

Alejandro Schianchi

Re:visión

errores de reproducción

Curador invitado
Jorge Zuzulich

La muestra consiste en una serie de trabajos en fotografía, fílmico, video (analógico y digital), video objeto, instalación, y realidad aumentada realizados por Alejandro Schianchi durante los últimos diez años. Las obras reunidas presentan un carácter conceptual vinculado a la manipulación de la luz y la imagen en diferentes soportes tecnológicos.

La imagen (des)cifrada

No es novedosa la siguiente aseveración: vivimos en un mundo de imágenes. La proposición podría ser evaluada desde una perspectiva platónica dejando por sentado el carácter ilusorio y negativo de una existencia que transcurre signada por las apariencias, en desmedro de un mundo real y pleno configurado por lo inteligible, es decir, por las ideas.

Pero, en el contexto contemporáneo, este mundo de imágenes significa, específicamente, configuración técnica de las mismas. El primer dispositivo en relevar al artista de la inscripción manual en el soporte ha sido la fotografía, luego, en un violento escalonamiento: el cine, la televisión, el video y, por último, la imagen digital. Se trata de un recorrido signado por las posibilidades de construcción de imagen que aparecen inscriptas en la propia lógica del aparato técnico, el cual se despliega desde la sensibilidad fotoquímica (fotografía) al algoritmo matemático (digitalidad), pasando por la proyección y el movimiento (cine) a la señal electrónica (TV / video).

Y es así como la imagen técnica, aquella que nos acompaña permanentemente, se constituyó a partir de una elusión: la de su propio mecanismo de producción. Vilem Flusser acuñó un término que caracteriza con exactitud esta dinámica: la caja negra. Ese lugar desconocido para la gran mayoría pero cuya centralidad se sustenta en ser el lugar de constitución de la propia imagen. Proceso que sostiene una lógica de la mirada artefactual, maquina, independiente de la de aquel que posa el ojo en el visor de una cámara.

Desde otra perspectiva, Zizek relaciona esa negación del dispositivo con una lógica estrictamente posmoderna constructora de un universo que se experimenta sin cuestionamientos en relación con ese “más allá de la pantalla”.

Tal vez, la producción de Alejandro Schianchi nucleada en *Re:visión* (errores de reproducción), se sustente en el aliento que el propio Flusser insufla a un arte contemporáneo que centre su despliegue en la deconstrucción del núcleo negado del propio dispositivo técnico.

Se trata, entonces, de que aquello que permaneció oculto vea la luz, de evidenciar el modo de ciframiento de la imagen. Permitir, entonces, que devenga un tipo de imagen alejada de todo sentido idealizado para arribar a otra que delate su profundo sentido negado en la superficialidad posmoderna. Para ello, Schianchi realiza este recorrido crítico apropiándose de diversos dispositivos: fotografía, cine, video, digital.

Pero, además, esta profusión de modalidades de reproducción técnica de la imagen implica una redefinición en relación con una discusión de larga data. Allí donde Benjamin creyó ver en la reproductibilidad técnica la causa última de la trituración del aura, del aquí y ahora que sustentaba la noción de original, Schianchi propone, a partir de sus obras, entender lo reproductible como copia situada y, en ese desplazamiento, restituirle cierto sentido aurático a la imagen técnica ahora descifrada.

Jorge Zuzulich
Curador Invitado

Sin Título
Video
Duración: 5'
2001



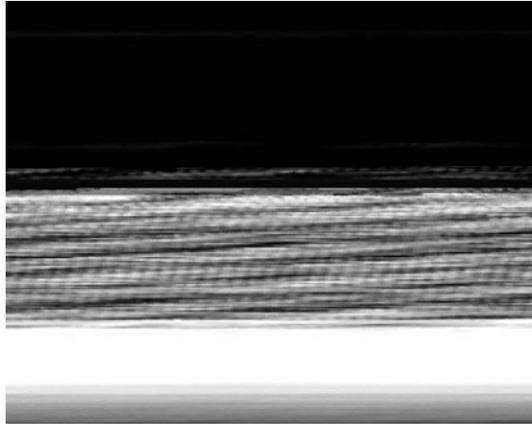
El film *Llegada de un tren a la estación de la Ciotat* (1895) de los hermanos Lumière es manipulado en un computador de forma tal que se muestren claramente los pixeles generados en la codificación digital.

