

mun<[>-<]interior

// backup! v3.1

mundointerior.net

Brian Mackern (Uruguay)

Curadora:

Valentina Montero (Chile)

Brian Mackern -reconocido exponente de las artes mediales a nivel internacional- ha ido coleccionando una extensa cantidad de producción; suya y de otros. Como si se tratara de un gabinete de curiosidades **mun<[>-<]interior // backup! v3.1** despliega el contenido de uno de sus discos duros de respaldo (con archivos que datan de 1998 a 2004) el cual alberga innumerables artefactos digitales -visuales y sonoros- unidos por sus inquietudes estéticas y experimentales; por la condición inestable, ubicua y a la vez fantasmal que los caracteriza y por documentar una época de creación inédita iluminada por nuestras pantallas.

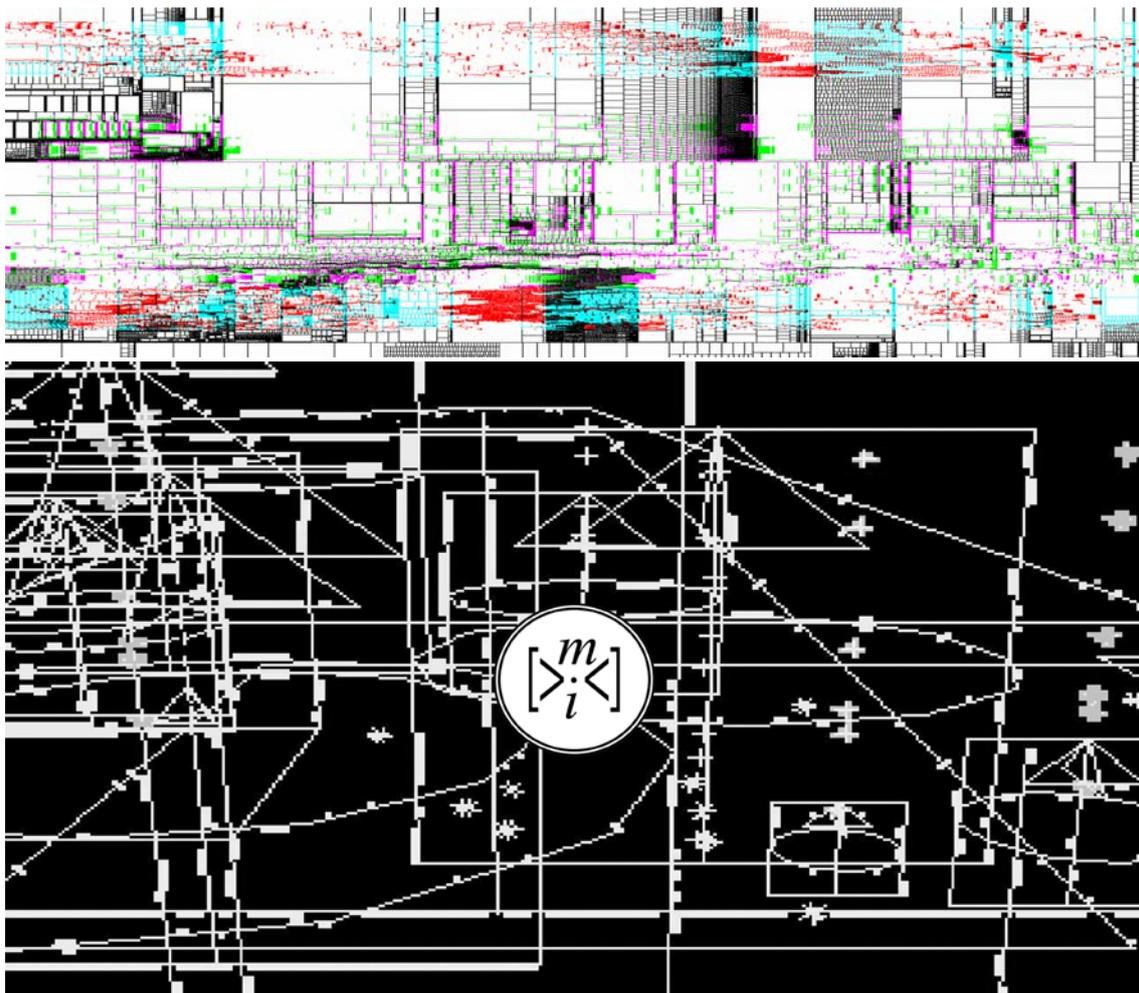
En **mun<[>-<]interior** se encuentran algunos tesoros: sitios web de una historia no contada del netart latinoamericano, gifs animados, dibujos en ascii, videos en baja resolución, interfaces de CD Rom, preloaders; fósiles digitales que inauguraron una cultura digital en red caracterizada por la apropiación, interactividad, economía de recursos, hipermedialidad y ensayo de narrativas no lineales.

En **mundo**[>-<]**interior** habitan entidades binarias que han quedado perdidas en la grieta de links rotos, olvidadas en el abismo de dominios perdidos o que hoy naufragan en la web cual testigos de una época que renovaba las esperanzas emancipatorias de las vanguardias artísticas, liberada de las instituciones culturales y la academia; en una atmósfera en que la lenta velocidad de conexión, lejos de ser un obstáculo, abría un campo de experimentación y libertad que precedería a la corporativización de las redes sociales y monetarización de la creatividad colectiva que condiciona a la cultura digital hoy.

Las piezas gráficas y sonoras que Mackern colecciona en la opacidad de su disco duro dormitan arrulladas por el ronroneo del disco de respaldo que las contiene, hasta que sean activadas en distintas performances audiovisuales, como material para VJ o, como anfibios, busquen soportes de existencia no sólo en el mundo virtual sino también en el físico.

