

FERNANDO VELÁZQUEZ

Dedicatórias

A Paola, Mateo, Marco e Maria

A Anahir e Raúl

Direção / Directed by / Dirección

David Barro

Textos / Texts / Textos

David Barro, Bronac Ferran, Marcus Bastos

Traduções / Translations / Traducciones

Kiki Mazzucchelli, David Prescott,
Lucía Vázquez, Fernando Velázquez

Grafismo / Graphic design / Diseño gráfico

DARDO (Cristina Moralejo)

Impressão / Printing / Impresión

Gráficas Anduriña

Fotografías / Photographs / Fotografías

Pedro Acialy, Ivson Miranda, Ding Musa

© edição / edition / edición: Artedardo, S.L.

© fotografías, textos e traduções: os autores

© photographs, texts and translations: the authors

© fotografías, textos y traducciones: los autores

ISBN: 978-84-92772-28-5

D.L.: PO 71-2012

Colección: DARDO XS

Copyright 2012

DARDO

Rúa Severino Riveiro Tomé, nº3
15702 Santiago de Compostela
T.: [+34] 881 976 986
M.: [+34] 607 491 840
dardo@dardo-ds.com

Fernando Velázquez é representado pela Galeria
Zipper / Fernando Velázquez is represented
by Zipper Gallery / Fernando Velázquez está
representado por la Galería Zipper.

Galeria Zipper
Rua Estados Unidos 1494
CEP 01427-001
São Paulo - Brasil
[+55] 11 4306.4306
www.zippergaleria.com

www.blogart.com
fernando@velazquez.com.br

FERNANDO VELÁZQUEZ**DARDOXS**

WHAT HAPPENS WHEN OUR BRAINS ERASE A RAINBOW? LANDSCAPE AND DRIFT IN FERNANDO VELÁZQUEZ

David Barro

One of the aspects I find most attractive when approaching many of Fernando Velázquez's works is the way he manages to conjugate the different times. His work is forged in the intensity which he unleashes at the time of the gaze, in his intention of imagining new landscapes through processes that he brings about through several different formulae. Like someone distilling reality, exploring its light, its colour, its space, Fernando Velázquez introduces perceptive gaps that condition not only our apprehension of the images but also the way of dealing with them, of accepting them.

He does this through an eminently pictorial gaze. Although we are here talking about painting, this would be more of a painting carried out with the body and the mind, a compression of the world by the body, capable of eliminating ideas and conceptualising in order to free the mind and lead it into a different way of thinking. Because Fernando Velázquez introduces perceptive gaps through the fusion of different realities, his pictorial gaze will thus be imperceptible, intangible and, above all, performing. One of those gazes capable of conditioning the spectator's behaviour so that he may exercise a tense gaze, involving the act of seeing. It is a type of pictorial avatar, like a turbulent effect, as if that experience of Turner putting his head outside the train window were granted colour, and even more speed. Everything is decomposed, like in the video that Fernando Velázquez makes from a car, manipulating the image in real time.

Fernando Velázquez's works are dynamic extensions of a landscape. His work thus functions like a force field in which the permanence and mutability of the forms that inhabit it have no place. It is not a matter of finding solutions, nor of emphasizing a concrete

¿QUÉ PASA CUANDO NUESTRO CEREBRO APAGA UN ARCO IRIS? PAISAJE Y DERIVA EN FERNANDO VELÁZQUEZ

David Barro

Uno de los aspectos que me resulta más atractivo a la hora de abordar muchas de las obras de Fernando Velázquez es cómo consigue conjugar los distintos tiempos. Su trabajo se fragua en la intensidad que el artista despliega a la hora de mirar, en su intención de imaginar nuevos paisajes a partir de procesos que traduce a partir de varias fórmulas. Como quien trata de destilar la realidad, explorando su luz, su color, su espacio, Fernando Velázquez introduce fisuras perceptivas que condicionan no solo nuestra aprehensión de las imágenes sino la manera de abordarlas, de asumirlas.

Lo hace a partir de una mirada eminentemente pictórica. Aunque si aquí hablamos de pintura, sería más una pintura realizada con el cuerpo y la mente, una compresión del mundo por el cuerpo, capaz de eliminar ideas y de conceptualizar para liberar el espíritu y conducirlo a otro modo de pensamiento. Porque Fernando Velázquez introduce fisuras perceptivas a partir de la fusión de realidades diversas. Su mirada pictórica será, por tanto, imperceptible, intangible y, sobre todo, performativa. De esas capaces de condicionar el comportamiento del espectador para que éste ejercite una mirada tensa, se implique en el acto de ver. Es un tipo de avatar pictórico, a modo de efecto turbulento, como si a aquella experiencia de la cabeza de Turner por la ventanilla del tren le pusiésemos color, y todavía más velocidad. Todo se descompone, como en el vídeo que Fernando Velázquez realiza desde un coche al manipular en tiempo real la imagen.

Las obras de Fernando Velázquez son extensiones dinámicas de un paisaje. Su obra funciona así al modo de un campo de fuerzas donde la permanencia e inmutabilidad de las formas que lo habitan no

O QUE ACONTECE QUANDO O NOSSO CÉREBRO APAGA UM ARCO-ÍRIS? PAISAGEM E DERIVA EM FERNANDO VELÁZQUEZ

David Barro

Um dos aspectos que me é mais atrativo na hora de abordar muitas das obras de Fernando Velázquez é como consegue conjugar os distintos tempos. O seu trabalho é forjado na intensidade que o artista desdobra na hora de olhar, na sua intenção de imaginar novas paisagens a partir de processos que traduz a partir de diversas fórmulas. Como quem trata de destilar a realidade, explorando a sua luz, a sua cor, o seu espaço, Fernando Velázquez introduz fissuras perceptivas que condicionam não só a nossa apreensão das imagens, como também a maneira de encará-las, de assumi-las.

O faz a partir de um olhar eminentemente pictórico. Embora se aqui falamos de pintura, seria mais um pintura realizada com o corpo e a mente, uma compreensão do mundo pelo corpo, capaz de eliminar as ideias e de conceituar para liberar o espírito e conduzi-lo a um outro modo de pensamento. Pois Fernando Velázquez introduz fissuras perceptivas a partir da fusão de realidades diversas. O seu olhar pictórico será então, imperceptível, intangível e sobre tudo, performático. Um olhar capaz de condicionar o comportamento do espectador para que o mesmo exercite um olhar tenso, para que este se implique no ato de ver. Um tipo de avatar pictórico, a modo de efeito turbulento, como se aquela experiência da cabeça de Turner pela janela do trem ganhasse cor e ainda mais velocidade. Tudo se decompõe, como no vídeo que Fernando Velázquez realiza de um carro em movimento ao manipular a imagem em tempo real.

As obras de Fernando Velázquez são extensões dinâmicas de uma paisagem. A sua obra funciona como um campo de força onde a permanência e a imutabilidade das formas que o habitam não tivessem lugar. Não se trata de encontrar soluções, nem de salientar um aspecto concreto de um

David Barro é editor de DARDO, curador de exposições e crítico de arte. Desde 1998 é crítico de arte do *El Cultural (El Mundo)* e, desde 2006 director de *DARDO magazine*. É consultor da Fundación Barrié. Foi professor na Escola das Artes da Universidade do Porto (2000-2006) e diretor artístico da feira de arte *Espacio Atlántico* (2010), *Look Up! Natural Porto Art Show* (2010) e o *Festival Internacional de Acción Artística Sostenible SOS 4.8* (2011).

David Barro is publisher of DARDO, art critic and curator. Since 1998 he is art critic in *El Cultural (El Mundo)* and since 2006 director of *DARDO magazine*. He is a consultant of Fundación Pedro Barrié de la Maza. Teacher of Escola das Artes of Porto University from 2000 to 2006 and artistic director of the art fair *Espacio Atlántico* (2010), of *Look Up! Natural Porto Art Show* (2010) and the *Festival Internacional de Acción Artística Sostenible SOS 4.8* (2011).

David Barro es editor de DARDO, crítico de arte y comisario de exposiciones. Desde el año 1998 es crítico de *El Cultural (El Mundo)* y desde 2006 director de *DARDO magazine*. Es asesor de la Fundación Barrié. Ha sido profesor en la Escola das Artes de la Universidad de Oporto (2000-2006) y director artístico de la feria de arte *Espacio Atlántico* (2010), de *Look Up! Natural Porto Art Show* (2010) y del *Festival Internacional de Acción Artística Sostenible SOS 4.8* (2011).

aspect of a complex context; what is being sought is to apprehend a web of different relationships that move between the physical and the psychic. Always from the subjective and intuitive, seeking the spectator's individual freedom so that he himself may build his knowledge and understanding of a world that is built from memory.

But beyond this tense and open way of seeing, it is not easy to label a work as personal as that of Fernando Velázquez. Perhaps the first thing we have to accept when we are attempting to access his works is that the absurd thing would be to try to define it, to locate it. It is necessary to release an unfolded logic in order to go beyond any trace of linearity so as to draw out a whole set of folds and fissures that can go deeper into his poetics in a more complicit manner. After all, if his work penetrates into anything it is the ambiguous uncertainty of our not being able to recognise the landscape, and that every one of us, as spectators, sees a completely different landscape. The combinations are countless; as its rhythm, colour and vibration.

Fernando Velázquez's case is not the first one that is born out of the symbiosis between the plastic, the visual and the machine-like. But although it is true that in this case the equation is complicated in accepting as a main aim the exploring of the idea of landscape in relationship with cerebral activity in series such as *Mindscales*, which is formalised through video, performance or installation. The kaleidoscopic thus gains shape; as do the second times, the intermediate spaces. It is reality as collage, as a fractal, with motifs that move forward and overflow. It is as if everything could emerge in order to swiftly hurtle downwards, like in a cascade of sound, drawn to the abyss.

We could think about the theories of Michel Serres, for whom the history of science is subjected to turbulence; that is to say, it is subject to random connections of all kinds from among many different areas.

tiene lugar. No se trata de encontrar soluciones, ni enfatizar un aspecto concreto de un contexto complejo, lo que se persigue es aprehender un entretreído de relaciones diferentes que deambulan entre lo físico y psíquico. Siempre desde lo subjetivo e intuitivo, procurando la libertad individual del espectador para que él mismo construya su conocimiento y comprensión de un mundo que se construye desde la memoria.

Pero más allá de esta manera tensa y abierta de mirar, no resulta fácil etiquetar un trabajo tan personal como el de Fernando Velázquez. Quizás lo primero que tenemos que asumir, como cuando tratamos de acceder a sus obras, que lo absurdo sería tratar de definirlo, de ubicarlo. Es necesario desplegar una lógica desdoblada que permita desbordar cualquier atisbo de linealidad para trazar toda una suerte de pliegues y fisuras que consiguen ahondar de un modo más cómplice en su poética. Al fin y al cabo, si en algo penetra su trabajo es en la ambigua incertidumbre de que no conseguimos reconocer el paisaje, y de cada uno de nosotros, como espectadores, vemos un paisaje completamente diferente. Las combinaciones resultan incontables; también el ritmo, el color, y la vibración de este.

No es el caso de Fernando Velázquez el primero que nace de la simbiosis entre lo plástico, lo visual y lo maquinal. Pero sí es verdad que en este caso la ecuación se complica al asumir como objetivo principal el explorar la idea de paisaje en relación con la actividad cerebral en series como *Mindscales*, que se formaliza desde el vídeo, la performance o la instalación. Lo caleidoscópico cobra así forma; también los segundos tiempos, los espacios intermedios. Es la realidad como collage, como fractal, con motivos que avanzan, que desbordan. Es como si todo pudiese emerger para rápidamente precipitarse, como en una cascada sonora, atraída hacia el abismo.

Podríamos pensar en las teorías de Michel Serres, para quien la historia de la ciencia está sometida a la

contexto complexo, o que se persegue é apreender uma trama de relações diversas que vagueiam entre o físico e o psíquico. Sempre a partir da subjetividade e da intuição, procurando a liberdade do espectador para que ele mesmo construa o conhecimento e a compreensão de um mundo que se edifica através da memória.

Além desta maneira tensa e aberta de olhar, não é fácil categorizar um trabalho tão pessoal como o de Fernando Velázquez. Talvez o primeiro que tenhamos que assumir ao tentar acessar as suas obras, é que absurdo seria tratar de defini-lo, de localizá-lo. É necessário desdobrar uma lógica que permita eliminar qualquer tentativa de linearidade, para assim penetrar em dobras e fissuras que nos permitam aprofundar na sua poética de uma forma mais cúmplice. Pois finalmente, se em algo penetra a sua obra é na ambígua incerteza de que não conseguimos reconhecer a paisagem, e de que cada um de nós como espectadores vemos uma paisagem completamente diferente. As combinações resultam incontáveis, assim como o ritmo, a cor, e a sua vibração.

O trabalho de Fernando Velázquez não é o primeiro que surge da simbiose entre o plástico, o visual e o maquínico. Mas sim é verdade que neste caso a equação se complica ao assumir como objetivo principal o explorar a ideia de paisagem em relação à atividade cerebral em series como *Mindscales*, que se formaliza em vídeo, performance ou instalação. O caleidoscópio ganha forma, outra temporalidade, os espaços intersticiais. É a realidade como colagem, como fractal, como motivos que evoluem, que transbordam. É como se tudo pudesse emergir para rapidamente precipitar-se, como numa cachoeira sonora atraída ao abismo.

Podríamos pensar nas teorias de Michel Serres, para quem a história da ciência está subjugada à turbulência, ou seja, está sujeita a conexões aleatórias de todo tipo entre as diversas áreas. Serres aponta como a ciência avança a partir do imprevisível e do inesperado. Algo assim como um fluir caótico, que Michel Serres destila de Lucrécio no seu empe-

Serres points out how science moves forward due to the unpredictable and the unexpected. Something like a chaotic flow, which Michel Serres distils from the Roman poet and philosopher Lucretius in his commitment to show that the birth of physics takes place in the I century BC with his book *De rerum natura*. Lucretius describes two types of chaos, the hanging/chaos – the laminar fount of the elements or flow that draws out a fibred space – and the cloud/chaos – more disordered, floating and full of dissimilarities and oppositions – on which the whirlpool will act as a pre-ordering of things. In Fernando Velázquez we are talking about an *order over disorder*, or more specifically a whirlpool by flow close to the two orders quoted. It doesn't matter much whether the image is unfolded on a video or on a methacrylate, in a performance or in an interactive installation, the truly important issue is that way of connecting the landscape view to cerebral activity, and how to it may recur to algorithms or processes capable of being made clear in real time.

Fernando Velázquez speaks to us of painting, of memory, of technology, of perception, etc., although these choices are never revealed in an explicit manner. He never shows his cards because what is hidden in that relationship between what we see and what our brain absorbs or projects as spectators is the tension that makes any approach to his work attractive.

This is how I see how fitting is the quotation taken from Oliver Sacks, in which he points out that we are familiarised with the landscapes of our imagination and that we live with them all of our lives. Oliver Sacks, one of the most important medical writers of the XX century, narrates these feelings with particular sensitivity in his work *An Anthropologist on Mars*, describing the difference that the sick patient feels in relation to virtual normality. In the first of these chapters a painter is now unable to see colours after a car accident: "On one occasion he was depressed by a rainbow, which he saw just as a colourless semi-circle in the sky", he would state in relation to this

turbulencia, es decir, está sujeta a conexiones aleatorias de todo tipo entre diversas áreas. Serres señala cómo la ciencia avanza a partir de lo impredecible y lo inesperado. Algo así como un fluir caótico, que Michel Serres destila de Lucrecio en su empeño en mostrar que el nacimiento de la física nace en el siglo I antes de Cristo a partir del texto *De la naturaleza de las cosas*, del citado poeta y filósofo romano. Lucrecio describe dos clases de caos, el caos/pendiente –caudal laminar de los elementos o flujo que traza un espacio fibrado– y el caos/nube –más desordenado, fluctuante y lleno de disimilitudes y oposiciones–, sobre los que se impondrá el torbellino a modo de preordenación de las cosas. En Fernando Velázquez hablamos de un *orden sobre el desorden*, o más concretamente, de un torbellino por fluición cercano a los dos órdenes citados. Poco importa si despliega la imagen en un vídeo o en un metacrilato, en una performance o en una instalación interactiva, lo verdaderamente importante es esa manera de ligar la visión paisajística con la actividad cerebral y cómo para ello recurre a algoritmos o procesos capaces de manifestarse en tiempo real.

Fernando Velázquez nos habla de pintura, de memoria, de tecnología, de percepción, etc., aunque esas apuestas nunca se revelan de manera explícita. El artista nunca deja sus cartas al descubierto porque en esa relación entre lo que vemos, y lo que absorbe o proyecta nuestro cerebro de espectadores, se esconde la tensión que torna atractiva cualquier aproximación a su trabajo.

Entiendo así lo oportuno de la cita recogida de Oliver Sacks, donde señala que estamos familiarizados con los paisajes de nuestra imaginación y que vivimos con ellos toda nuestra vida. Oliver Sacks, uno de los más importantes escritores clínicos del siglo XX, narra estas sensaciones con especial sensibilidad en su obra *Un antropólogo en Marte*, describiendo la diferencia que siente el paciente enfermo respecto a la virtual normalidad. En el primero de sus capítulos un pintor deja de ver el color tras un accidente de

nho de mostrar que o nascimento da física surge no século I antes de Cristo a partir do texto *Sobre a natureza das coisas* do citado poeta e filósofo romano. Lucrecio descreve dois tipos de caos, o caos/pendente – caudal primordial dos elementos, o fluxo que desenha o espaço reticular – e o caos/nuvem – desordenado, flutuante e carregado de diferenças e oposições –, sobre os que irá se impor o torbellino como forma de pré ordenar as coisas. Pouco importa se Fernando Velázquez apresenta a imagem num vídeo, num metacrilato, numa performance, ou numa instalação interativa, o que verdadeiramente importa é a forma de conectar a paisagem com a atividade cerebral e como para isto recorre a algoritmos e processos que se manifestam em tempo real.

Fernando Velázquez nos fala de pintura, de memória, de tecnologia, de percepção, etc., mas essas suas apostas nunca se revelam de maneira explícita. O artista nunca deixa as suas cartas ao descoberto porque nessa relação entre o que vemos, e o que absorve e projeta o nosso cérebro de espectadores, se esconde a tensão que torna atrativa qualquer aproximação a sua obra.

Acho oportuna a citação recolhida de Oliver Sacks que assinala que estamos familiarizados com as paisagens da nossa imaginação e que vivemos com elas por toda a nossa vida. Oliver Sacks, um dos mais importantes escritores clínicos do século XX, narra estas sensações com especial sensibilidade na sua obra *Um antropólogo em Marte* onde descreve a diferença que sente um paciente doente em relação ao seu estado normal. No primeiro capítulo um pintor deixa de ver as cores após um acidente de trânsito: "Numa ocasião deprimiu-se com um arco-íris, que viu no céu somente como um semicírculo sem cor", descreverá a respeito dessa personagem. Acredito que esta frase, mais do que qualquer outra, exemplifica o que nos quer mostrar Fernando Velázquez. Por certo, não foram poucos os artistas como Matisse e Van Gogh que outorgaram valores terapêuticos à pintura. A esse respeito são significativas as cartas de Vincent van Gogh

person. I believe that this statement explains more than any other what Fernando Velázquez wants to show us. After all, there were not many artists who, like Matisse or Van Gogh, granted therapeutic values to painting. In relation to this, Vincent van Gogh's letters to his brother Theo are significant: "I am not sick, but I might have become so from not eating certain nutritious food and from not having painted for some days". We are talking about sensations, processes and attitudes.

Fernando Velázquez's landscapes are like places outside a place. Tattoos of organic forms and sensations that are born out of a previous decontextualising as a product of digital deconstruction in real time. No doubt it is because of this that they still seem to maintain that contained life. Let us insist in order to make this clear: in Fernando Velázquez painting is born out of experience. I am thinking of that image that the British botanist Robert Brown observed through a rudimentary microscope in 1827 and that we now know as Brownian motion: a grain of pollen suspended on the surface of water moves about erratically, zigzagging and changing direction randomly. The water is totally still; nothing disturbs it. The pollen moves because it feels constantly attacked by the molecules of water that surround it. The blows are not of the same strength in all directions, and thus a small random force is created that leads the grain of pollen to move around like a glass on a Ouija board. Only a careful gaze can describe or apprehend such a possibility of expression. And that tense gaze, that *other mineral order*, is what Fernando Velázquez reveals in this kind of self-images.

In *In Between*, the deconstruction of the image takes on a greater protagonism through a closing in of the point of view. The deconstructed element is claimed through its aesthetic nature and is isolated into a sort of ode to detail that dilutes the distances between the figurative and the abstract. The result of these compositions also bring it close to creations that have to do with the field of abstract painting, thanks

coche: "En una ocasión le deprimió un arco iris, que vio solo como un semicírculo sin color en el cielo", describirá a propósito de ese personaje. Creo que esa frase explica como ninguna lo que nos quiere mostrar Fernando Velázquez. Al fin y al cabo, no fueron pocos los artistas que, como Matisse o Van Gogh, otorgaron valores terapéuticos a la pintura. Son significativas al respecto las cartas de Vincent van Gogh a su hermano Theo: "No estoy enfermo, pero hubiera llegado a estarlo de no haber recurrido a algunos alimentos muy nutritivos y de no haber dejado de pintar durante algunos días". Hablamos de sensaciones, de procesos, de actitudes.

Los paisajes de Fernando Velázquez son algo así como lugares fuera de un lugar. Tatuajes de formas orgánicas y sensaciones que nacen de una previa descontextualización producto de la deconstrucción digital en tiempo real. Seguramente por eso todavía semejan guardar esa vida contenida. Insistamos para dejarlo claro: en Fernando Velázquez la pintura nace de la experiencia. Pienso en aquella imagen que el botánico inglés Robert Brown contempló a través de un rudimentario microscopio en 1827 y que hoy conocemos como movimiento browniano: un grano de polen suspendido en la superficie del agua se mueve erráticamente, zigzagueando y cambiando inadvertidamente de dirección. El agua está completamente quieta, nada la perturba. El polen se mueve porque está siendo constantemente golpeado por las moléculas de agua que lo rodean. Los golpes no ocurren por igual en todas las direcciones, y de este modo se crea una pequeña fuerza aleatoria que conduce al grano de polen como si fuera la copa de una *ouija*. Sólo una mirada atenta puede descubrir o aprehender tal posibilidad expresiva. Y esa mirada tensa, ese *otro orden mineral*, es la que despliega Fernando Velázquez en esa suerte de auto-imágenes.

En *In Between*, la deconstrucción de la imagen cobra un mayor protagonismo a partir de un acercamiento del punto de vista. El elemento deconstruido

ao seu irmão Theo: "Não estou doente, mas estaria se não houvesse recorrido a alguns alimentos nutritivos e não tivesse parado de pintar alguns dias". Falamos de sensações, processos, de atitudes. As paisagens de Fernando Velázquez são algo assim como lugares fora do lugar. Tatuagens de formas orgânicas e sensações que nascem de uma prévia descontextualização fruto da desconstrução digital em tempo real. Certamente por isso transparece conter vida. Insistamos para deixá-lo claro: a pintura em Fernando Velázquez nasce da experiência. Penso naquela imagem que o botânico Inglês Robert Brown contemplou através de um rudimentar microscópio em 1827 e que hoje conhecemos como movimento browniano: um grão de pólen suspenso na superfície da água que se move erráticamente em zig zag e mudando inadvertidamente de direção. A água está completamente parada, nada a perturba. O pólen se move pois está sendo atizado pelas moléculas de água que o rodeiam. Os golpes não ocorrem por igual em todas as direções, deste modo se cria uma pequena força aleatória que conduz o grão de pólen como se este fosse a copa de uma *ouija*. Somente um olhar atento pode descobrir e apreender essa possibilidade. E esse olhar tenso, essa outra ordem mineral, é o que nos apresenta Fernando Velázquez nesta espécie de auto-imagens.

Na série *In Between*, a desconstrução da imagem cobra maior protagonismo a partir de um estreitamento do ponto de vista. O elemento desconstruído reivindica-se através de sua estética e isola-se numa espécie de ode ao detalhe que dilui as distâncias entre o figurativo e o abstrato. O resultado destas composições o aproximam em tempo a criações próprias do campo da pintura abstrata devido a um jogo de ocultamento (do que vemos) e visibilidade (que também não vemos por estarmos entorpecidos pela proximidade ao motivo). Posturas mais românticas fariam de uma ponte entre o visível e o invisível. O vazio devém recipiente na sua densidade abstrata, e como acontece na arquitetura do silêncio, no branco da página em Mallarmé, a plenitude não

to a game of hiding (of which we do not see) and visibility (which we also do not see in being dulled by our excessive proximity to the subject). More romantic stances will tell us of an art as a bridge between the visible and the invisible. The void becomes the recipient in its abstract density, and, as takes place in the architecture of silence or on Mallarmé's blank page, plenitude cannot only take up a place in the word. In this series almost everything remains to be done and there are no more possibilities of the gaze. Everything is reduced. In the meantime, in series like *Warp*, everything is distorted, in this case through personalised algorithms that gain rhythm through different sound noises. The forms, which are taken from architectural plans, are unfolded and twisted as if seeking an expressionist gesture. What becomes clear is the fractal nature of the image, as well as the sinuous wateriness of the sound waves.

Heidegger showed that each time period, due to technique, goes to meet a form that is not a whim. Our connection is obviously cybernetic. The computer symbolically involves machines (algorithms) and gives rise to an assembling of networks that are mutually referential, communicating among each other and ending up in a sort of fractal drift. We are talking about the transitory, about interactivities like those that Fernando Velázquez proposes in *Your life, our movie*, an installation that was born out of the database of flickr.com and which seeks the collective and real time participation. As Claudia Giannetti states, "interaction based on human-machine interfacing shows on the one hand a qualitative change in the forms of communication through the use of technological means dealing with the repositioning of the temporal factor (real time, simulated time, hybrid time), in the emphasis on intuitive participation through the sensorial visualisation and perception of digital information, in the generation of effects of immersion and trans-shifting, and in the need for translating of coded processes. On the other hand, it bears witness to the transformation of the culture based on writing, the logo-centric narrative structures

se reivindica desde su esteticidad y se aísla en una especie de oda al detalle que diluye las distancias entre lo figurativo y lo abstracto. El resultado de estas composiciones le acercan al tiempo a creaciones propias del campo de la pintura abstracta gracias a un juego de ocultación (de lo que no vemos) y visibilidad (que tampoco se ve al estar entorpecidos por nuestra excesiva proximidad al motivo). Posturas más románticas nos hablarían de un arte como puente de lo visible y lo invisible. El vacío deviene recipiente en su densidad abstracta y como acontece en la arquitectura del silencio, en el blanco de la página de Mallarmé, la plenitud no se puede alojar sólo en la palabra. En esta serie casi todo está por hacer y no hay más que posibilidades de la mirada. Todo se reduce. Mientras, en series como *Warp*, todo se distorsiona, en este caso a través de algoritmos personalizados que adquieren ritmo a partir de los diferentes golpes sonoros. Las formas, tomadas de plantas arquitectónicas, se desdobl原因 y retuercen como si buscasen el gesto expresionista. Se evidencia así la naturaleza fractal de la imagen, así como la acuosidad sinuosa de las ondas sonoras.

Heidegger mostró que cada época, por medio de la técnica, sale al encuentro de una forma que no es caprichosa. Nuestra conexión es, evidentemente, cibernética. El ordenador integra simbólicamente máquinas (algoritmos) y surge un ensamblaje de redes que remiten unas a otras, traduciéndose entre sí y declinando en una suerte de deriva fractal. Hablamos de transitoriedad, de interactividades como las que Fernando Velázquez propone en *Your life, our movie*, instalación que nace a partir de la base de datos de flickr.com y procura lo colectivo y la participación en tiempo real. Como señala Claudia Giannetti "la interacción con base en la interfaz humano-máquina marca, por una parte, un cambio cualitativo de las formas de comunicación mediante el empleo de los medios tecnológicos, que incide en el replanteamiento del factor temporal (tiempo real, tiempo simulado, tiempo híbrido), en el énfasis en la participación intuitiva mediante la visualización

pode residir somente na palavra. Nesta série, quase tudo está por se fazer e não há mais do que possíveis miradas. Tudo se reduz. Em séries como *Warp*, tudo se distorce através de algoritmos personalizados que adquirem ritmo a partir de diversos fluxos sonoros. As formas extraídas de plantas de arquitetura se desdobram e reforçam como se buscassem o gesto expressionista. Evidencia-se assim a natureza fractal da imagem, assim como a sinuosidade líquida das ondas sonoras.

Heidegger mostrou que cada época, por meio da técnica, vai ao encontro de uma forma que não é caprichosa. Nossa condição é, evidentemente, cibernética. O computador integra simbolicamente máquinas (algoritmos) e dá lugar a uma trama de redes que remetem umas às outras, traduzindo-se entre si e transformando-se numa espécie -de deriva fractal. Falamos de transitoriedade, de interatividades como a que Fernando Velázquez propõe em *Your life, our movie*, instalação que nasce da base de dados de flickr.com e procura o coletivo e a participação em tempo real. Claudia Giannetti assinala que "a interação com base na interface humano-máquina marca, por um lado, uma mudança qualitativa das formas de comunicação mediante a utilização dos meios tecnológicos que incide na reconfiguração do tempo (tempo real, tempo simulado, tempo híbrido), com ênfase na participação intuitiva por meio da visualização e percepção sensorial da informação digital, na geração de efeitos de imersão e translocalidade, e na necessidade de tradução de processos codificados. Por outro lado, é testemunho da transformação da cultura enraizada na escrita, as estruturas narrativas logocêntricas e os contextos reais, caminho a cultura digital orientada ao visual, sensorial, retroativo, não linear e virtual". Fernando Velázquez articula um espaço de encontro entre a obra de arte e o espectador. O virtual se hibridiza com o real, quando o deserto do real, como impõe a frase mais lúcida de *Matrix*, invade a nossa história. Assim em *Your life, our movie* os visitantes digitam palavras que ativam em tempo real imagens relacionadas, gerando

and the real contexts, towards the "digital" culture oriented towards the visual, sensorial, retroactive, non-linear and virtual". Fernando Velázquez articulates as pace of encounter between the work of art and the spectator. The virtual becomes a hybrid of the real, when the desert of the real, as stated in the most lucid line from *The Matrix*, invades our story. Thus, in *Your life, our movie* the visitors key out words that in real time activate related images, always generating different films, results that draw out different narratives and set-ups in order to transform art into a science of behaviour that is always outsider of our total control. The result is a collective film that approaches different solutions from the same starting point, dealing with the transitory nature of objects and images and, indeed, of existence.

Because the experience of existing, life as landscape, is always present in Fernando Velázquez's work. Sometimes in a dramatic manner, as in the radical weakness of a set of shelves that holds the memory of some books beaten back by some souvenir of a windmill: *When everything that I have learned was of no use, to Mateo Velázquez (in memoriam)*. On another occasion everything came together. And technology becomes weak and insufficient. But above all this means a sort of fissure, of interference, which is seen as vital for Fernando Velázquez's works. Interference as a dynamic action, as a distortion of history, as a contemporary attitude. As a condition of a passage that is never discontinuous and always troublesome. This is how we should see a performance capable of investigating this cultural turbulence that might be formed between Brazil and Uruguay, the Derridian condition of their literature and their own self-portrait made on video through their genetic code obtained on a XML scale. Everything moves forward, but everything stops when our gaze is tense, face on. I am thinking of *Oracle*, where the shifting of the spectators alters the flow of the landscape, of time. Or about how all the castles rise up and then are deflated.

y percepción sensorial de la información digital, en la generación de efectos de inmersión y translocación, y en la necesidad de traducción de procesos codificados. Por otra parte, da testimonio de la transformación de la cultura basada en la escritura, las estructuras narrativas logocéntricas y los contextos reales, hacia la cultura "digital" orientada a lo visual, sensorial, retroactivo, no-lineal y virtual". Fernando Velázquez articula un espacio de encuentro entre la obra de arte y el espectador. Lo virtual se hibrida con lo real, cuando el desierto de lo real, como impone la frase más lúcida de *Matrix*, invade nuestra historia. Así, en *Your life, our movie* los visitantes digitan palabras que activan en tiempo real imágenes relacionadas, generando siempre filmes diferentes, resultados que dibujan distintas narrativas y montajes para traducir el arte en una ciencia de comportamiento que siempre permanece fuera de nuestro control total. El resultado es un film colectivo que abarca distintas soluciones para un mismo punto de partida, incidiendo en lo transitorio de los objetos y las imágenes, en definitiva, de la existencia.

