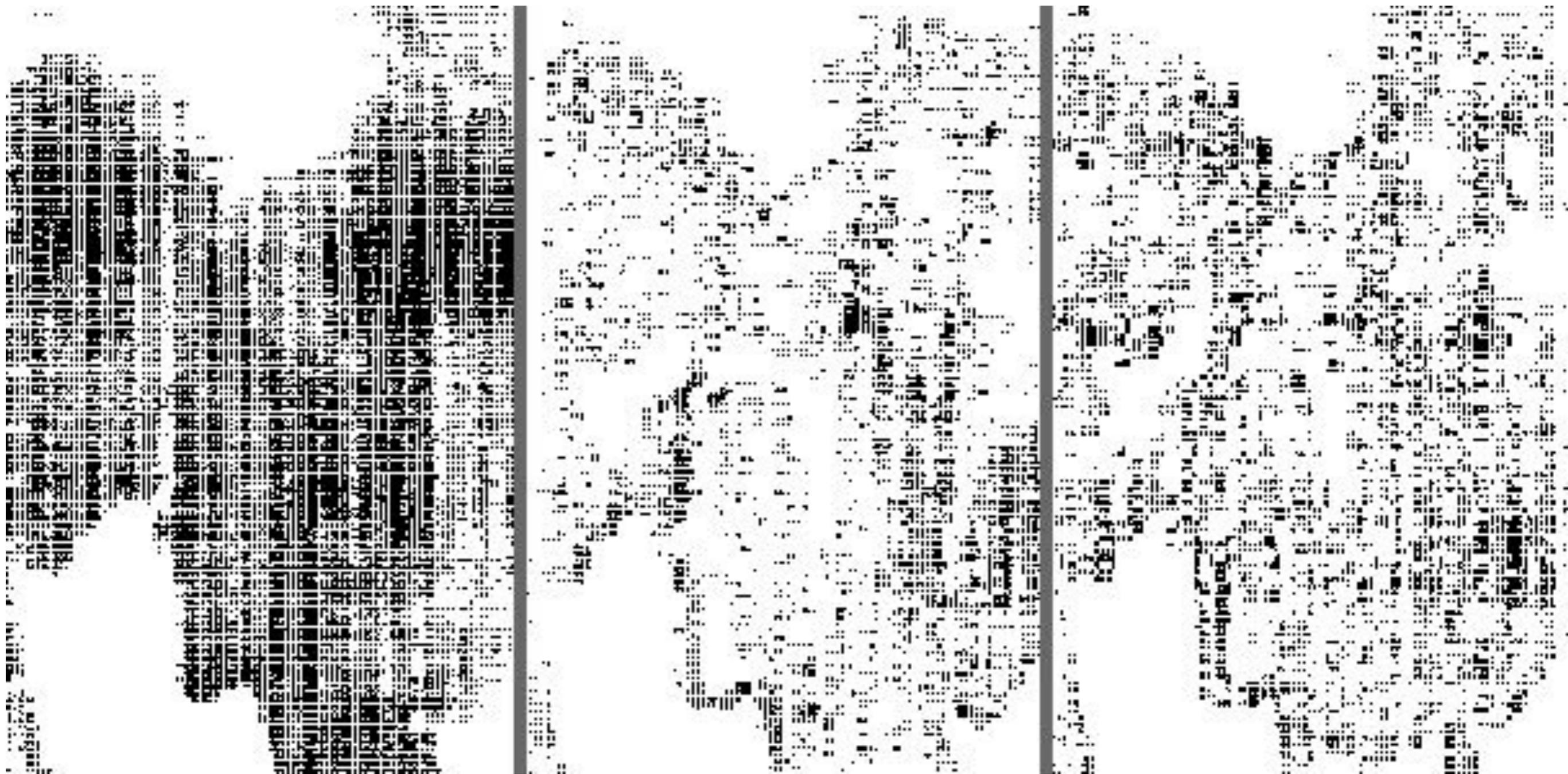


La artista Marta Minujín experimentó con las tecnologías de los medios de comunicación en Buenos Aires al mismo tiempo que las innovaciones de Nam June Paik usando televisión en Alemania y Nueva York.