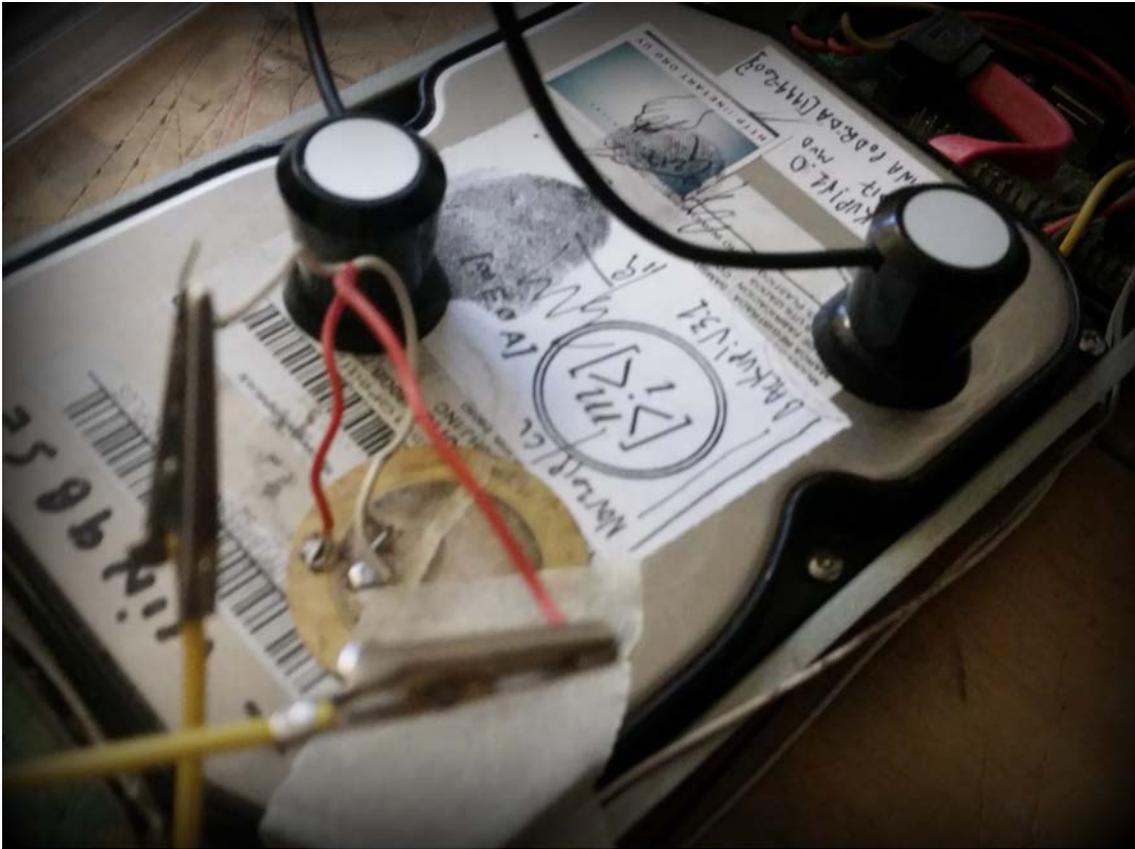
Así, **mundo**[>-<]**interior** puede entenderse como un ejercicio de archivo excéntrico, variable y caprichoso el cual, desde la reflexión sobre la materialidad de los medios, la fragilidad y arbitrariedad de la memoria y la experimentación de los lenguajes de programación y sus estéticas, revisa de manera íntima, paródica y evocativa nuestro devenir cultural atrapado entre la fascinación tecnológica y su ruina.

Valentina Montero, Chile, 2019.



Vitrina 1:

Estuche con disco duro con contenidos datados entre 1998-2004.