Porque la experiencia de existir, la vida como paisaje, está siempre presente en el trabajo de Fernando Velázquez. A veces de manera dramática, como en la radical fragilidad de una estantería que abraza la memoria de unos libros vencidos por el recuerdo de un molinete: *Cuando todo lo que aprendí no sirvió para nada, a Mateo Velázquez (in memoriam)*. Otra vez todo se desajusta. Y la tecnología se torna frágil, insuficiente. Pero sobre todo se significa una suerte de fisura, de interferencia, que se asume como vital para los trabajos de Fernando Velázquez. La interferencia como acción dinámica, como distorsión de la historia, como actitud contemporánea. Como condición de un paisaje que nunca deja de ser discontinuo, accidentado. Así entendemos una performance capaz de investigar esa turbulencia cultural que podría conformarse entre Brasil y Uruguay, la condición derridiana de su literatura y su propio autorretrato realizado en vídeo a partir de su código genético obtenido en formato XML. Todo avanza, pero todo se detiene cuando nuestra

sempre filmes diferentes, resultado que desenha narrativas distintas e montagens para traduzir a arte numa ciência do comportamento que permanece fora do nosso controle total. O resultado é um filme coletivo que inclui diversas soluções para o mesmo ponto de partida, incidindo no transitório dos objetos e das imagens, em definitiva, da existência.

Pois a experiência de existir, a vida como paisagem, está sempre presente no trabalho de Fernando Velázquez. Às vezes de maneira dramática, como na fragilidade radical de uma estante que abraça a memória de uns livros derrotados pela lembrança de um cata-vento: *Quando tudo o que aprendi, não serviu para nada, a Mateo Velázquez (in memoriam)*. Outra vez tudo se desajusta. E a tecnologia se torna frágil, insuficiente. Mais tudo se significa numa espécie de fissura, de interferência, que se faz vital para os trabalhos de Fernando Velázquez. A interferência como ação dinâmica, como distorção da história, como atitude contemporânea. Como condição de uma paisagem que nunca deixa de ser descontínua, accidentada. Assim entendemos uma performance capaz de investigar essa turbulência cultural que poderia se formar entre Brasil e Uruguai, a condição *derrideana* da sua literatura e o seu próprio auto-retrato realizado em vídeo a partir do seu código genético obtido em formato XML. Tudo avança, mas tudo se detém quando o nosso olhar é tenso, frontal. Penso em *Oracle*, onde o movimento dos espectadores alteram o fluxo da paisagem, do tempo. Ou em como todos os castelos emergem e se esvaziam.

Por fim, contudo, não estamos muito longe de deixarmos-nos encurralar pela nossa própria história. Penso em Barnett Newman, que sinalizava que o artista, ao tratar de ir além do mundo visível conhecido, trabalha com as formas que são desconhecidas inclusive para ele mesmo. Portanto ocupa-se num verdadeiro ato de descobrimento, na criação de formas e signos novos que tenham a qualidade viva da criação. No fundo, falamos de identidade, de como se conforma e como se representa. Em seu auto-retrato, Fernando Velázquez se

After all we are not far from allowing ourselves to be caught up in our own history. I am thinking of Barnett Newman, who stated that the artist, in trying to go beyond the known visible world, works with forms that are even unknown to him. Thus he is busy in a veritable act of discovery in creating new forms and symbols with the living quality of creation. Deep down we are talking about identity, about how it is formed and how it is represented. In his self-portrait, Fernando Velázquez presents himself as a sort of abstraction that, without any doubt, is a presenting of that which we are nowadays in that permanent co-existence with the machine element and as we are in real time. In Fernando Velázquez everything is shown without restrictions or literal approaches. Everything comes from the form. The landscape goes beyond the landscape because it includes the enigma; it is an inhabited, throbbing, dense landscape. Rather than being simple shots showing a time, Fernando Velázquez's pictures show the unstoppable and unpredictable process of existence. Something like an echo, like a breath, like a kaleidoscope able to spin until our brains erase the rainbow.

mirada es tensa, frontal. Pienso en *Oracle*, donde el desplazamiento de los espectadores alteran el flujo del paisaje, del tiempo. O en cómo todo los castillos emergen y se desinflan.

Al final, con todo, no estamos muy lejos de dejarnos atrapar por nuestra propia historia. Pienso en Barnett Newman, que señalaba que el artista, al tratar de ir más allá del mundo visible conocido, trabaja con las formas que son desconocidas incluso para él. Por tanto, está ocupado en un verdadero acto de descubrimiento en la creación de formas y símbolos nuevos que tengan la cualidad viva de la creación. En el fondo, hablamos de identidad, de cómo se conforma y cómo se representa. En su autorretrato, Fernando Velázquez se representa como una suerte de abstracción que, sin lugar a dudas, dibuja lo que somos actualmente en esa convivencia permanente con lo maquinal y lo compartido en tiempo real. En Fernando Velázquez todo se manifiesta sin restricciones, sin literalidades. Todo precede a la forma. El paisaje va más allá del paisaje porque incluye el enigma; es un paisaje habitado, palpante, denso. Más que retener, los trabajos de Fernando Velázquez muestran el proceso imparabile e impredecible de la existencia. Algo así como un eco, como una respiración, como un caleidoscopio capaz de girar hasta que nuestro cerebro apague el arco iris.

representa como uma abstração, que sem dúvida, desenha o que somos atualmente fruto dessa convivência permanente com o maquínico e o compartilhamento em tempo real. Em Fernando Velázquez tudo se manifesta sem restrições, sem literalidades. Tudo precede à forma. A paisagem vai além da paisagem porque inclui o enigma; é uma paisagem habitada, palpante, densa. Mais do que reter, os trabalhos de Fernando Velázquez apresentam o processo finito e imprevisível da existência. Uma espécie de eco, uma respiração, um caleidoscópio capaz de girar até que o nosso cérebro apague o arco-íris.



PINTURAS E IMPRESSÕES
PAINTING AND PRINTS
PINTURAS E IMPRESIONES

“Vemos com os olhos, mas também vemos com o cérebro, e ver com o cérebro é o que comumente chamamos de imaginação. Estamos familiarizados com as paisagens da nossa imaginação, nossos inscapes, vivemos com eles por toda a vida”... Oliver Sacks (ted.com, 2009)

A série *Mindscapes* inclui vídeos, metacrílatos, uma instalação interativa e uma performance audiovisual onde se explora a ideia de paisagem relacionada à atividade cerebral. Mais do que buscar uma literalidade, a pesquisa recorre a algoritmos generativos para especular a respeito dos processos, fluxos e relacionamentos entre os diversos dispositivos e sistemas que nos conformam, e influenciam o modo como percebemos o mundo, construímos o conhecimento e articulamos memórias.

As impressões em metacrílatos desta série, são realizadas através da composição sequencial de 'auto-imagens' que um algoritmo personalizado faz de si mesmo a intervalos de tempo.

“We see with the eyes, but we see with brain as well, and see with the brain is often call imagination, and we are familiar with the landscapes about our imagination, our inscapes we live with them all our lives” ... Oliver Sacks (ted.com, 2009)

The *Mindscapes* series is a set of videos, plexiglas prints, an interactive installation, and a live image performance where the idea of landscape is explored in relation of brain activity. Rather than seek a literalness, the research uses computer algorithms to speculate about the processes, flows and relationships between the devices and systems conform us, and influence how we perceive the world, build awareness and articulate memoirs.

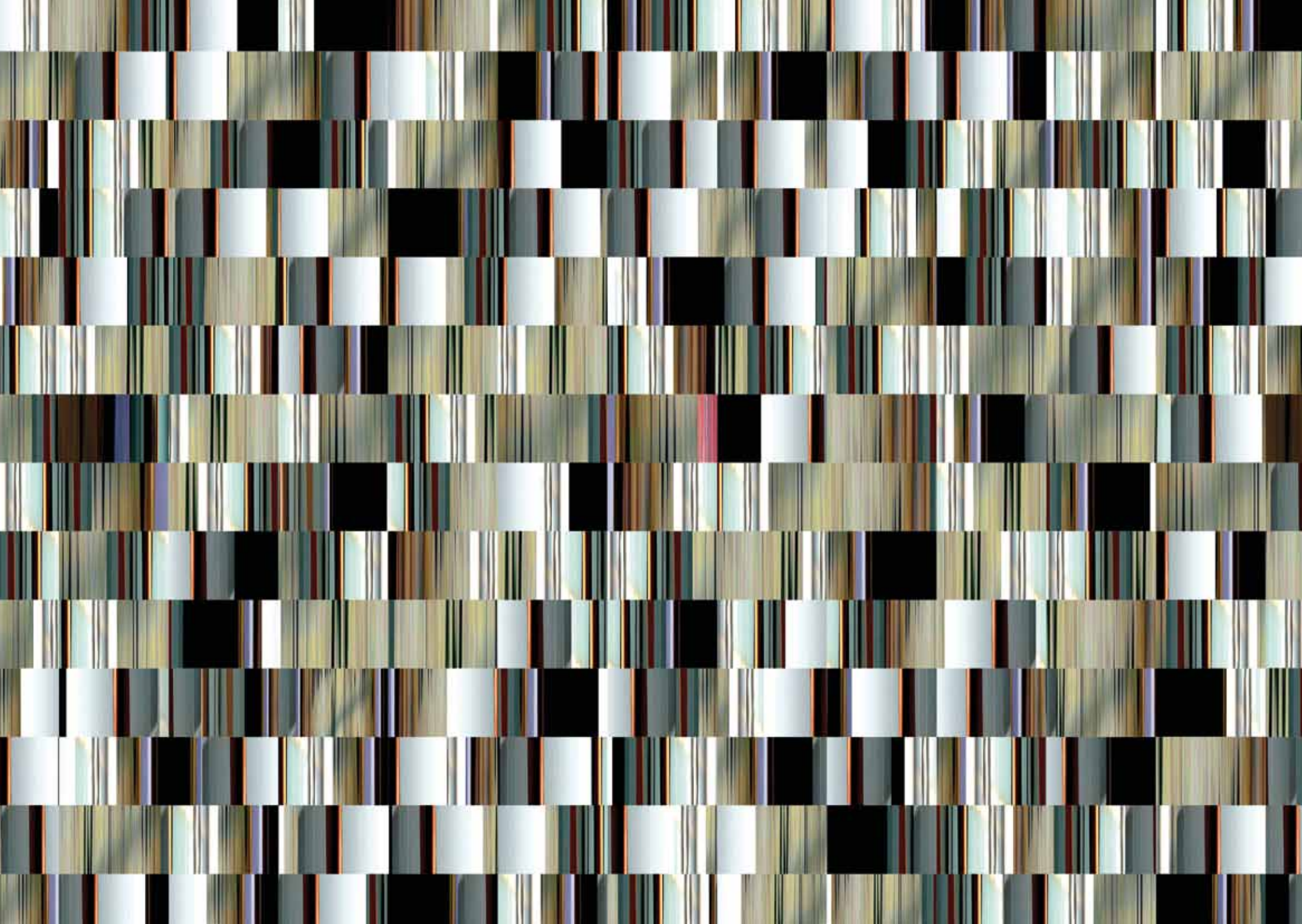
The methacrylate prints of this series are compositions of software generated images done by the algorithm specially developed for the piece.

“Vemos con los ojos, pero vemos también con el cerebro, y los que vemos con el cerebro es comunmente llamado de imaginación, y estamos familiarizados con los paisajes de nuestra imaginación, nuestros inscapes, vivimos toda la vida con ellos” ... Oliver Sacks (ted.com, 2009)

La serie *Mindscapes* incluye vídeos, impresiones sobre plexiglas, una instalación interactiva y una performance audiovisual donde se explora la idea de paisaje relacionada a la actividad cerebral. No se trata de buscar una literalidad, si no que se recurre a algoritmos generativos para especular sobre los procesos, flujos y relaciones entre los diversos dispositivos que nos forman e influncian el modo cómo entendemos el mundo, construimos el conocimiento y articulamos las memorias.

Las impresiones de metacrílatos de esta serie son realizadas a través de la composición secuencial de 'auto-imágenes' que un algoritmo personalizado realiza por sí mismo en intervalos de tiempo.

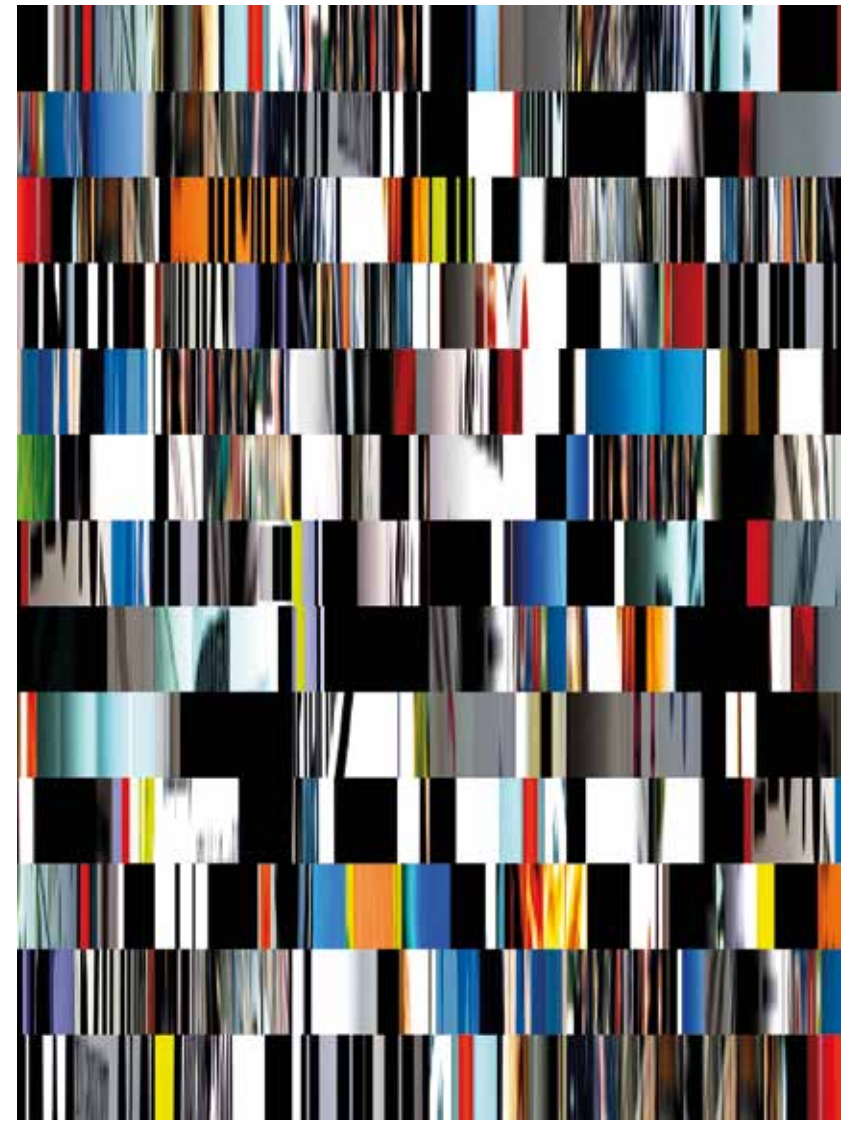
SÉRIE MINDSCAPES THE MINDSCAPES SERIES SERIE MINDSCAPES



pág. anterior | da série *Mindscales*, #27, 2012. Metacrilato, 142 x 227 cm
previous page | from the *Mindscales* series, #27, 2012. Methacrylate, 142 x 227 cm
pág. anterior | de la serie *Mindscales*, #27, 2012. Metacrilato, 142 x 227 cm



da série *Mindscales*, #11, 2012. Metacrilato, 132 x 97 cm
from the *Mindscales* series, #11, 2012. Methacrylate, 132 x 97 cm
de la serie *Mindscales*, #11, 2012. Metacrilato, 132 x 97 cm



da série *Mindscales*, #6, 2011. Metacrilato, 132 x 97 cm
from the *Mindscales* series, #6, 2011. Methacrylate, 132 x 97 cm
de la serie *Mindscales*, #6, 2011. Metacrilato, 132 x 97 cm



da série *Mindscapes*, #5, 2011. Metacrilato, 132 x 97 cm
from the *Mindscapes* series, #5, 2011. Methacrylate, 132 x 97 cm
de la serie *Mindscapes*, #5, 2011. Metacrilato, 132 x 97 cm



da série *Mindscapes*, #15, 2011. Metacrilato, 67 x 120 cm
from the *Mindscapes* series, #15, 2011. Methacrylate, 67 x 120 cm
de la serie *Mindscapes*, #15, 2011. Metacrilato, 67 x 120 cm



da série *Mindscapes*, #1, 2011. Metacrilato, 132 x 97 cm
from the *Mindscapes* series, #1, 2011. Methacrylate, 132 x 97 cm
de la serie *Mindscapes*, #1, 2011. Metacrilato, 132 x 97 cm



da série *Mindscapes*, #17, 2011. Metacrilato, 67 x 120 cm
from the *Mindscapes* series, #17, 2011. Methacrylate, 67 x 120 cm
de la serie *Mindscapes*, #17, 2011. Metacrilato, 67 x 120 cm



da série *Mindscapes*, #4, 2011. Metacrilato, 132 x 97 cm
from the *Mindscapes* series, #4, 2011. Methacrylate, 132 x 97 cm
de la serie *Mindscapes*, #4, 2011. Metacrilato, 132 x 97 cm



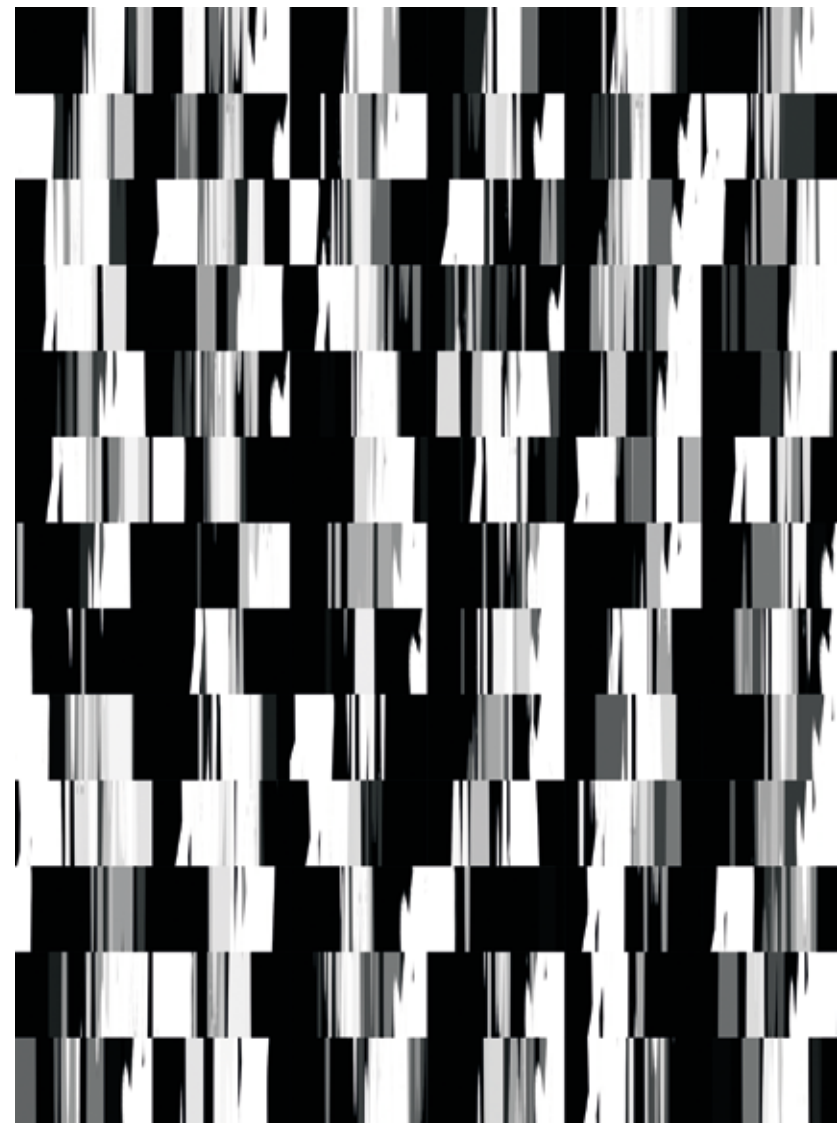
da série *Mindscapes*, #19, 2012. Metacrilato, 67 x 120 cm
from the *Mindscapes* series, #19, 2012. Methacrylate, 67 x 120 cm
de la serie *Mindscapes*, #19, 2012. Metacrilato, 67 x 120 cm



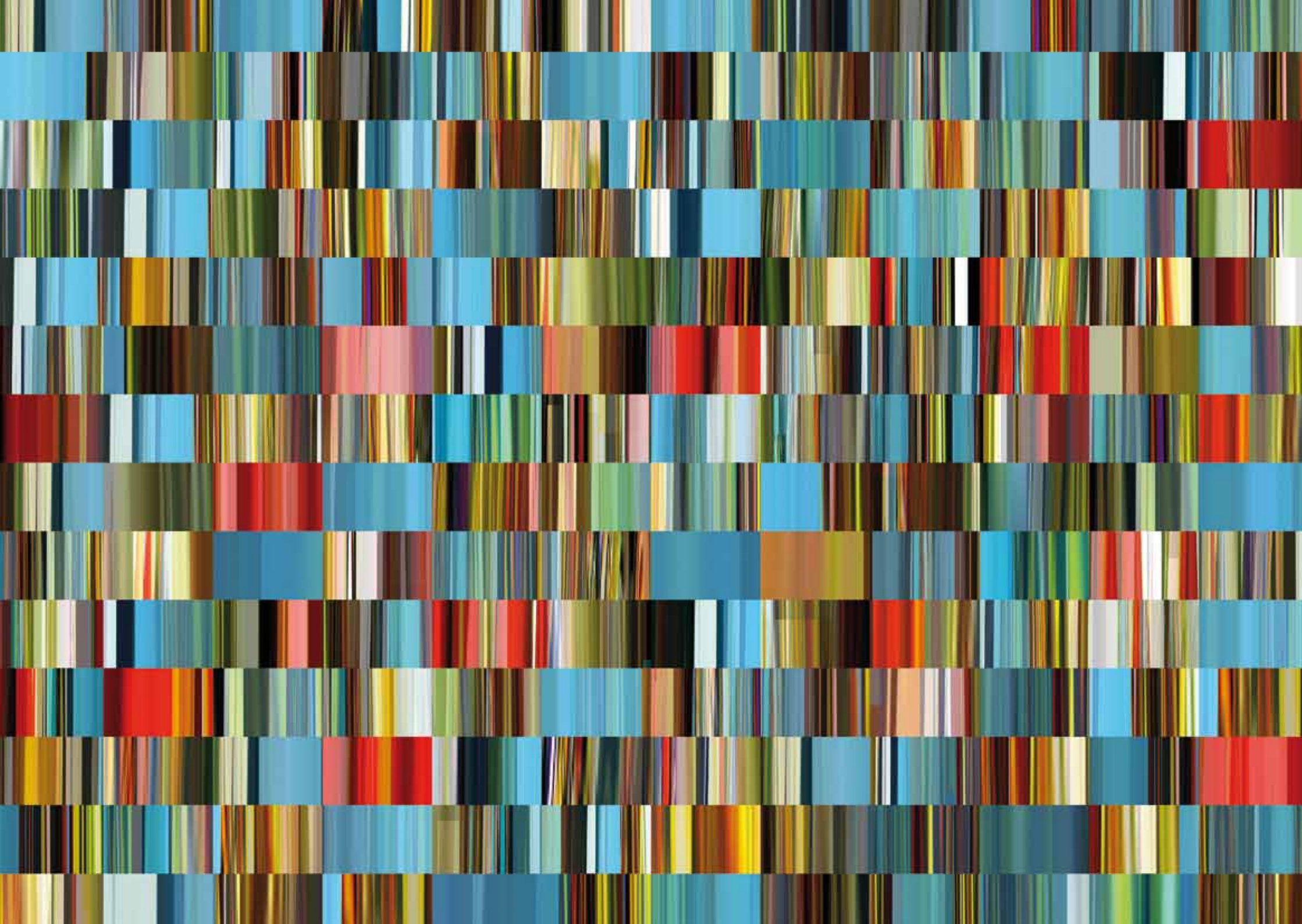
da série *Mindscales*, #10, 2011. Metacrilato, 111 x 146 cm
from the *Mindscales* series, #10, 2011. Methacrylate, 111 x 146 cm
de la serie *Mindscales*, #10, 2011. Metacrilato, 111 x 146 cm



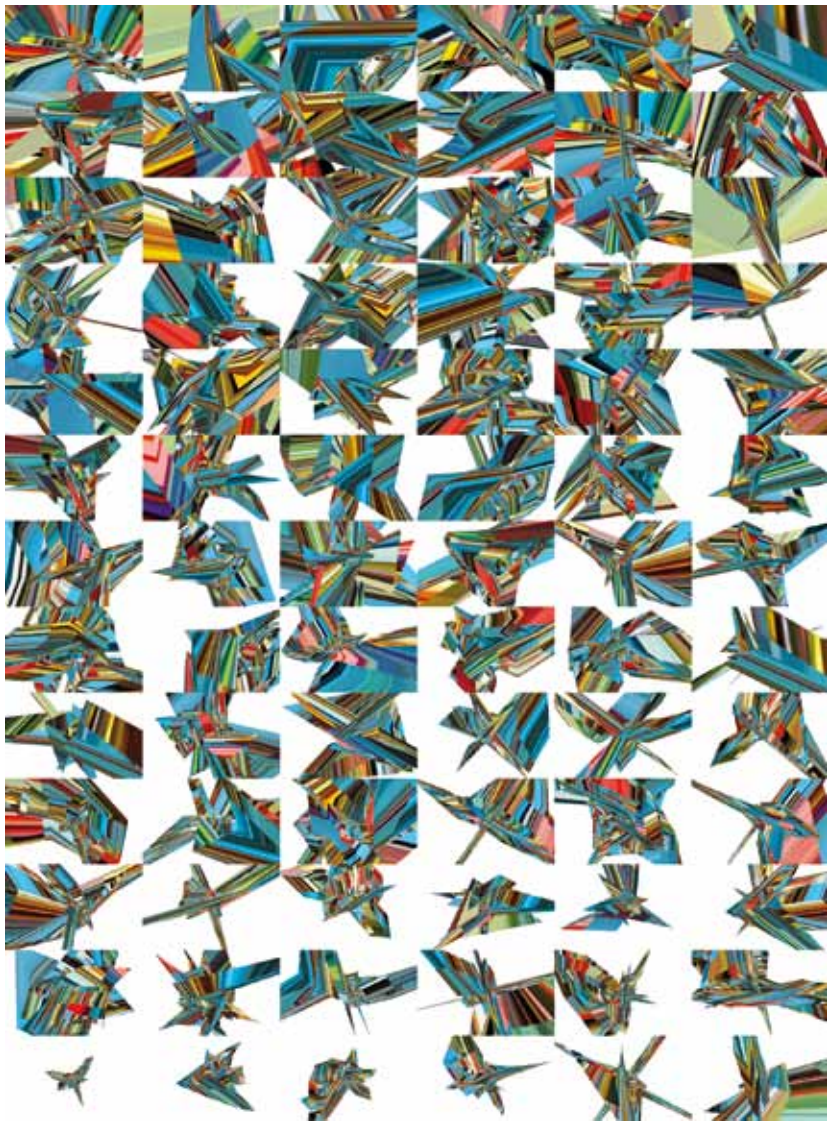
da série *Mindscales*, #50, 2012. Jato de tinta sobre papel, 30 x 40 cm
from the *Mindscales* series, #50, 2012. Ink jet print on cotton paper, 30 x 40 cm
de la serie *Mindscales*, #50, 2012. Impresión de chorro de tinta sobre papel de algodón, 30 x 40 cm



da série *Mindscales*, #8, 2011. Metacrilato, 132 x 97 cm
from the *Mindscales* series, #8, 2011. Methacrylate, 132 x 97 cm
de la serie *Mindscales*, #8, 2011. Metacrilato, 132 x 97 cm



pág. anterior | da série *Mindscapes*, #21, 2011. Metacrilato, 142 x 227 cm
previous page | from the *Mindscapes* series, #21, 2011. Methacrylate, 142 x 227 cm
pág. anterior | de la série *Mindscapes*, #21, 2011. Metacrilato, 142 x 227 cm



da série *Mindscapes*, #32, 2011. Metacrilato, 132 x 97 cm
from the *Mindscapes* series, #32, 2011. Methacrylate, 132 x 97 cm
de la série *Mindscapes*, #32, 2011. Metacrilato, 132 x 97 cm



da série *Mindscapes*, #12, 2012. Metacrilato, 67 x 120 cm
from the *Mindscapes* series, #12, 2012. Methacrylate, 67 x 120 cm
de la série *Mindscapes*, #12, 2012. Metacrilato, 67 x 120 cm



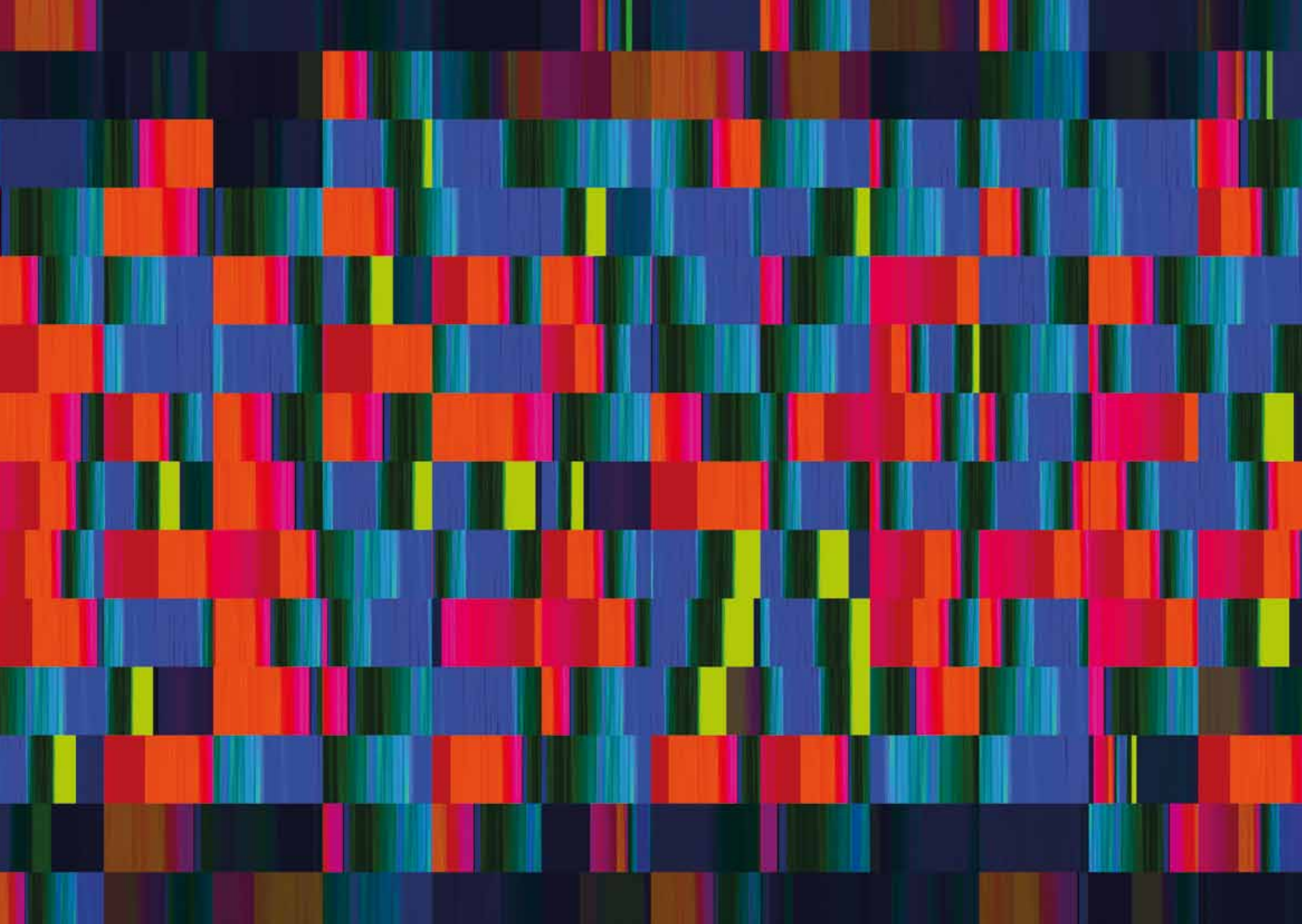
pág. anterior | da série *Mindscales*, #28, 2012. Metacrilato, 142 x 227 cm
previous page | from the *Mindscales* series, #28, 2012. Methacrylate, 142 x 227 cm
pág. anterior | de la serie *Mindscales*, #28, 2012. Metacrilato, 142 x 227 cm



Mindscales, vista da exposição no Espaço de Arte Contemporâneo, Montevideu, Uruguai, 2011
Mindscales, exhibition view, Contemporary Art Space, Montevideo, Uruguay, 2011
Mindscales, vista de la exposición en el Centro de Arte Contemporáneo, Montevideo, Uruguay, 2011



pág. seguinte | da série *Mindscales*, #41, 2011. Metacrilato, 142 x 227 cm
next page | from the *Mindscales* series, #41, 2011. Methacrylate, 142 x 227 cm
pág. siguiente | de la serie *Mindscales*, #41, 2011. Metacrilato, 142 x 227 cm



As pinturas desta série são realizadas por uma oficina industrial utilizando máscaras de vinil de recorte realizadas a partir da digitalização de imagens aéreas de aeroportos obtidas através do google maps.