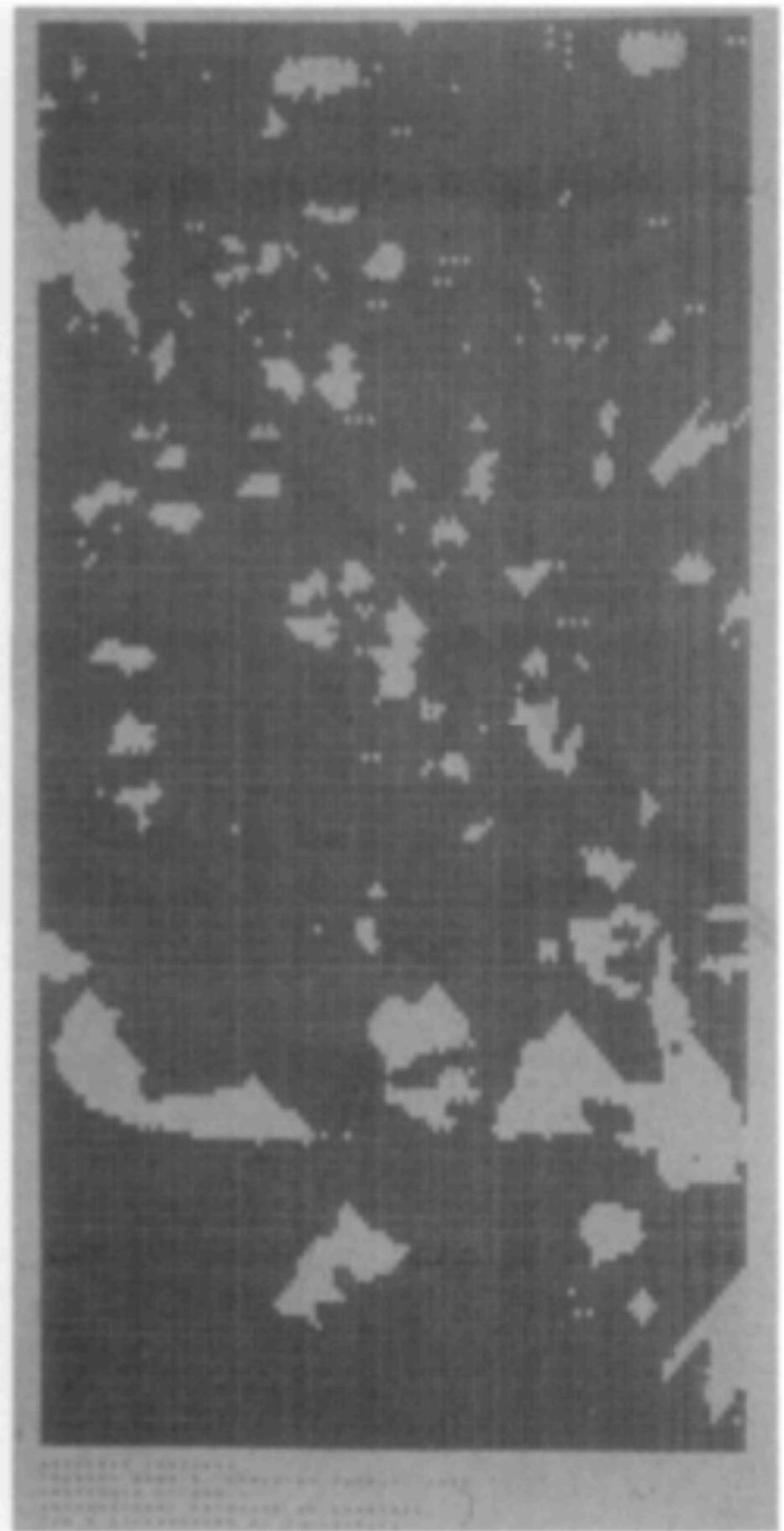


Colaboración con Allan Kaprow en Nueva York y Wolf Vostell en Berlín, tenía la intención de consistir en eventos simultáneos transmitidos por satélite. La primera parte, *Invasión instantánea* (*Invasión instantánea*), fue planeada como una transmisión por radio, televisión y telégrafo que informaba la "invasión" de Minujín de las casas de 120 personas.