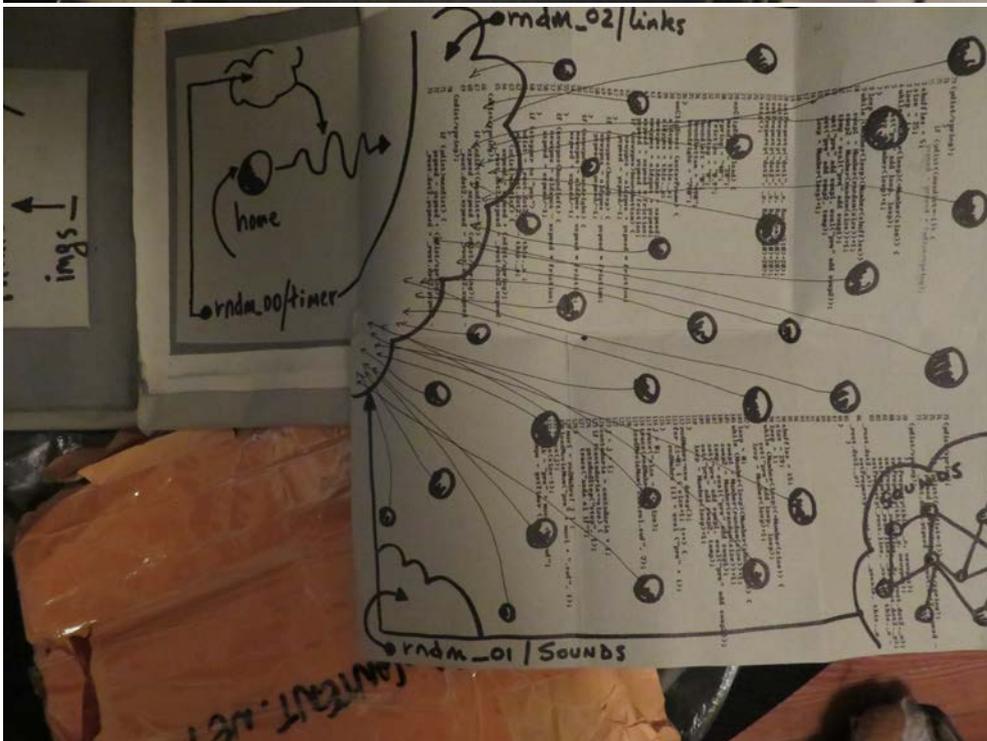
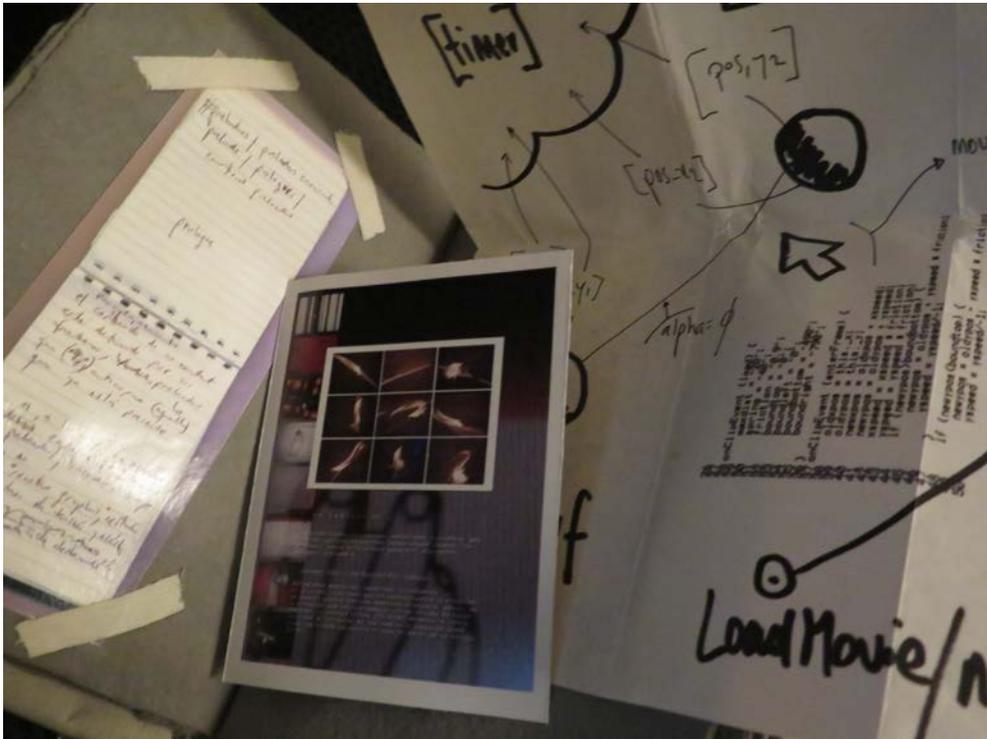
Vitrina 2:

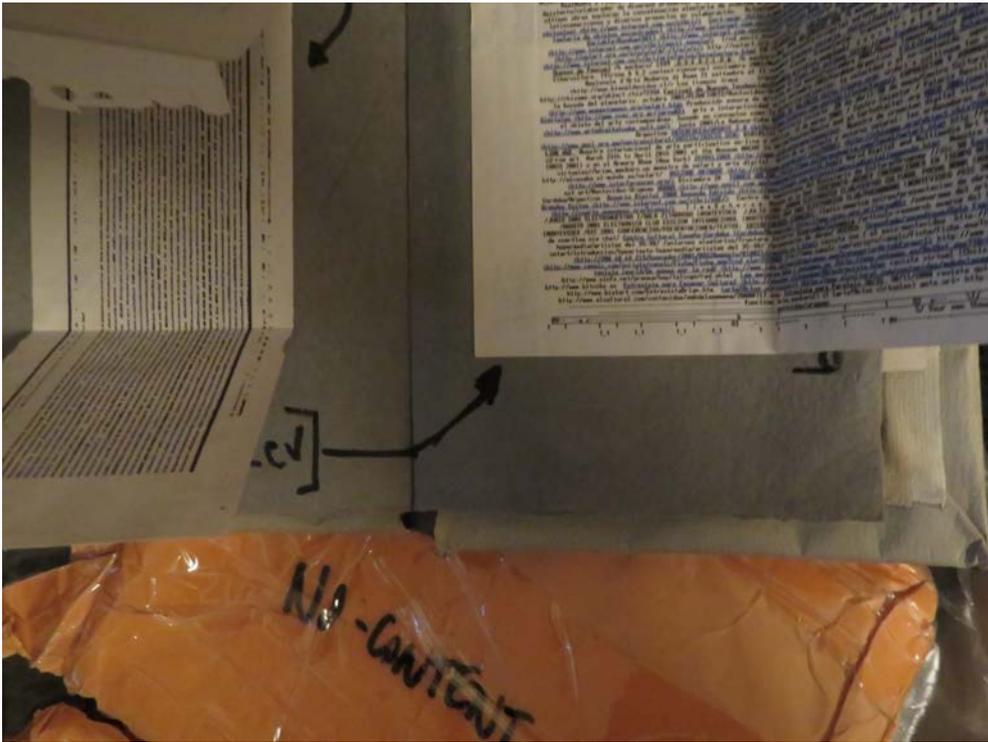
no-content.org

$\forall \emptyset \exists \infty$ [para todo - cero - existe - infinito]

Bitácora del sitio no-content.org.