The paintings of this series are produced by an industrial office using vinyl masks made from the digitization of airports aerial images obtained on google maps.

Las pinturas de esta serie son realizadas por un taller industrial usando máscaras de recorte en vinilo producidas a partir de la digitalización de imágenes aéreas de aeropuertos obtenidas a través de google maps.

**SÉRIE IN BETWEEN
THE IN BETWEEN SERIES
SERIE IN BETWEEN**



da série *In between*, 2008. Tinta automotiva sobre MDF, 50 x 50 cm cada

from the *In between* series, 2008. Automotive ink on MDF, 50 x 50 cm each

de la serie *In between*, 2008. Tinta automotiva sobre MDF, 50 x 50 cm cada



da série *In between*, 2010. Tinta automotiva sobre MDF, 120 x 160 cm
from the *In between* series, 2010. Automotive ink on MDF, 120 x 160 cm
de la serie *In between*, 2010. Tinta automotiva sobre MDF, 120 x 160 cm



da série *In between*, 2008. Tinta automotiva sobre MDF, 120 x 160 cm
from the *In between* series, 2008. Automotive ink on MDF, 120 x 160 cm
de la serie *In between*, 2008. Tinta automotiva sobre MDF, 120 x 160 cm



da série *In between*, 2010. Tinta automotiva sobre MDF, 120 x 160 cm
from the *In between* series, 2010. Automotive ink on MDF, 120 x 160 cm
de la serie *In between*, 2010. Tinta automotiva sobre MDF, 120 x 160 cm



da série *In between*, 2010. Tinta automotiva sobre MDF, 120 x 160 cm
from the *In between* series, 2010. Automotive ink on MDF, 120 x 160 cm
de la serie *In between*, 2010. Tinta automotiva sobre MDF, 120 x 160 cm



Vista geral da exposição no Centro Cultural São Paulo, São Paulo, Brasil, 2008
Exhibition view at São Paulo Cultural Center, São Paulo, Brazil, 2008
Vista general de la exposición en el Centro Cultural São Paulo, São Paulo, Brasil, 2008



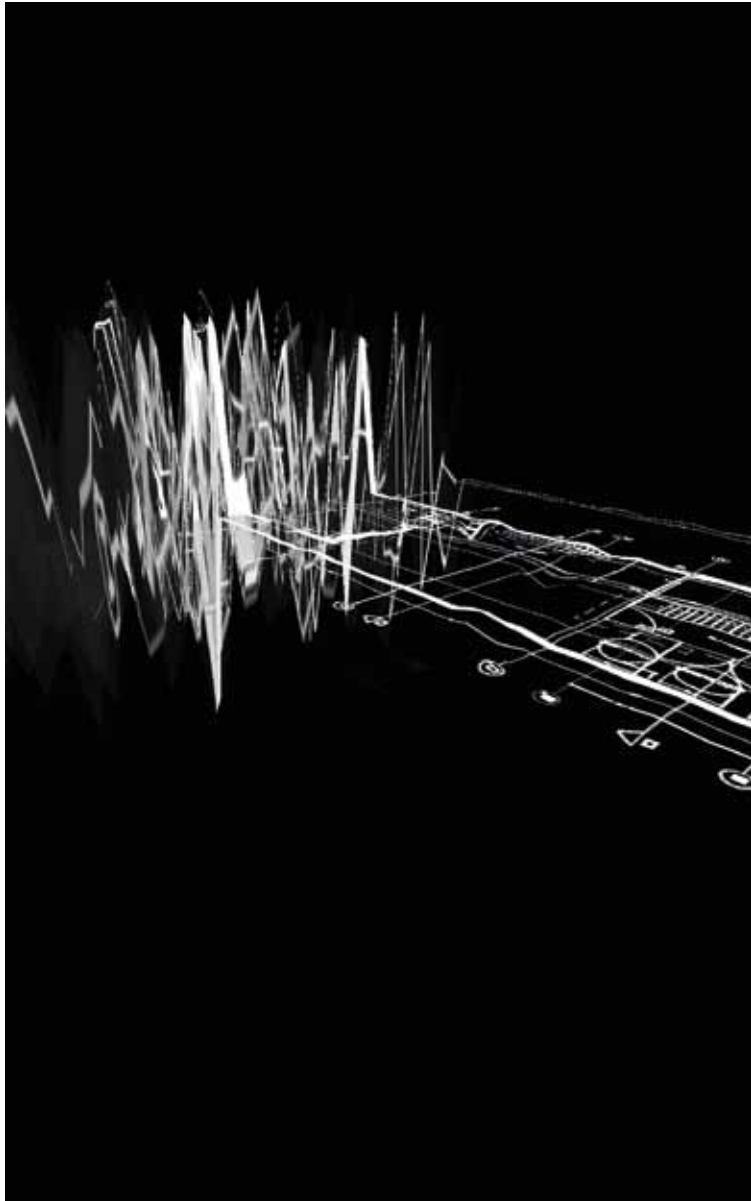
Vista geral do projeto individual para o stand da Galeria Dropz na feira SP Arte, São Paulo, Brasil, 2010
General view of the solo project for the Dropz Gallery booth at SP Arte art fair, São Paulo, Brazil, 2010
Vista general del proyecto individual para el stand de la Galeria Dropz en la feria SP Arte, São Paulo, Brasil, 2010

A série *Warp* é composta por imagens de plantas de arquiteturas distorcidas por sons através de algoritmos personalizados.

The *Warp* series is a set of floor architectures plans distorted by sounds using customized algorithms.

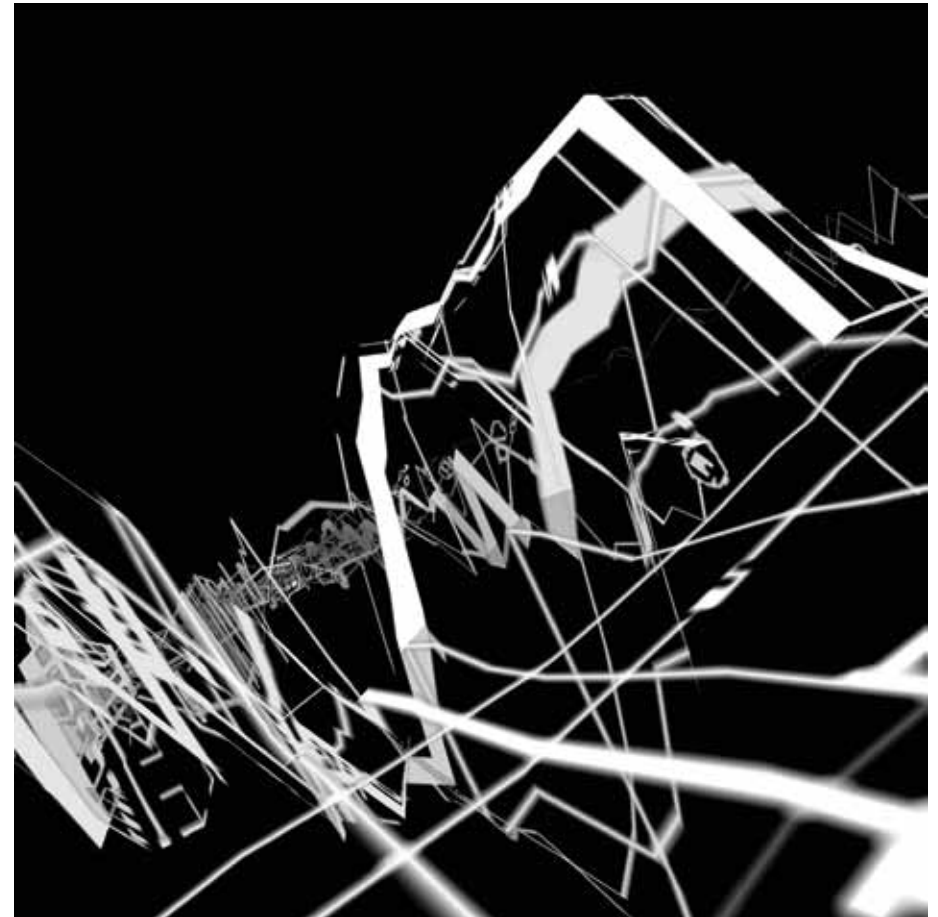
La serie *Warp* se compone de imágenes de plantas de arquitectura distorsionadas por sonidos utilizando un algoritmo personalizado.

SÉRIE WARP
THE WARP SERIES
SERIE WARP

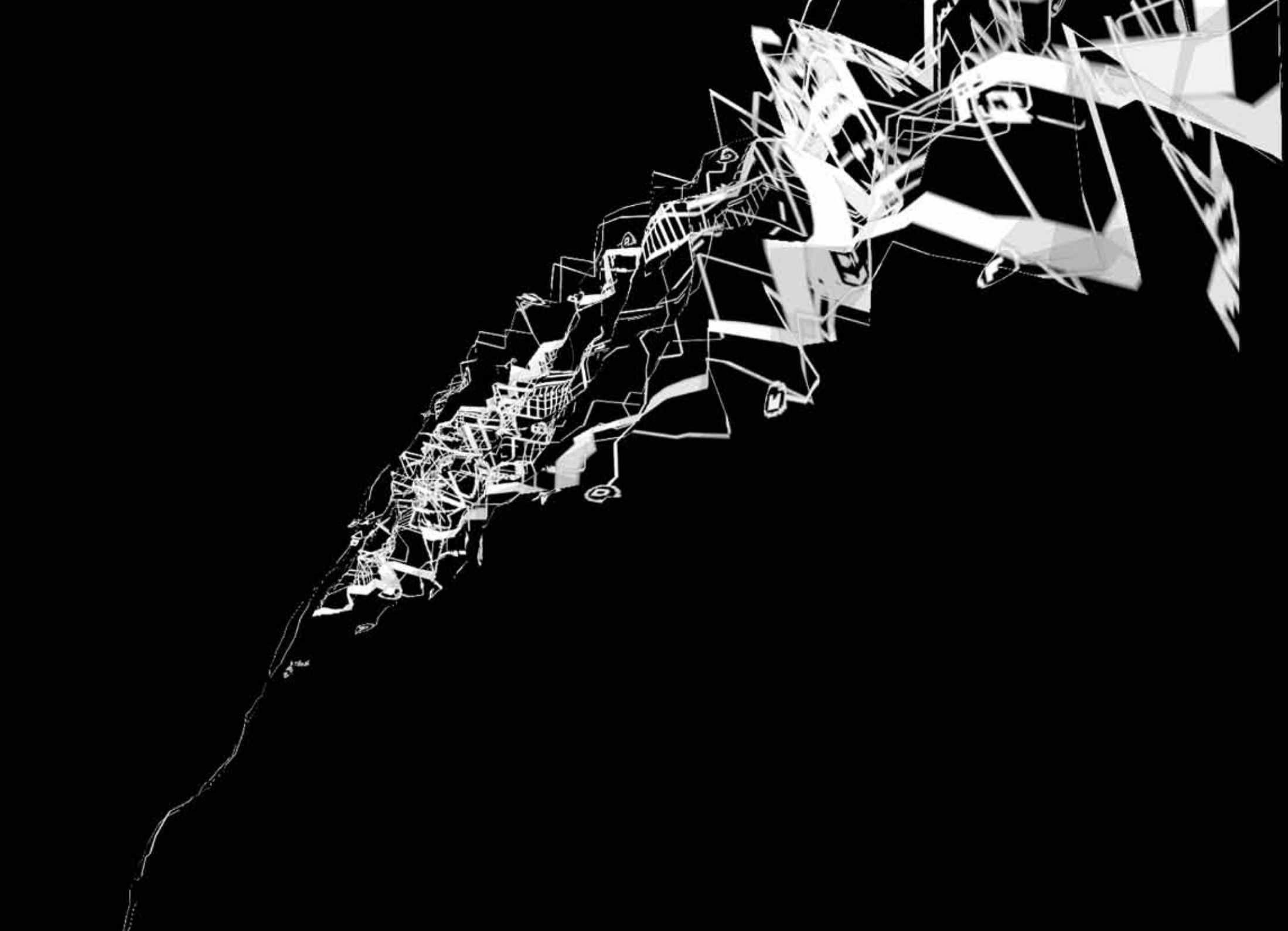


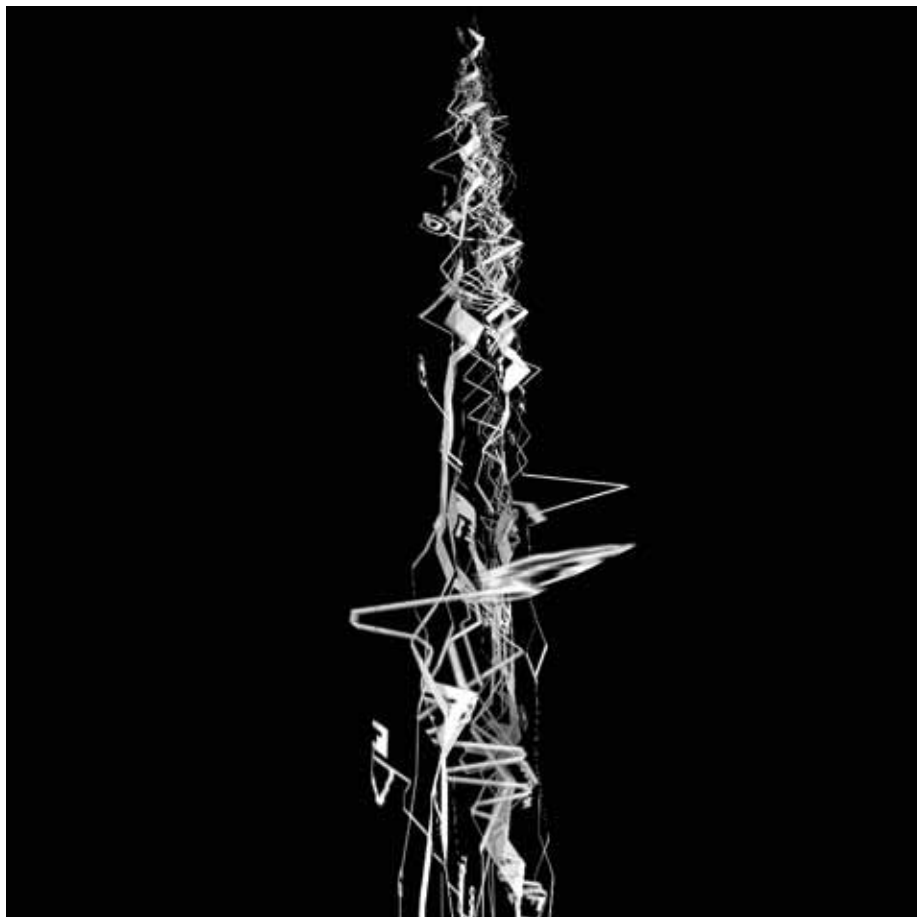
da série *Warp*, 2008. Impressão digital, 150 x 105 cm
from the *Warp* series, 2008. Digital print, 150 x 105 cm
de la serie *Warp*, 2008. Impresión digital, 150 x 105 cm

da série *Warp*, 2008. Impressão digital, 50 x 50 cm
from the *Warp* series. Digital print, 50 x 50 cm
de la serie *Warp*. Impresión digital, 50 x 50 cm

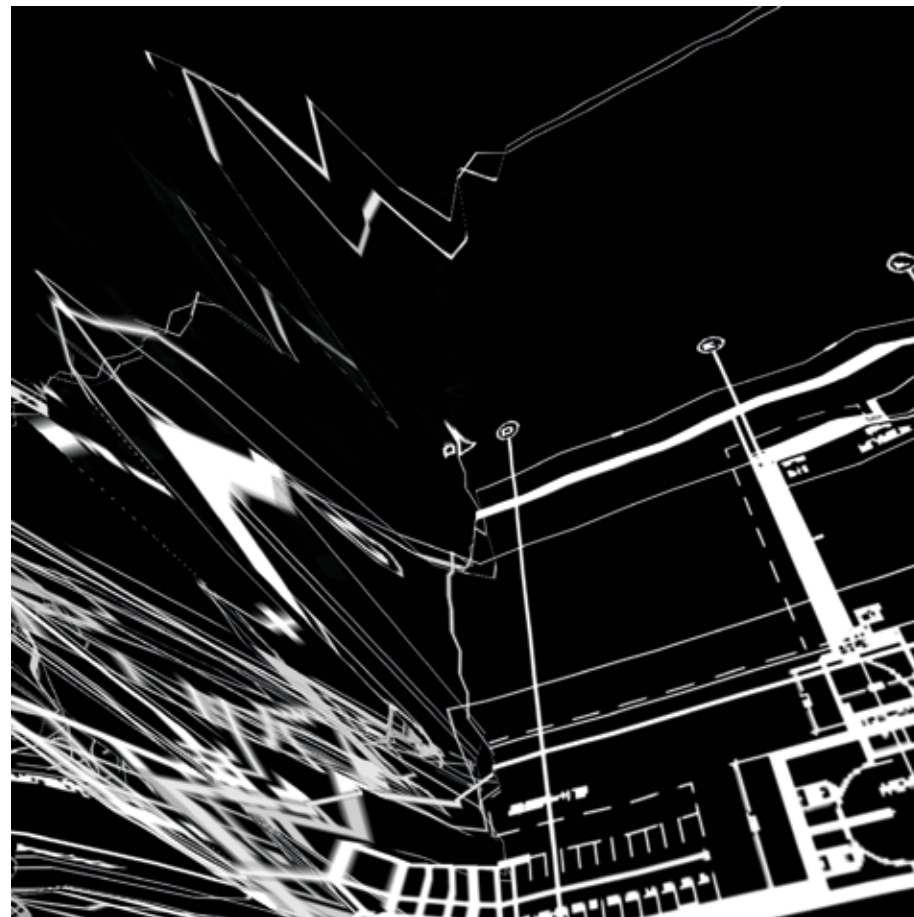


pág. seguinte | da série *Warp*, 2008. Impressão digital, 20 x 30 cm
next page | from the *Warp* series. Digital print, 20 x 30 cm
próxima pág. | de la serie *Warp*. Impresión digital, 20 x 30 cm





da série *Warp*, 2008. Impressão digital, 50 x 50 cm
from the *Warp* series. Digital print, 50 x 50 cm
de la serie *Warp*. Impresión digital, 50 x 50 cm



da série *Warp*, 2008. Impressão digital, 50 x 50 cm
from the *Warp* series. Digital print, 50 x 50 cm
de la serie *Warp*. Impresión digital, 50 x 50 cm

PERFORMANCES AUDIOVISUAIS
AUDIOVISUAL PERFORMANCES
PERFORMANCES AUDIOVISUALES



Acidente, 2011, com Francisco Lapetina. Performance audiovisual, duração aproximada 20'

Obra comissionada pelo Instituto Itaú Cultural para o projeto on_off, curadoria de Roberto Cruz, São Paulo, Brasil, 2011

Fotos: Ding Musa [págs. 68, 70, 71]

Accident, 2011, with Francisco Lapetina. Audiovisual performance, length 20'

Commissioned by Itaú Cultural Institute for on_off project, curated by Roberto Cruz, São Paulo, Brazil, 2011

Photos: Ding Musa [pages 68, 70, 71]

Acidente, 2011, con Francisco Lapetina. Performance audiovisual, duración aproximada 20'

Obra comisionada por el Instituto Itaú Cultural para el proyecto on_off, comisario: Roberto Cruz, São Paulo, Brasil, 2011

Fotos: Ding Musa [págs. 68, 70, 71]

Acidente é uma performance audiovisual em sete movimentos resultado de uma pesquisa sobre as relações culturais entre o Brasil e o Uruguai.

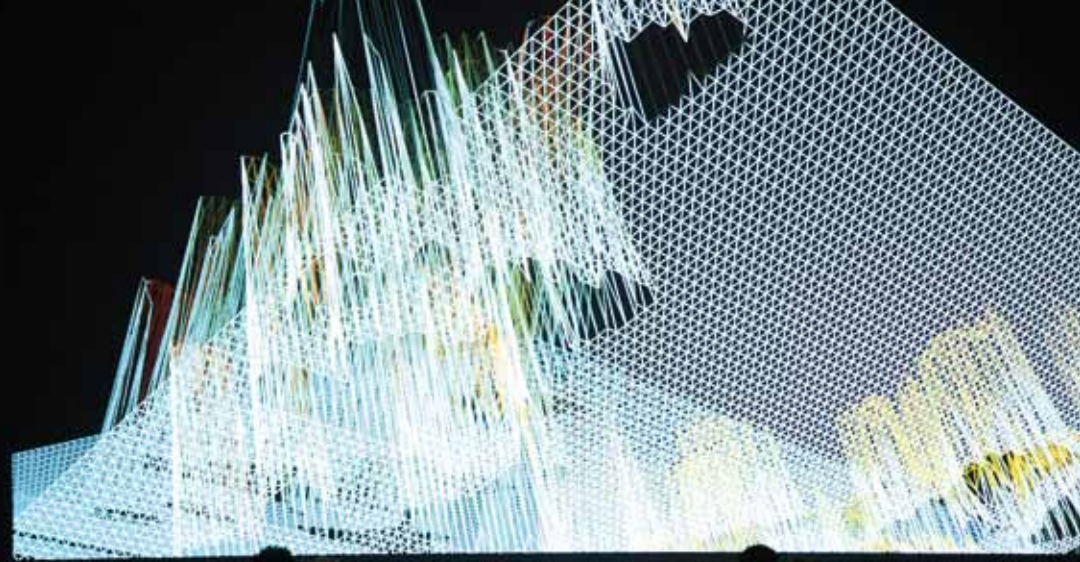
Accident is an audiovisual performance in seven movements. The project is the result of a survey on the cultural relations between Brazil and Uruguay.

Acidente es una performance audiovisual en siete movimientos resultado de una investigación sobre las relaciones culturales entre Brasil y Uruguay.

Música original do segundo movimento / original soundtrack for the second movement / música original del segundo movimiento: **"Coco", de / by / de: Chico Saraiva.**

Música original do sétimo movimento / original soundtrack for the seventh movement / música original del séptimo o movimiento: **"Vale do Jucá", de / by / de: Siba Veloso | interpretada por / interpreted by / interpretada por: Kiko Dinucci, Juçara Marçal, Thiago França.**

Com / With / Con: Francisco Lapetina, Chico Saraiva, Juçara Marçal, Rodolfo Vidal, Luis Carlos Lopes, Edinho Almeida, Fernando Goicoechea, Nicolas Parillo.





Mindsapes, 2011. Performance audiovisual, duração aproximada 20' performances no projeto on_off, Instituto Itaú Cultural, São Paulo, Brasil, 2011 [págs. 72, 74, 76, 77]; e na exposição individual na Galeria da Universidade do Recôncavo da Bahia, Cachoeira - BA, Brasil, 2011 [pág. 75]
Fotos: Ivson Miranda [págs. 72, 74, 76, 77] e Pedro Acioly [pág. 75]

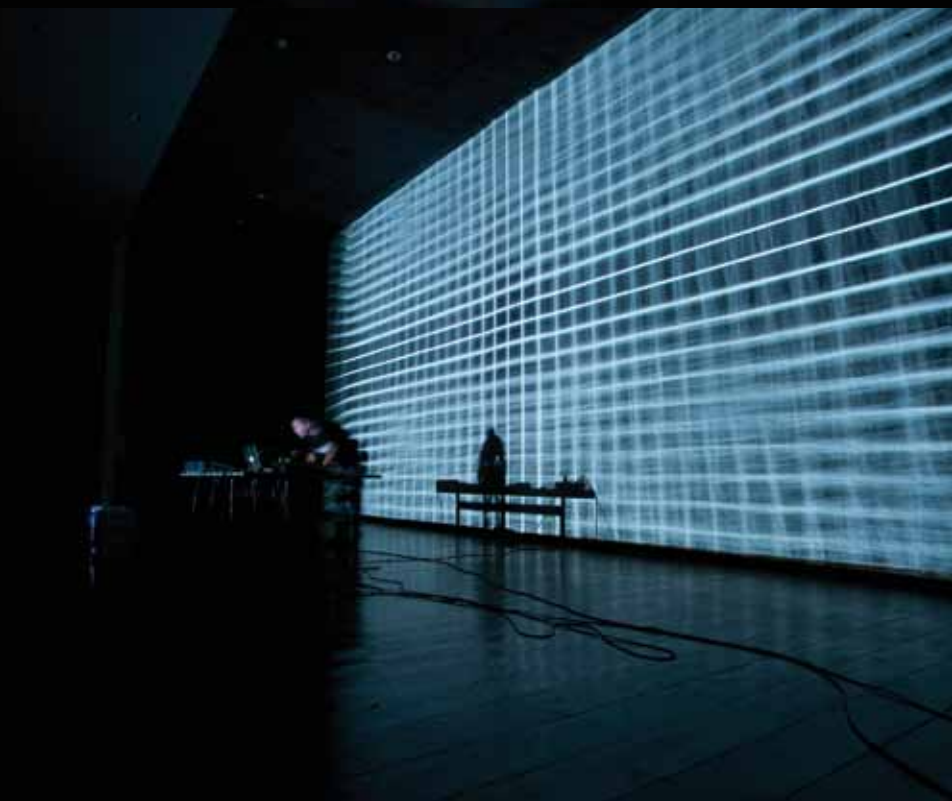
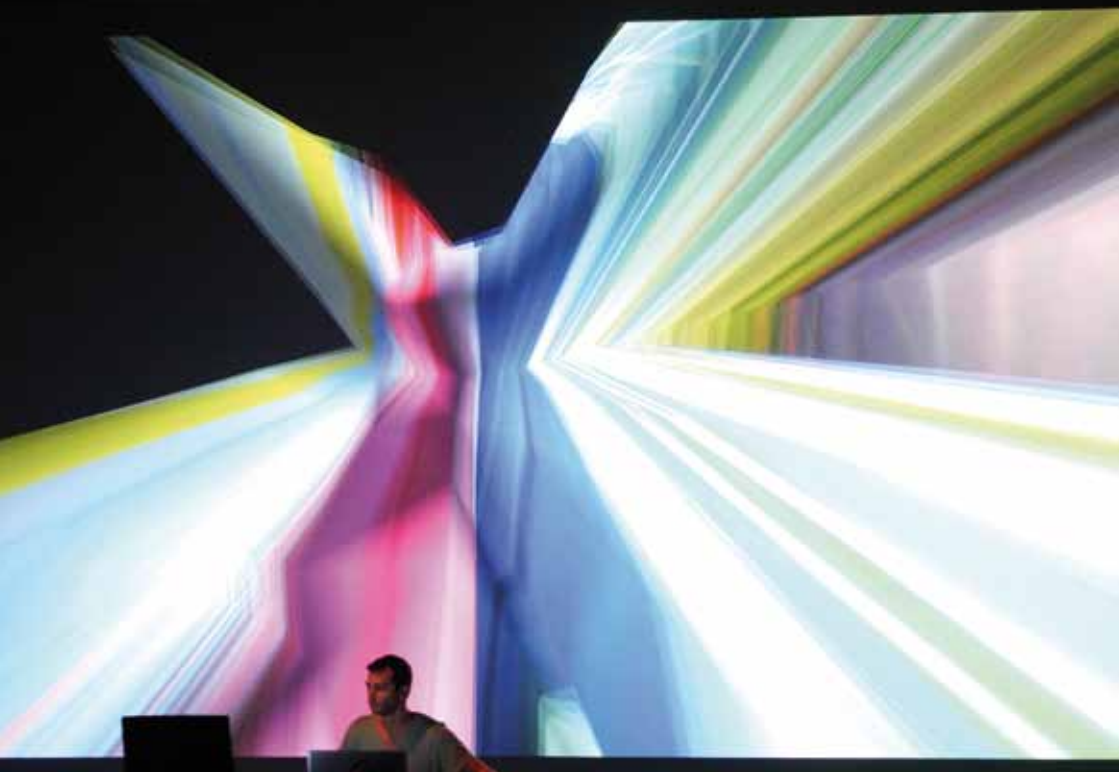
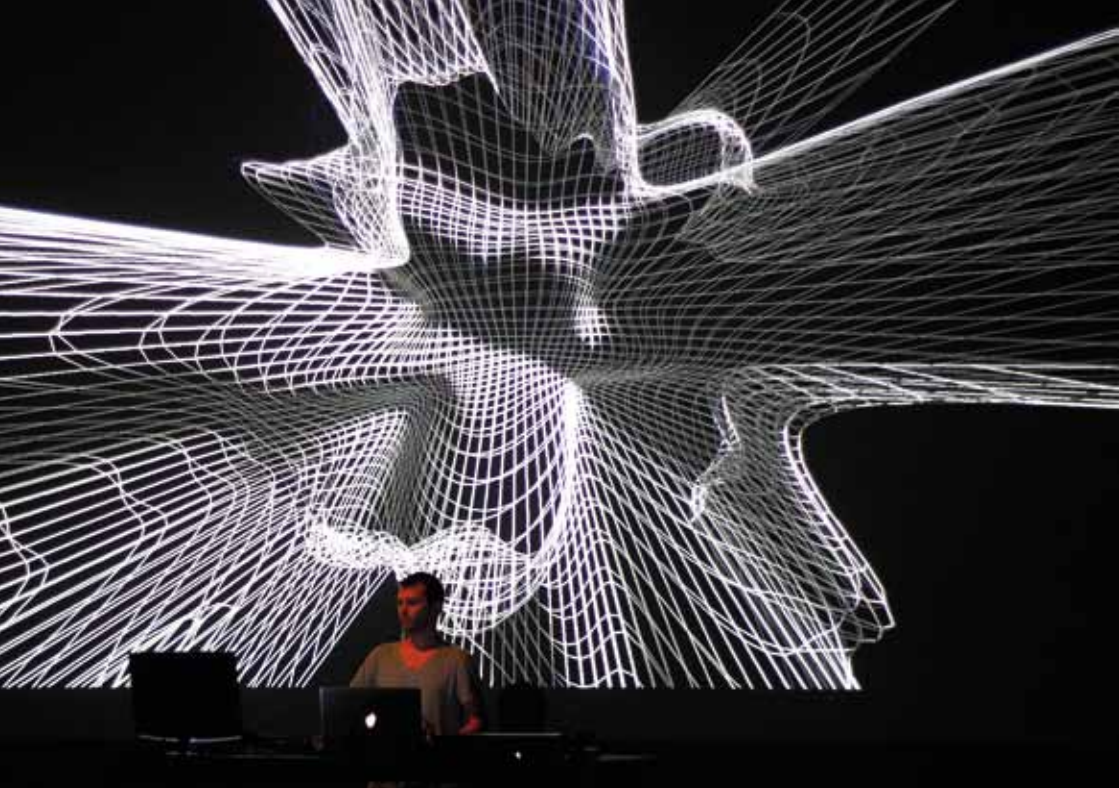
Mindsapes, 2011. Audiovisual performance, length 20' performances at on_off project, Itaú Cultural Institute, São Paulo, Brazil, 2011 [pages 72, 74, 76, 77]; and at the solo show at the Gallery of The Reconcavo da Bahia University, Cachoeira - BA, Brazil, 2011 [page 75]
Photos: Ivson Miranda [pages 72, 74, 76, 77] and Pedro Acioly [page 75]

Mindsapes, 2011. Performance audiovisual, duración aproximada 20' performances en el proyecto on_off, Instituto Itaú Cultural, São Paulo, Brasil, 2011 [págs. 72, 74, 76, 77]; y en la exposición individual en la Galeria de la Universidad del Reconcavo de Bahia, Cachoeira - BA, Brasil, 2011 [pág. 75]
Fotos: Ivson Miranda [págs. 72, 74, 76, 77] y Pedro Acioly [pág. 75]

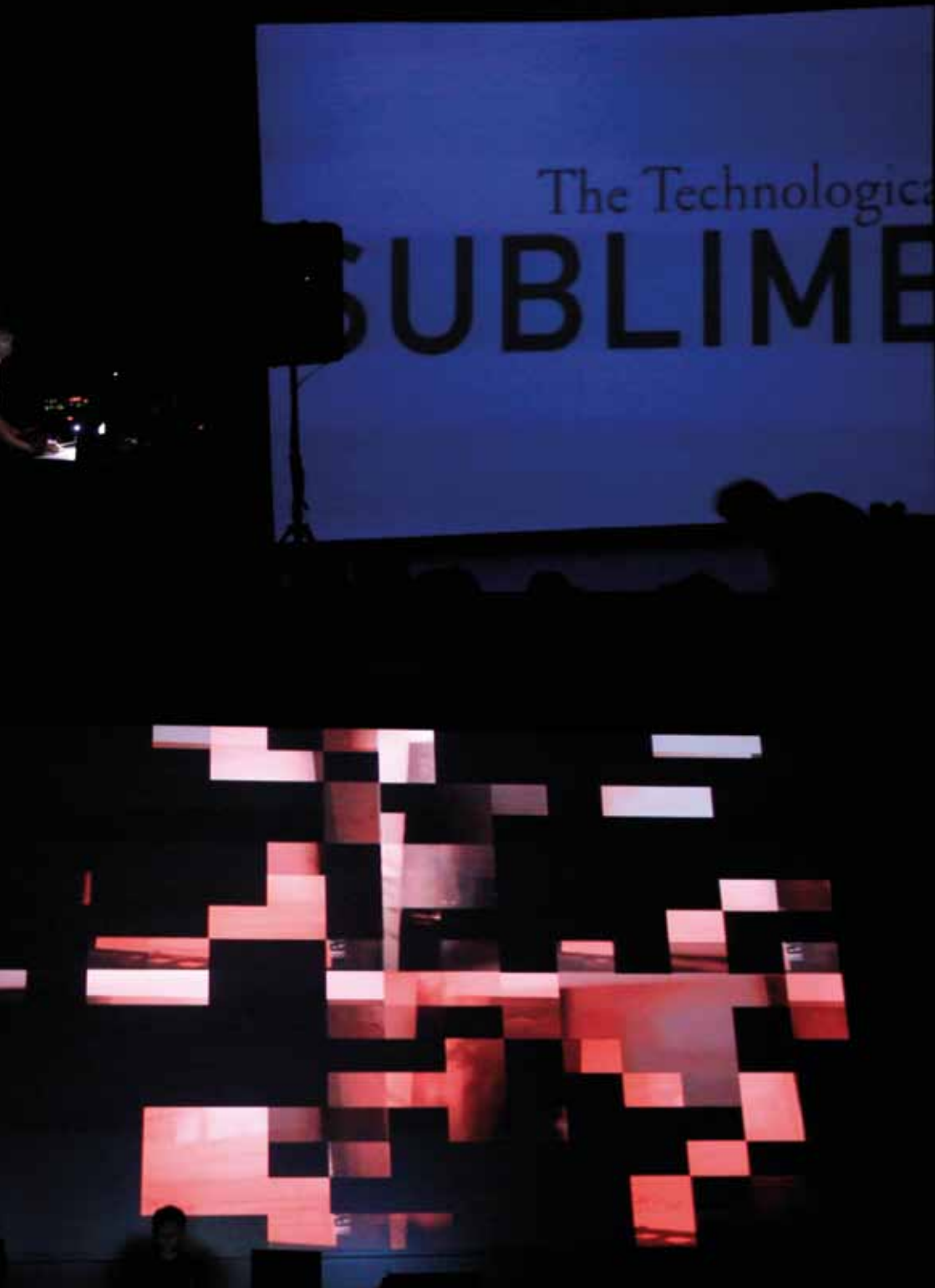
Da série *Mindsapes*, esta performance audiovisual generativa explora a ideia de paisagem relacionada a atividade cerebral, ao pensamento, e ao imaginário.