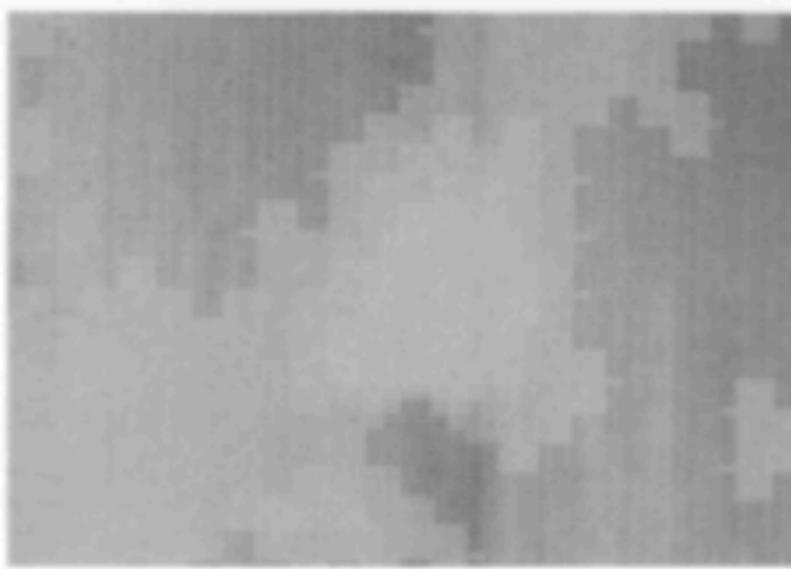
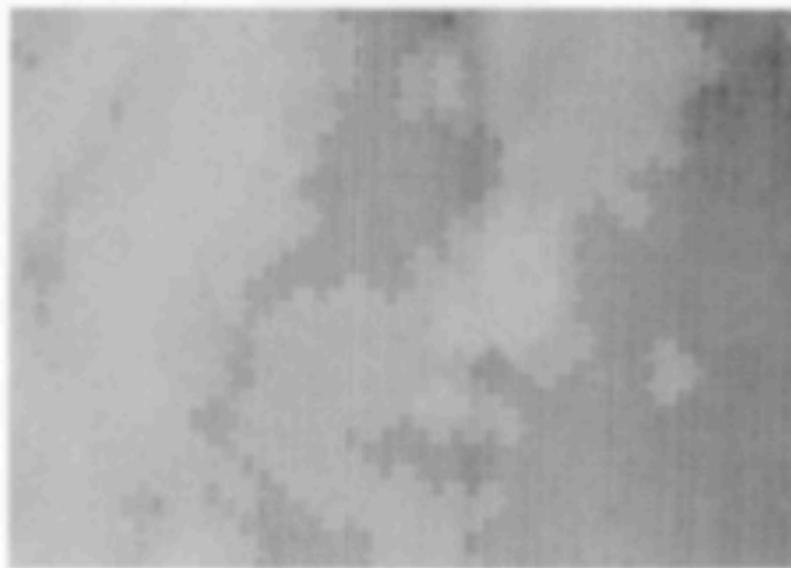
Marta Minujin, *Simultaneidad en simultaneidad*, photograph, 1973, work included in the film *Art Works 1966-69*



Waldemar Cordeiro es el primer productor, en colaboración con el físico Giorgio Moscati, de arte computacional en América Latina. En 1968, utilizaron una IBM 360/44 en el departamento de física de la Universidad de São Paulo para crear impresiones digitales que abordaran diversos temas.



Waldemar Cordeiro, Gente 1972-1973.



Waldemar Cordeiro and Ernesto Vita, Jr., Retrato de Fabiana 1970

Cordeiro digitalizó manualmente una imagen seleccionada e ingresó información con tarjetas perforadas. Dividió la imagen en 9.600 puntos, 80 puntos por línea y asignó a cada punto un número de cero a seis para indicar su grado de oscuridad. Moscati escribió un programa en FORTRAN para procesar la imagen. La impresión resultante tenía una apariencia pixelada. Los píxeles son caracteres ASCII en capas para crear gradaciones de luz y sombra junto con puntos oscuros colocados al azar