Libro de Artista, Brian Mackern, 2003.



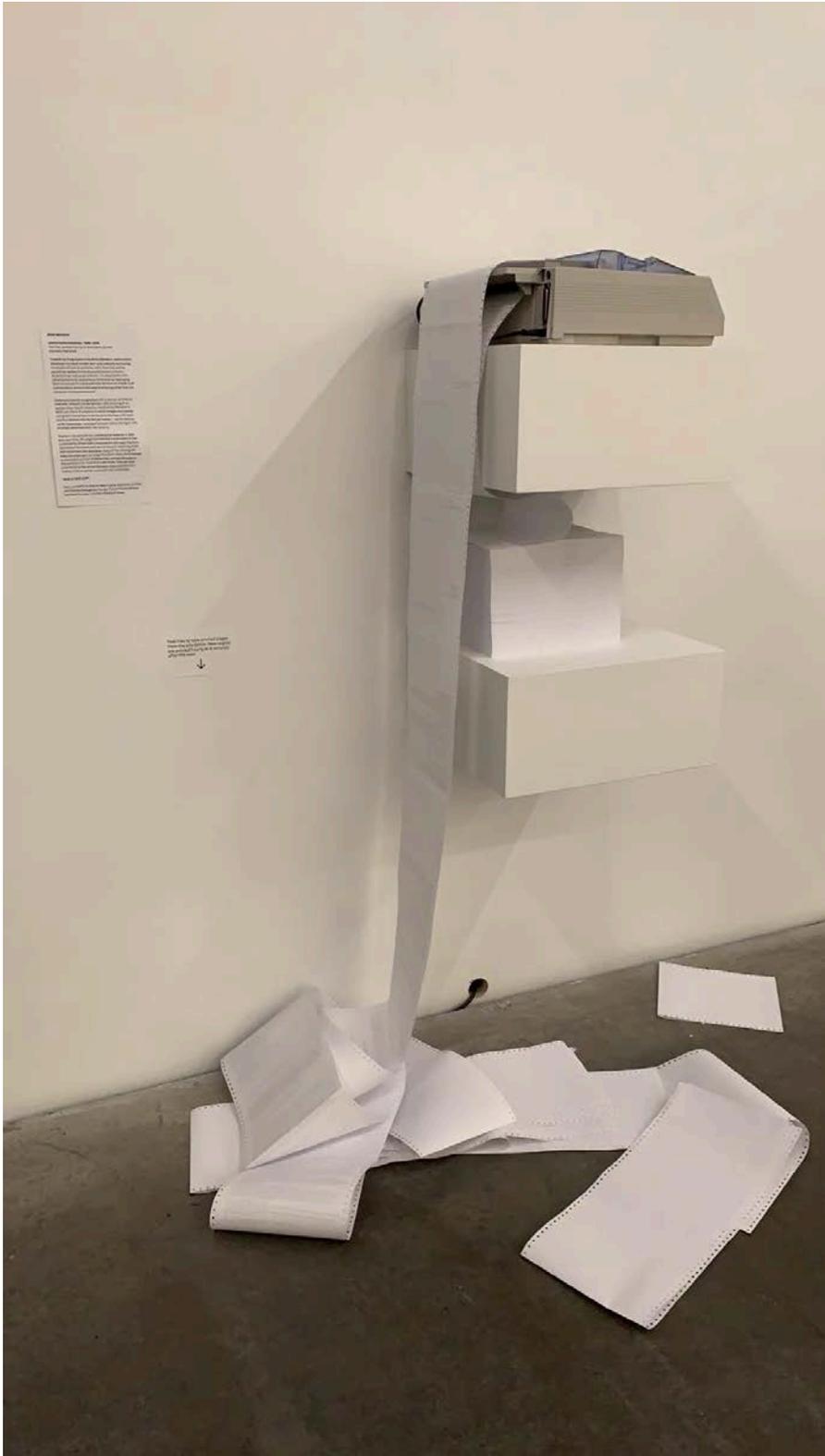


Impresora matriz de puntos:

Pared 1: impresora de matriz de puntos, papel continuo impreso, estantes.

netart latino database || netart is not dead, it just smells funny...

Impresiones en matriz de puntos de la netart latino database (1998-2004), histórico directorio de netartistas latinoamericanos confeccionado por Mackern.



