

Resistencia Atari

DE DIEGO ALBERTI
POR LUCÍA STUBRIN

PABELLÓN 4 ARTE CONTEMPORÁNEO
12 DE JULIO AL 12 DE AGOSTO DE 2024

Ramirez de Velasco 556 PB
Villa Crespo
Buenos Aires Argentina C.P 1414
Lunes a sábado 16 a 20 hs.

Concertar cita previa: Tel: +5411 48562118
galeria@pabellon4.com - www.pabellon4.com



Resistencia Atari

Esta exposición se iba a llamar Playfields. Nos gustaba el título, pero resultaba una palabra críptica para quienes no conocen nada sobre consolas de videojuegos de los años '70/'80, como es mi caso. Entonces la historia cambió su eje. En lugar de centrarnos en el resultado experimental del proceso artístico, decidimos poner el foco en la persistencia de un soporte que, aunque caído en desuso y reemplazado por diferentes oleadas de tecnologías digitales, sobrevive a su obsolescencia.

Espacio doméstico

Atari VCS (Video Computer System) 2600 es la marca del producto que marcó una época y que elegimos usar como índice, porque su invocación transporta a varias generaciones (+40, sobre todo) hacia un recuerdo emocionante.

La invención de la consola para uso doméstico trastocó el espacio físico del juego. La historia cuenta que la migración se produjo del bar al living. Los enormes y pesados Arcade (limitados en su posibilidad de sólo dar inicio con el botón de Start) se transformaron en pequeños dispositivos con cartuchos intercambiables.

El refugio del videojuego en la intimidad del hogar también puso fin a una adicción controlada que sucedía en el espacio público, y que estaba sujeta a las posibilidades económicas de los usuarios. "El Atari" popularizó un estilo de vida en torno a un aparato electrónico que cambió para siempre hábitos y rutinas de ocio.

Espacio virtual

El código de programación de los Atari es una verdadera artesanía. La lógica funciona de izquierda a derecha, completando beam a beam líneas horizontales que descienden en forma sucesiva hasta llenar la imagen del televisor.

Antes de la consola doméstica, los videojuegos tenían un único playfield, es decir, un único escenario donde acontecía la trama. Con el Atari, las posibilidades de programar otras espacialidades por arriba, por abajo y hacia los costados, permitió expandir la pantalla más allá de sus límites físicos.

Una revolución experiencial para sus usuarios y una revolución creativa para sus programadores que, desde entonces, pudieron construir complejos mundos paralelos en código byte bit.

Espacio afectivo

Ante todo, el Atari es un modo de resistencia amorosa. Es la demostración de que una tecnología puede calar tan profundo en la humanidad que persiste más allá de su condición arqueológica. Sus posibilidades de hackeo no son otra cosa que intentos de permanecer; ó intentos de seguir vigente promovidos con devoción mística por su comunidad de programadores.

De todos modos, esta fascinación no es irracional. Puede ser que haya algo de nostalgia (un bien de infancia deseado aunque inalcanzable), pero también hay algo de misterio por descubrir. Y hay algo de obsesión porque hay más información por explorar en esa caja negra que cabe en una mesita ratona.

Esta exposición trata de eso. De seguir encontrando respuestas en dispositivos que, a pesar de su aura retro, continúan despertando pasiones porque aún no lo han dicho todo.

Lucía Stubrin
Buenos Aires. Julio 2024

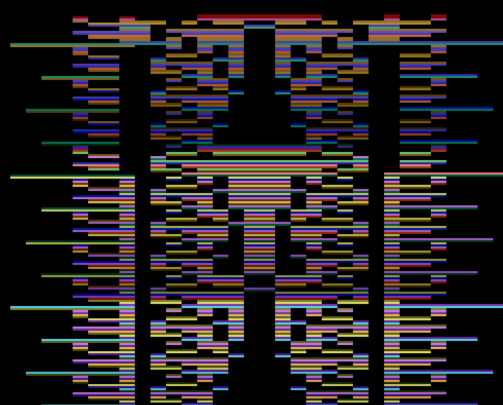


Diego Alberti desarrolla su obra a través de la exploración del potencial de las computadoras como herramientas creativas. Sus instalaciones y dispositivos cautivan la mirada del espectador, invitándolo a sumergirse en un viaje de trance y fascinación por el funcionamiento de las máquinas digitales. Desde el año 2005, ha experimentado con diversos materiales, formatos y modelos de producción dentro del incipiente campo de las Artes Electrónicas.

En las obras de Alberti, emergen paisajes naturales, organismos cibernéticos y patrones enigmáticos que podrían evocar culturas ancestrales o incluso civilizaciones extraterrestres. Utilizando matrices, pantallas, luz y sonido provenientes de dispositivos digitales, explora los misterios generados a través de algoritmos y programas.

Sus obras han sido exhibidas tanto en Argentina como en el ámbito internacional, incluyendo ciudades como Londres, Sao Paulo, Río de Janeiro, Madrid, Santiago, Barcelona, Buenos Aires y Rosario.

Actualmente, reside y trabaja en Buenos Aires



Lucía Stubrin es curadora independiente especializada en tecnopoéticas, investigadora y docente en la Universidad Nacional de Entre Ríos y la Universidad Nacional del Litoral. Es Doctora en Historia y Teoría de las Artes (UBA) y autora del libro *Bioarte. Poéticas de lo viviente* (Eudeba/Ediciones UNL, 2020). Dirige el Grupo de Estudio Biosemiótica, Arte y Técnica (GEBAT) e integra el Colectivo Ludión (IIGG-UBA). Ganadora de concursos de investigación y curaduría en arte contemporáneo, también se ha desempeñado como jurado en certámenes nacionales de AAVV. Ha recibido becas doctorales y posdoctorales nacionales e internacionales por sus investigaciones en torno a la problemática arte-ciencia-tecnología con énfasis en las ciencias de la vida y el bioarte.