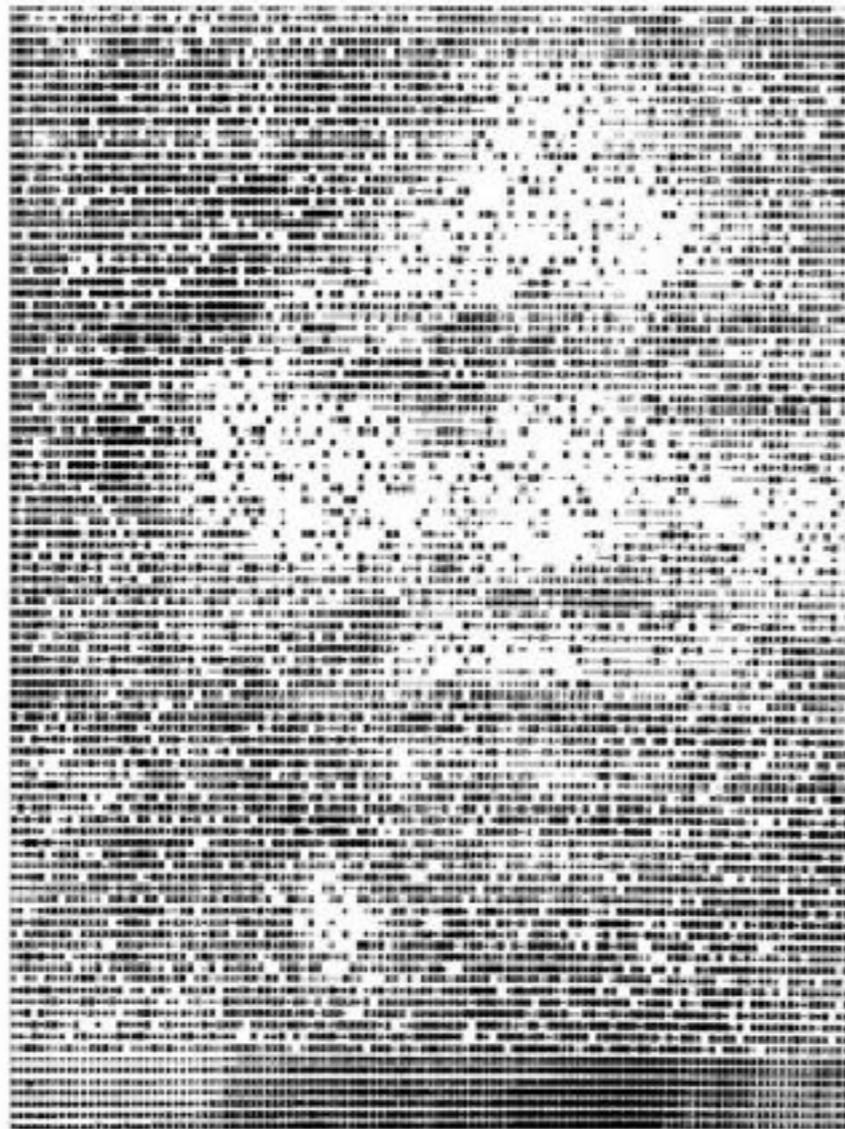