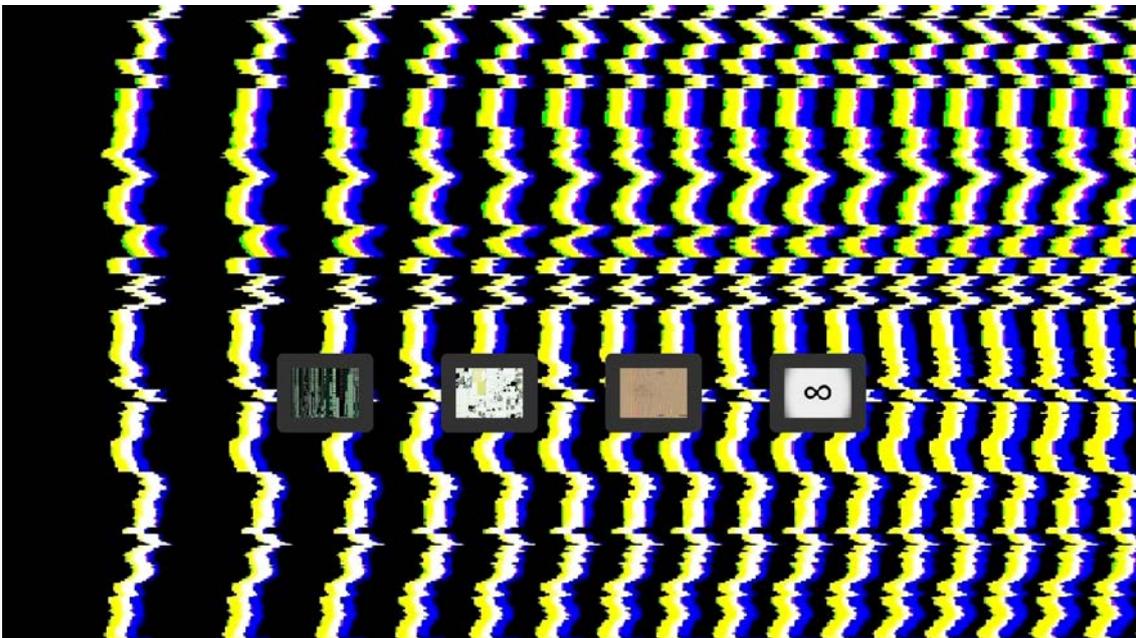
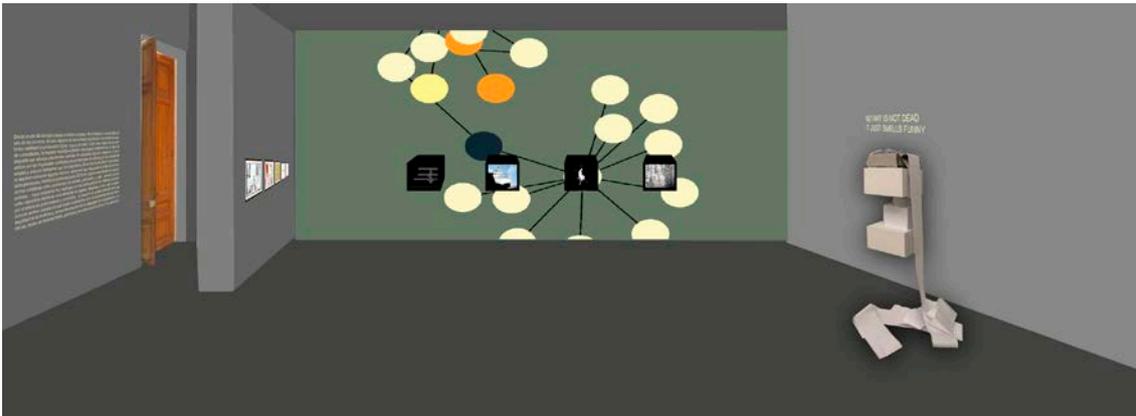
Instalación:

Video multicanal sincrónico (remix).

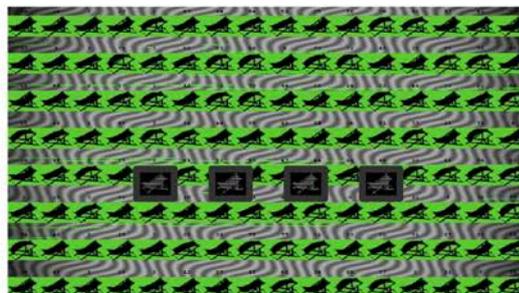
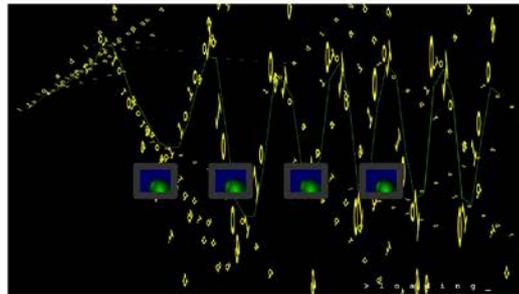
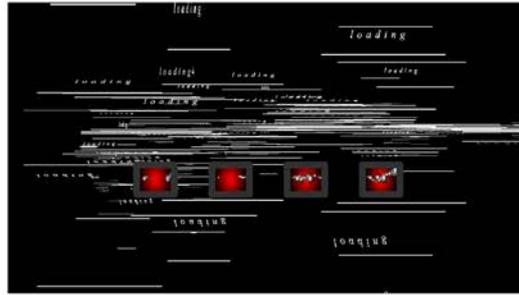
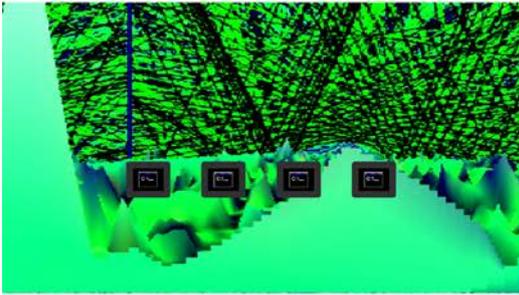
Pared 2:

Proyector (1 – 16:9), monitores de video (x4), parlantes estéreo, players sincronizados.

Composición audiovisual multicanal sincrónica, que va mostrando por escenas temáticas, diversas secciones de rescate de archivos contenidos en el disco: proyectos de netart, desarrollos de soundtoys, webs, iconografía de sistema, visualización de datos y contenidos del disco duro, etc.



*“Con el tiempo, lo ocurrido entra
en la categoría de lo inventado.
La Historia es un género literario.”
Adolfo Bioy Casares*



mundo[<->]interior

Instalación video
multicanal sincrónica.