Siendo una copia en VHS del film original a digitalizar, a través de los pixeles se observan algunos errores específicos de la señal de video analógico, además de los errores propios del soporte fílmico original.

Exponer 'lo digital' y confrontarlo con una de las imágenes más antiguas de la historia del cine. Un choque conceptual y estético como disparador de reflexiones sobre el registro, la manipulación, sus soportes y especificidades.

<http://schianchi.com.ar/obras/sintitulo2001.html>

Sin Título
Video
Duración: 35'
2002



Utilizando una capturadora (o digitalizadora) de video descompuesta, y haciendo uso del ruido y alteración de señal con cables RCA de audio y video, se grabó primero en un VHS, luego se reprodujo ese primer registro con modificaciones y se grabó el resultado en otra videograbadora de VHS.

Las modificaciones consistieron, principalmente en alterar la continuidad y velocidad de reproducción, ya que al pausar una señal de este tipo el freeze de la imagen no es absoluto, y por lo tanto, se convierte en una imagen construida según intentos frustrados de la máquina para detener absolutamente esa imagen. La búsqueda de una imagen electrónica 'pura', sin referentes de la realidad.

<http://schianchi.com.ar/obras/sintitulo2002..html>

Sin Título
Film (16mm)
Duración: 10'
2002-2003



Un fundido de negro a blanco de la duración total de una lata de fílmico estándar con el sonido del propio proyector que reproduce el film.

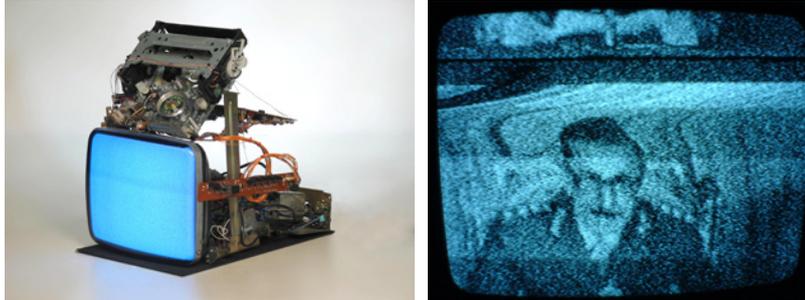
Los elementos mínimos del cine -luz y movimiento-, construyendo una mirada melancólica del cine sobre sí mismo (suscitado en ese momento por el debate del reemplazo del fílmico con el video en la industria cinematográfica).

La ausencia de una imagen que remita a un espacio u objeto conocido hace presente la textura móvil e irregular dada por las imperfecciones del material fílmico. Ese fundido regular, automático, perfecto, y ese negro absoluto difuminándose hasta la mayor luminosidad posible en un celuloide, quedan reducidos a accidentes de soportes, ambientes, mecanismos, aparatos, y programas.

Agradecimiento a Miguel Grassi por el desarrollo del sistema de loop.

<http://schianchi.com.ar/obras/sintitulo2002.html>

Sin Título
Video Objeto
Reconstrucción
2006



La máquina como testigo objetivo de una historia deja ver su subjetividad, cuestionando su pretendida 'reproductibilidad técnica'. El error, la falla, lo accidental, permite conocer la sustancia de la materia que trabajamos, y dar cuenta de la fragilidad que presenta frente al paso del tiempo.

La obra consta de un televisor (blanco y negro) de la década del '70, ensamblado junto a un video reproductor que emite la información audiovisual en repeat automático. El constante roce de la cinta magnética con el cabezal del reproductor, generará una variación de la imagen a lo largo de los días, y probablemente alguna falla de otro tipo. Los dos artefactos se presentan fusionados y despojados de sus gabinetes, subrayando los mecanismos técnicos que hacen posible su funcionamiento.