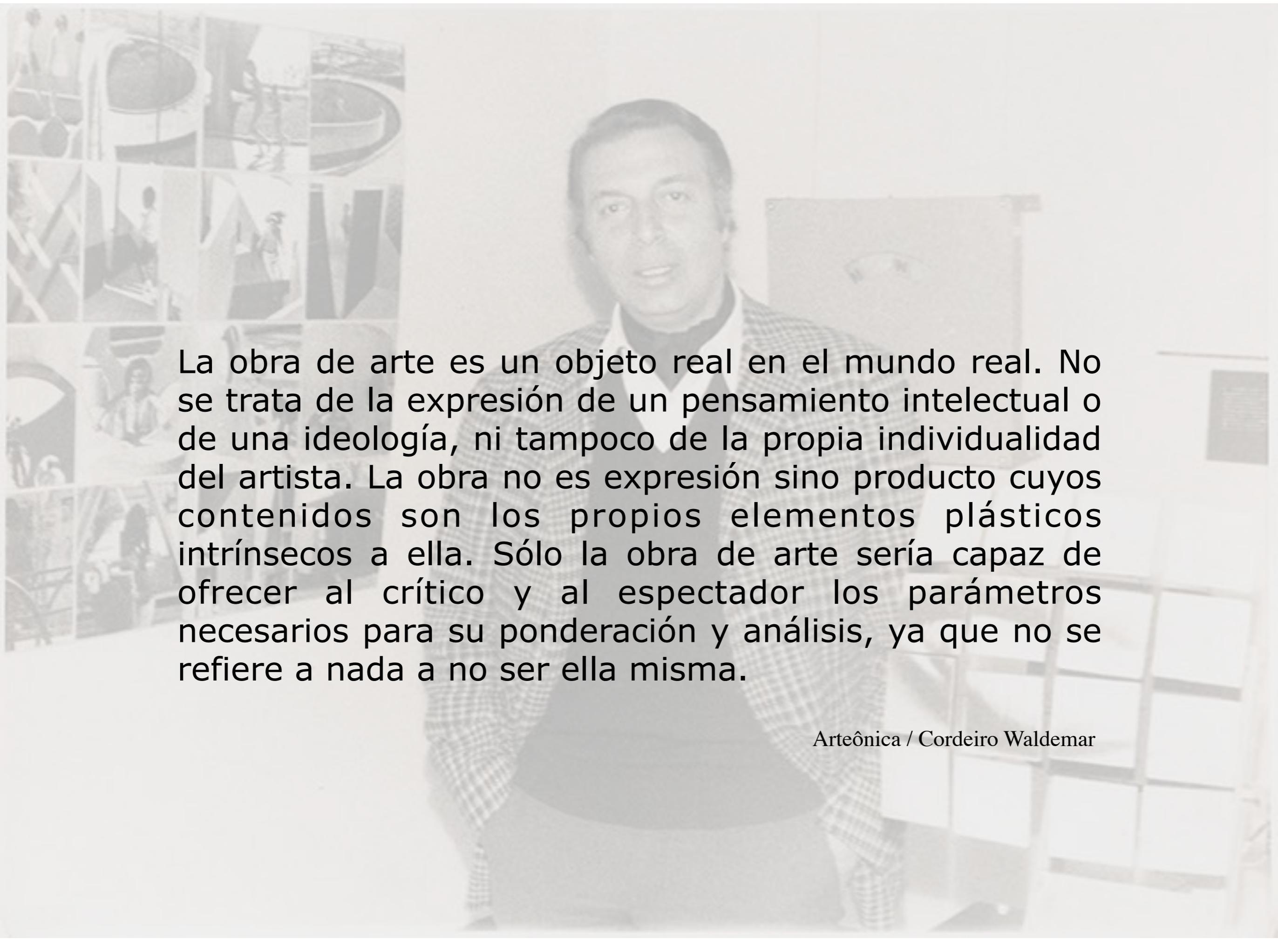