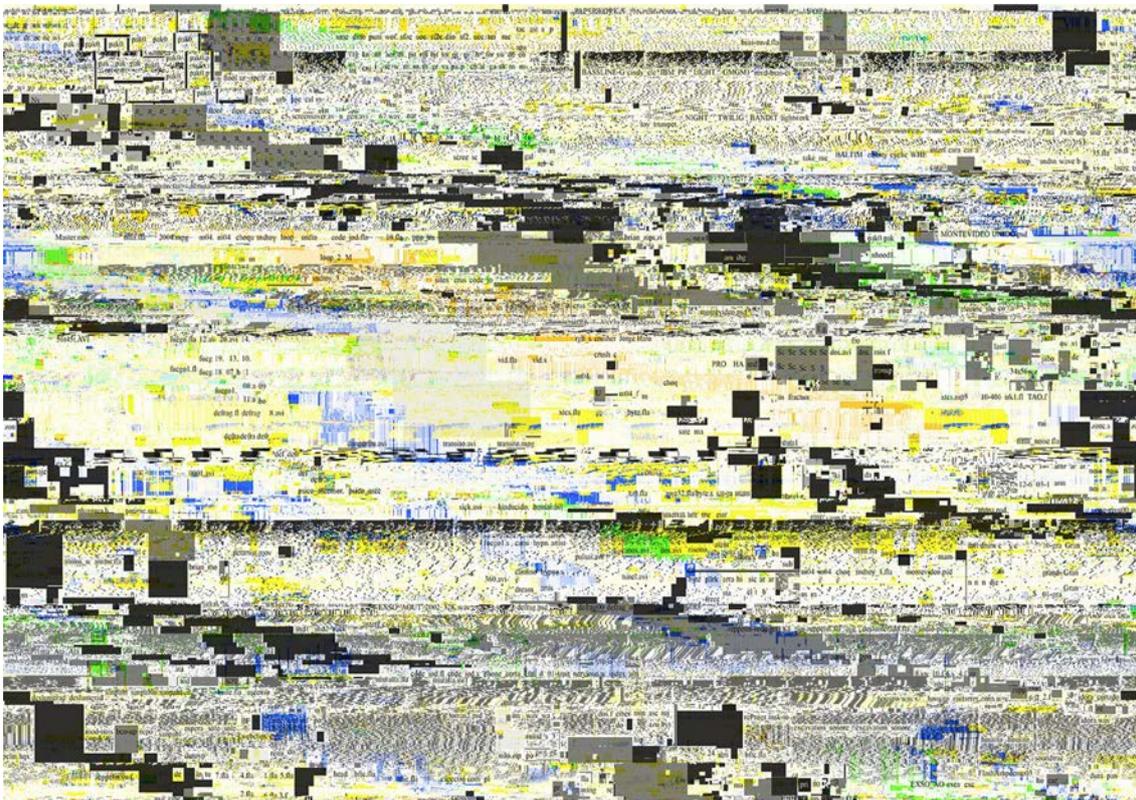
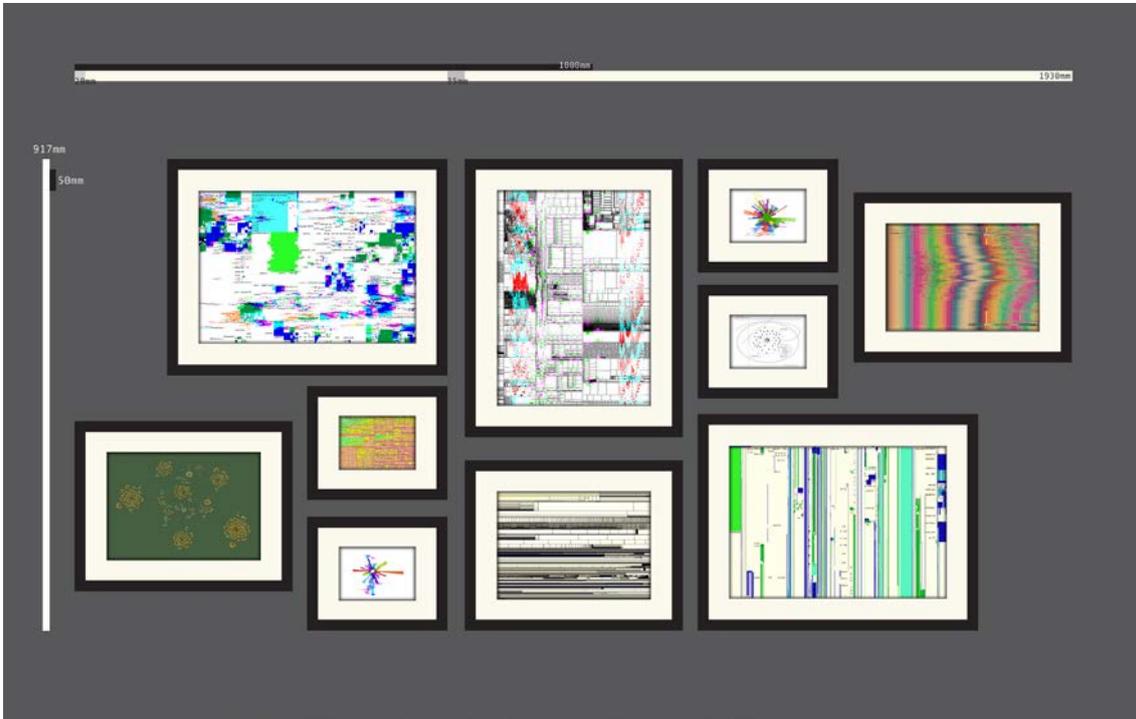
Proyección sobre pared y monitores.