From the *Mindsapes* series, this generative audiovisual performance explores the idea of landscape related to brain activity, the thought, and the imaginary.

Pertenciente a la serie *Mindsapes*, esta performance audiovisual generativa explora la idea de paisaje relacionada a la actividad cerebral, al pensamiento y el imaginario.







Library, 2009, com Francisco Lapetina. Performance audiovisual, duração aproximada 20'
performances no Mapping Festival, Genebra, Suíça, 2011 [pág. 78 acima]
Live Performance Meeting, Roma, Itália, 2011 [pág. 78 abaixo]
Live Images, Sesc Pompéia, São Paulo, Brasil, 2009 [págs. 80, 81]
Sequência de frames, vídeo: Danila Bustamante

Library, 2009, with Francisco Lapetina. Audiovisual performance, lenght 20'
performances at Mapping Festival, Geneva, Switzerland, 2011 [page. 78 up]
Live Performance Meeting, Rome, Italy, 2011 [page.78 down]
Live Images, Sesc Pompéia, São Paulo, Brazil, 2009 [pages 80, 81]
Still frames, video footage by: Danila Bustamante

Library, 2009, con Francisco Lapetina. Performance audiovisual, duración aproximada 20'
presentaciones en el Mapping Festival, Ginebra, Suiza, 2011 [pág. 78 arriba]
Live Performance Meeting, Roma, Italia, 2011 [pág. 78 abajo]
Live Images, Sesc Pompéia, São Paulo, Brasil, 2009 [págs. 80, 81]
secuencia de frames: vídeo: Danila Bustamante

***Library* é uma performance audiovisual que articula a biblioteca particular dos autores numa narrativa vertiginosa, própria das cidades contemporâneas onde o excesso de informação e conexão desafia nosso aparelho cognitivo.**

Library is an audiovisual performance that articulates the personal library of the authors in a dizzy narrative, own of contemporary cities where the excess of information and connection challenges our cognitive abilities.

Library es una performance audiovisual que articula la biblioteca personal de los autores en una narrativa vertiginosa, propia de las ciudades contemporáneas donde el exceso de información y conexión desafia nuestro aparato cognitivo.





I3city, 2011, com Marcus Bastos. Performance audiovisual, duração aproximada 30'
Apresentação no Dorkbot São Paulo, Espaço Serralheria, São Paulo, Brasil, 2011
Sequência de frames, vídeo: Paloma Oliveira

I3city, 2011, with Marcus Bastos. Audiovisual performance, lenght 30'
performance at Dorkbot São Paulo, Serralheria, São Paulo, Brazil, 2011
still frames, video footage: Paloma Oliveira

I3city, 2011, con Marcus Bastos. Performance audiovisual, duración aproximada 30'
Presentación en Dorkbot São Paulo, Espacio Serralheria, São Paulo, Brasil, 2011
Secuencia de frames, vídeo: Paloma Oliveira

Intercâmbio de Horizontes, 2008, com Maurício Fleury. Performance audiovisual, duração aproximada 30'
Nokiatictrends 2008, curadoria Giselle Beiguelman, Cinema Odeon, São Paulo, Brasil, 2008

Horizon Exchanges, 2008, with Maurício Fleury. Audiovisual performance, lenght 30'
Performance at Nokiatictrends, 2008, curated by Giselle Beiguelman, Odeon Cinema, São Paulo, Brazil, 2008

Intercambio de Horizontes, 2008, con Maurício Fleury. Performance audiovisual, duración aproximada 30'
Nokiatictrends 2008, comisario Giselle Beiguelman, Cine Odeon, São Paulo, Brasil, 2008

ENDLESS

Bronac Ferran

In September 2011 on a night saturated with colour, sea-birds cascade above the fisherman's church in Rio Vermelho in Salvador de Bahia, over a building newly washed with light. This church is site of the latest presentation of a work from Fernando Velázquez's *Mindscapes* series of performances, videos, installations, and prints which make 'metaphorical visualizations of brain activity'¹. As one of the most important sites of rituals of memory and forgetting within Afro-Brazilian culture – situated in the flow between the Bay of All Saints and the Atlantic Ocean – it is also a more than appropriate location for manifestation of this work which represents Velázquez's enquiry into what he has described as "the way we construct knowledge, access the memory, and understand the world". Looking into these works in their diverse manifestations one has a sense of seeing formats in one's own brain (reflective and formative in endless combinations). The use of colour is particularly affecting. In her collected writings? Bridget Riley has written about how "you cannot have movement without its opposite stasis" and her belief that "art has to be expressive of the urgency and failure, love and inadequacy that drives human endeavour". She talks also of the pulse of colour and of the importance of vibration and rhythm as core components of her work. Reading her texts written over four



INFINITO

Bronac Ferran

Septiembre del 2011, una noche saturada de color en la que las aves marinas caen en cascada sobre la iglesia de pescadores en Rio Vermelho, Salvador de Bahía, sobre un edificio recién lavado por la luz. Esta iglesia es el lugar escogido para la reciente presentación de una obra de Fernando Velázquez, *Mindscapes*, una serie de *performances*, vídeos, instalaciones e imágenes que dan lugar a "visualizaciones metafóricas de la actividad cerebral"¹. Además de ser uno de los escenarios más importantes para la realización de rituales de memoria y olvido dentro de la cultura afrobrasileña (situado en la corriente entre la bahía de Todos los Santos y el océano Atlántico), es asimismo un lugar más que apropiado para la manifestación de esta obra, que representa la investigación de Velázquez sobre lo que él mismo ha descrito como "el modo en que construimos el conocimiento, accedemos a la memoria y comprendemos el mundo". Al examinar estas obras en sus diversas manifestaciones, tenemos la sensación de ver formatos en nuestro propio cerebro (reflexivos y formativos en combinaciones infinitas). El uso del color influye de forma particular. En la recopilación de sus escritos?, Bridget Riley escribía sobre cómo "no puede existir el movimiento sin su estasis contraria" y sobre su creencia en que "el arte tiene que expresar la urgencia y el fracaso, el amor y la inadecuación que mueven al esfuerzo humano". También habla sobre la vitalidad del color y la importancia de la vibración y el ritmo como componentes centrales de su obra. Al leer estos textos que han sido escritos durante cuatro décadas, suelo recordar las obras de Velázquez en las que se combinan estímulos sonoros y físicos con lo visual, así como piezas como las de la serie *Warp*, que transmiten una textura y una "atmósfera" sonora incluso cuando se ven en dos dimensiones. Sin embargo, lo que sí creo que comparten Riley y Velázquez es una profunda fascinación por los terrenos ilimitados y sutiles que yacen en

INFINITO

Bronac Ferran

Em setembro de 2011, numa noite saturada de cor, as aves marinhas descem em cascata sobre a igreja do pescador em Rio Vermelho, Salvador da Bahia, sobre o edifício recentemente limpo pela luz. A igreja é o local da mais recente apresentação do trabalho *Mindscapes* de Fernando Velázquez, uma série de performances, vídeos, instalações e gravuras em que realiza "visualizações metafóricas da atividade cerebral"¹. Um dos mais importantes locais de rituais de memória e esquecimento dentro da cultura Afro-Brasileira – situado na corrente entre a Bahia de Todos os Santos e o Oceano Atlântico –, é também um local mais do que apropriado para a manifestação deste trabalho, que representa a investigação de Velázquez sobre o que ele descreve como "a maneira como construímos conhecimento, acessamos a memória e entendemos o mundo". Ao observarmos estes trabalhos em suas diversas manifestações, temos a sensação de enxergar formatos em nossos próprios cérebros (reflexivos e formativos em combinações infinitas). O uso da cor é particularmente tocante. Em sua coletânea de textos², Bridget Riley escreveu sobre como "não se pode ter movimento sem seu oposto, a estase" e sua crença de que "a arte deve expressar a urgência e a falha, o amor e a inadequação que movem o esforço humano". Ela também fala sobre a pulsão da cor e a importância da vibração e do ritmo como elementos centrais de sua obra. Ao ler seus textos escritos ao longo de quatro décadas, me pego muitas vezes lembrando dos trabalhos de Velázquez, que combinam estímulos sonoros e físicos além de visuais, e também de obras como as da série *Warp*, que exprimem uma textura e uma "atmosfera" de som, mesmo quando vistas em duas dimensões. Em minha opinião, o que Riley e Velázquez têm em comum é uma profunda fascinação pelos terrenos ilimitados e sutis que se encontram em nossos corações e mentes, situados entre processos de conhecimento

Bronac Ferran é escritora, pesquisadora e curadora em processos interdisciplinares. Trabalha no Royal College of Art em Londres, e é curadora convidada na Galeria Ruskin de Cambridge, Reino Unido. Foi membro do júri do Prix Ars Electronica Arte híbrido em 2010 e 2011. Está relacionada a vários projetos no Brasil.

Bronac Ferran is a writer, researcher and curator of interdisciplinary processes. She works part-time at the Royal College of Art in London and as a guest curator at the Ruskin Gallery Cambridge, UK. She was a member of the Prix Ars Electronica Hybrid Art Jury in 2010 and 2011 and has been involved in various projects in Brazil.

Bronac Ferran es escritora, investigadora y comisaria en procesos interdisciplinarios. Trabaja en el Royal College of Art en Londres y es curadora invitada en la Galería Ruskin de Cambridge, Reino Unido. Fue miembro del jurado del Prix Ars Electronica - arte híbrido en 2010 y 2011. Participa de diversos proyectos en Brasil.

decades I find myself often recalling Velázquez's works which combine audio and physical stimuli alongside the visual and also pieces like those from the *Warp* series which convey a texture and "atmosphere" of sound even when viewed in two dimensions. What Riley and Velázquez seem to me to share however is a deep fascination with the unbounded and subtle terrains that lie in our hearts and minds, situated between processes of knowing and processes of seeing. Each brings into visible surfaces sensations and cognitive processes which may otherwise be hidden.

Earlier in 2011, Velázquez told me of his belief that "as an artist is very important to put in dialogue the historical heritage of art history with the technologies of our time to build a personal and critical vision of our society"³. I included this statement as part of a presentation at the Royal College of Art's 'Brazil: the Cultural Contemporary' Symposium where I was invited to present on the lineage of art and technological innovation in Brazil today. I showed Velázquez's *Mindscapes* in juxtaposition with early 'kinechromatic' works of Abraham Palatnik – a kinetic art pioneer still living in Rio de Janeiro – who used electro-magnetism and kaleidoscopic effects. Palatnik said⁴ "I am a pioneer of future times" and his early works in 1949 encouraged the participation through movement of observers presaging and prefiguring the participatory and dialogic engagement by many later artists working in Brazil and elsewhere. Yet Velázquez has his own take on this: the shifting yet repetitive frames which are characteristic elements of some of his work reveal attempts to place the observer or the viewer somehow on a threshold of engagement – not quite in and not quite out: breaking open the dominant paradigm of stillness before visual work, which often artists seek to evoke; countering also the bluntness of superficial "interactive" commands which have often dominated what is termed digital or media art.

Describing further his approach, Velázquez has also told me⁵: "I believe that representation still has a fundamental role in the construction of the contempo-

nuestro corazón y en nuestra mente, situados entre los procesos de conocimiento y los de visión. Cada uno de ellos hace emerger a las superficies visibles sensaciones y procesos cognitivos que de lo contrario permanecerían escondidos.

A principios del 2011, Velázquez me comentó que creía que "como artista, es muy importante establecer un diálogo entre el patrimonio histórico de la historia del arte y las nuevas tecnologías, con el fin de crear una visión personal y crítica de nuestra sociedad"³. Incluí esta declaración en una presentación en el simposio "Brazil: the Cultural Contemporary" en el Royal College of Art, al que se me invitó para hablar sobre el linaje actual del arte y de la innovación tecnológica en Brasil. Mostré *Mindscapes* de Velázquez junto con los primeros trabajos "cinemáticos" de Abraham Palatnik, un artista cinético pionero que todavía vive en Río de Janeiro y que utilizaba el electromagnetismo y efectos caleidoscópicos. Palatnik dijo⁴: "Soy un pionero de tiempos futuros". Sus primeros trabajos en 1949 fomentaron la participación a través del movimiento del espectador, presagiando y prefigurando el compromiso participativo y dialógico de muchos artistas posteriores que trabajaron en Brasil y en otros lugares. Sin embargo, Velázquez tiene su propia perspectiva: las imágenes cambiantes y repetitivas que caracterizan algunas de sus obras revelan intentos de situar en cierto modo al observador o espectador en el umbral de la participación –ni dentro, ni fuera del todo–, destapando el paradigma dominante de la inmovilidad ante una obra visual, que a menudo los artistas buscan evocar; rebatiendo además la brusquedad de los comandos "interactivos" superficiales que normalmente dominan lo que se conoce como arte digital o multimedia.

Profundizando en su enfoque, Velázquez también me comentó⁵: "Creo que la representación aún desempeña un papel fundamental en la construcción de un imaginario contemporáneo. Gran parte de la historia del arte trata de imágenes que nos cuentan sobre el mundo tal y como es; por el contrario, las

e processos de visão. Cada um deles traz para as superfícies visíveis as sensações e processos cognitivos que de outra forma permaneceriam escondidos.

No início de 2011, Velázquez me disse que acredita que "como artista, é muito importante criar um diálogo entre a herança histórica da história da arte e as tecnologias de nosso tempo a fim de construir uma visão pessoal e crítica da nossa sociedade"³. Incluí esta declaração em uma apresentação no simpósio "Brazil: the Cultural Contemporary", no Royal College of Art, no qual fui convidada a falar sobre a linhagem da arte e inovação tecnológica no Brasil hoje. Mostrei as *Mindscapes* de Velázquez sobrepostas aos aparelhos "cinemáticos" de Abraham Palatnik – um pioneiro da arte cinética que vive no Rio de Janeiro -, que utilizava o eletro magnetismo e efeitos caleidoscópicos. Palatnik declarou⁴: "Sou um pioneiro de tempos futuros" e seus primeiros trabalhos, de 1949, incentivavam a participação através do movimento dos observadores, antecipando e prefigurando o engajamento participativo e dialógico mais tardio de muitos artistas no Brasil e em outras partes. Mas Velázquez tem uma abordagem própria. Segundo ele, os quadros mutantes e repetitivos, que são elementos característicos de alguns de seus trabalhos, revelam tentativas de situar o observador ou espectador em uma espécie de limite do engajamento – nem tão dentro nem tão fora: visam quebrar o paradigma da imobilidade perante um trabalho visual, que os artistas geralmente buscam evocar; e também opor-se à rudez dos comandos "interativos" superficiais que dominam aquilo que se denomina arte digital ou tecnológica.

Ao descrever sua abordagem com mais detalhes, Velázquez declarou⁵: "Acredito que a representação ainda tem um papel fundamental na construção do imaginário contemporâneo. A maior parte da história da arte é sobre imagens que nos contam sobre o mundo como ele é. As imagens que podemos criar hoje com as ferramentas contemporâneas,

rary imaginarium. With most of art history - it's about images that tell us about the world as it is; in contrast, the images we can create today with contemporary tools could suggest new way to understand reality". The final line of this statement also helps demarcate his position as one of a talented generation of artists who are neither bored by nor in awe of historical references but who make something new simply because they are working in wholly contemporary ways and have at their hands the means to order visual and aural languages in their own ways – probing today's lifestyles and causing discord and dynamic interference in our regular ways of seeing or framing existence. Such collaborative and magnifying processes define a highly contemporary and assured facility with the media and systems we are increasingly at the mercy of. And at the high point of expression, open up new relations with place, site, location, through occupancy, even if temporary, of events, festivals and by gallery-based interventions.

In this sense, Velázquez is not alone. His work is often sited and presented in the context of media arts festivals alongside other Brazil based artists whose practice is digital by nature brought together under one roof by organizations such as the Sergio Motta Institute which awarded him a major prize in 2009 and via initiatives such as the arte.mov festival who also awarded him a prize for *Discontinuous Landscape* in 2008. This work – using the concept of a collective landscape constructed by input into a database of multiple users by SMS – takes forward framing devices used in *Mobile self-portrait* and *We, self-portrait* from 2006 video loops that caused one also to look and look again. In considering the onward evolution of his work we can note experiments with and exploration of multifocal, multiple frames that almost taken elements of online network experience into the physical domain and simultaneously, as noted above, set the viewer/gallery audience free to roam around how they will without compulsion. It is a sophisticated and timely way to establish both shifts and interplay between modes of operation. This interplay between past

imágenes que podemos crear hoy en día con las herramientas contemporáneas podrían sugerir un nuevo modo de comprender la realidad". La última parte de su declaración también nos ayuda a dilucidar su posición como la de alguien que pertenece a una generación de artistas con talento que ni se aburren, ni se asombran ante las referencias históricas, sino que crean algo nuevo simplemente porque trabajan de forma totalmente contemporánea, y tienen al alcance de sus manos los medios necesarios para crear lenguajes visuales y auditivos a su manera, es decir, explorando los estilos de vida actuales y generando discordia y una interferencia dinámica en nuestra forma común de ver o enmarcar la existencia. Tales procesos colaborativos y de ampliación definen una facilidad sumamente contemporánea y segura para los medios y sistemas a los que nos encontramos cada vez más sometidos. Y, en el apogeo de la expresión, dan lugar a nuevas relaciones con el lugar, *site*, localización, mediante la ocupación, aunque sea temporal, por parte de eventos, festivales e intervenciones en galerías.

En este sentido, Velázquez no está solo. A menudo su obra se emplaza y se presenta en el contexto de festivales de arte multimedia junto con otros artistas afincados en Brasil, cuya práctica es digital por naturaleza y se une bajo un único techo gracias a organizaciones como el Instituto Sergio Motta, que le concedió un premio muy importante en 2009, o a iniciativas como el festival arte.mov que también le otorgó un premio por *Paisaje discontinuo* en 2008. Esta obra, en la que empleaba el concepto de un paisaje colectivo construido a partir de las aportaciones de múltiples usuarios a una base de datos mediante SMS, retoma los mecanismos de encuadre empleados en *Autorretrato móvil* y *Nosotros, autorretrato*, bucles de video que también hacían que tuviésemos que mirar una y otra vez. Al examinar la evolución posterior de su trabajo, podemos observar experimentos y exploración con imágenes múltiples multifocales que casi llevan al terreno físico los elementos de la experiencia online en la red y

por outro lado, podem sugerir novas formas de entender a realidade".

A última frase dessa declaração também ajuda a demarcar sua posição como um dos membros de uma talentosa geração de artistas que não se mostram entediados nem fascinados perante referências históricas, mas que produzem algo novo simplesmente porque estão trabalhando de modo completamente contemporâneo e têm em suas mãos os meios para ordenar linguagens visuais e sonoras de maneira própria, examinando os estilos de vida atuais e causando discórdia e interferência dinâmica em nossos modos comuns de ver e estruturar a existência. Tais processos colaborativos e de ampliação definem uma facilidade altamente contemporânea e garantida em relação aos meios e sistemas a que estamos cada vez mais submetidos. E, no alto de sua expressão, criam novas relações com o lugar, site, locação, através da ocupação, ainda que temporária, por meio de eventos, festivais e intervenções em galerias.

Nesse sentido, Velázquez não está sozinho. Seu trabalho geralmente se situa e é apresentado no contexto dos festivais de arte tecnológica junto com outros artistas radicados no Brasil cuja prática é digital por natureza e se reúne sob um mesmo teto por meio de organizações como o Instituto Sergio Motta, que lhe concedeu um grande prêmio em 2009 e iniciativas como o festival arte.mov, que também lhe concedeu um prêmio por *Descontínua Paisagem* em 2008. Este trabalho, utilizando o conceito de uma paisagem coletiva construída através das inserções de usuários múltiplos em um banco de dados via SMS, dá continuidade aos dispositivos de enquadramento utilizados em *Auto-retrato móvel* e *Nós, auto-retrato*, realizados a partir de loops de vídeo de 2006 e que também faziam com que olhássemos repetidamente. Considerando a evolução posterior deste trabalho, podemos notar os experimentos e a exploração de quadros multifocais, múltiplos, que quase trazem elementos da experiência na rede online para o domínio físico e, simulta-

and present combining and recombining elements in multi-focal formats composing images, video and sound demarcates for me Velázquez's range and sophistication. In circumnavigating the mutable ground between the pictorial and the performative his work conveys some of the reflexive affordances we need for 21st century survival.

Latest works from 2010-11 show him delving further into questions and notions of identity and how this is performed and represented. Alongside the powerful *Mindscapes* series, he has made the beautiful *Self-portrait* piece which turns his genetic code through programming into an intriguing audio-visual "abstract representation" – a hybrid video that fuses together the objective and the subjective and in turn allows us to consider the nature and future of portraiture. Another audio-visual piece, *Accident* tackles head on questions of "cultural heritage", shared territories and boundaries of identity and identification, which Velázquez (born in Uruguay but living with his family in São Paulo) is well-placed not just to explore but to turn for us into wide sheets of reflexive and poetic insights, performed live with visual backdrops, like the night sky over Salvador de Bahia, compelling and full of resonances and new soundings.

For me in the end, it is the balance between the framing and the movement that draws me in. With his capacity for extemporising and improvising with variable frames and subtle systems of representation, he takes stillness and mutation to a new level of attainment.

que, simultáneamente, como ya se ha mencionado antes, dejan al observador/público de la galería libertad para deambular a libre albedrío sin sentirse coaccionado. Se trata de un modo sofisticado y oportuno de establecer tanto los cambios como la interacción entre los diferentes modos de operar. Esta interacción entre el pasado y el presente mediante la combinación y recombinación de elementos en formatos multifocales para la composición de imágenes, video y sonido delimita, en mi opinión, el alcance y la sofisticación de la obra de Velázquez. Al circunnavegar el terreno mutable entre lo pictórico y lo performativo, su trabajo transmite algunas de las posibilidades reflexivas necesarias para la supervivencia en el siglo XXI.

Algunos de sus trabajos recientes en 2010 y 2011 muestran cómo el artista profundiza en cuestiones y nociones de identidad y cómo esta es ejercida y representada. Además de la impactante serie *Mindscapes*, ha realizado la hermosa obra *Auto-retrato*, en la que convierte su código genético en una "representación" audiovisual "abstracta" mediante programación, un vídeo híbrido que fusiona lo objetivo y lo subjetivo, y que nos permite considerar la naturaleza y el futuro del retrato. Otra obra audiovisual, *Accidente*, aborda cuestiones relativas a "la herencia cultural", los territorios compartidos y los límites en la identidad e identificación, que Velázquez (que nació en Uruguay, pero vive con su familia en São Paulo) está en condiciones no solo de explorar, sino también de convertir para nosotros en extensas páginas de nuevas percepciones reflexivas y poéticas, creadas en vivo con un telón de fondo visual, como el cielo nocturno sobre Salvador de Bahía, fascinante y lleno de resonancias y nuevos sonidos.

Finalmente, en mi opinión, es el equilibrio entre el encuadre y el movimiento lo que me atrae. Con su capacidad de improvisar con imágenes variables y sistemas sutiles de representación, lleva la inmovilidad y la transformación a un nuevo nivel de consecución.

- 1 Artist's statement, in email correspondence 14.1.2011.
- 2 From "The Eye's Mind: Bridget Riley, Collecting Writings 1965-2009 – Edited by Robert Kudielka. Thames & Hudson (2009).
- 3 Artist's statement in email correspondence 14.1.2011.
- 4 http://www.olats.org/pionniers/pp/palatnik/morais_en.php.
- 5 Artist's statement in email 14.1.2011.

- 1 Declaración del artista en un correo electrónico, 14.1.2011.
- 2 Extraído de *The Eye's Mind: Bridget Riley, Collecting Writings 1965-2009*, editado por Robert Kudielka. Thames & Hudson (2009).
- 3 Declaración del artista en un correo electrónico, 14.1.2011.
- 4 http://www.olats.org/pionniers/pp/palatnik/morais_en.php.
- 5 Declaración del artista en un correo electrónico, 14.1.2011.

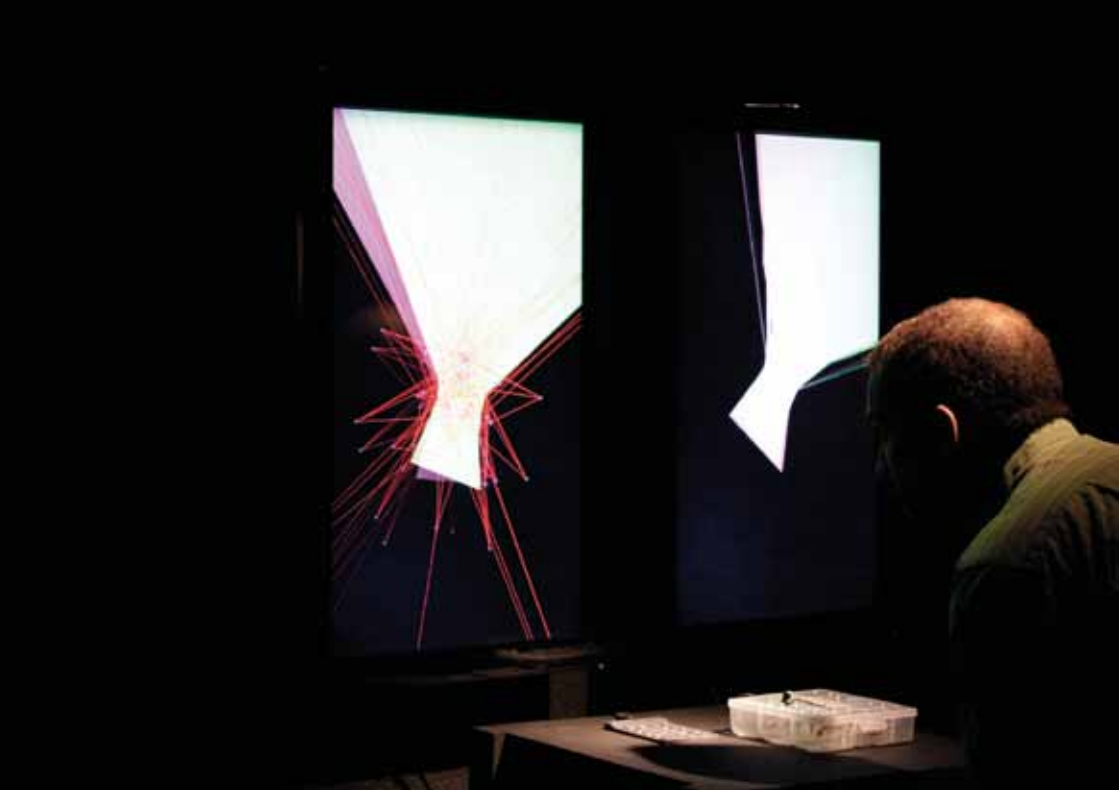
- 1 **Declaração do artista em correspondência por e-mail em 14.1.2011.**
- 2 **Em "The Eye's Mind: Bridget Riley, Collecting Writings 1965-2009 – Edited by Robert Kudielka. Thames & Hudson (2009).**
- 3 **Declaração do artista em correspondência por e-mail em 14.1.2011.**
- 4 **http://www.olats.org/pionniers/pp/palatnik/morais_en.php.**
- 5 **Declaração do artista em correspondência por e-mail em 14.1.2011.**

neamente, como mencionado acima, deixam o observador/visitante da galeria livre para deambular pelo espaço sem ser coagido. Trata-se de uma maneira sofisticada e conveniente de estabelecer tanto mudanças quanto interação entre modos de operação. Essa interação entre passado e presente, que combina e recombina elementos em formatos multifocais na composição das imagens, do vídeo e do som, demarca, em minha opinião, a extensão e sofisticação da obra de Velázquez. Ao circunnavegar o terreno mutante entre o pictórico e o performático, seu trabalho expressa algumas das qualidades reflexivas de que necessitamos para sobreviver no século XXI.