Imagen superior: Waldemar Cordeiro, José Luiz Aguirre / Estevam Roberto Serafim, USP A mulher que não é B.B., gráfica computacional, 1971. Colección Família Cordeiro (obra exhibida en Arteônica: o uso criativo de meios eletrônicos nas artes). Imagen inferior: A mulher que não é B.B., 1971 fotografia. Fuente: Arteônica, versión online de exposición homenaje a Waldemar Cordeiro, realizada en Brasil en 1993

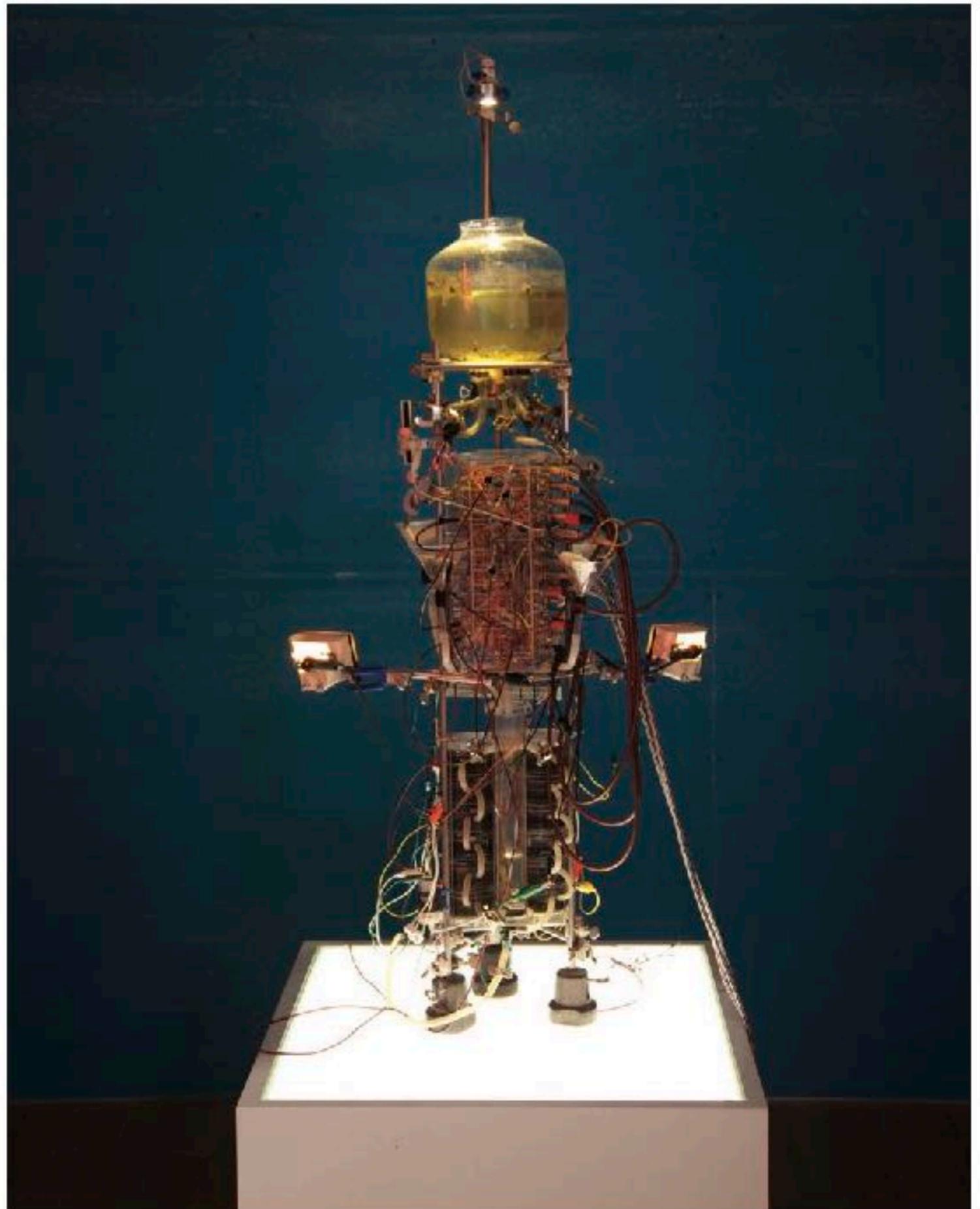


A man in a checkered suit stands in an art gallery. The background features a wall with several framed artworks, including a large abstract piece on the left and a portrait on the right. The man is looking towards the camera with a neutral expression.

La obra de arte es un objeto real en el mundo real. No se trata de la expresión de un pensamiento intelectual o de una ideología, ni tampoco de la propia individualidad del artista. La obra no es expresión sino producto cuyos contenidos son los propios elementos plásticos intrínsecos a ella. Sólo la obra de arte sería capaz de ofrecer al crítico y al espectador los parámetros necesarios para su ponderación y análisis, ya que no se refiere a nada a no ser ella misma.

Arteônica / Cordeiro Waldemar

BioSoNot 1.2 (2014–2016) es un sintetizador musical que traduce la actividad biológica en sonido mientras limpia muestras de agua contaminada.





Celdas de combustible microbianas hechas a medida que funcionan como biosensores, capturando los electrones producidos por los procesos metabólicos de las bacterias que viven en ríos contaminados y aguas municipales urbanas.