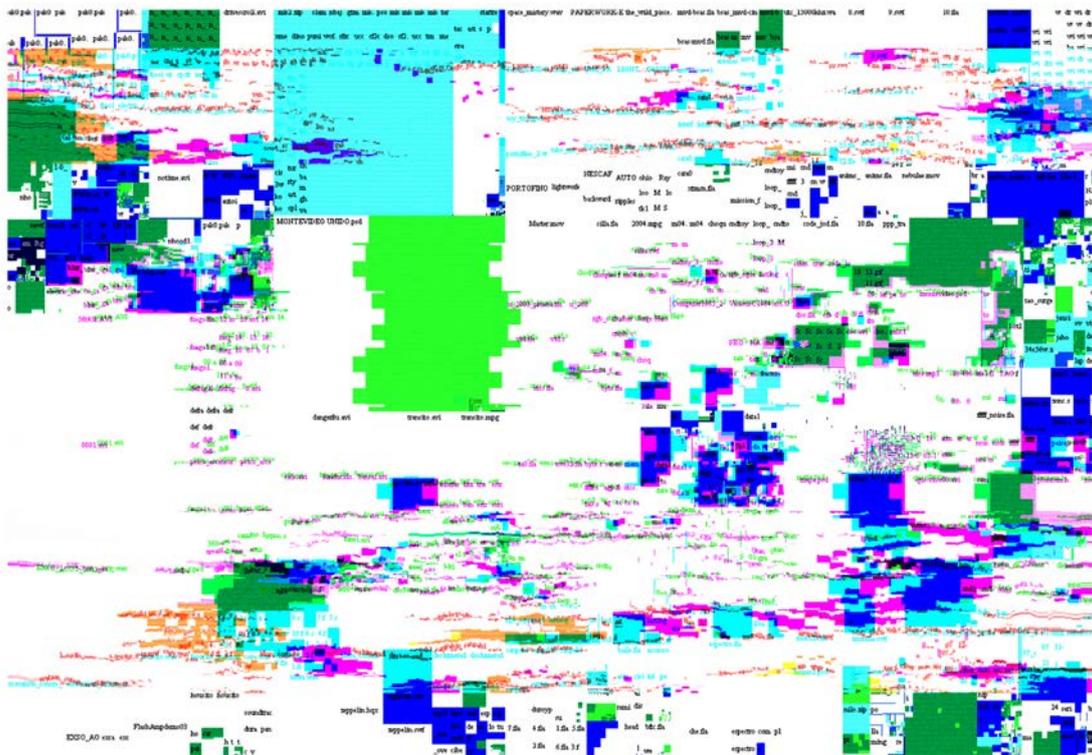
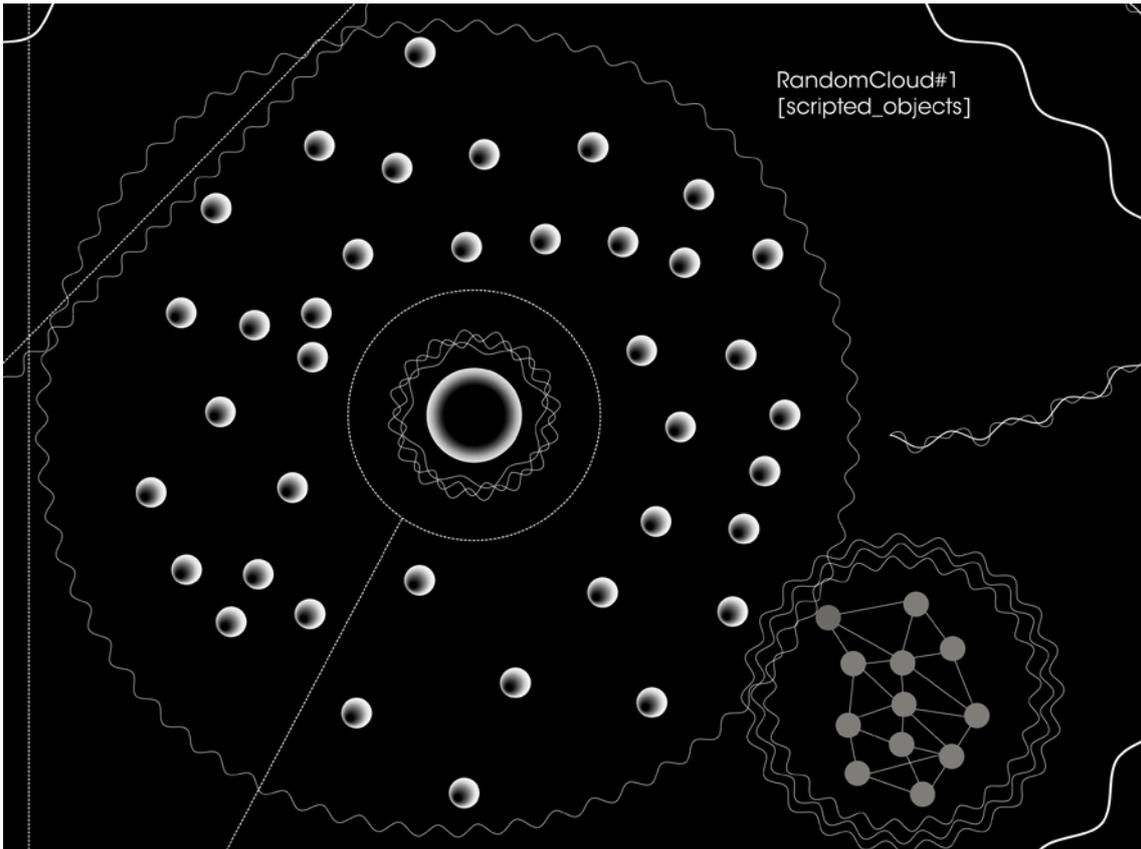
Audio: Sistema estéreo.