<http://schianchi.com.ar/obras/sintitulo2006.html>

Sin Título
Instalación Interactiva
2006-2008



Un interruptor enciende y apaga una lámpara eléctrica.

Arte interactivo. Instalación Interactiva. Esplendor tecnológico para conmovir: sensores, computadoras, sistemas de bases de datos, reconocimiento y procesamiento de imágenes y sonidos en tiempo real.

O la acción de un usuario/espectador a través de un medio técnico que modifique sus sentidos.

<http://schianchi.com.ar/obras/sintitulo2008.html>

Autorretrato
Fotografía analógica
2006



Sala Leopoldo Lugones del Teatro San Martín
Fotografía analógica
2006



Cuarto Oscuro
Fotografía analógica
2006



“La mayoría de las personas son fundamentalmente analfabetas y quieren imágenes. No pueden vivir sin imágenes. No pueden vivir en un mundo que no pueden imaginar, que tienen que concebir. Porque concebir es agotador. Hay que seguir la línea. Mientras que si ves una imagen, comprendes inmediatamente lo que significa. Es fácil. Cualquier idiota puede descifrar una imagen.

La cámara es un aparato programado para tomar fotos. Del fotógrafo se espera que actúe conforme a ese programa. Si cumple con esa expectativa, tomará fotos del mundo exterior. Ese mundo refleja rayos que la cámara capta sobre superficies sensibles, y el fotógrafo que actúa conforme al programa de esa cámara estará “documentando” el mundo exterior tal y como la cámara lo capture.

Pero es posible que el fotógrafo se niegue a actuar según el programa de la cámara. Podría trasladar su interés desde el mundo exterior al interior de la cámara misma. Podría concentrarse en lo que sucede con esos rayos que penetran en la cámara desde el mundo exterior. Entonces las fotos que producirá ese fotógrafo ya no estarán “documentando” el mundo exterior, sino el programa de la cámara. De manera que blanquearán la caja negra. Esas fotos son importantes porque el programa de la cámara que muestran es uno de los numerosos programas de aparatos que están estructurando nuestras percepciones, nuestros deseos y sentimientos, nuestros conocimientos y nuestras acciones. De hecho, ese fotógrafo que se niega a seguir el programa de la cámara se ha comprometido a sacar a la luz los programas ocultos de la sociedad emergente de aparatos automáticos.”

Vilem Flusser

¿Se puede retratar una persona, un espacio, sin luz que intermedie entre aquello y su imagen? El registro, la copia de aquel lugar y su historia en completa oscuridad, a través de una imagen.

<http://schianchi.com.ar/obras/seriefotografica2006.html>

Sin Título
Instalación
Fotografía, proyector de video y espejo
2009



‘¡Por Zeus! -exclamé yo-, ¿y esa imitación no se encuentra a distancia de tres grados de la verdad?’

Platón
República

La idea de un autor como obra de arte, una presentación material de esa idea, y una presentación virtual de esa idea. Un concepto que se materializa en la virtualidad. Presentación y representación. Niveles de realidad y similitudes alteradas para un nuevo concepto. Una copia de una obra real ya producida, y de una idea. Autoría compartida y exclusiva. Diferencia y repetición, de conceptos, producción, y autoría. La idea de un autor como obra de arte, la idea de otro autor a partir de esa idea, y una presentación virtual de esa idea reflejada en un espejo. Una vieja idea como nueva, otra vez.