Em trabalhos mais recentes, de 2010-11, o artista mergulha mais a fundo em questões e noções de identidade e em como ela é exercida e representada. Junto com a poderosa série de *Mindscapes*, ele realizou um belo *Auto-retrato* em que transforma seu código genético em uma "representação" audiovisual "abstrata" através do uso de programação; um vídeo híbrido que funde o objetivo e o subjetivo e nos permite considerar a natureza e o futuro do retrato. Outra obra audiovisual, *Acidente*, aborda diretamente as questões relativas a "herança cultural", territórios compartilhados e fronteiras entre identidade e identificação, assunto sobre o qual Velázquez (nascido no Uruguai porém radicado em São Paulo, onde vive com sua família) se encontra em posição privilegiada não apenas para explorar como para transformar em grandes páginas de insight reflexivo e poético, apresentados ao vivo sobre panos de fundo visuais, como o céu noturno de Salvador da Bahia, sedutor e cheio de ressonâncias e de novos sons.

Em minha opinião, no final das contas é o equilíbrio entre o enquadramento e o movimento que me atrai. Com sua capacidade de improvisar com quadros variáveis e sistemas de representação sutis, ele leva a imobilidade e a mutação a um novo nível de realização.

INSTALAÇÕES E OBJETOS
INSTALLATION AND OBJECTS
INSTALACIONES Y OBJETOS



Mindscales, 2011 . Instalação interativa, computador, ipad, sensores, microfone, projetores, tv de plasma, software personalizado
Exposição individual na Galeria da Universidade do Recôncavo da Bahia, Cachoeira - BA, Brasil, 2011 [imagem acima] Foto: Pedro Acioly; Sesc Bom Retiro, São Paulo, Brasil, 2011 [imagens direita]

Mindscales, 2011 . Interactive installation, computer, ipad, sensors, microphone, projectors, plasma tv's, customizaes softwar
Solo show at the Gallery of University of Reconcavo da Bahia, Cachoeira - BA, Brazil, 2011 [image above] Photo: Pedro Acioly; Sesc Bom Retiro, São Paulo, Brazil, 2011 [images right]

Mindscales, 2011 . Instalación interactiva, ordenador, ipad, sensores, micrófono, proyectores, tv de plasma, software personalizado
Exposición individual en la Galería de la Universidad del Reconcavo de Bahia, Cachoeira - BA, Brasil, 2011 [imagen arriba] Foto: Pedro Acioly; Sesc Bom Retiro, São Paulo, Brasil, 2011 [imágenes derecha]





Paisagem Discreta, 2008-2011. Instalação interativa/objeto interativo, computador, TV de plasma, projetores, webcam, estrutura de madeira, software personalizado. Dimensões Variáveis

Vista da exposição "Pintura Além dos Pincéis", curadoria de Rejane Cintrão, Torre Santander, São Paulo, Brasil, 2011 [abaixo]

Vista da exposição no Centro Cultural São Paulo, São Paulo, Brasil, 2008 [esquerda]

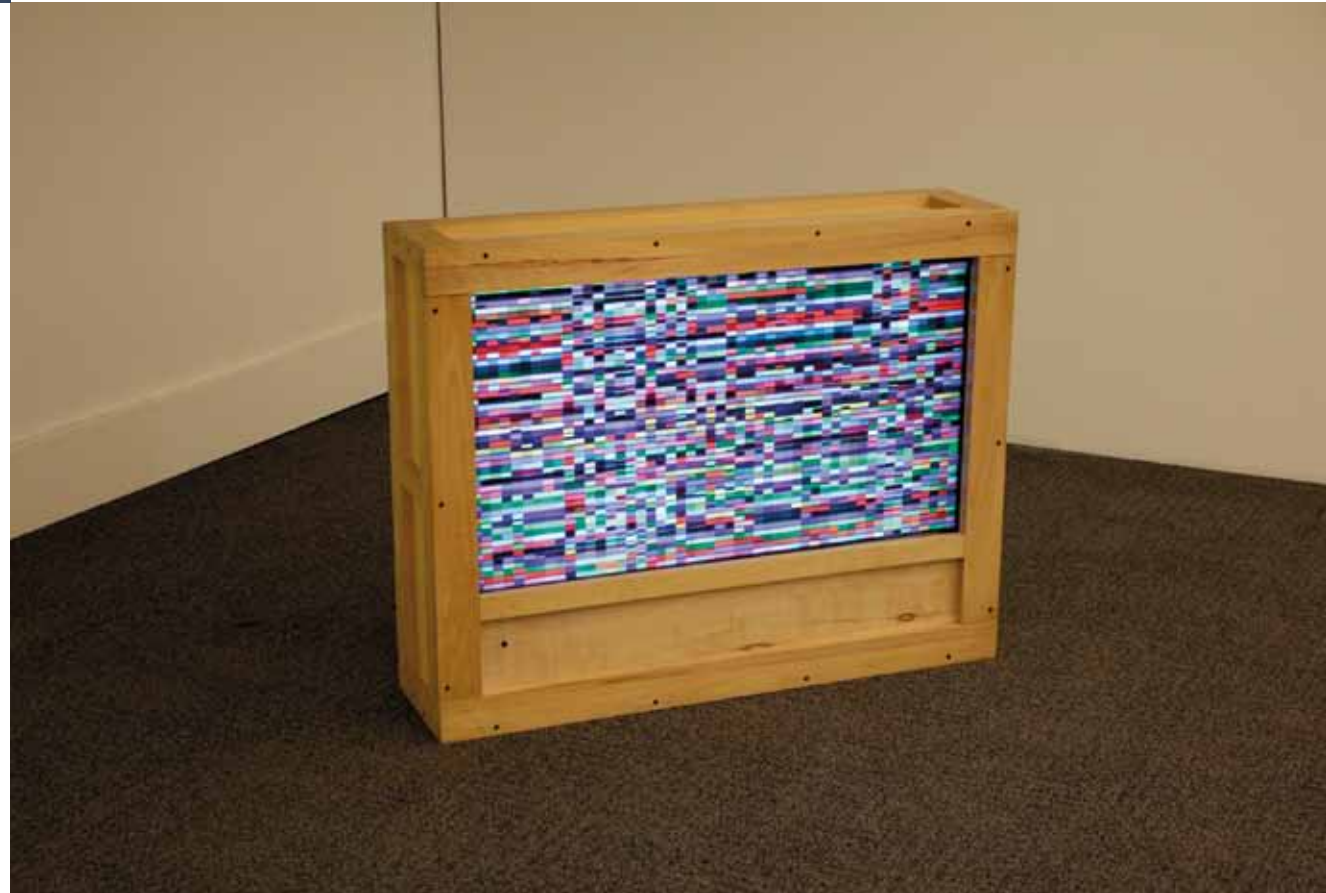
Discrete Landscape, 2008-2011. Interactive Installation/interactive object, computer, plasma TV's, projectors, webcam, wood, customized software. Variable Dimensions
Exhibition view "Painting Behind Brushes", curated by Rejane Cintrão, Santander Tower, São Paulo, Brazil, 2011 [below]

Exhibition view at the solo show at São Paulo Cultural Center, São Paulo, Brazil, 2008 [left]

Paisaje discreto, 2008-2011. Instalación interactiva/objeto interactivo, ordenador, TV de plasma, proyectores, webcam, estructura de madera, software personalizado. Dimensiones variables

Vista de la exposición "Pintura mas allá de los pinceles", comisario: Rejane Cintrão, Torre Santander, São Paulo, Brasil, 2011 [abajo]

Vista de la exposición en el Centro Cultural São Paulo, São Paulo, Brasil, 2008 [izquierda]





Sinopse, 2010. Objeto interativo - bonsai, terra, pedras, lâmpada, sensor, vídeo, vídeo player, brinquedo e incenso. 100 x 25 x 25 cm
Vista da exposição "Ateliê Fidalga no Paço das Artes", Paço das Artes, São Paulo, Brasil, 2010
Foto: Ding Musa

Sinopse, 2010. Interactive object - bonsai, earth, stones, lamp, sensor, video, video player, toy and incense. 100 x 25 x 25 cm
Exhibition view at "Ateliê Fidalga no Paço das Artes", Paço das Artes, São Paulo, Brazil, 2010
Photo: Ding Musa

Sinopse, 2010. Objeto interativo - bonsai, tierra, piedras, lámpara, sensor, vídeo, vídeo player, juguete e incienso. 100 x 25 x 25 cm
Vista de la exposición "Ateliê Fidalga no Paço das Artes", Paço das Artes, São Paulo, Brasil, 2010
Foto: Ding Musa

Quando tudo o que aprendí não serviu para nada, a Mateo Velázquez in memoriam, 2009. Objeto interativo, madeira balsa, livros, sensor, cooler, catavento, 120 x 15 x 10 cm
Vista da exposição "Ateliê Fidalga", Carpe Diem, Lisboa, Portugal, 2009.
Foto: Ding Musa

When everything I learned served for nothing, to Mateo Velázquez in memoriam, 2009.
Interactive object, timber raft, books, sensor, cooler, pinwheel, 120 x 15 x 10 cm
Exhibition view "Ateliê Fidalga", Carpe Diem, Lisboa, Portugal, 2009.
Photo: Ding Musa

Quando todo lo que aprendí no sirvió para nada, a Mateo Velázquez (in memoriam), 2009. Objeto interactivo, madera balsa, libros, sensor, cooler, molinete, 120 x 15 x 10 cm
Vista de la exposición "Ateliê Fidalga", Carpe Diem, Lisboa, Portugal, 2009.
Foto: Ding Musa





Your life, our movie é uma instalação interativa que utiliza a base de dados do site flickr.com para realizar um filme interativo, coletivo, e em tempo real. Os visitantes são convidados a digitar palavras que disparam em tempo real um script on-line que busca imagens na base de dados do site e compõe loops de vídeo. O algoritmo está programado para fazer a sua própria busca e dar continuidade ao filme caso não haja interatores.

Your life, our movie is an interactive installation that uses the flickr.com database to perform an interactive and collective movie in real time. The visitors are invited to type words that trigger a real-time online script that fetches images on the site database and composes video loops. The algorithm is programmed to make its own search and give continuity to the movie if there is no interactors.

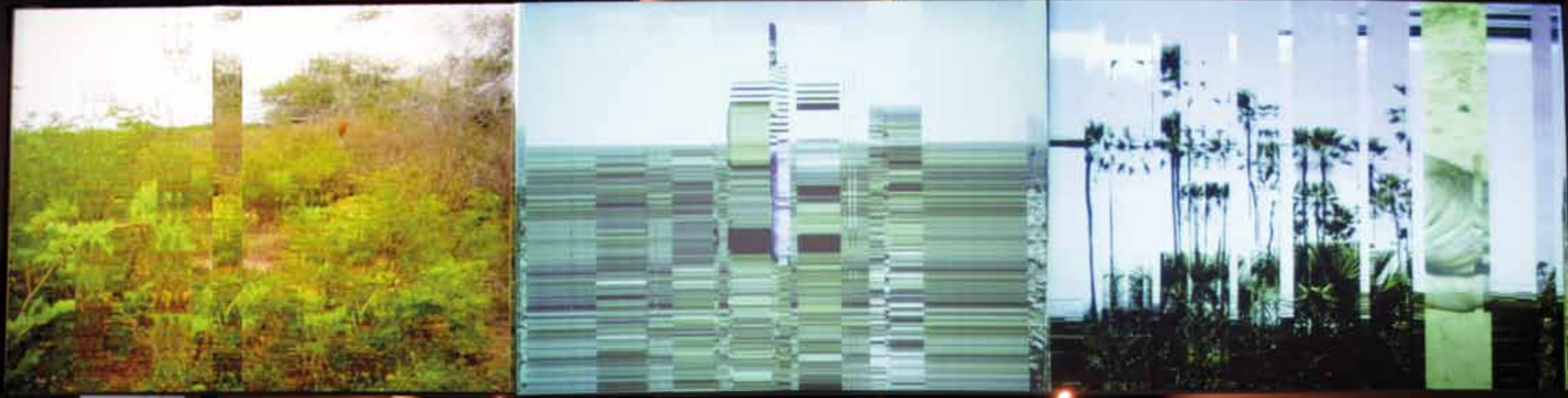
Your life, our movie es una instalación interactiva que utiliza la base de datos de flickr.com para realizar una película interactiva, colectiva y en tiempo real. Los visitantes son invitados a digitar palabras que activan un algoritmo on-line que busca en tiempo real imágenes en la base de datos del sitio y compone loops de video. El algoritmo está programado para hacer su propia búsqueda y dar continuidad a la película caso de que no haya interactores.

Your life, our movie, com Bruno Favaretto e Francisco Lapetina, 2008. Instalação interativa, computadores, projetores, conexão a internet, alto-falantes, software personalizado. Dimensões variáveis. Prêmio "2008 Culturas", Madrid, Espanha, 2008. Print screens [acima], vista da montagem na Bienal do Mercosul, Porto Alegre - RS, Brasil, 2009 [abaixo]

Your life, our movie, with Bruno Favaretto and Francisco Lapetina, 2008. Interactive installation, computers, projectors, internet connection, speakers, customized software. Variable dimensions. 2008 Culturas Prize, Madrid, Spain, 2008. Print screens [up], exhibition view at Mercosul Biennial, Porto Alegre - RS, Brazil, 2009 [down]

Your life, our movie, con Bruno Favaretto y Francisco Lapetina, 2008. Instalación interactiva, computadoras, proyectores, conexión a internet, parlantes, software personalizado. Dimensiones variables. Prêmio "2008 Culturas", Madrid, España, 2008. Print screens [arriba], vista del montaje en la Bienal del Mercosur, Porto Alegre - RS, Brasil, 2009 [abajo]







Oracle, 2009, com Juliã Carboneras Girgas, Etienne de France, Evo Malissianou e Maria Lalou. Instalação interativa, projetor, computador, câmara infra vermelha, alto-falantes, software personalizado. Dimensões variáveis. Vista da montagem na Bienal de Tessalônica, Tessalônica, Grécia, 2009

Oracle, 2009, with Juliã Carboneras Girgas, Etienne de France, Evo Malissianou and Maria Lalou. Interactive installation, projector, computer, infra red camera, speakers, customized software. Variable dimensions. Exhibition view at Thessaloniki Biennial, Thessaloniki, Greece, 2009

Oracle, 2009, con Juliã Carboneras Girgas, Etienne de France, Evo Malissianou y Maria Lalou. Instalación interactiva, proyector, ordenador, cámara infra roja, parlantes, software personalizado. Dimensiones variables. Vista del montaje en la Bienal de Salónica, Salónica, Grecia, 2009

[pág. anterior](#) | [previous page](#) | [pág. anterior](#)

Descontinua Paisagem, 2008, com Juliã Carboneras Girgas. Instalação interativa, projetores, computadores, conexão a internet, celulares, software personalizado. Dimensões variáveis. Prêmio Mídias Locativas Arte.mov, Belo Horizonte - BH, Brasil, 2008. Vista da montagem no Museu de Arte Moderna da Bahia, Arte.mov, Salvador - BA, Brasil, 2010

Discontinuous Landscape, 2008, with Juliã Carboneras Girgas. Interactive installation, projectors, computers, internet connection, mobile phones, customized software. Variable dimensions. Art.mov Locative Media Prize, Belo Horizonte - BH, Brazil, 2008. Exhibition view at Museum of Modern Art, Arte.mov, Salvador - BA, Brazil, 2010

Paisaje discontinuo, 2008, con Juliã Carboneras Girgas. Instalación interactiva, proyectores, ordenadores, conexión a internet, teléfonos móviles, software personalizado. Dimensiones variables. Premio Medios Locativos Arte.mov, Belo Horizonte - BH, Brasil, 2008. Vista del montaje en el Museo de Arte Moderna de Bahia, Arte.mov, Salvador - BA, Brasil, 2010

Descontinua Paisagem é uma instalação interativa que utiliza a base de dados do projeto "Degree Confluence" (www.confluence.org) e mensagens de SMS para criar uma paisagem coletiva.

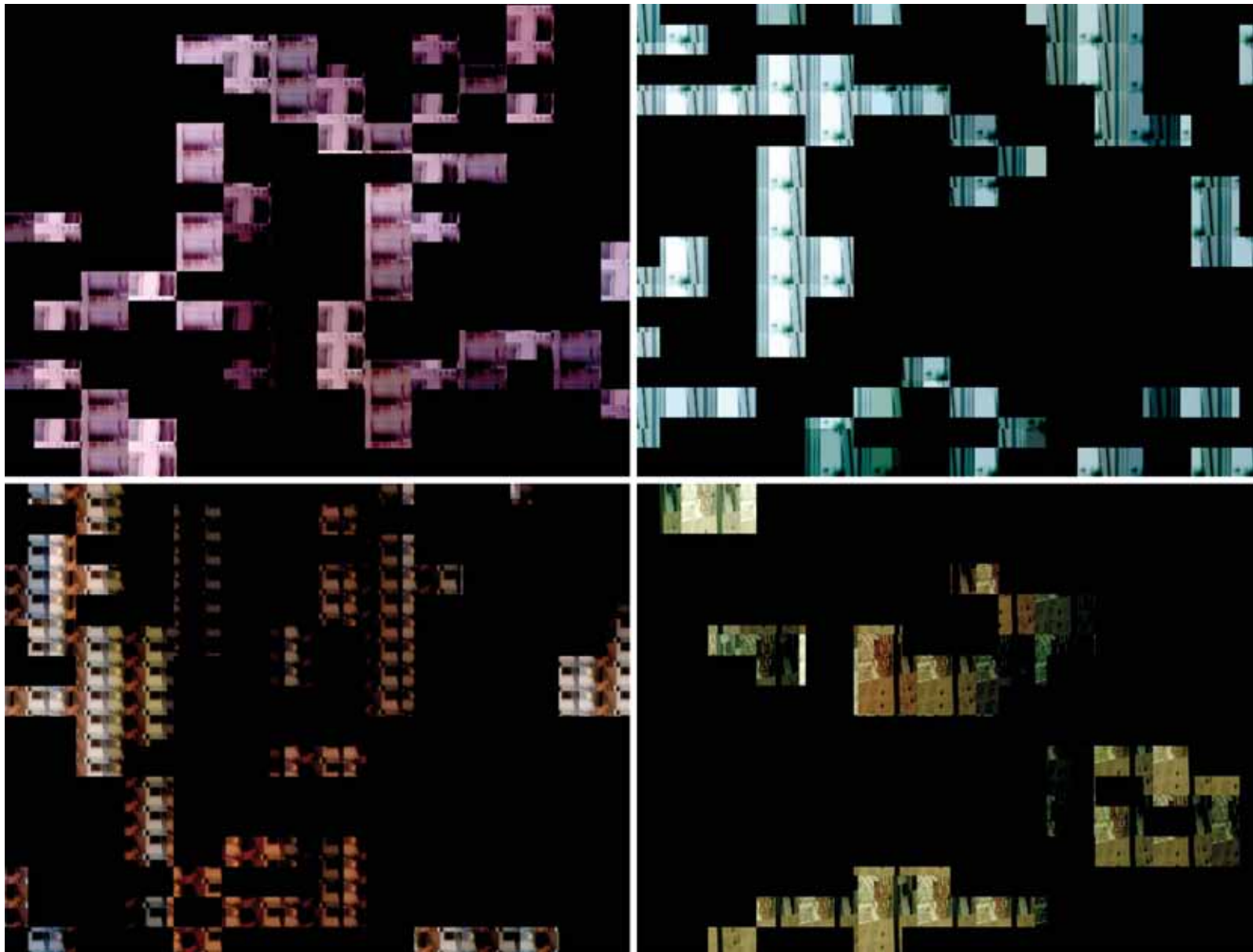
Discontinuous Landscape is an interactive installation that uses the data base of the "Degree Confluence Project" (www.confluence.org) and SMS messages to create a collective landscape.

Paisaje discontinuo es una instalación interactiva que utiliza la base de datos del proyecto "Degree Confluence" (www.confluence.org) y mensajes de SMS para crear un paisaje colectivo.

Oracle é uma instalação interativa que apresenta um fluxo autônomo e vertiginoso de imagens retiradas da internet e dos arquivos pessoais dos autores. O movimento dos visitantes pela sala altera este fluxo, quando um visitante se detém por alguns segundos na frente da projeção, a sequência se para e uma única imagem é oferecida ao visitante.

Oracle is an interactive installation which presents an standalone workflow of images taken from internet and from the authors personal files. The movement of the visitors in the room changes this flow, when a visitor stops by a few seconds in front of the projection, the sequence stops and a single image is offered to the visitor.

Oracle es una instalación interactiva que presenta un flujo autónomo y vertiginoso de imágenes recopiladas de internet y de los archivos personales de los autores. El desplazamiento de los visitantes por la sala altera este flujo, cuando un visitante se detiene por unos segundos delante de la proyección, la secuencia se para y una única imagen es ofrecida al visitante.



SP_automata Landscape, 2010. Video instalação, computador, projetor, algoritmo personalizado
 Dimensões variáveis. Sequência de frames

SP_automata Landscape, 2010. Video installation, computer, projector, customized algorithm
 Variable dimensions. Still frames

SP_automata Landscape, 2010. Video instalación, ordenador, proyector, algoritmo personalizado
 Dimensiones variables. Secuencia de frames

Um vídeo realizado na cidade de São Paulo de um carro em movimento é manipulado em tempo real por um algoritmo autômato celular personalizado.

A video about São Paulo city done from a car is manipulated in real time by a customized cellular automaton algorithm .

Un video sobre la ciudad de São Paulo realizado desde un coche en movimiento es manipulado en tiempo real por un algoritmo autómata celular personalizado.



***Dialética*, com Julià Carboneras Girgas, 2008. Instalação interativa, 2 computadores, 2 projetores, câmara infra vermelha, algoritmo personalizado, alto-falantes. Dimensões variáveis. Prêmio Vida Artificial - Apoio a projetos, Fundação Telefónica, Espanha, 2008**

Dialectic, with Julià Carboneras Girgas, 2008. Interactive installation, 2 computers, 2 projectors, infra red camera, customized algorithm, speakers. Variable dimensions. Artificial Life Prize - artistic production incentives. Telefónica Foundation, Spain, 2008

Dialéctica, con Julià Carboneras Girgas 2008. Instalación interactiva, 2 ordenadores, 2 proyectores, cámara infra roja, algoritmo personalizado, parlantes. Dimensiones variables. Premio Vida Artificial - Apoyo a proyectos, Fundación Telefónica, España, 2008

***Dialética* utiliza o sequenciamento genético dos autores para gerar um diálogo audiovisual entre dois computadores. O código genético convertido em XML é traduzido em tempo real em duas matrizes audiovisuais que respondem ao movimento dos visitantes pelo espaço. Os visitantes iniciam, sem sabê-lo, um mecanismo de busca de um computador no outro (e viceversa) que visa apagar gradualmente os dados genéticos contidos no computador oposto.**

Dialectic uses the genetic code of the authors to generate an audiovisual dialogue between two computers. The genetic code converted to XML is translated in real-time in two audiovisual matrix that respond to visitors' movement through the space. Visitors start, without knowing it, a search from one computer to the other (and vice versa) that seeks to gradually erase the genetic data contained in the opposite computer.

Dialéctica utiliza el secuenciamento genético de los autores para generar un diálogo audiovisual entre dos ordenadores. El código genético convertido en XML se traduce en tiempo real en dos matrizes audiovisuales que responden a los movimientos de los visitantes que, sin saberlo, activan la búsqueda de datos de un ordenador a otro (y viceversa) con la finalidad de borrar gradualmente las informaciones genéticas del equipo opuesto.



SP_Remix, 2007-2012. Instalação interativa, computador, projetor, celulares, algoritmo personalizado. Dimensões variáveis

SP_Remix, 2007-2012. Interactive installation, computer, projector, cellphones, customized algorithm, Variable dimensions

SP_Remix, 2007-2012. Instalación interactiva, ordenador, proyector, teléfonos móviles, algoritmo personalizado. Dimensiones variables

SP_Remix inclui um workshop de “vídeo de bolso” onde são apresentadas técnicas de captação e edição de vídeo com telefones celulares, e uma interface para visualização e manipulação do material realizado utilizando o visor LCD do celular como controlador.

SP_Remix includes a “pocket video” workshop where mobile phones video capture and editing techniques are introduced, and an interface for visualize and manipulate the produced material using the LCD display of the mobile phones as controllers.

SP_Remix incluye un taller de “video de bolsillo” donde son transmitidas técnicas de captación y edición de video con teléfonos móviles, y una interfaz de visualización y manipulación del material producido, utilizando la pantalla LCD del móvil como controlador.

[pág. seguinte](#) | [next page](#) | [pág. siguiente](#)

Cero Uruguayo, 2008. Projeto multidisciplinar

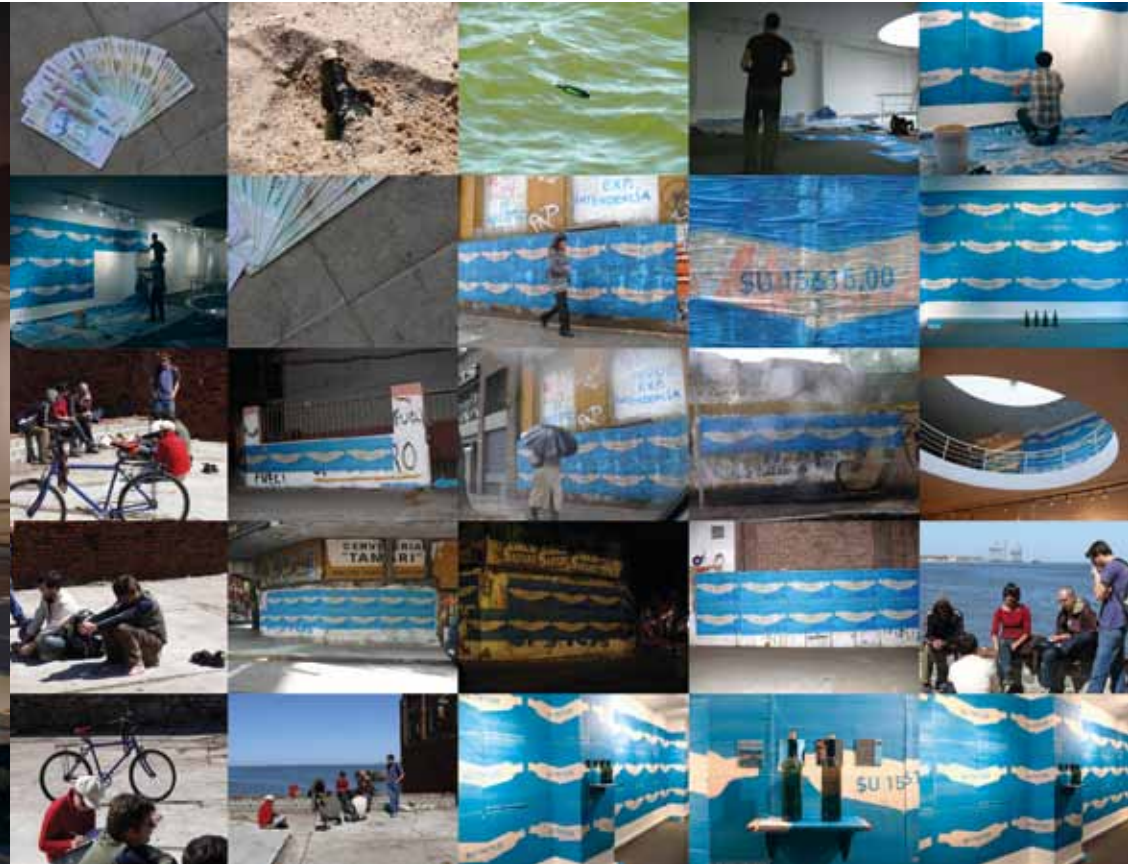
Uruguayan Zero, 2008. Multidisciplinary project

Cero Uruguayo, 2008. Proyecto multidisciplinar

No projeto *Cero Uruguayo* o curador Ezequiel Steinman convidou um grupo de artistas a lhe enviarem projetos a serem realizados com recursos públicos sendo que o montante seria adjudicado por sorteio posteriormente à recepção dos projetos. *Intercâmbio de Horizontes* propôs a devolução do dinheiro à cidade. Metade foi jogado ao mar numa garrafa, e metade foi enterrado, numa outra garrafa, numa praia local. A ação foi divulgada na cidade utilizando lamb-lamb, e os lugares onde o dinheiro foi devolvido foram escolhidos após o reconhecimento da cidade tanto de forma solitária como também através de caminhadas coletivas. No fim do processo, a galeria recebeu duas garrafas, uma com areia, e outra com água.

*For the *Uruguayan Zero* project curator Ezequiel Steinman invited a group of artists to submit projects to be financed with public resources but the amounts would be adjudicated by lottery after the receipt of the projects. *Exchange of Horizons* proposes to return the money to the city. Half of the budget was thrown to the sea in a bottle, and half was buried in another bottle, on a local beach. The action was disclosed in the city using posters, and the places where the money was returned were chosen after the solitary recognition of the city, and also collective walks. At the end of the process, the Gallery received two bottles, one with sand, and another with water.*

*En el proyecto *Cero Uruguayo* el comisario Ezequiel Steinman invitó a un grupo de artistas a presentar proyectos a ser financiados con recursos públicos, siendo que el montante individual de dinero sería adjudicado por sorteo después de la recepción de los proyectos. *Intercambio de horizontes* propone la devolución de dinero a la ciudad. Una mitad fue arrojada al mar en una botella, y la otra mitad fue enterrada, en otra botella, en una playa local. La acción fue divulgada en la ciudad con carteles, y los lugares donde se devolvió el dinero fueron elegidos tras el reconocimiento de la ciudad de forma solitaria y en caminatas colectivas. Al final del proceso, la galería recibió dos botellas, una con arena y otra con agua.*





Você e eu, máquinas de desejo, 2007. Instalação interativa, canos de pvc, sensor, vídeo, media player, brinquedo, lâmpada, alto-falante, livro. Dimensões variáveis

You and me, desire machines, 2007. Interactive installation, pvc pipes, sensor, video, media player, toy, speaker, lamp, book. Variable dimensions

Tú y yo, máquinas de deseo, 2007. Instalación interactiva, caños de pvc, sensor, vídeo, media player, juguete, lámpara, altavoz, libro. Dimensiones variables

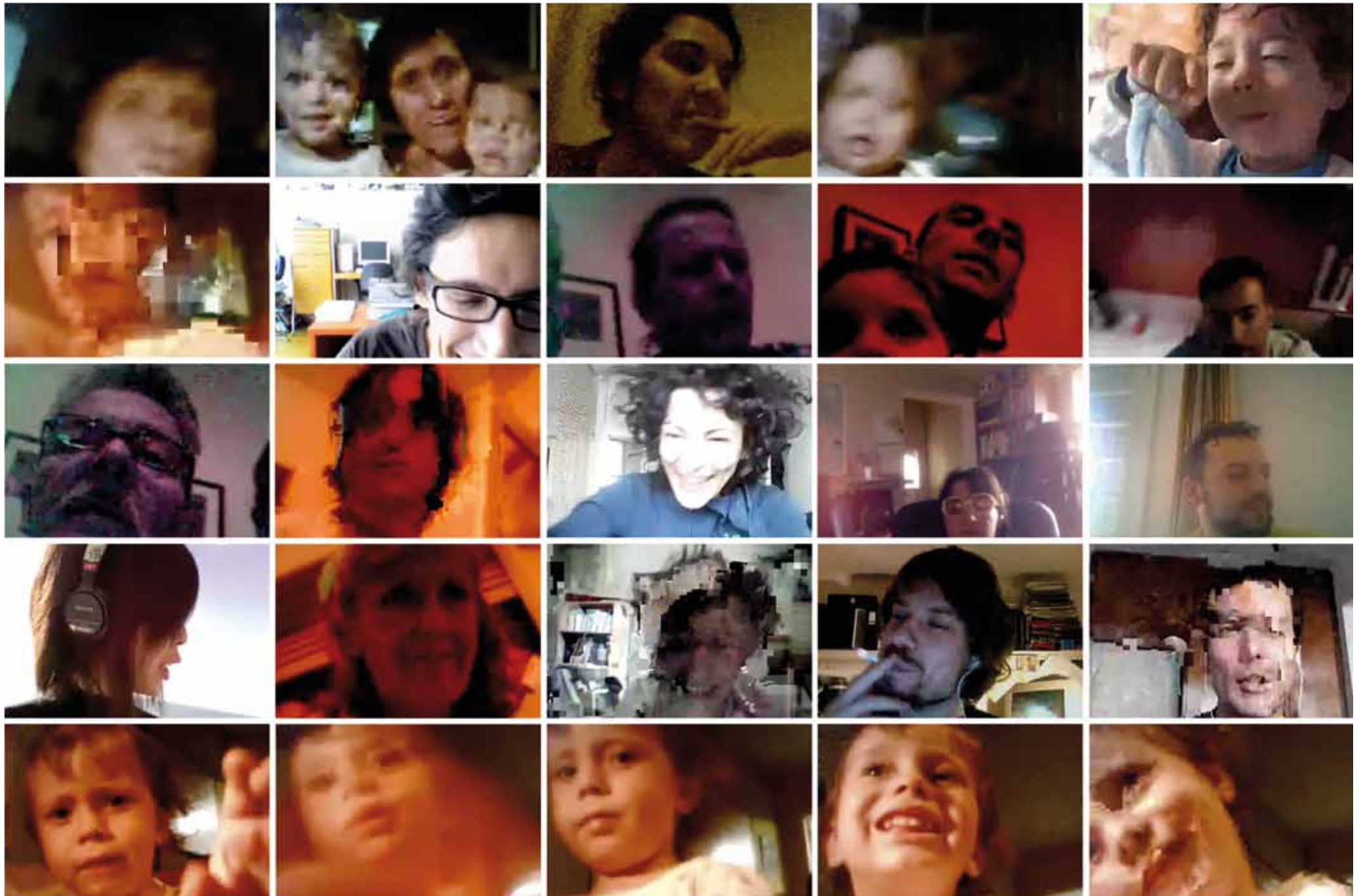
[pág. seguinte](#) | [next page](#) | [pág. siguiente](#)

***IP- portraits*, 2008-2010. Print screen**

Série de retratos realizados através do Skype (software para comunicação instantânea)

Series of portraits made with Skype (instant messenger software)

Serie de retratos realizados a través del software Skype (software de comunicación instantánea)



BETWEEN INGENIOUSNESS AND PLASTIC: A POETICS THAT SEEKS TO CREATE IMMATERIALITIES

Marcus Bastos

The (supposed) opposition between ingeniousness and plastic endures in human culture supported by the (unsustainable) separation between technique and language. The belief in the distance between apparatuses and bodies seems to emerge from a lasting illusion which imagines the existence of a threshold, something which separates men from their inventions. As if culture, for some strange reason, was dissociated from the minds that produce it. It is understandable. There is indeed something in the machines which shifts the limits of the body and reinvents its potencies to the point of destabilising men as it expands his horizons in an intermittent fashion. It is hard to recognise that, both with regards to their ingenious and terrifying aspects, these technologies reverberate pulsations which are too human, especially when these pulsations are not easily accepted – for instance, the impulse to annihilate the other, of decimating what we see as different.