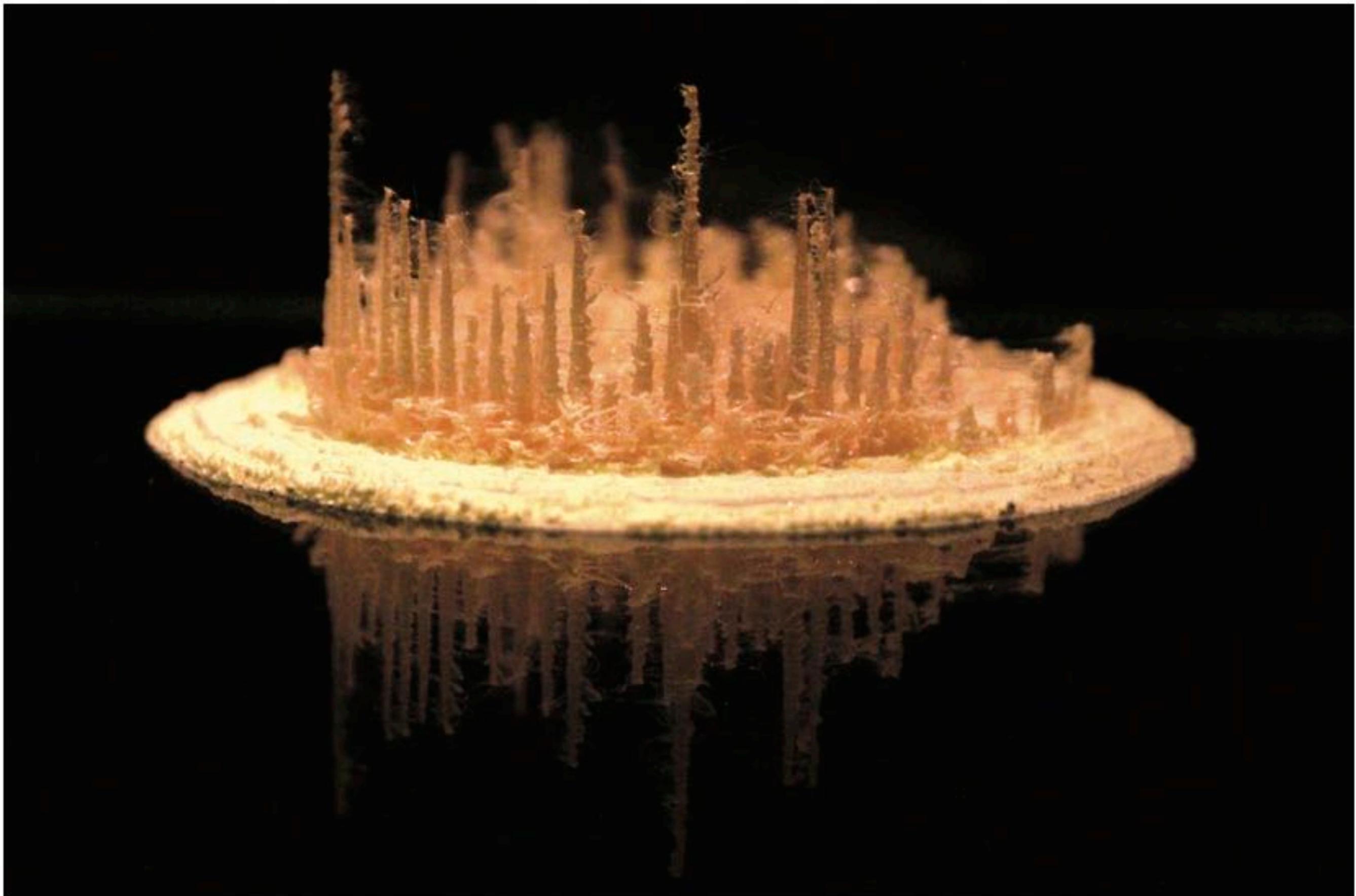


Marcela Armas and Arcángelo Constantini

Milpa Polímera (2013) es una impresora 3D de código abierto modificada para funcionar como un tractor que ara semillas hechas de ácido poliláctico (PLA), un biopolímero termoplástico hecho de maíz. La impresora-tractor está fijada por un eje a un ciclo cerrado en el que la máquina solo puede realizar una única tarea repetitiva y absurda: imprimir semillas artificiales de maíz y sembrarlas en el suelo.



Paul Rosero Contreras



2015-2017

El Pabellón Andino busca un encuentro momentáneo entre un volcán, un ser humano y una máquina, un encuentro que busca abrir posibilidades de interacción y comprensión de nuestro entorno al exponer situaciones en las que la dinámica humano-ambiental está constantemente redefinido.



Hamilton Mestizo



Echolocalizator (2015) es un dispositivo portátil que tiene como objetivo cambiar o aumentar nuestra forma humana de interactuar con el medio ambiente. Utilizando la "especialización del sonido", este casco tecnológico simula capacidades auditivas de animales como murciélagos y delfines, destacando el papel esencial de la tecnología en la coevolución de humanos y animales.



Gisela Motta and Leandro Lima



Anti-Horário combina varios elementos en capas (la tierra, un niño, una pareja adulta y el cielo) que se mueven a cadencias distintas, registradas desde el mismo punto de vista, lo que resulta en un reloj analógico desorientador.



Rodolfo Peraza



2009-2017

Proyecto en línea que recrea en realidad virtual el Presidio Modelo cubano, una prisión abandonada construida según el modelo penitenciario Panopticon de Bentham. Al usar un dispositivo Oculus Rift, los jugadores pueden "caminar" a través de las celdas de la prisión en una experiencia inmersiva.