Resistencia Atari

de Diego Alberti
por Lucía Stubrin

Pabellón 4

12 de Julio al 12 de Agosto de 2024

Dirección: Nestor Zonana

Montaje:

Martín Castellano
Nestor Zonana

Agradecimientos:

Maria Laura Ruggiero
Celina Pla
Natalia Krieger
Diego Accorinti (dr. Coleco)
Martin Castellano
Lucila Beremblum (Fuga Estudio)
Fernando Lavera

1: 6502

Acrílico, neonled (50x20)

2: 0A

Inteligencia artificial (Con María Laura Ruggiero)

Impresión digital (70x70)

3: Playfields (Cartuchos)

Software, Memoria, Impresión digital (10x12x2)

PF2401 Pixel Pioneers

PF2402 Logic Mountains

PF2403 Byte Racers

PF2404 Binary Quest

4: Espacio Doméstico

Video Instalación. M. Variables.

Atari 2600, Cartucho, TV, video proyección

5: kernel_13

Fotografías (13x13)

Software, Emulador Stella

6: kernel_13

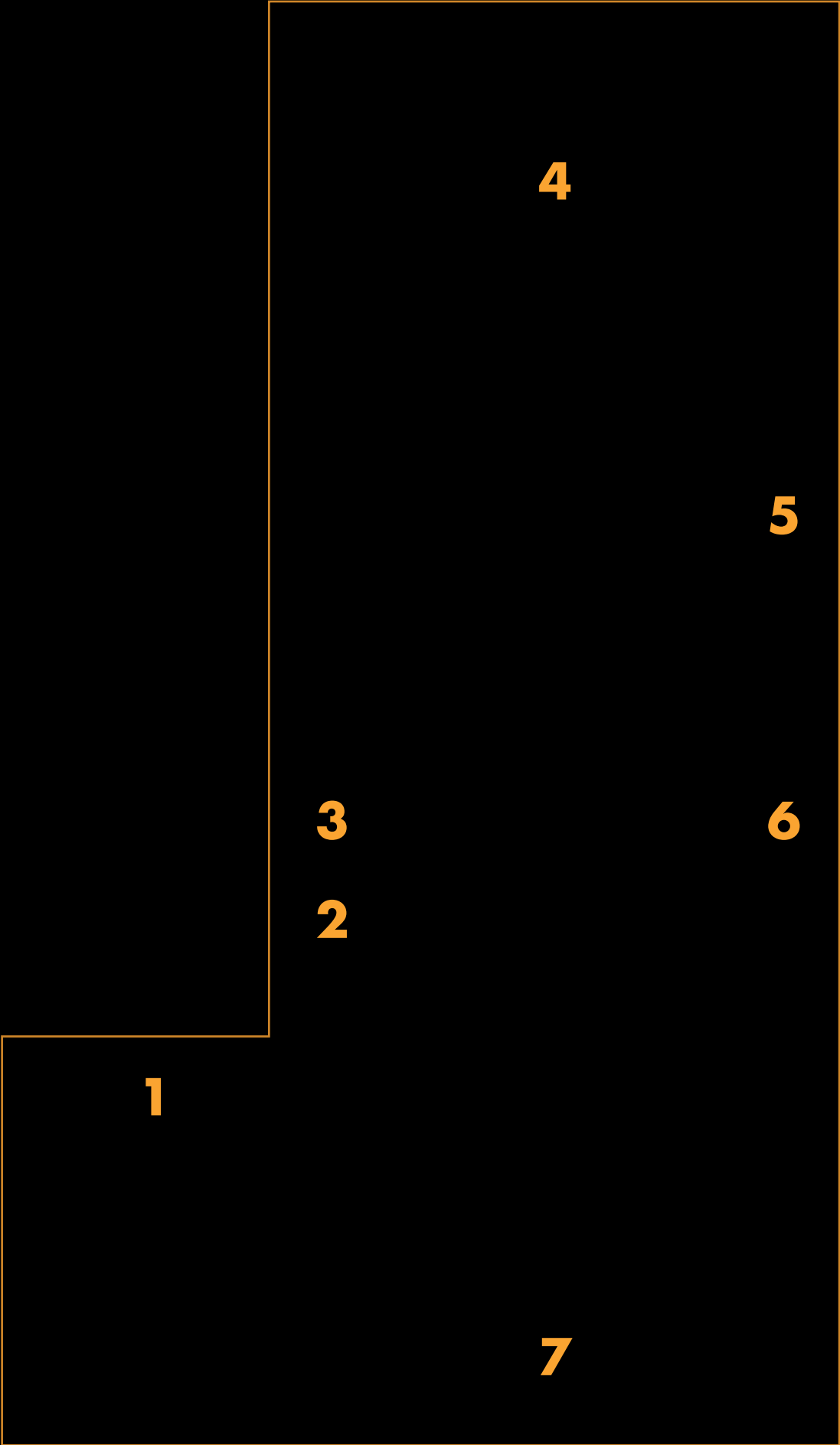
Video (1920x1080)

Software, Emulador Stella

7: Espacio Virtual

Video Instalación. M. Variables.

Atari 2600, Cartucho, TV, video proyección



1

2

3

4

5

6

7