For some artists, the view that technology and language are two distinct things should be substituted by the less simplistic understanding that they form a comprehensive ecology, in ongoing mutation, where organic and machinic bodies coexist in an environment formed by 70% of water that today threatens to overflow over the earth's surface as the planet's temperature rises and the polar ice caps melt.

Works which thread a double path, fusing ingeniousness and plastic, are increasingly common. Fernando Velázquez's work operates in this fluid interstice between the ingenious use of systems and the modelling of audiovisual configurations. The artist produces a universe in which technical knowledge is intrinsic and autonomous in relation to images and sounds (which emerge in fluid geometries or are

ENTRE EL INGENIO Y LA PLÁSTICA: UNA POÉTICA QUE BUSCA PLASMAR IMMATERIALIDADES

Marcus Bastos

Perdura en la historia de la cultura humana una (supuesta) oposición entre el ingenio y la plástica, que se apoya en la separación (insostenible) entre técnica y lenguaje. Esta creencia en la distancia entre aparatos y cuerpos parece surgir de una ilusión resistente que imagina que existe una frontera, algo que separa a los hombres de aquello que inventan. Como si la cultura, por algún extraño motivo, estuviese dissociada de las mentes que la producen. Es comprensible. En realidad hay algo en las máquinas que desplaza los límites del cuerpo y reinventa su potencia hasta el punto de desestabilizar a los hombres, a medida que amplía sus horizontes de forma intermitente. Es difícil reconocer que, tanto en lo ingenioso como en lo terrible, esas tecnologías reverberan pulsiones que no queremos aceptar placidamente; por ejemplo, el impulso de aniquilar al prójimo, de diezmar lo que percibimos como diferente.

Si dependiese de ciertos artistas, la opinión de que tecnología y lenguaje son cosas distintas se sustituiría por el convencimiento, menos simplista, de que ambos forman una ecología inclusiva, en mutación ininterrumpida, donde los cuerpos orgánicos y los maquínicos conviven envueltos por el 70% aproximado de agua que hoy en día amenaza con inundar la superficie terrestre a medida que la temperatura del planeta sube y los glaciares polares se derriten.

Cada vez son más comunes las obras que toman un doble camino donde se funden ingenio y plástica. La obra de Fernando Velázquez opera en este intervalo fluido entre el uso ingenioso de los sistemas y el modelado de configuraciones sonoras y visuales. El artista produce un universo en el que el saber técnico es a la vez autónomo e intrínseco a las imágenes y sonidos (que surgen en geometrías fluidas o se articulan en uni-

Marcus Bastos é artista, curador e pesquisador nas áreas de convergência entre arte, design, audiovisual e mídias digitais. Entre seus trabalhos mais recentes estão Mapeamentos Urbanos (2011), Giuseppe, etc (2011), fluxos (com o Telemusik, 2010) e Cidades Visíveis (com o LAT-23, 2010). É curador do VIVO arte.mov - Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis.

Marcus Bastos is an artist, curator and researcher in the area of convergence between art, design, digital and audiovisual media. His most recent works are Urban Mappings (2011), Giuseppe, etc (2011), Flows (with Telemusik, 2010) and Visible Cities (with LAT-23, 2010). He is curator of VIVO arte.mov, Locative Media International Festival.

Marcus Bastos es artista, curador e investigador en el área de convergencia entre arte, diseño, medios digitales y audiovisuales. Entre sus obras más recientes se encuentran Mapeamientos Urbanos (2011), Giuseppe, etc. (2011), Flujos (con Telemusik, 2010) y Cidades Visibles (con el LAT-23, 2010). Es curador de VIVO Arte.mov - Locative Media International Festival Festival Internacional de Arte con medios móviles.

ENTRE ENGENHO E PLÁSTICA: UMA POÉTICA QUE BUSCA PLASMAR IMATERIALIDADES

Marcus Bastos

Perdura na história da cultura humana uma (suposta) oposição entre engenho e plástica, apoiada na separação (insustentável) entre técnica e linguagem. Esta crença na distância entre aparatos e corpos parece surgir de uma ilusão resistente, que imagina existir um limiar, algo que separa os homens daquilo que inventam. Como se a cultura, por algum motivo estranho, estivesse dissociada das mentes que a produzem. Entende-se. Há mesmo algo nas máquinas que desloca os limites do corpo, e reinventa suas potências a ponto de desestabilizar os homens, conforme amplia seus horizontes de forma intermitente. É difícil reconhecer que, tanto em aspectos engenhosos quanto terríveis, essas tecnologias reverberam pulsões demasiadamente humanas, especialmente quando se trata de pulsões que não desejamos aceitar com tranquilidade – por exemplo, o impulso de aniquilar o outro, de dizimar o que percebemos como diferente.

Se dependesse de certos artistas, o entendimento de que tecnologia e linguagem são coisas distintas seria substituído pela compreensão, menos simplista, de que ambos formam uma ecologia abrangente, em mutação ininterrupta, onde corpos orgânicos e maquínicos convivem envoltos nos aproximadamente 70% de água que hoje ameacem transbordar sobre a superfície terrestre conforme a temperatura do planeta sobe e as geleiras polares derretem.

São cada vez mais comuns trabalhos que enveredam por um caminho duplo, em que fundem-se engenho e plástica. A obra de Fernando Velázquez opera neste interstício fluído entre o uso engenhoso dos sistemas e a modelagem de configurações sonoras e visuais. O artista produz um universo em que o saber técnico é intrínseco e autónomo às imagens e sons (que surgem em geometrias fluidas ou articulam-

articulated in complex universes). In both cases, it is no longer about images which represent something external, but are constituted from their own logics.

A good example of this is *Mindscales*. This series comprising images, videos, an interactive installation and an audiovisual performance 'explores the idea of landscape in relation to brain activity'. In the geometries which generate diverse patterns, mental functioning emerges before the eyes of the beholder, which can be taken by surprise by the resulting fluidity. These are images in which forms, textures, colours and volume show the infinite diversity of the signals which travel from neuron to neuron. In tune with current research on the visualisation of bodily and mental data (*Global Mind Project* or installations such as *Emergence*, by Sean Montgomery), this series seeks to model tangible elements based on processes that the human senses cannot access without the mediation of suitable interfaces.

Velázquez's poetics is built upon the interest in creating visible (and audible) materialities through the invention of ways of expressing that which cannot be perceived immediately. In this sense, there is a work of mediation or – maybe it would be more suitable to say – of interfacing. If in *Mindscales* he seeks to fabricate universes of image and sound from a mental world, in the series *In Between* he explores unusual viewpoints, in a reductive procedure that deconstructs trivial images, thus revealing structural aspects that approximate figure and abstraction.

Warp is a synthesis of these two trends, the first which expands immanence fields and the second which modifies the substance of things. Architecture plans are digitally distorted by sounds, generating three-dimensional forms in rotation. If it is possible to read an architectural plan as a music score for future buildings, in *Warp* they are transformed into the matrix of forms that refer to the sinuous character of sound waves, in sequences whose deformations suggest unpredictable sound fields through visual rhythms.

versos complejos). En ambos casos, ya no se trata de imágenes que representan algo externo, sino de imágenes que se constituyen a partir de lógicas propias.

Un buen ejemplo es *Mindscales*. Esta serie de imágenes, videos, instalación interactiva y *performance* audiovisual "explora la idea de paisaje relacionada con la actividad cerebral". En geometrías que generan modelos diversificados, el funcionamiento mental surge ante ojos que pueden quedar sorprendidos con la fluidez resultante. Son imágenes en las que las formas, las texturas, los colores y el volumen muestran la diversidad infinita de las señales que transitan de neurona en neurona. En sintonía con las investigaciones sobre la visualización de datos corpóreos y mentales (el *Global Mind Project* o instalaciones como *Emergence*, de Sean Montgomery), esta serie busca modelar elementos tangibles a partir de procesos a los que los sentidos humanos no acceden sin mediación de interfaces propias.

La poética de Velázquez se construye a partir de este interés por plasmar materialidades visibles (y audibles), inventando maneras de expresar lo que no percibimos de inmediato. En este sentido, existe un trabajo de mediación o, mejor dicho, de interconexión. Si en *Mindscales* el artista busca forjar universos de imagen y sonido a partir del mundo mental, en la serie *In between*, explora puntos de vista inusitados en un procedimiento de reducción en el que se deconstruyen imágenes triviales, revelando así aspectos estructurales que aproximan la figura a la abstracción.

Warp es una síntesis de estas dos tendencias, una que amplía campos de immanencia y la otra que modifica la substancia de las cosas. En este caso se distorsionan digitalmente plantas arquitectónicas mediante sonidos, generando formas tridimensionales en rotación. Si es posible entender una planta arquitectónica como la partitura de los edificios por construir, en *Warp* estas se transforman en matriz de formas que remiten a la sinuosidad de las ondas sonoras, en secuencias cuyas

-se em universos complexos). Nos dois casos, não se trata mais de imagens que representam algo externo, mas que se constituem a partir de lógicas próprias.

Um bom exemplo é *Mindscales*. A série de imagens, vídeos, instalação interativa e *performance* audiovisual "explora a ideia de paisagem relacionada à atividade cerebral". Em geometrias que geram padrões diversificados, o funcionamento mental surge diante de olhos que podem se surpreender com a fluidez resultante. São imagens em que formas, texturas, cores e volume mostram a diversidade infinita dos sinais que transitam de neurônio em neurônio. Em sintonia com pesquisas em visualização de dados corpóreos e mentais (o *Global Mind Project* ou instalações como *Emergence*, de Sean Montgomery), a série busca modelar elementos tangíveis a partir de processos que os sentidos humanos não acessam sem a mediação de interfaces próprias.

A poética de Velázquez é construída a partir deste interesse em plasmar materialidades visíveis (e audíveis), inventando maneiras de expressar o que não percebemos de imediato. Neste sentido, há um trabalho de mediação ou – talvez seja mais apropriado dizer – de interfaceamento. Se em *Mindscales*, ele busca forjar universos de imagem e som a partir do mundo mental, na série *In Between*, ele explora pontos de vista inusitados, num procedimento de redução que desconstrói imagens triviais, revelando aspectos estruturais que aproximam figura e abstração.

Warp é uma síntese destas duas tendências, a primeira que amplia campos de imanência e a segunda que modifica a substância das coisas. Plantas de arquitetura são distorcidas digitalmente por sons, gerando formas tridimensionais em rotação. Se é possível entender uma planta arquitetônica como a partitura de prédios por se construir, em *Warp* elas se transformam em matriz de formas que remetem à sinuosidade das ondas sonoras, em sequências cujas deformações sugerem campos sonoros imprevisíveis através de ritmos visuais.

These fields of language shifting present another aspect of Velázquez poetics – the research with possibilities of converting current data from programming software for objects or editing in real time through modules that affect images and sounds from diverse parameters (from Isadora and MAX/MSP/Jitter to Modul8 and VDMX).

In *Discrete Landscape*, this shift between immaterial and material appears in a more explicit way. The work is offered to the public in the form of an interactive object, which uses a webcam and a microphone in order to translate in real time the movements that happen in the room. More than the process of converting data from the physical dislocation of the bodies in the room into abstractions, one of the work's implementations takes place in a box which resembles a piece of domestic furniture or a strange TV set. The contrast between invisible movement and visible patterns, but also between static / solid object and dynamic / virtual flux synthesises the viscous space between ingeniousness and plastic that marks Velázquez's oeuvre.

The works from the São Paulo-based Uruguayan artist always happen through different implementations, an important feature as it reveals a certain detachment from materiality. Even if Velázquez's works assume the (transitory) configuration of images or objects, they are not about a return to fixed formats that marked artistic production throughout great part of its history (in spite of the continual resistance against the object during the 20th century).

Your Life, Our Movie helps to understand this transitory character. The project creates a collective movie in real time from the Flickr database. By typing keywords in an online interface, the public activates a programming script that searches for related images. The result is a multi-screen movie, in which the keywords work as the trigger and caption for the images shown. Velázquez explains that *Your Life, Our Movie* 'brings together two logics; the human and the ma-

deformaciones sugieren campos sonoros imprevisibles, a través de ritmos visuales.

Estos campos de desplazamiento entre lenguajes muestran otro aspecto de la poética de Velázquez: el estudio de las posibilidades de conversión de datos que existe actualmente en el *software* de programación, orientado a los objetos o a la edición en tiempo real por medio de módulos que afectan a imágenes y sonidos a partir de diversos parámetros (desde Isadora y MAX/MSP/Jitter a Modul8 y VDMX).

En *Paisaje discreto*, este desplazamiento entre lo inmaterial y lo material aparece de forma más explícita. La obra se presenta al público en forma de objeto interactivo, donde se usa una cámara web y un micrófono para traducir en tiempo real los movimientos que se dan en la sala. Más allá del proceso de convertir en abstracciones los datos del movimiento físico de los cuerpos en la sala, una de las aplicaciones de la obra tiene lugar en una caja que recuerda a un mueble doméstico o a un extraño aparato de televisión. El contraste entre el movimiento invisible y los patrones visibles, así como entre el objeto estático/sólido y el flujo dinámico/virtual, sintetiza el espacio viscoso entre ingenio y plástica que marca las obras de Velázquez.

Las obras de este artista uruguayo afincado en São Paulo siempre tienen diferentes aplicaciones, una característica importante, pues esto revela un desapego en relación con lo matérico. Aunque las obras de Velázquez asuman la configuración (transitoria) de imágenes u objetos, no se trata de una vuelta a los formatos fijos que han marcado la producción artística en buena parte de su historia (a pesar de las repetidas investidas contra el objeto durante el siglo XX).

Your life, our movie ayuda a comprender esta transitoriedad. A partir de la base de datos de Flickr, el proyecto realiza una película colectiva en tiempo real. Al introducir palabras clave en una interfaz *online*, el público activa un *script* de programación que busca

Estes campos de deslocamento entre linguagens apresentam um outro aspecto da poética de Velázquez, a pesquisa com as possibilidades de conversão de dados hoje presente nos softwares de programação orientada a objetos ou edição em tempo real por meio de módulos que afetam imagens e sons a partir de parâmetros diversos (de Isadora e MAX/MSP/Jitter a Modul8 e VDMX).

Em *Paisagem Discreta*, este deslocamento entre imaterial e material aparece de forma mais explícita. A obra é oferecida ao público na forma de um objeto interativo, que usa uma webcam e um microfone para traduzir em tempo real os movimentos que acontecem na sala. Mais que o processo de converter dados do deslocamento físico dos corpos na sala em abstrações, uma das implementações da obra acontece em uma caixa que lembra um móvel doméstico, ou um estranho aparelho de TV. O contraste entre movimento invisível e padrões visíveis, mas também entre objeto estático/sólido e fluxo dinâmico/virtual sintetiza o espaço viscoso entre engenho e plástica que marca as obras de Velázquez.

As obras do artista uruguaio radicado em São Paulo acontecem sempre em implementações diferentes, uma característica importante, na medida em que revela um desapego em relação ao matérico. Mesmo que as obras de Velázquez assumam a configuração (transitória) de imagens ou objetos, não se trata de um retorno aos formatos fixos que marcaram a produção artística em boa parte de sua história (a despeito das repetidas investidas contra o objeto durante o século XX).

Your life, our movie ajuda a entender esta transitoriedade. A partir da base de dados do Flickr, o projeto realiza um filme coletivo em tempo real. Ao digitar palavras chave em uma interface online, o público ativa um script de programação que busca imagens relacionadas. O resultado é um filme multitelas, em que as palavras-chave funcionam como ativador e legenda das imagens exibidas. Velázquez explica que *Your life, our movie* "conjuga duas lógicas, a humana

chinic'. And the system always generates a new movie at each viewing, making the apparent stability of the spatial configuration work as a platform that multiplies narratives and invents montages, in an autonomous, unpredictable and uncontrollable mechanism (as it is impossible to know what will be published on or deleted from Flickr or to imagine which keywords will be typed).

In *Discontinuous Landscape*, this mechanism of collective montage gains yet another meaning. In four projections, each of them shows images taken from the website confluence.org (set of images of places where meridians and parallels intersect with a degree of resolution North-South, East-West). The images are distributed in the projection according to the public's decision and modified in real time. Visitors choose the places to be viewed by sending an SMS with the chosen coordinates. The group of four projections form an imaginary landscape.

Within this simultaneously wide and coherent range, Velázquez produces a consistent audiovisual repertoire, informed by today's rapid technological advances. The artist achieves an uncommon synthesis as he advances the two trajectories that form the double path described at the beginning of this text. His work combines the sophisticated use of everyday technologies with a robust aesthetic imaginary. By exploring the intersection between ingeniousness and plastic with rigour, Velázquez proposes fertile lines of research for contemporary production, beyond the unproductive impasse that emerges from the belief that images and sounds generated in the digital environment cannot be incorporated into fruition spaces that are constituted through less recent technologies.

imágenes relacionadas. El resultado es una película en multipantalla, en la que las palabras clave funcionan como activador y título de las imágenes exhibidas. Velázquez explica que *Your life, our movie* "conjuga dos lógicas: la humana y la maquínica". El sistema siempre genera una película nueva en cada exhibición, haciendo que la aparente estabilidad de la configuración espacial prevista funcione como una plataforma que multiplica narrativas e inventa montajes, en un mecanismo autónomo, imprevisible y fuera de control (pues es imposible saber lo que se publicará o eliminará de Flickr, así como imaginar las palabras clave que el público introducirá).

En *Paisaje discontinuo*, este mecanismo de montaje colectivo gana otra dimensión. Se trata de cuatro proyecciones que exhiben imágenes extraídas de la página web confluence.org (un banco de imágenes con fotos de lugares de intersección entre meridianos y paralelos con un grado de resolución norte-sur, este-oeste). Las imágenes se distribuyen en la proyección de acuerdo con las decisiones del público, y se modifican en tiempo real. Los visitantes escogen los lugares que quieren visualizar mediante el envío de un SMS con las coordenadas deseadas. El conjunto de las cuatro proyecciones forma un paisaje imaginario.

Con este fin, que es amplio y cohesivo a la vez, Velázquez produce un repertorio audiovisual consistente, formado por los cambios veloces en las tecnologías actuales. El artista alcanza una síntesis fuera de lo común, ya que hace avanzar los dos trayectos que componen el doble camino descrito al inicio de este texto. Su obra combina el uso sofisticado de tecnologías cotidianas con un imaginario estético rígido. Al explorar seriamente esta intersección entre ingenio y plástica, Velázquez ofrece caminos fértiles para la producción contemporánea, más allá del punto muerto improductivo que surge cuando se considera que las imágenes y los sonidos generados en el entorno digital no se adaptan a los espacios de fruición constituidos por las tecnologías menos recientes.

e a maquínica". E o sistema gera, sempre, um novo filme a cada exibição, fazendo com que a aparente estabilidade da configuração espacial prevista funcione como uma plataforma que multiplica narrativas e inventa montagens, em mecanismo autônomo, imprevisível e fora do controle (na medida em que é impossível saber o que será publicado ou apagado do Flickr, tampouco imaginar que palavras-chave o público vai digitar).

Em *Descontínua Paisagem*, este mecanismo de montagem coletiva ganha outro sentido. Em quatro projeções, cada uma delas exhibe imagens extraídas do site Confluence.org (banco de imagens com fotos de lugares de cruzamento de meridianos e paralelos com um grau de resolução Norte-Sul, Leste-Oeste). As imagens são distribuídas na projeção conforme decisões do público, e modificadas em tempo real. Os visitantes escolhem os lugares a serem visualizados enviando um SMS com as coordenadas desejadas. O conjunto das quatro projeções forma uma paisagem imaginária.

Neste escopo simultaneamente amplo e coeso, Velázquez produz um repertório audiovisual consistente, informado pelas mudanças velozes das tecnologias atuais. O artista atinge uma síntese incomum, na medida em que faz avançar os dois trajetos que compõem o caminho duplo descrito no início deste texto. Sua obra combina o uso sofisticado de tecnologias cotidianas com um imaginário estético robusto. Ao explorar com seriedade esta intersecção entre engenho e plástica, Velázquez acena com caminhos férteis para a produção contemporânea, para além do impasse improdutivo que surge quando se considera que as imagens e sons gerados no ambiente digital não se coadunam com espaços de fruición constituídos por meio de tecnologias menos recentes.

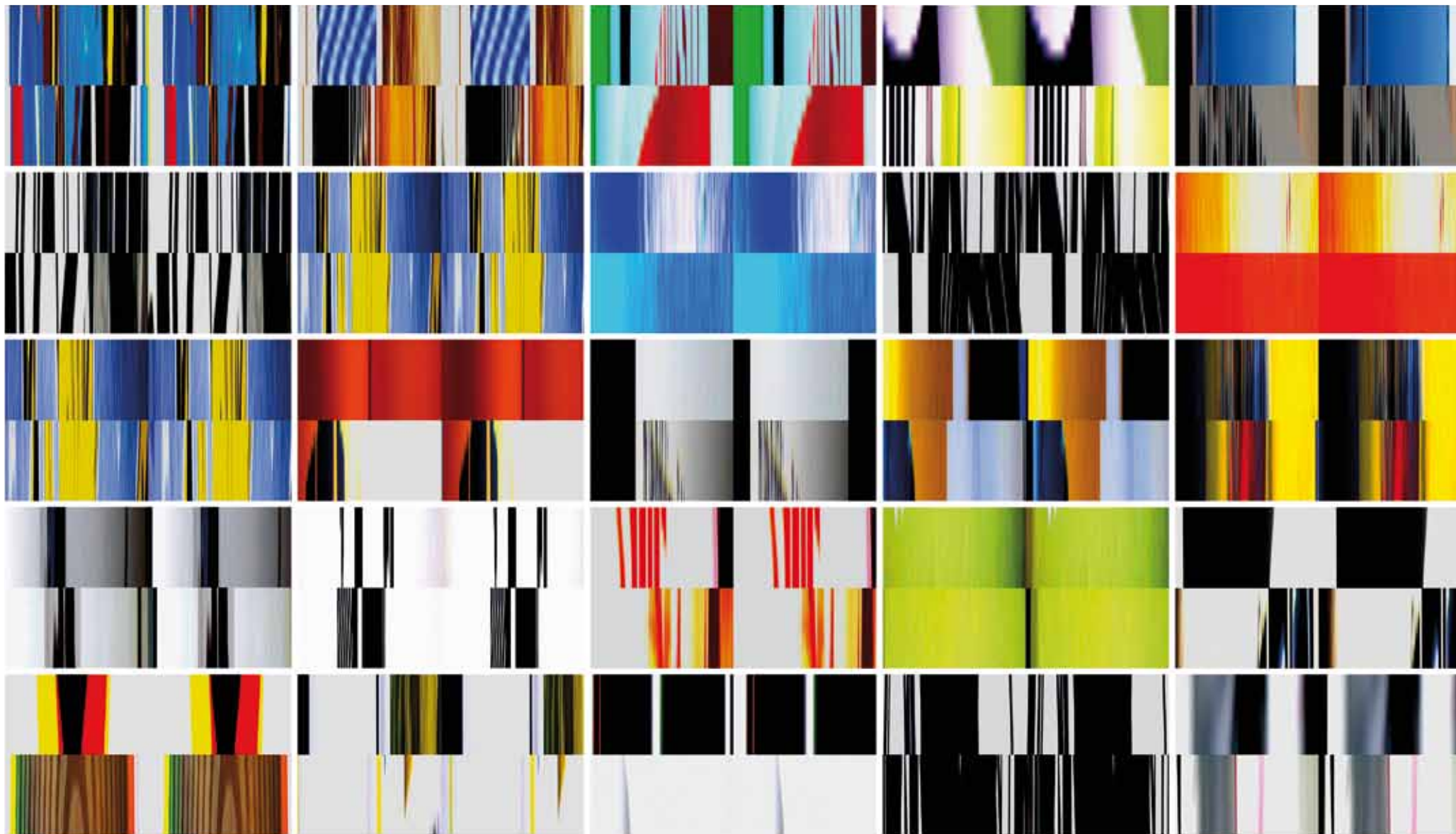
VÍDEOS
VIDEOS
VIDEOS



da série *Mindsapes* #1, 2011. Vídeo, sequência de frames
[Col. Bienal de Cerveira, Cerveira, Portugal, 2011]

from the *Mindsapes* series #1, 2011. Video, 1'04", still frames

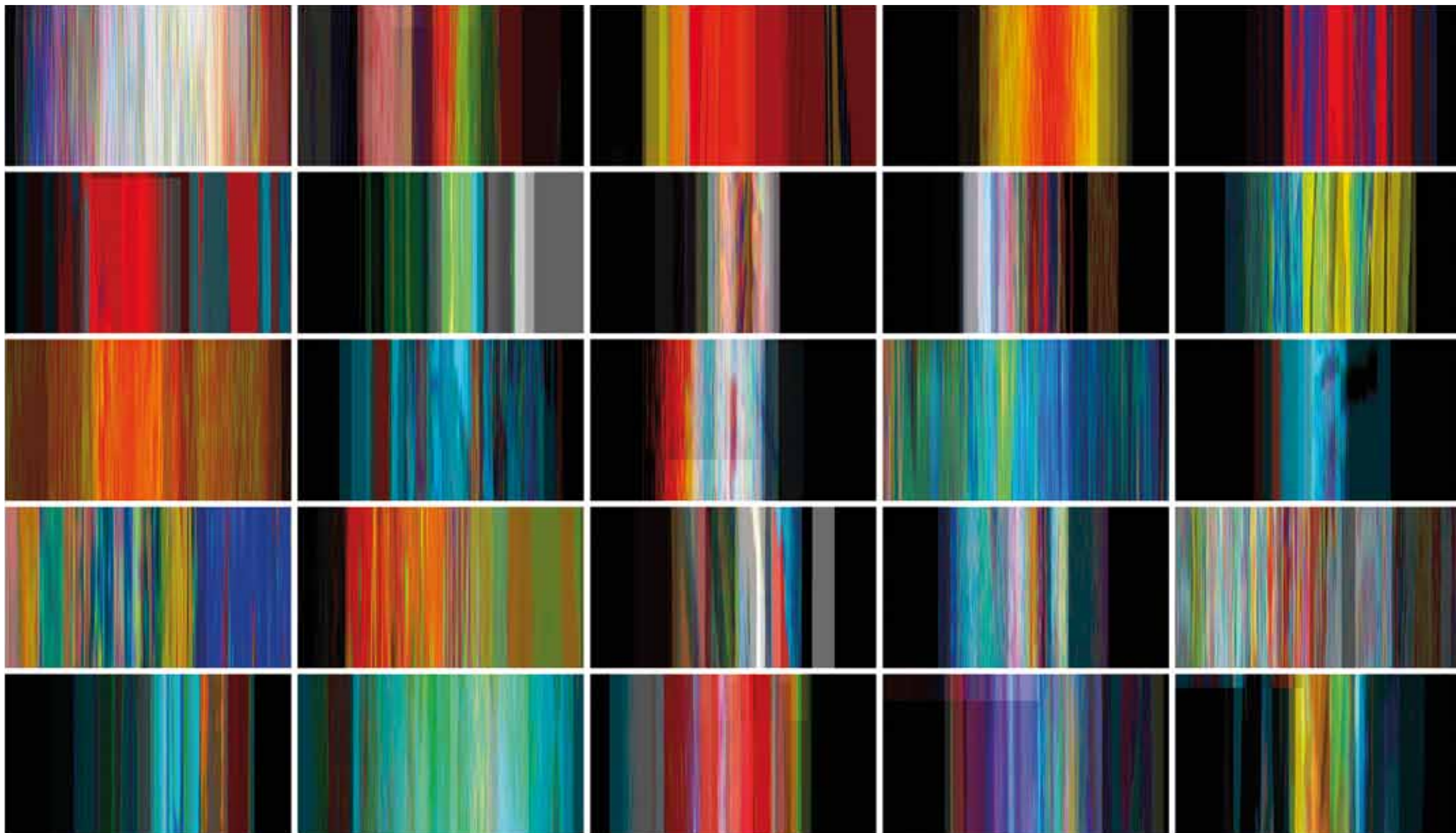
de la serie *Mindsapes* #1, 2011. Vídeo, 1'04", secuencia de frames



da série *Mindsapes #2*, 2011. Vídeo, 1'03", sequência de frames

from the *Mindsapes series #2*, 2011. Vídeo, 1'03", still frames

de la serie *Mindsapes #2*, 2011. Vídeo, 1'03", secuencia de frames



da série *Mindsapes* #3, 2011. Vídeo, 1'03", sequência de frames

from the *Mindsapes* series #3, 2011. Vídeo, 1'043", still frames

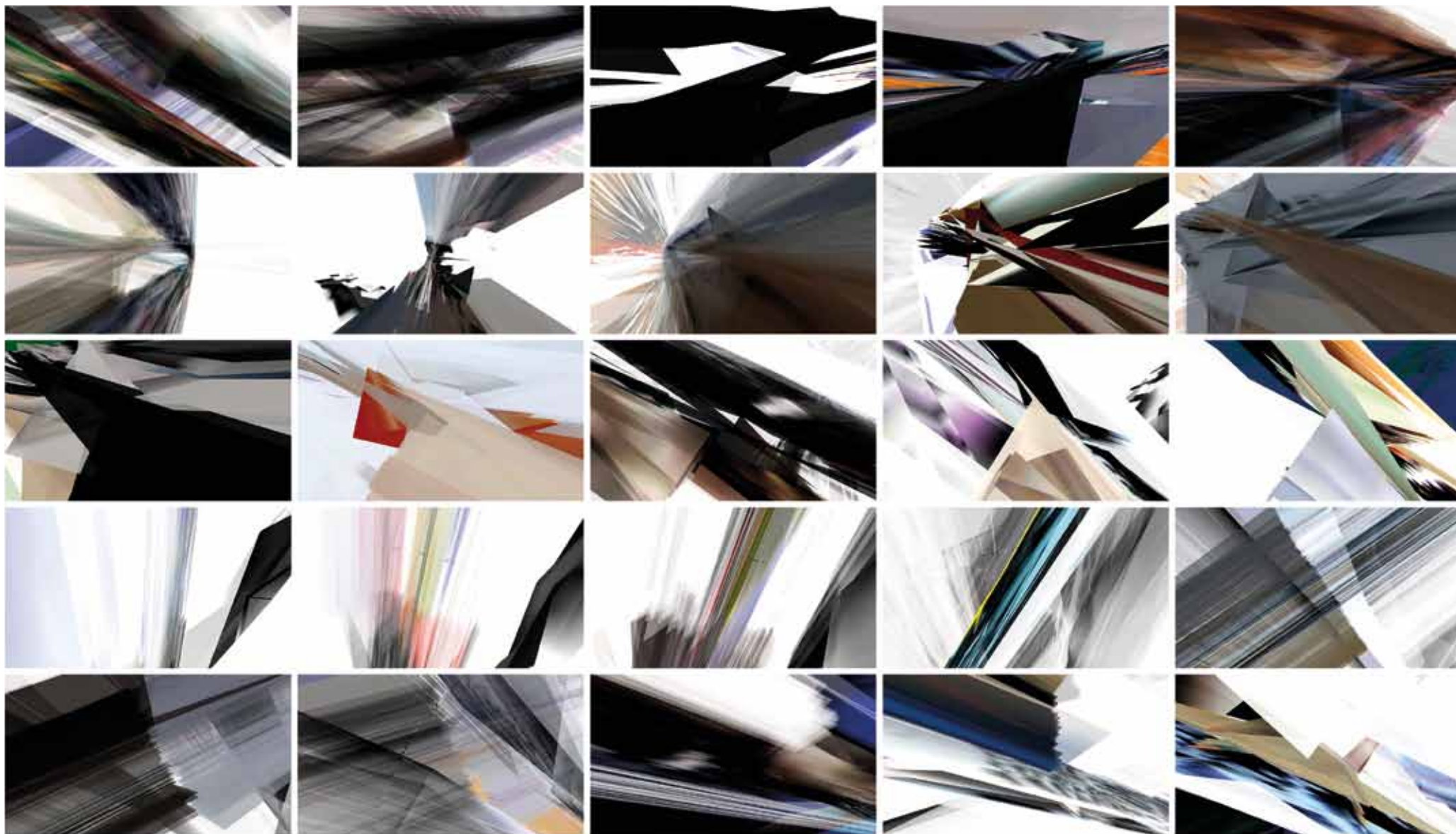
de la serie *Mindsapes* #3, 2011. Vídeo, 1'03", secuencia de frames