Christian Oyarzún

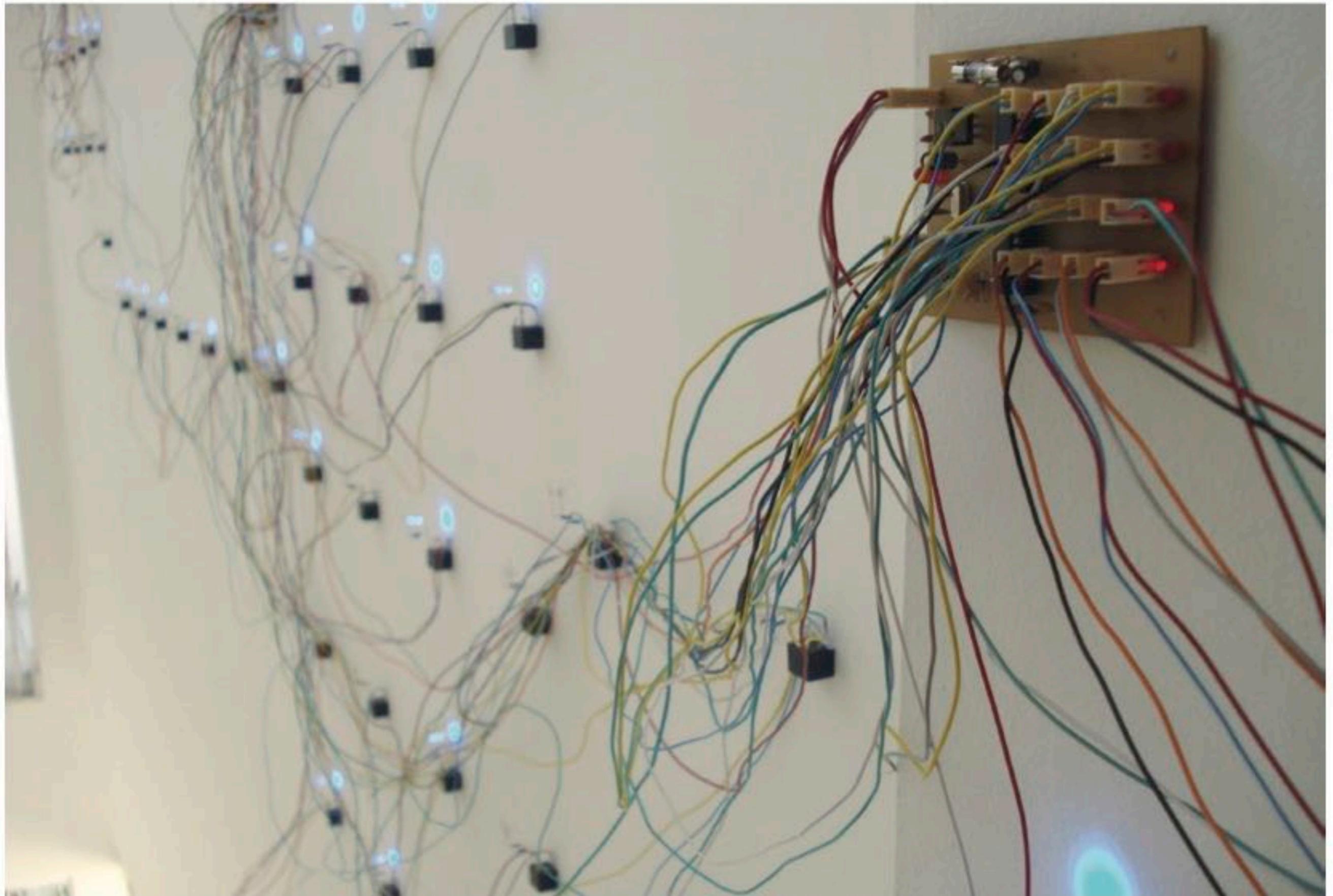


2015

DrumCircle busca hacer explícito cómo nuestras nociones de espacio y tiempo son moldeadas por la tecnología, creando relaciones de dominación y significado entre sujetos y objetos, modificando nuestros procesos cognitivos y las relaciones simbólicas que creamos con nuestro entorno.



Leo Nuñez



2012-2017

Dispersiones es una red física específica del sitio que produce un paisaje sonoro artificial e interactivo. El trabajo parece ser una red desordenada de cientos de cables enredados a través de los cuales viajan los sonidos, siguiendo un algoritmo de vida artificial. La red se comporta como un sistema complejo de actuadores electromagnéticos que interactúan con el espectador. Desechos tecnológicos.

Astrovandalistas



2014-2015

Se habita un proceso de industrialización de nuestro imaginario social a través de la comercialización del conocimiento científico. Imaginario Inverso propone diferentes marcos para reflexionar sobre la geopolítica del desarrollo tecnológico y la reinterpretación de tecnologías para usos más personales.

Referencias

Unsettled Artifacts: Technological Speculations from Latin America: Gallery. Leonardo 2017 50:4, 418-437.

Unsettled Artifacts: Technological Speculations from Latin America: Introduction. Paula Gaetano Adi. Leonardo 2017 50:4, 410-413.

Antecedents. María Fernández. Leonardo 2017 50:4, 414-417.