<http://schianchi.com.ar/obras/sintitulo2009..html>

Sin Título
Video díptico
2010



```
/* Sin Titulo (2010) Audiovisual experimental digital "open source".  
Autor: Alejandro Schianchi Licencia: GNU GPL / CC-BY-NC */ import  
processing.opengl.*; import ublut.hemesh.*; import ublut.geom.*;  
import processing.video.*; import fullscreen.*; SoftFullScreen fs;  
import ddf.minim.*; import ddf.minim.signals.*; import  
ddf.minim.ugens.*; Minim minim; AudioOutput out; AudioRecorder  
recorder; SineWave sine; SineWave sine2; WhiteNoise wn; import  
peasy.*; PeasyCam cam; Particle[] parts = new Particle[300]; PVector 0  
= new PVector(); float a=0; float freq=0; float freq2=0; float pan=0;  
float amp=0; float rythm = 0; float tam = 1; int x =0; int x2 =0; int  
y =0; int y2 =0; float posx=0; float posy=0; float tam2=200; float  
c=150; HE_Mesh box; MovieMaker mm; float rotz = 0; float rotx = 0;  
float roty = 0; void setup(){ size(screen.width, screen.height,  
OPENGL); smooth(); frameRate (24); randomSeed (1); fs = new
```

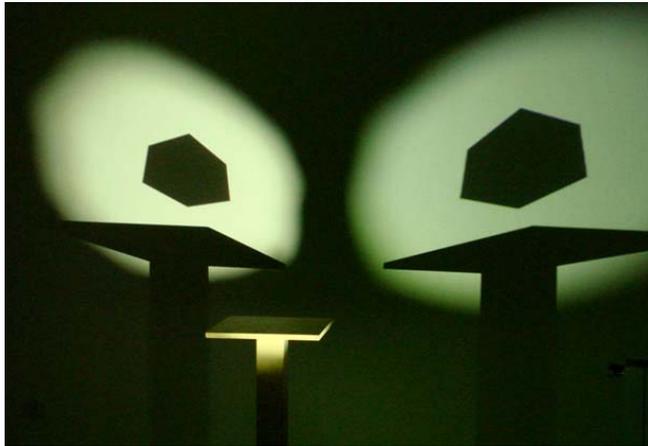
Creación de imágenes y sonidos abstractos únicamente con código, con sucesivas deformaciones a lo largo del tiempo. Las primeras a partir de figuras geométricas básicas en tres dimensiones, y las segundas con modulaciones de onda.

El código que los genera se vuelve tan importante como su resultado exhibiéndose junto a la obra no sólo para saber cómo fueron realizados, sino también para poder generar variaciones, y principalmente como una forma alternativa de distribución de material audiovisual.

(Código fuente en <http://schianchi.com.ar/obras/sintitulo2010.html>)

<http://schianchi.com.ar/obras/sintitulo2010.html>

Sin Título
Instalación
2010



Simulación de las sombras generadas por un volumen en movimiento sobre una tarima, aunque el mismo no esté presente en el espacio.

Las formas geométricas modeladas en tres dimensiones por un algoritmo se trasladan al espacio a través de las proyecciones de sus sombras, tal como si el objeto se presentara físicamente. El carácter virtual de este objeto se pone de manifiesto en su ausencia confrontando, a su vez, con el resultado físico-real de las sombras proyectadas.

La denominada “inmaterialidad” del espacio virtual generada en tiempo real por un código tiene una correspondencia “material” que coincide con la que existiría si el objeto generado en un espacio virtual se presentara en el espacio real, proponiendo al espectador una reconstrucción mental de ese objeto ausente.

<http://schianchi.com.ar/obras/sintitulo2010..html>

Sin Título
Instalación virtual
Sistema de Realidad Aumentada
2011



Podrán visualizarse objetos tridimensionales virtuales a través de dispositivos móviles en las ubicaciones que se detallan:

Galería Arte x Arte (Bs. As., Argentina)
MALBA (Bs. As., Argentina)
Galerías Pacífico (Bs. As., Argentina)
Guggenheim Museum (N. Y., EEUU)
Centre Pompidou (París, Francia)
ZKM (Karlsruhe, Alemania)

Instrucciones de uso:

- 1- Instalar la aplicación “Layar” desde el Android Market (Android), App Store (Iphone), o la Tienda Ovi (Symbian).
- 2- Abrir la aplicación y buscar la capa “Re:visión”.
- 3- Seleccionar la capa e “iniciarla” en alguna de las locaciones elegidas.

Código QR:



1. Realidad Aumentada es un sistema por el cual se puede acceder a información virtual combinada con la visión del “mundo real”.

<http://schianchi.com.ar/obras/sintitulo2011.html>