da série *Mindsapes* #4, 2011. Vídeo, 0'57", sequência de frames

from the *Mindsapes* series #4, 2011. Vídeo, 0'57", still frames

de la serie *Mindsapes* #4, 2011. Vídeo, 0'57", secuencia de frames



da série *Mindsapes* #5, 2011. Vídeo, 0'58", sequência de frames

from the *Mindsapes* series #5, 2011. Vídeo, 0'58", still frames

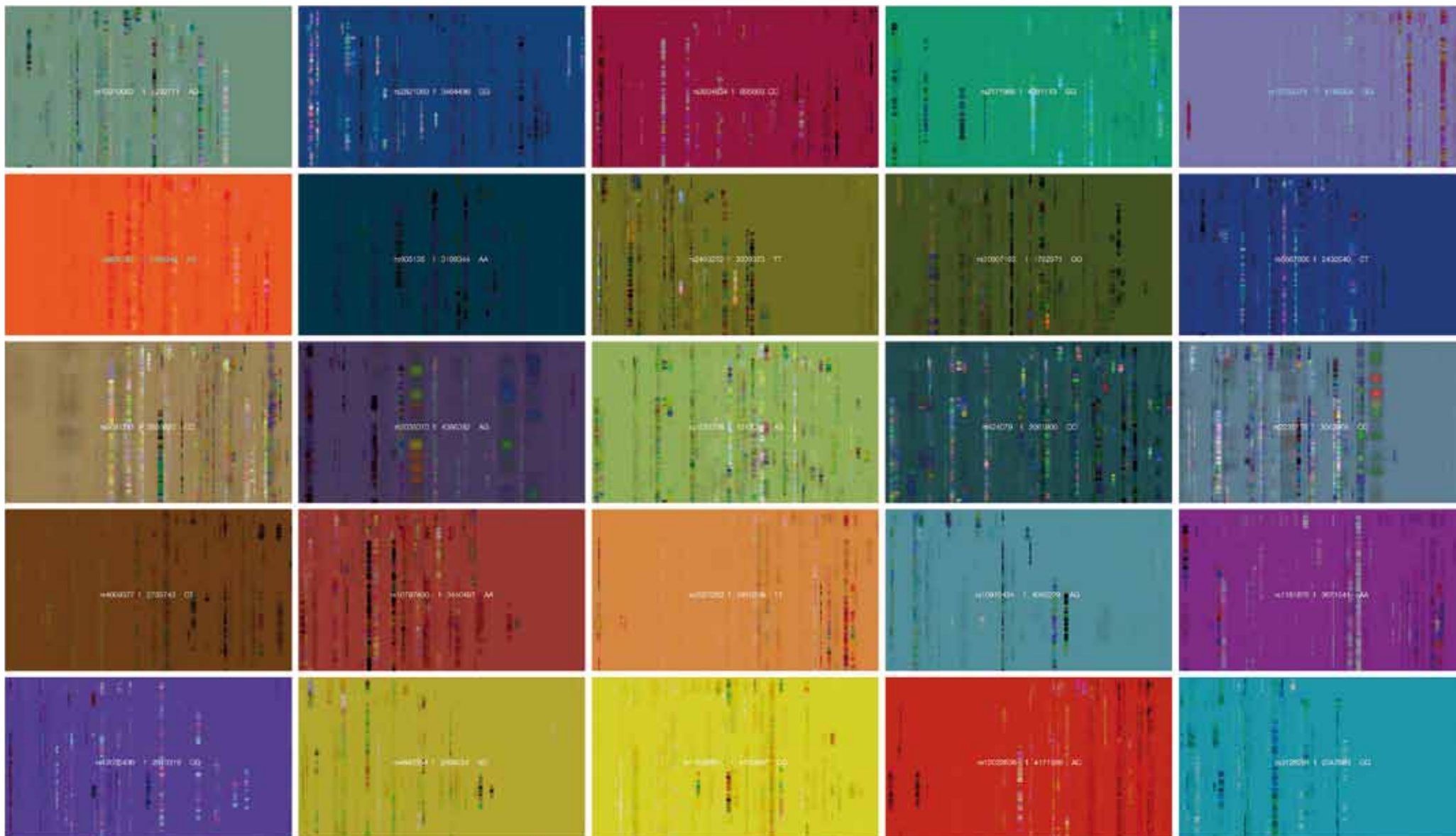
de la serie *Mindsapes* #5, 2011. Vídeo, 0'58", secuencia de frames



da série *Mindsapes* #6, 2011. Vídeo, 1'04", sequência de frames

from the *Mindsapes* series #6, 2011. Vídeo, 1'04", still frames

de la serie *Mindsapes* #6, 2011. Vídeo, 1'04", secuencia de frames



Auto-retrato, 2011. Vídeo, 3'27", sequência de frames. Prêmio Bolsa Funarte de Artes Plásticas 2010, Brasil

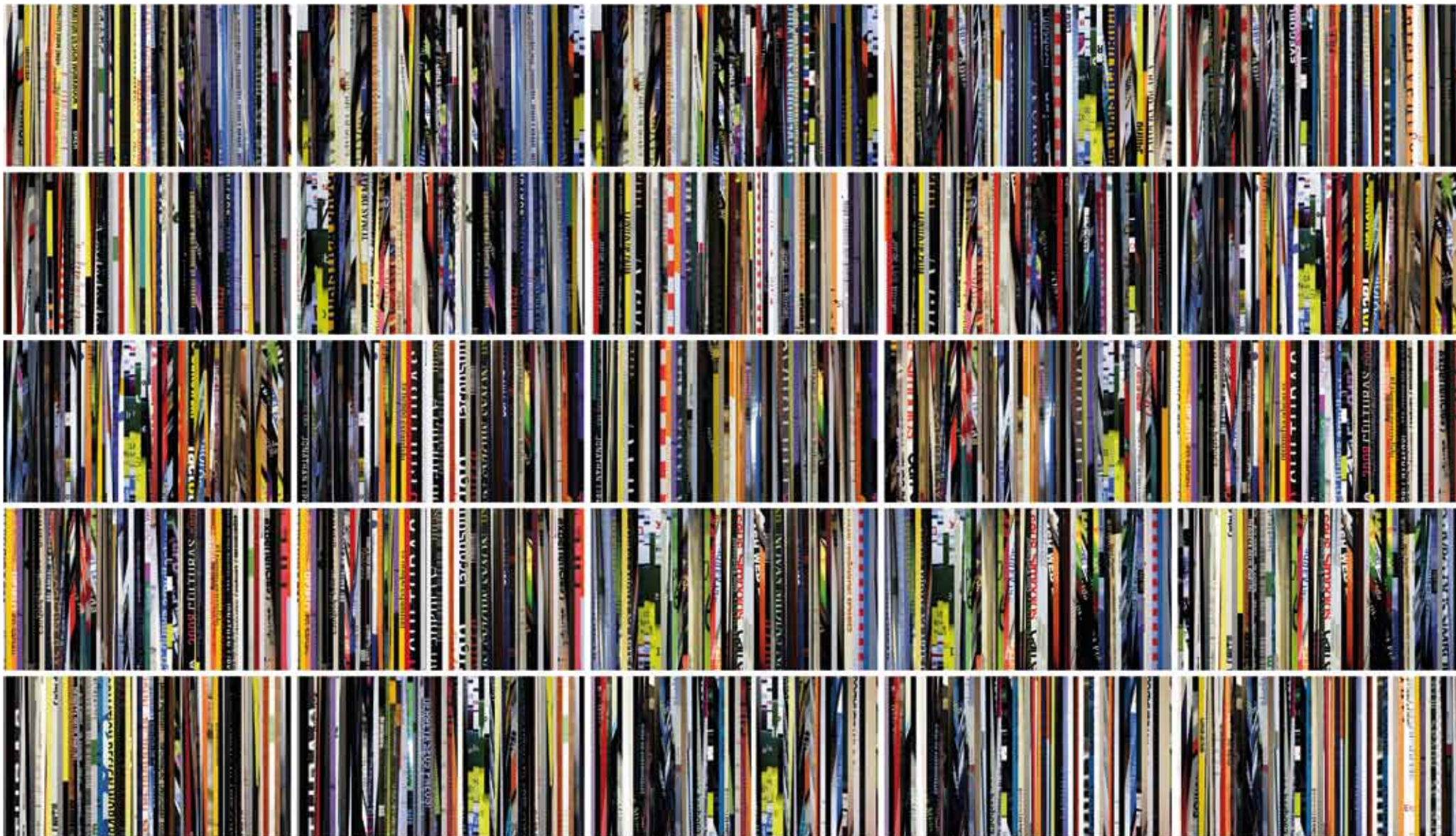
Self-portrait, 2011. Video, 3'27", still frames. Funarte Fellowship Prize 2010, Brazil

Auto-retrato, 2011. Vdeo, 3'27", secuencia de frames. Premio Beca Funarte de Artes Plásticas 2010, Brasil

Vídeo realizado a partir do código genético do autor obtido em formato XML.

Video made from the genetic code of the author obtained in XML format.

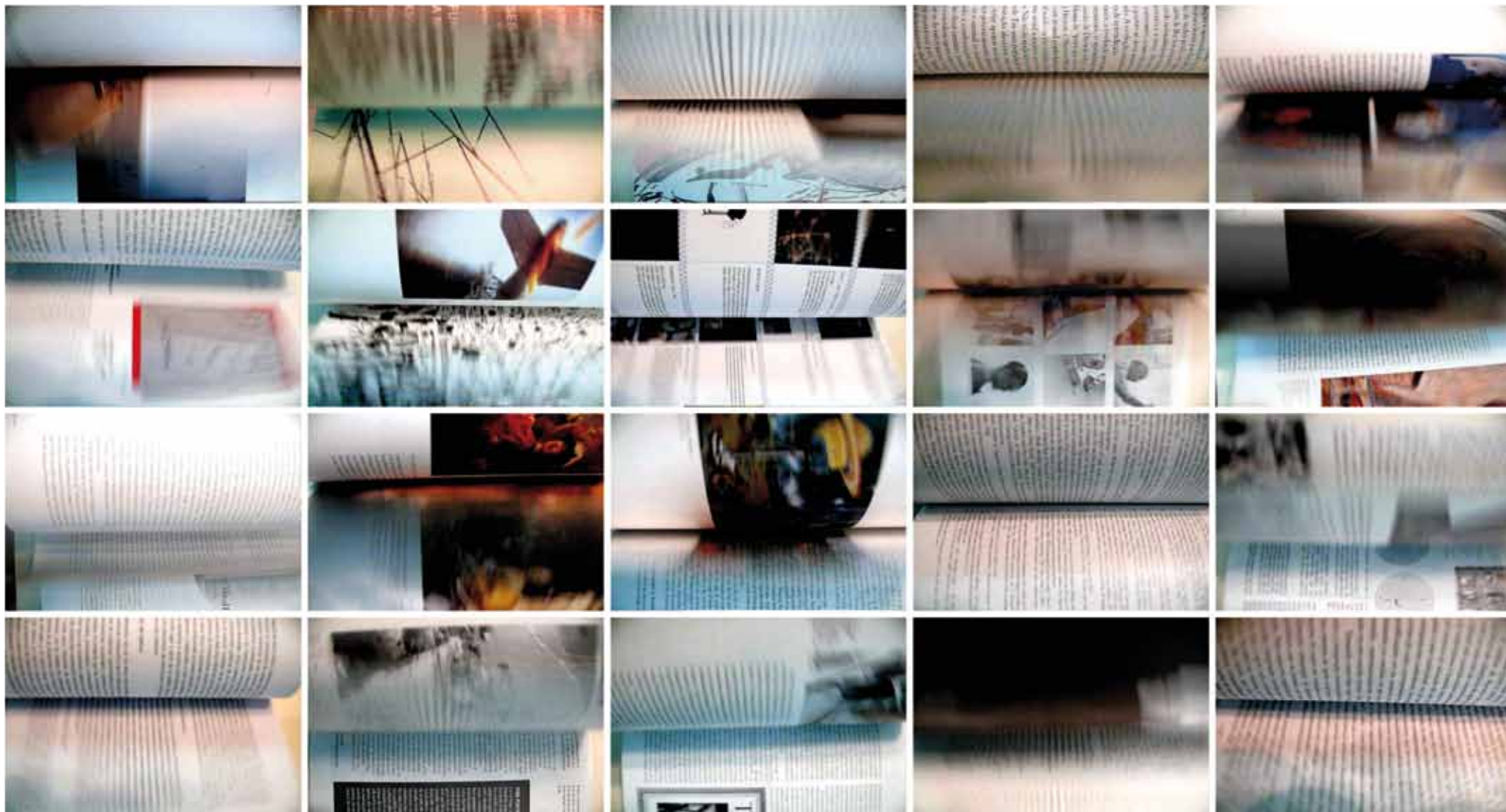
Vídeo realizado a partir del código genético del autor obtenido en formato XML.



Library, 2011. Vídeo, 2'57", sequência de frames

Library, 2011. Vídeo, 2'57", still frames

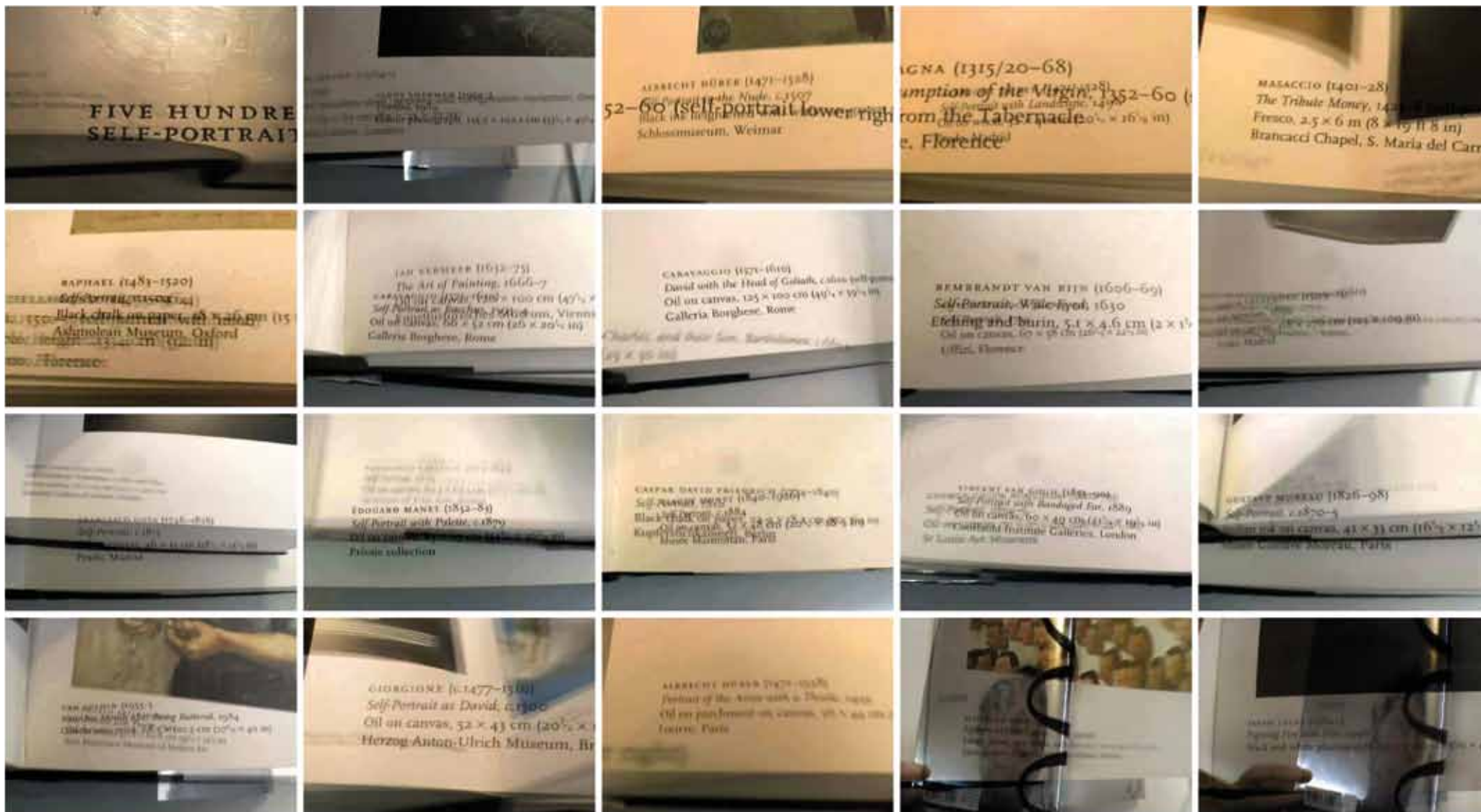
Library, 2011. Vídeo, 2'57", sequencia de frames



Lapsus Memoriae, 2010. Vídeo, 1'00", sequência de frames

Lapsus Memoriae, 2010. Vídeo, 1'00", still frames

Lapsus Memoriae, 2010. Vídeo, 1'00", secuencia de frames

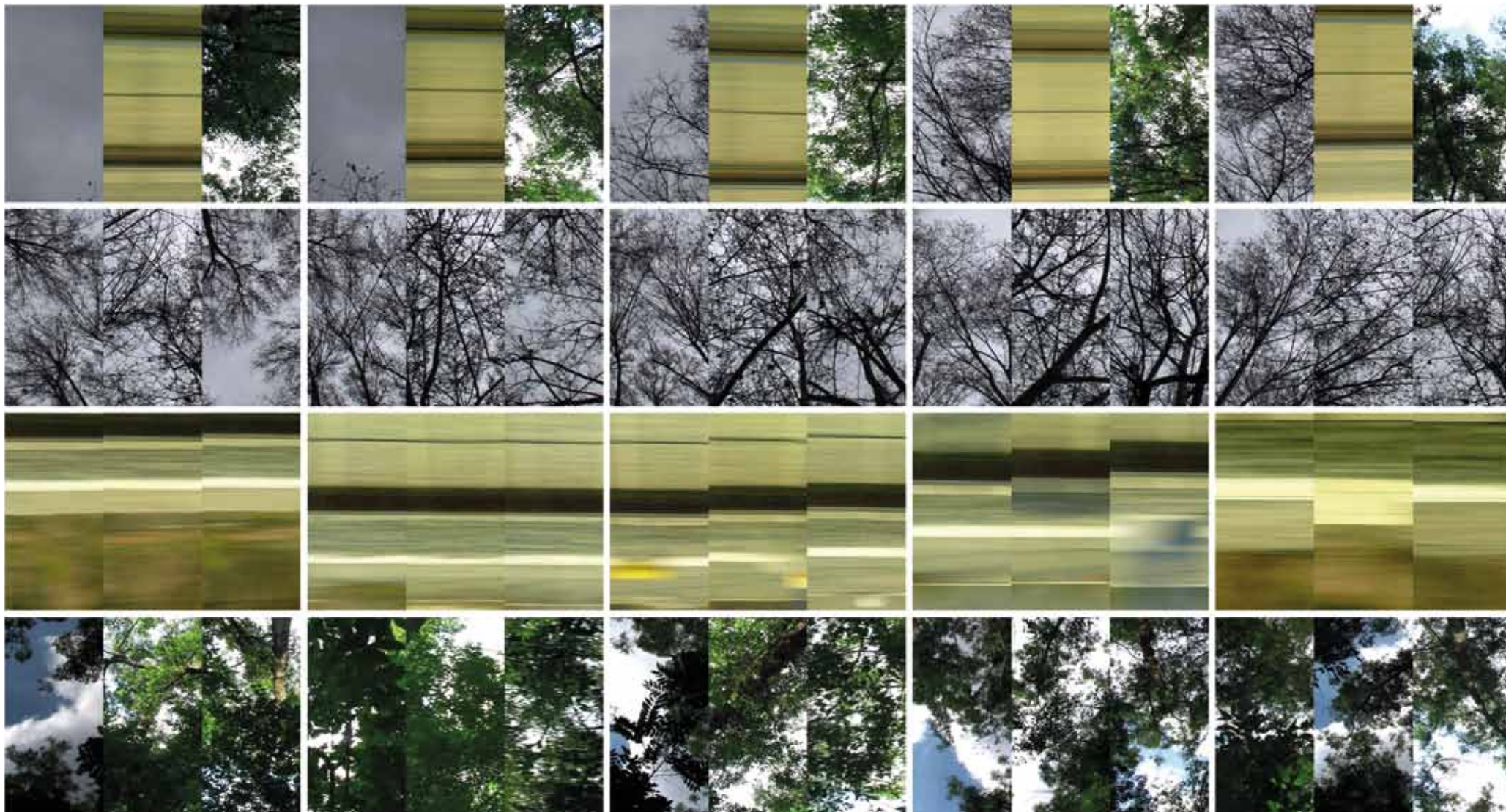


501, *auto-retrato*, 2006. Vídeo, 5'40", sequência de frames. Prêmio Salão de Arte de Ribeirão Preto, Ribeirão Preto, São Paulo, Brasil, 2006

[Col. Museu de Arte de Ribeirão Preto]

501, *self-portrait*, 2006. Vídeo, 5'40", still frames. Ribeirão Preto Art Salon Prize, Ribeirão Preto, São Paulo, Brasil, 2006

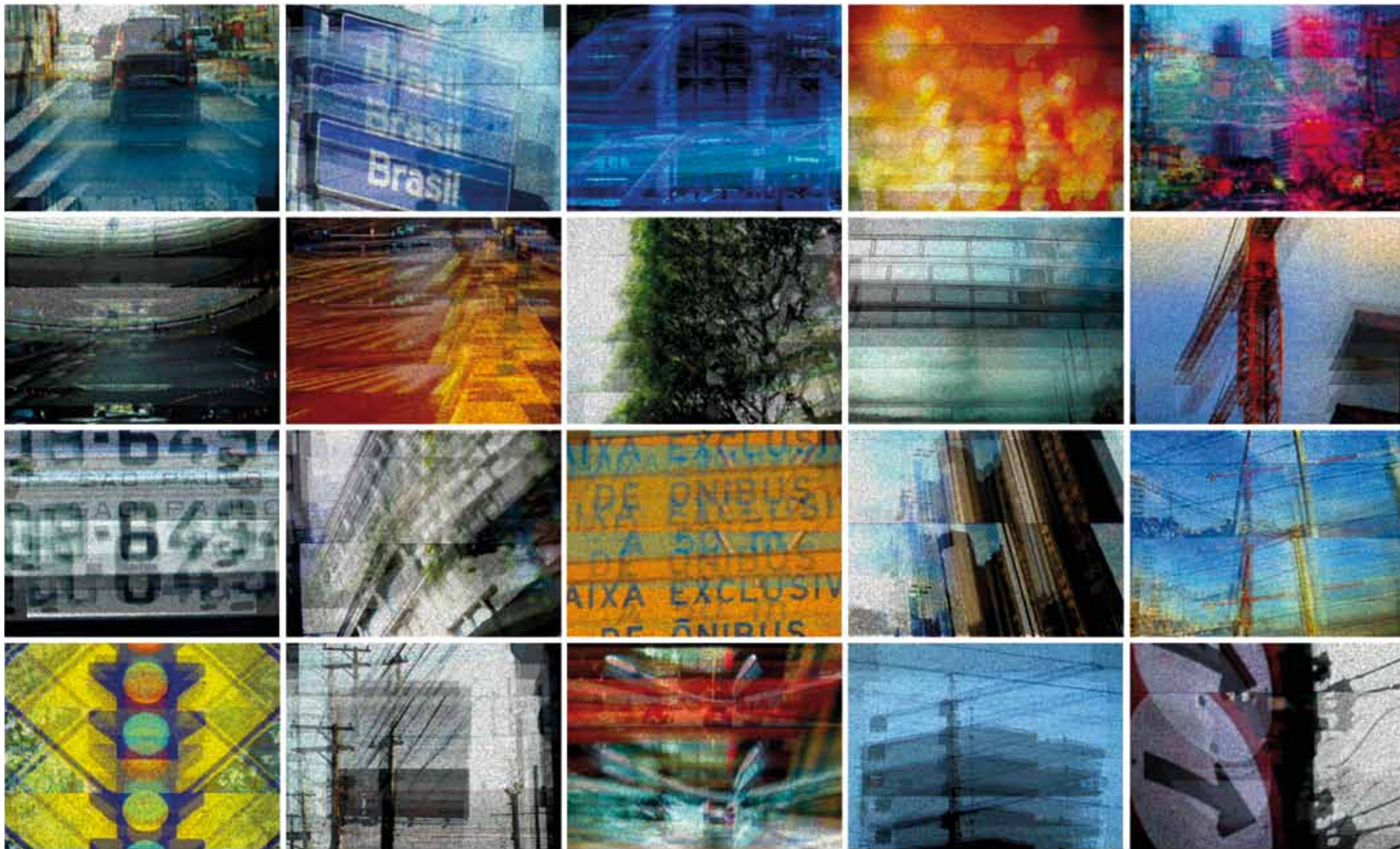
501, *autorretrato*, 2006. Vídeo, 5'40", secuencia de frames. Premio Salón de Arte de Ribeirão Preto, Ribeirão Preto, São Paulo, Brasil, 2006



Natura/Cultura, 2007. Vídeo em 3 canais, 1'15", sequência de frames

Natura/Cultura, 2007. 3 channel video, 1'15", still frames

Natura/Cultura, 2007. Vídeo en 3 canales, 1'15", secuencia de frames



Database_Landscape. Vídeo, 2007, 3'51", sequência de frames

Database_Landscape. Vídeo, 2007, 3'51", still frames

Database_Landscape. Vídeo, 2007, 3'51", sequência de frames



b_g b_ng, 2006. Vídeo, 4'56", sequência de frames

b_g b_ng, 2006. Vídeo, 4'56", still frames

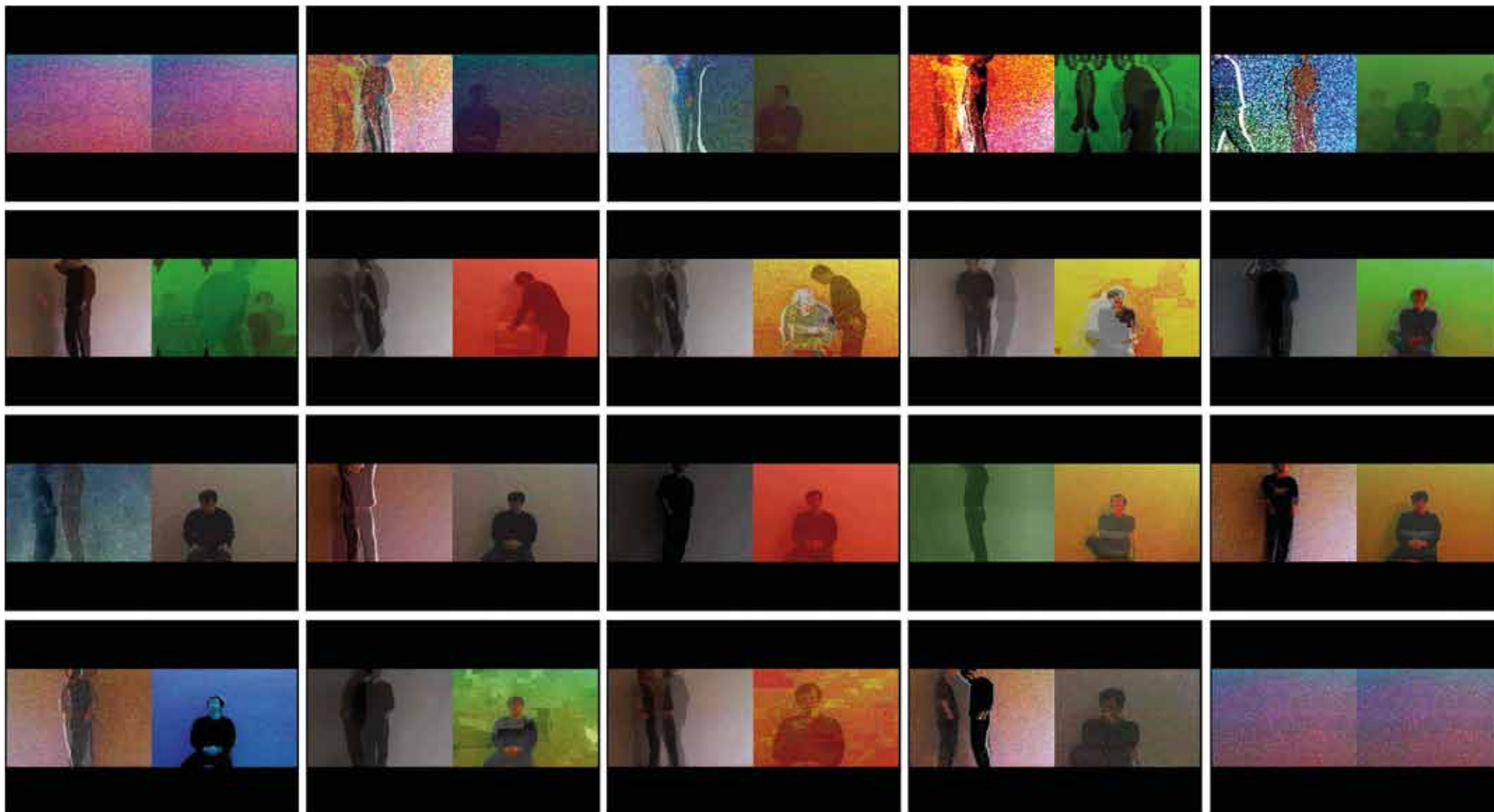
b_g b_ng, 2006. Vídeo, 4'56", secuencia de frames



