

FlussLab

Residencia transdisciplinaria como
plataforma de prácticas tradicionales
y procesos de innovación

(RESIDENTES)

AZUCENA SANCHEZ

Alemania, Munich. Artista de Medios

DUILIO TAPIA

Argentina, San Juan. Artista y Arquitecto

LUCAS DIMA

Alemania, Berlín. Desarrollador de Software

MARCIO RAPOSO

Alemania, Berlín. Ingeniero Mecánico

METAVIOLETA

Alemania, Berlín. Visualista

TUTY MORENO

Argentina, Buenos Aires. Artista Multidisciplinaria

YULIANA BALMACEDA

Argentina, San Juan. Artista visual y performer

12a EDICIÓN
FLUSSLAB ONLINE

A través del procedimiento del encuentro y la discusión grupal, la residencia **Flusslab** propicia un entorno de enriquecimiento creativo que nos gusta pensar como un *estar entre paréntesis* dentro del cotidiano. En tanto espacio autorregulado, lxs residentes comparten sus recursos intelectuales, poéticos y técnicos; cada edición es una oportunidad para desarrollar el pensamiento crítico de lxs participantes, para repensarnos, para estar curioseando, indagando y compartiendo lo que investigamos. Es también una ocasión ideal para escuchar(nos) articular las narrativas en torno a lo indagado y, en muchos casos, reorganizar ese relato a partir de cómo es recibido por nuestros pares, viendo qué resulta de mayor interés y con qué otras investigaciones, referentes y tecnologías sería genial expandir la actual pesquisa.

Como curadora de esta 12^o edición, tuve la suerte de compartir tres semanas con este grupo heterogéneo de residentes que desde Berlín, San Juan y Buenos Aires nos conectábamos para curiosear por nuestros proyectos, averiguar procedimientos y comunicar investigaciones. Queda el eco de una de esas frases que perdieron su autoría hace rato pero que resume felizmente la actitud general de esta edición: “el arte es un verbo, no un sustantivo”. Sin dudas, cada proceso que se exhibe en este Open Studio de Flusslab refuerza esta hipótesis y funciona como un indicador de su veracidad, por lo menos, en este contexto de lo descontextualizado.

Un Open Studio no es más que un gesto deíctico dentro de un proceso que probablemente seguirá su curso después de la fecha convocada. Esta es su condición de posibilidad y su tendencia al verbo, antes que al objeto, tales como: obtener y analizar; entrar en relación; escuchar y coleccionar; jugar e imaginar, registrar y componer.

Las investigaciones que encontramos en desarrollo cubren numerosos intereses: desde la urgencia de detener el ritmo en que vivimos para observar la basura variopinta de nuestras calles; la manera en que cuidamos o no los ríos y su relación con los movimientos migratorios; el lugar del cuerpo como algo digitalizable y la pregunta por cómo se sigue vinculando con la realidad pero también la posibilidad del extrañamiento y el anonimato a través de emociones que hackean; qué potencia podemos explorar en la mínima expresión de cualquier entorno digital o qué paisajes sonoros elaboraría el agua que corre a un lado y otro del océano.

La manera en que trabajamos buscó propiciar diálogos menos desde las afinidades materiales o disciplinares más obvias que desde las perspectivas que cada investigación buscaba abrir con sus procedimientos: nos importó entender en qué dirección se están orientando la atención creativa de nuestrxs residentes y desde ahí, lxs invitamos a reunirse para un intercambio de ideas. Los efectos de estas reuniones siguen reverberando en el Open Studio –y quién sabe, qué alcance tendrá en un futuro a imaginar.

FlussLab

MUESTRA ONLINE JULIO 2022

HACKEO.3MOCIONAL

Registro algorítmico, gráfico y físico de la situación anímica de un territorio específico.

por

Yuliana Balmaceda

enlace: <https://hackeoemocional.wordpress.com/>

PIXEL

Eso que aparenta ser un destello mínimo de luz es, al mismo tiempo, la pieza fundamental de todo lo que está representado digitalmente.

por

Lucas Dima

enlace: <https://pixel.lucasdima.com/>

<https://www.lucasdima.com/2022/07/pixel-the-experimental-videogame/>

MY HANDS ARE DIRTY

Muestras de suelo y tierra son obtenidas para este proyecto sobre memoria, expectativa, violencia, permanencia y culpa.

por

Azucena Sanchez

enlace: <http://azucena-sanchez.art/my-hands-are-dirty/>

RADIO WOLLEN. ENTRE DOS AGUDAS.