Sonificación de los datos del disco, registro de los ruidos del mismo, sonidos provenientes de los diversos contenidos invocados.

Obra gráfica impresa (This Too Shall Pass).

Pared 3: 10 cuadros con 3 impresiones A3, 3 impresiones A4 y 4 impresiones A6.
Diversas visualizaciones de datos del contenido del disco duro, intervenidas mediante técnica glitch.





Instalaciones previas pertenecientes a esta serie y temática (arqueología digital)

artef@ctos virtuales
Museo Tamayo, DF México.
Curador: Arcángel Constantini
Febrero - Mayo 2008.
<http://netart.org.uy/tamayo2008/>

La Máquina Podrida
MEIAC
(Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo)
Badajoz, España.
Curador: Nilo Casares
Febrero - Junio 2010
<http://podrida.netart.org.uy/>

NETWORK 1.0 (Video Instalación, 2017)
Vasos comunicantes / Colectiva
Curador: Rulfo Alvarez
Centro de Exposiciones SUBTE
Montevideo, Uruguay.
Marzo y Abril 2017
<http://netart.org.uy/network/>

BACKUP 1.0
Universidad Católica (UCUDAL)
Montevideo.
Coordinador: Martín Craciún
Abril 21, 2017
<http://netart.org.uy/backup/>

BACKUP! V2.3 || *.GIF (remix de gifs animados recuperados del disco duro)
Brian Mackern.
PDS#3 / Desarmadero
Centro Cultural Recoleta, Buenos Aires.
Mayo 2019.
<http://bri.uy/gif/>

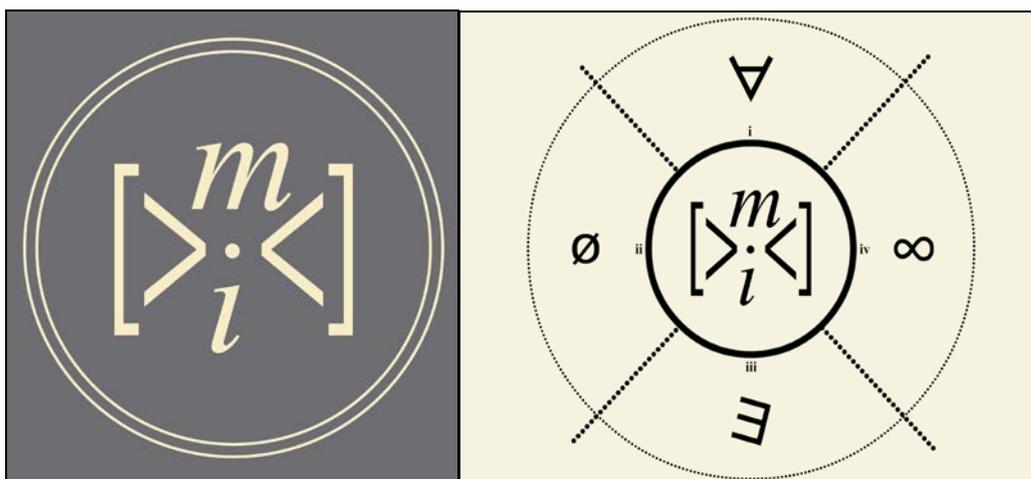
mondo[>-<]interior || BACKUP! V3.1
MAC FORESTAL
Santiago de Chile
Inauguración Marzo 2020.
curadora: Valentina Montero

Brian Mackern (Uruguay), desarrolla proyectos artísticos digitales e híbridos basados en la red desde 1995. Músico, compositor y creador de estructuras y entornos sonoro-visuales autogenerativos y reactivos. Su práctica artística indaga en esferas definidas por los recuerdos y la rememoración, la representación alternativa de la localización, las geografías y cartografías urbanas, el ruido, las mezclas, el error. Su trabajo, principalmente relacionado con procesos y estructuras que atraviesan el entorno digital y el físico, explora el diseño de interfaces, la creación de juguetes sonoros, las transposiciones digitales de la representación, los objetos sonoro-visuales, el netart, el arte sonoro y la arqueología digital. Ha presentado su obra y ofrecido talleres y conferencias por toda América Latina y Europa. Su obra se ha exhibido en los principales festivales de arte y recibido reconocimientos de numerosas instituciones.

Sitio web: <http://bri.uy>

Valentina Montero (Chile)

Curadora, investigadora y docente especializada en arte contemporáneo y las convergencias entre estéticas, ciencias y tecnologías. Sus trabajos de investigación han abordado los usos y apropiaciones de las tecnologías contemporáneas en la experimentación y creación artística, analizando cómo los nuevos lenguajes, herramientas y soportes tecnológicos y, en particular, los dispositivos digitales y en red han generado constantes y veloces transformaciones en las formas de producción, circulación y recepción de los saberes, subjetividades e identidad a nivel individual y colectivo. Ha trabajado para MECAD (bcn), Mediateca Caixa (Bcn), Bienal de Artes Mediales de Santiago, Museo de Arte Contemporáneo (scl), CINUSP (Sao Paulo), CdF (Montevideo), entre otros. Es editora de la revista de fotografía Atlas Imaginarios Visuales; directora de PAM / Plataforma Arte y Medios; miembro de la Red de Cultura Digital e investigadora postdoctoral Conicyt/Fondecyt 3180403 en la Universidad Finis Terrae.



Contacto:

Brian Mackern

+598 98 659656

brian@mackern.org

<http://bri.uy>