¿Cómo será una composición sonora que al mismo tiempo que avanza, retrocede?
Apaguemos las cámaras y escuchemos...

por

Duilio Tapia

enlace: <https://radiowollen.blogspot.com/>

AFECTACIÓN DIGITAL, EL CUERPO EXPANDIDO

¿Cómo, en el ciberespacio, nuestro cuerpo responde a las demandas del contexto?

por

Tuty Moreno

enlace: <https://hub.link/FnbzGk7>

FILTRASHY

Filtros disfuncionales para visibilizar en el mundo virtual lo que ha quedado tirado en la calle analógica.

por

Metavioleta (Violeta M Gonzalez) y
Marcio Raposo

enlace: <https://www.behance.net/gallery/148575799/filtrashy>

(PROYECTOS)

HACKEO.3MOCIONAL por Yuliana Balmaceda

Registro gráfico y físico de la situación anímica de un territorio específico.

La pieza propone convertir en proceso el sentimiento de extrañeza que produce el enigma, el anonimato y la repetición o la réplica generando un bucle de visualización automática entre el espectador, la información, la red y la artista.

Enlace: <https://hackeoemocional.wordpress.com/>

PIXEL por Lucas Dima

Pixel es un recordatorio de lo que significa el pixel y de su potencia.

Recursos apenas percibidos por el ojo humano.

Se pone en escena al pixel, eso que aparenta ser un destello mínimo de luz y al mismo tiempo es la pieza fundamental de todo lo que está representado digitalmente.

Enlace: <https://pixel.lucasdima.com/>

<https://www.lucasdima.com/2022/07/pixel-the-experimental-videogame/>

MY HANDS ARE DIRTY por Azucena Sanchez

Es un proyecto sobre memoria, expectativa, violencia, permanencia y culpa.

Usar las herramientas tecnológicas y científicas como un medio para detener esta violencia que hemos ocasionado y demandar así un cambio.

Muestras de suelo y tierra son obtenidas de diferentes puntos continuos al río Neckar en Mannheim para determinar qué tan contaminado está dicho río.

Con este proyecto la artista busca demostrar qué tan sucias tenemos las manos, la culpa de dichas industrias que tanto mal le han hecho a la Tierra, y lo fácil que es encontrar herramientas que le den el poder de vuelta al pueblo y la sociedad para reclamar justicia en nombre de nuestro hogar y la naturaleza.

Enlace: <http://azucena-sanchez.art/my-hands-are-dirty/>

RADIO WOLLEN. ENTRE DOS AGUDAS por Duilio Tapia

La señal Radio Wollen transmite las 24 horas, composiciones sonoras realizadas a partir de grabaciones de los oyentes.

El sonido del agua que corre, a este y al otro lado del océano (Berlín/San Juan- México/Munich)

¿Cómo será una composición sonora que al mismo tiempo que avanza, retrocede?

Apaguemos las cámaras y escuchemos...

Enlace: <https://soundcloud.com/radiowollen>

AFECTACIÓN DIGITAL, EL CUERPO EXPANDIDO por Tuty Moreno

Modelo 3D performativo realizado con fotogrametría e imágenes generadas con inteligencia artificial a partir de una descripción textual.

Cómo se vincula este cuerpo en el ciberespacio, cómo las demandas del contexto influyen en el mismo y cómo puede responder?

Enlace: <https://hub.link/FnbzGk7>

FILTRASHY por Metavioleta y Marcio Raposo

Filtros disfuncionales para visibilizar en el mundo virtual lo que ha quedado tirado en la calle analógica.

Proponen redefinir los usos de los residuos urbanos, los artículos descartados y las piezas eliminadas debido a la obsolescencia programada.

Enlace: <https://www.behance.net/gallery/148575799/filtrashy>

12a EDICIÓN
FLUSSLAB ONLINE

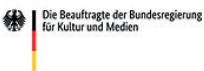
FlussLab

Residencia transdisciplinaria como
plataforma de prácticas tradicionales
y procesos de innovación

www.flusslab.com

more info

flusslab@gmail.com



*Flusslab es un proyecto de @sorora_ev y cuenta con el apoyo del Fondo NEUSTART KULTUR - Programm 2 y del Ministerio de Ciencia y Tecnología de la provincia de San Juan, Argentina.