Shadow, 2007. Video, 5'00", sequência de frames

Shadow, 2007. Video, 5'00", still frames

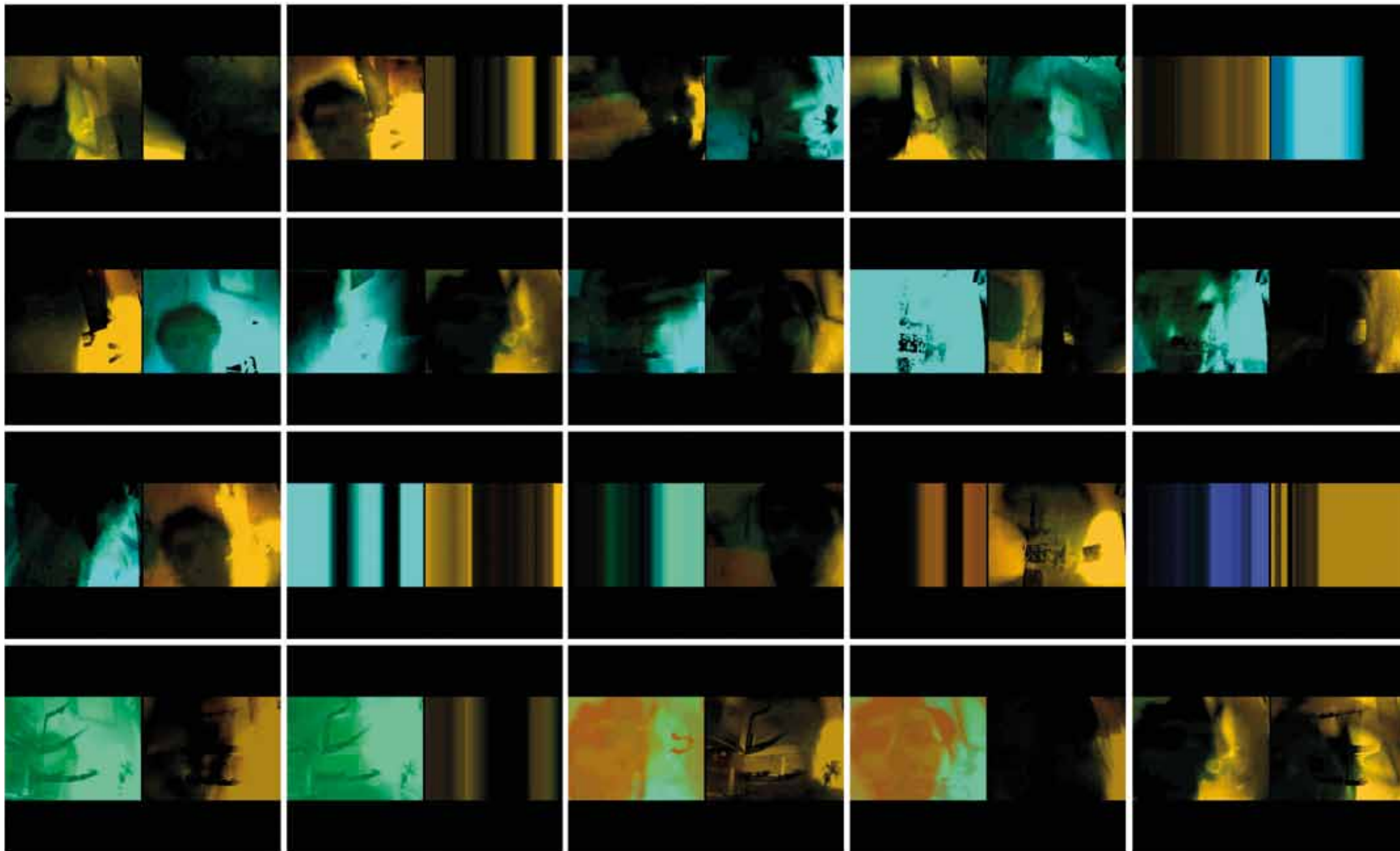
Shadow, 2007. Video, 5'00", secuencia de frames



Nós, auto-retrato, 2006. Vídeo, 3'41", sequência de frames

We, self-portrait, 2006. Vídeo, 3'41", still frames

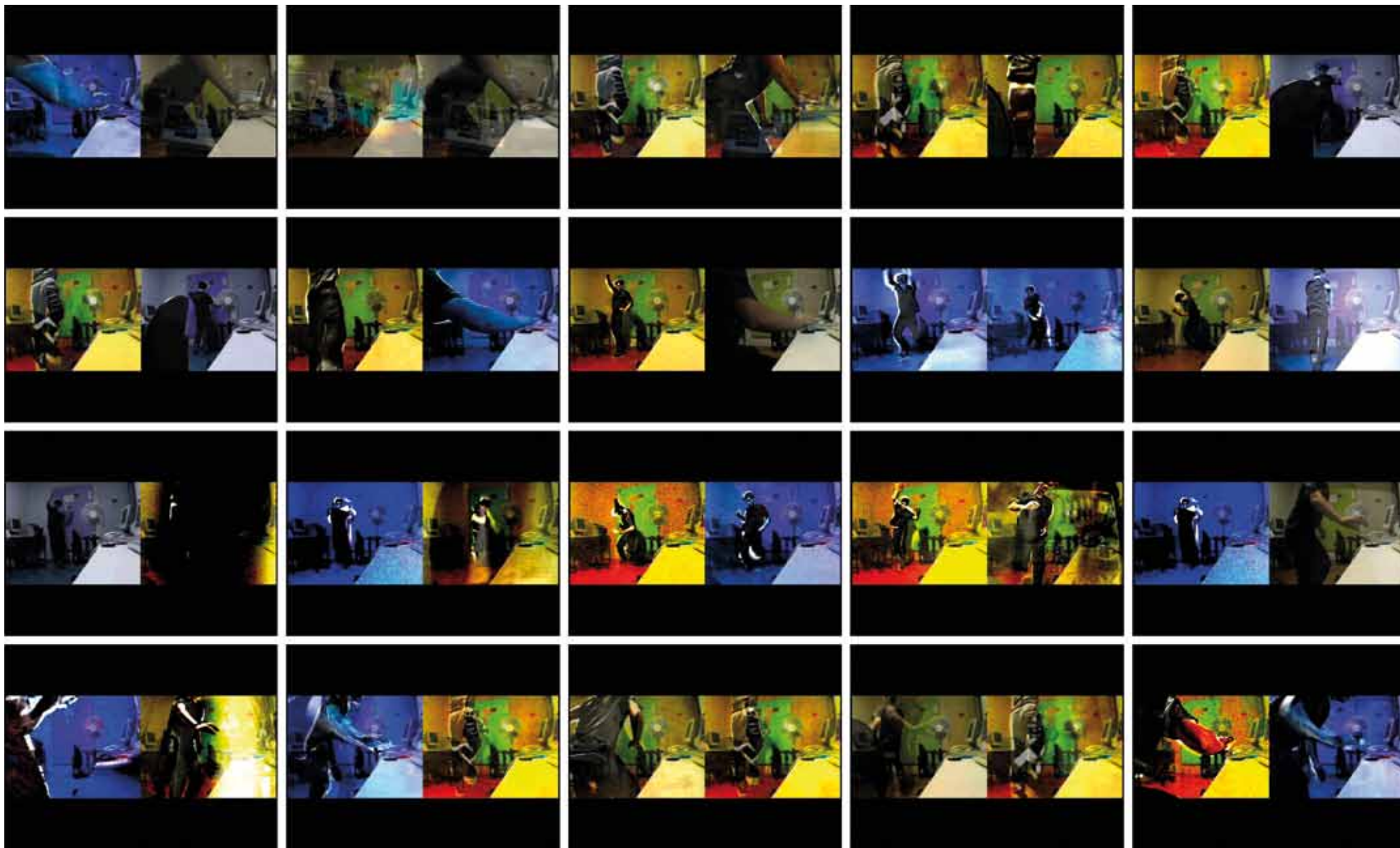
Nosotros, autorretrato, 2006. Vídeo, 3'41", secuencia de frames



Auto-retrato móvel, 2006. Vídeo, 1'00", sequência de frames. Finalista do Pocket Film Festival, Forum des Images, Centre Pompidou, Paris, França, 2007

Mobile self-portrait, 2006. Video, 1'00", still frames. Finalist at Pocket Film Festival, Forum des Images, Centre Pompidou, Paris, France, 2007

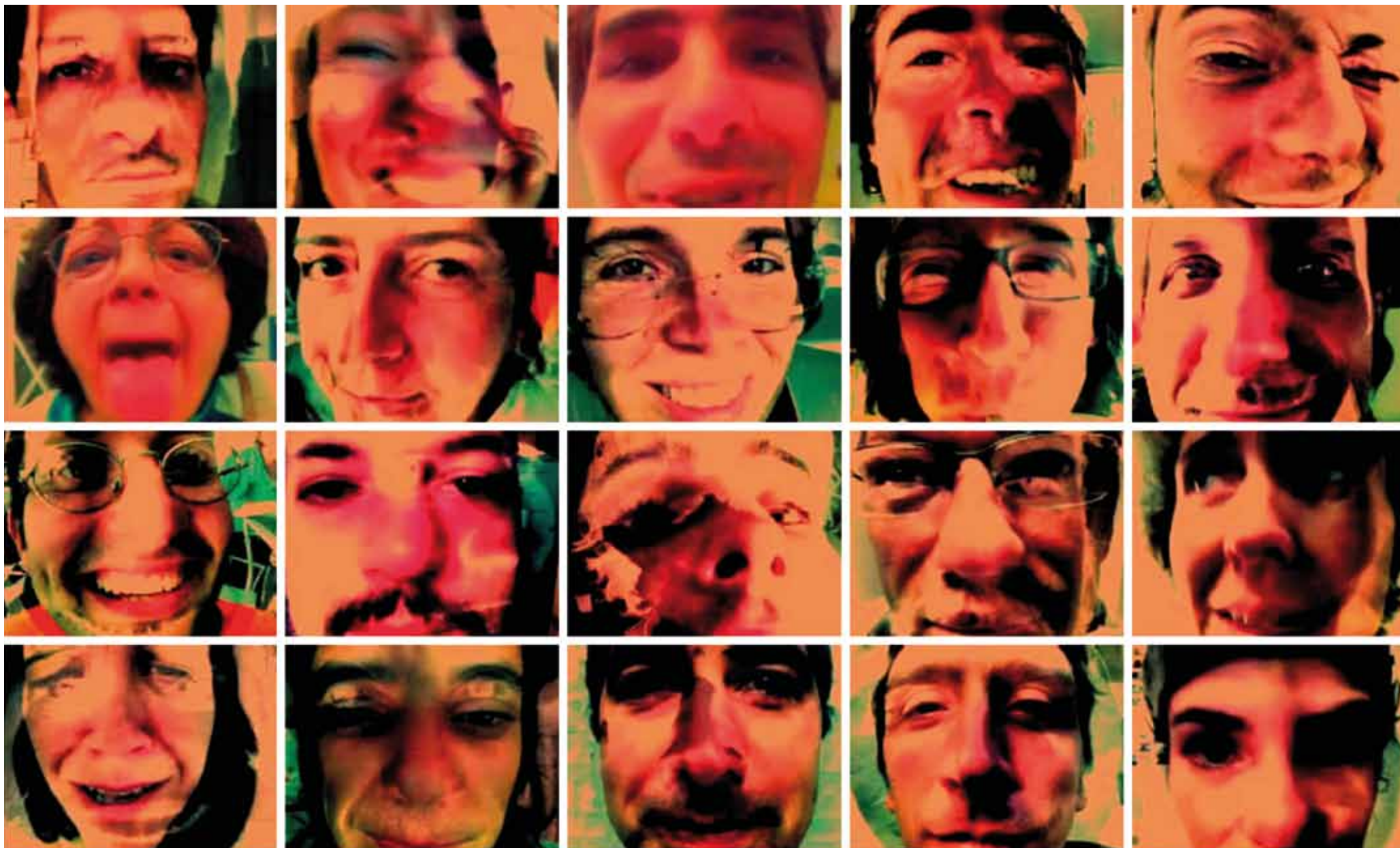
Autorretrato móvil. Vídeo, 1'00", secuencia de frames. Finalista del Pocket Film Festival, Forum des Images, Centre Pompidou, París, Francia, 2007



Auto-retrato, 2006. Vídeo, 1'00", sequência de frames

Self-portrait, 2006. Video, 1'00", still frames

Autorretrato, 2006. Video, 1'00", secuencia de frames



Screen test, 2006. Vídeo, 1'00", sequência de frames

Screen test, 2006. Vídeo, 1'00", still frames

Screen test, 2006. Vídeo, 1'00", secuencia de frames

FERNANDO VELÁZQUEZ

Montevidéo, Uruguai – 1970
www.blogart.com
fernando@velazquez.com.br

FORMAÇÃO

- _ Doutorado em Comunicação e Semiótica – PUC SP, São Paulo, Brasil
- _ Mestre em Moda, Arte e Cultura – Faculdade Senac de Moda, São Paulo, Brasil
- _ Especialização em Vídeo e Tecnologias Digitais on-line/off-line – Mecad, Barcelona, Espanha.
- _ Design de multimídia - Faculdade Senac de Comunicação e Artes, São Paulo, Brasil
- _ European Mobile Lab for Interactive Media Artists – Universidade de Atenas (Grécia), Universidade de Artes Aplicadas de Viena (Áustria) e Universidade de Lapland (Finlândia), 2008-2009
- _ Ateliê Fidalga, São Paulo, Brasil, 2000-2012
- _ Faculdade de Arquitetura, Montevidéo, Uruguai, 1991-1996
- _ Escola Universitária de Música, Montevidéo, Uruguai, 1990-1993

EXPOSIÇÕES INDIVIDUAIS

- _ Galeria Zipper, São Paulo, Brasil - 2012
- _ EAC – Espaço de Arte Contemporâneo, Montevidéo-Uruguay - 2011
- _ Hacklab – Aliança Francesa, Salvador, Bahia, Brasil - 2011
- _ Hacklab – Galeria da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Cachoeira, Bahia, Brasil - 2011
- _ Naustruch, Sabadell, Catalunya, Espanha - 2011
- _ Paisagens e auto-retratos – Parque das Ruínas, Rio de Janeiro, Brasil - 2010
- _ Programa Anual de Exposições do Centro Cultural São Paulo, São Paulo, Brasil - 2008
- _ Cero Uruguayo, Plataforma Centro MEC, Montevidéo, Uruguai - 2008 [curadoria: Ezequiel Steinman]
- _ Museu de Arte de Ribeirão Preto, São Paulo, Brasil - 2007
- _ Galeria Lauro Gomes, São Bernardo do Campo, São Paulo, Brasil - 2003
- _ Banco Central do Brasil, São Paulo, Brasil - 2000
- _ Galeria Alicia Goyena, Montevidéo, Uruguai - 1993 e 1996

EXPOSIÇÕES COLETIVAS E FESTIVAIS DESTACADOS

- _ Emoção Artificial, Bienal de Arte e Tecnologia, Instituto Itaú Cultural, São Paulo, Brasil, 2012 [obra comissionada]
- _ Mapping Festival, Genebra, Suíça - 2011
- _ on_off, Itaú Cultural, São Paulo, Brasil - 2011 [obra comissionada, curadoria Roberto Cruz]
- _ WRO Biennale, WRO Art Center, Wroclaw, Polónia – 2011
- _ Bienal de Cerveira, Cerveira, Portugal – 2011 [obra adquirida]
- _ Arte.Mov, MAM, Museu de Arte Moderna, Salvador, Bahia, Brasil – 2010
- _ 7ª Bienal do Mercosul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil – 2009
- _ Fluid / Queens Museum of Art, Nova Iorque, EUA - 2009
- _ 5ª Bienal Vento Sul, Vídeos de artista, Curitiba, Brasil – 2009 [curadoria de Fernando Cocchiarella e Tom Lisboa]
- _ Bienal de Tessalônica, Tessalônica, Grecia – 2009
- _ Pocket Film Festival - Forum des Images. Centre Pompidou, Paris, França – 2007
- _ Poéticas da Natureza, MAC – Museu de Arte Contemporânea, São Paulo, Brasil – 2008 [curadoria Kátia Canton]

PRINCIPAIS EXPOSIÇÕES COLETIVAS E FESTIVAIS

2012

- _ The act of seeing, Boulder Museum of Contemporary Art, Boulder, Colorado, EUA
- _ Arte.mov – Festival Internacional de Mídias Móveis, Rio de Janeiro, Brasil
- _ Time is love 5, [Box] Video Art Project Space, Milão Itália; SAWY Contemporary, Berlim, Alemanha; Expressive Arts Institute, San Diego, EUA; Rich Mix Foundation, Londres, Reino Unido; The Cornaro Institute, Larnaca, Chipre; Galerie Octobre, Paris, França; City Art Gallery, Kharkiv, Ucrânia [curadoria de Kisito Assangni]

2011

- _ Currents 2011, El Museo Cultural de Santa Fe, New Mexico, EUA - 2011 [curadoria: M. Amster & F. Ragano]
- _ Festival Cultura Digital BR, Marquise do Museu de Arte Moderna, Rio de Janeiro, Brasil
- _ Vídeo Guerrilha, Projeções Urbanas na Rua Augusta, São Paulo, Brasil
- _ Crosstalk Video Art Festival, Budapest, Hungria
- _ Mindscapes, Sesc Bom Retiro, São Paulo, Brasil

- _ Dorkbot, Espaço Serralheria, São Paulo, Brasil
- _ FILE – Festival Internacional de Arte Eletrônica, São Paulo, Brasil
- _ Como o tempo passa quando a gente se diverte, Casa Triângulo, São Paulo [curadoria Josué Mattos]
- _ Bôite Invaliden | Gallery, Berlin, Alemanha [curadoria: Paulo Reis e Josué Mattos]
- _ Fonlad, Quarteirão das Artes, Coimbra, Portugal
- _ I Salão Xumucuís de Arte Digital, Museu Casa das Onze Janelas, Belem - Pará, Brasil
- _ SPPhoto, Galeria Zipper, São Paulo, Brasil
- _ SPArte, Galeria Zipper, São Paulo, Brasil
- _ Pparalelo, Campinas, São Paulo, Brasil
- _ Fleff - Finger Lakes Environmental Film Festival, Ithaca College, Ithaca, NY, EUA
- _ Dérapage, Centre de Design de L'Uqam, Montréal, Canadá
- _ Live Herring '11, Jyväskylä Art Museum Gallery, Jyväskylä, Finlândia
- _ Live Performers Meeting, Roma, Italia
- _ Artéria, Sesc Ribeirão Preto, São Paulo, Brasil [curadoria: Renan Araújo]
- _ Pool Art Fair, Nova Iorque, EUA
- _ Action, International Short Film Festival, Prokuplje, Sérbia
- _ Pintura além dos pincéis, Torre Santander, São Paulo, Brasil [curated by Rejane Cintrão]

2010

- _ Mostra Sesc de Artes, São Paulo, Brasil [curadoria: Marcus Bastos]
- _ Circuito Sesc de Artes, São Paulo, Brasil
- _ FAD – Festival de Arte Digital, Belo Horizonte, Brasil
- _ Alucine Film Festival, Toronto, Canada [curadoria de Gabriel Roldos]
- _ Silêncio – Galeria Zipper, São Paulo, Brasil [curadoria de Paula Braga]
- _ Night of Festivals - Bicentenary of Latin American Independence, Nottingham, Reino Unido
- _ Photo Fidalga, Quase Galeria, Espaço T, Porto, Portugal
- _ Photo Fidalga, Kulanshi Art Center, Kazaquistão
- _ Arte.Mov, Centro Dragão do Mar, Fortaleza, Brasil
- _ Ateliê Fidalga, Paço das Artes, São Paulo, Brasil
- _ Salão de Itajai, Itajaí, Santa Catarina, Brasil [curadoria de Josue Mattos]
- _ Avore Show, São Paulo, Brasil [curadoria de Jacopo Crivelli]
- _ FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, São Paulo, Brasil
- _ Manipulated Image #13: "Absence | Presence" / The Center For Contemporary Arts, Cinematheque, Santa Fe, EUA [curadoria de Alysse Stepanian e Kika Nicoleta]

- _ ARTECH 2010 - 5ª Conferência Internacional de Arte Digital, Guimarães, Portugal
- _ SP Photo, Galeria Zipper, São Paulo, Brasil
- _ SP arte, Dropz Galeria, São Paulo, Brasil
- _ ECVF - Formverk at Supermarket art fair, Stocolmo, Suécia
- _ SPFW, São Paulo, Brasil

2009

- _ doação Abraço - Galeria do Abraço, Lisboa, Portugal [curadoria de: Paulo Reis]
- _ FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, São Paulo, Brasil
- _ Museu de Belas Artes de Katowice, Katowice, Polônia
- _ Alucine Toronto Latino Media Festival, Toronto, Canada [curadoria de Kika Nicoleta]
- _ Galeria Carlos Carvalho, Lisboa, Portugal
- _ Centro Cultural Carpe Diem, Lisboa, Portugal
- _ Nuevas Miradas – Galeira Fernando Pradilla, Madrid, Espanha
- _ Máquina – Museu de Arte de Ribeirão Preto [curadoria de Evandro Nicolau e Sérgio Bonilha]
- _ O lugar dissonante, Torre Malakoff, Recife, Pernambuco, Brasil [curadoria de Lucas Bambozzi e Clarissa Diniz]
- _ 8º Festival Internacional de la Imagen, Manizales, Colombia
- _ First Terminal Short Video Festival, Austin Peay State University, Clarksville, TN, EUA
- _ IP-portraits, Flickr Channel do Instituto Sergio Motta, Brasil
- _ Algorithmia, Root Division Gallery, San Francisco, EUA
- _ FAD – Festival internacional de Arte Digital, Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil
- _ FILE Rio, Rio de Janeiro, Brasil

2008

- _ Nokiatics, Cinema Olido, São Paulo, Brasil [curadoria de Giselle Beiguelman]
- _ Artmov – Festival Internacional de Mídias Móveis, Belo Horizonte, Minas Gerais
- _ Bienal de Madeira, Isla da Madeira, Portugal [curadoria José Vieira]
- _ Fonlad Digital Art Festival, UAVM Virtual Museum, Portugal
- _ 36º Salão de Arte Contemporânea Luiz Sacilotto, Santo André, São Paulo, Brasil
- _ Assim Tri4 2008, Lima, Peru
- _ ALICIA | AICILA Identidades Digitales, Bogotá, Colombia [curadoria Paula Rodríguez]

_ Óptica Festival na "Nuit Blanche", Instituto Cervantes, Paris, França

2007

_ Óptica – Festival Internacional de Vídeo de Gijón, Espanha
_ Escola São Paulo. Galeria Florence Antonio, São Paulo, Brasil
_ FIVU 07 – Festival Internacional de Dança - Centro Cultural da Espanha, Montevideú, Uruguai
_ Warp. Faculdade de Arquitetura de Montevideú, Montevideú, Uruguai
_ Homens Trabalhando. Galeria Florence Antonio, São Paulo, Brasil
_ Pocket Film Festival. Luxbox Gallery, Rennes, França
_ SP arte. Galeria Oeste, São Paulo, Brasil
_ 13º Salão Unama de Pequenos Formatos _ Galeria Graça Landeira, Univ. da Amazonia, Amazonas, Brasil
_ Bahia Celular Filme. Salvador, Bahia, Brasil

2006

_ Novas Direções. Galeria Oeste. São Paulo, Brasil
_ Amsterdam Film Experience. Het Ketelhuis, Amsterdam, Países Baixos
_ ARTE.MOV - Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis. Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil
_ Retratos e Auto-retratos, jogos, brinquedos e brincadeiras. Casa da Dona Yayá- MAC USP, São Paulo, Brasil
_ Motomix Art Festival. MIS - Museu da Imagem e do Som, São Paulo, Brasil
_ Marte é Aqui. São Paulo, Brasil
_ Moda, Performance e Espetáculo. Campus Universitário Senac, São Paulo, Brasil
_ 31º SARP - Salão de Arte Contemporâneo de Ribeirão Preto, Ribeirão Preto, São Paulo, Brasil
_ VIII Salão e Simpósio de Arte Digital, Habana, Cuba
_ EyeTEASers: mobile Video iPod Art Event, Vancouver, Canadá
_ Mobicapping: mobile Image Capture in the New Century, EUA
_ 11º Salão Paulista de Arte Contemporânea. MAC USP Ibirapuera, São Paulo, Brasil
_ FILE RIO - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, Rio de Janeiro, Brasil

2005

_ Fidalga 05 – Paço Municipal de Santo André, São Paulo, Brasil
_ FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, São Paulo, Brasil
_ Bits Flexíveis - MIS, Museu da Imagem e do som, São Paulo, Brasil

_ 33 Salão de Arte Contemporânea de Santo André, Santo André, São Paulo, Brasil

2004

_ Fermento, São Paulo, Brasil
_ Public.exe: Public Execution @ MACCSI.ORG, Exit Art, Nova Iorque, EUA
_ VI Salão e Simpósio de Arte Digital, Habana, Cuba

2003

_ VI Salão Pirelli de Arte Digital, Caracas, Venezuela
_ XXX Salão de Arte Jovem CCBEU, Santos, São Paulo, Brasil
_ 31 Salão de Arte Contemporânea de Santo André, Santo André, São Paulo, Brasil

2002

_ "Aqui Ali" Ateliê Aberto, Campinas, São Paulo, Brasil
_ "ONZE" Espaço Virgílio, São Paulo, Brasil

PRÊMIOS E DISTINÇÕES

_ Obra comissionada, Emoção Artificial, Bienal de Arte e Tecnologia, Instituto Itaú Cultural, São Paulo, Brasil, 2012
_ Obra adquirida, Bienal de Cerveira, Cerveira, Portugal, 2011
_ Obra comissionada: on_off, Instituto Itaú Cultural, São Paulo, Brasil, 2011
_ Programa Brasil Arte Contemporânea, Mostras de artistas no exterior, Fundação Bienal de São Paulo, São Paulo, Brasil, 2010
_ Bolsa de Estímulo à Criação Artística em Artes Visuais Funarte, Brasil, 2010
_ 8º Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia, Brasil, 2009
_ Prêmio "Vida Artificial 11.0" incentivo à produção artística, Fundação Telefônica, Madri, Espanha, 2008
_ Prêmio Mídias Locativas Arte.mov - Festival Internacional de Mídias Móveis, Belo Horizonte, Minas Gerais, 2008
_ "2008 Culturas", Madri, Espanha, 2008
_ "8º Festival da Imagem" Menção especial do júri, Manizales, Colombia, 2009
_ "7º Festival da Imagem" Menção especial do júri, Manizales, Colombia, 2008
_ Finalista do Pocket Film Festival, Forum des Images, Centre Pompidou, Paris, França, 2007
_ PAC – Programa de Ações Culturais do Governo de Estado de São Paulo para Novas Mídias, São Paulo, Brasil, 2006

- _ Prêmio Bahia Celular Filme, Salvador, Bahia, Brasil, 2006
- _ 31º Salão de Arte Contemporânea de Ribeirão Preto, Prêmio aquisição, 2006
- _ Bolsista Unesco/MECAD, 2006-07
- _ Bolsa Capes de Mestrado, Brasil, 2005
- _ Bolsa Capes de Iniciação Científica, Brasil, 2004

BILBIOGRAFÍA E CATÁLOGOS SELECIONADOS

- _ Salvino, Eduardo. *Paisagem Diagonal: práticas políticas e poéticas nas redes digitais*. Dissertação de Mestrado, PUC-SP: São Paulo, Brasil, 2011.
- _ Bambozzi, Lucas. *Aproximações arriscadas entre site-specific e artes locais*. In *Mediações, tecnologia e espaço público*. Bambozzi L., Bastos M., Minelli R. (Org). Conrad: São Paulo, Brasil, 2010. ISBN 9788576163671
- _ Anuário das Artes, 2010 e 2011. Das Artes: São Paulo, Brasil. ISSN 2177-0328
- _ Carboneras, J., de France, E., Malissianou, M., Lalou, M. & Velázquez, F.. *Oracle*. Leonardo Journal, Volume 43, Issue 5, 2010. The Mit Press Journals: Cambridge - MA, USA, 2010. ISSN 0024094X
- _ Bueno, Claudio. *Que lugar e este?*. Dissertação de Mestrado, ECA-USP: São Paulo, Brasil, 2010.
- Perspectivas Críticas em Arte e Tecnologia, 8 Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia*. Instituto Sergio Motta: São Paulo, Brasil, 2009. ISBN 9788560824052
- _ Bambozzi, Lucas. *Aproximações arriscadas entre site-specific e artes locais*. In *Comunicação e Mobilidade. Aspectos socioculturais das tecnologias móveis no Brasil*. Lemos, Andre; Josgrillberg, Fabio (Org). EDUFBA: Salvador, Brasil, 2009. ISBN 97885232 06581.
- _ *Bienale 2. E-Mobilart – European Mobile Lab for interactive media artists*. State Museum of Contemporary Art: Thessaloniki, Grécia, 2009. ISBN 9789609409018
- _ Beiguelman G., Bambozzi L., Bastos M. & Minelli R. (Org). *Apropriações de [in] comum. Espaço público e privado em tempos de mobilidade*. Instituto Sergio Motta: São Paulo, Brasil, 2009.
- Moran, Patrícia. *Quase-imagem e muito movimento*. In *On_off, experiências em live images*. Itau Cultural: São Paulo, Brasil, 2009. ISBN 9788585291921
- _ *Ateliê Fidalga, 55 artistas, São Paulo, Brasil*. Dardo: Santiago de Compostela, Espanha, 2009. ISBN 97884922772018

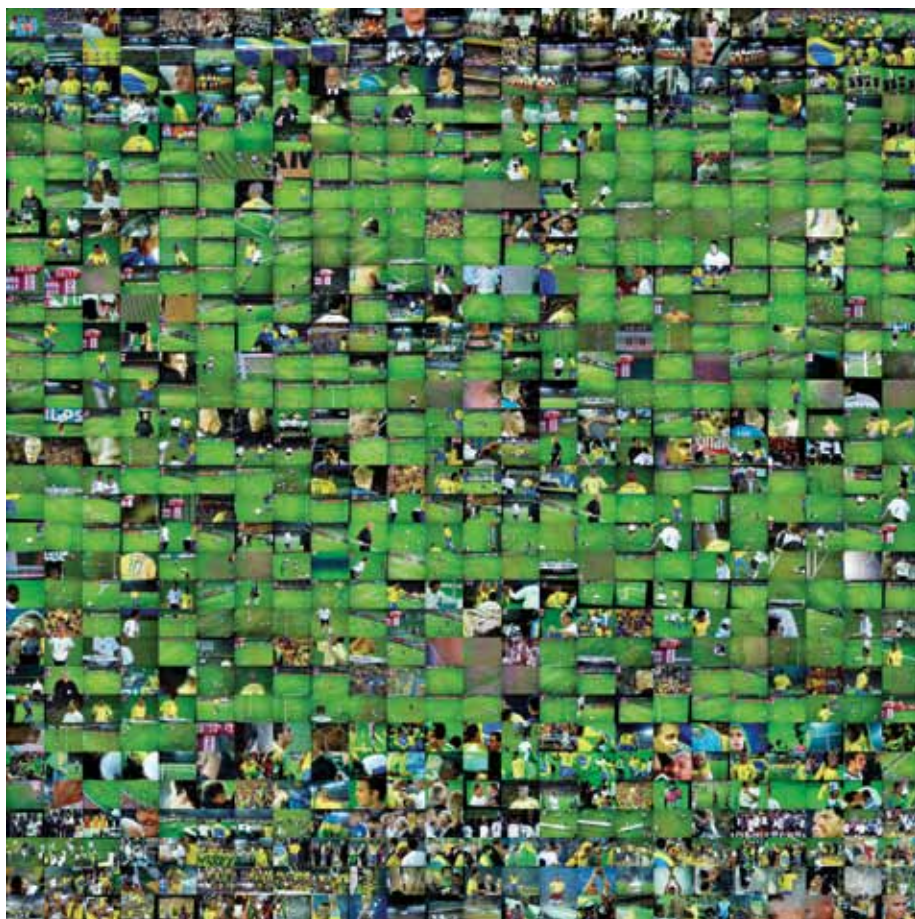
- _ *2008 Culturas, Exposición y premios para el diálogo intercultural*. Sociedad Estatal de Conmemoraciones Culturales: Madrid, Espanha, 2008. ISBN 9788496411463
- _ Canetti P., Arantes P., Motta R. (ORG). *Conexões Tecnológicas*. Instituto Sergio Motta: São Paulo – Brasil, 2007. ISBN 9788560824007
- SP/arte, Catálogo da Feira: São Paulo, Brasil, 2007, 2010.
- _ Arte.mov. Catálogo do Festival: Belo Horizonte, Brasil, 2006, 2008.
- _ File – Festival Intercultural de Linguagem Eletrônica. Catálogo do Festival: Paulo, Brasil, 2006, 2008, 2009, 2010, 2011.

TEXTOS

- (disponíveis no site do artista www.blogart.com)
- _ Oscar Abril Ascaso para exposição individual em L´estruch, 2011. [disponível no catálogo da exposição individual no Espaço de Arte Contemporâneo, Montevideu, Uruguay, 2011]
- _ Paula Braga para site da Galeria Zipper, 2010
- Jorge Menna Barreto para a exposição individual do artista no Centro Cultural São Paulo, 2008 [disponível no catálogo da exposição]
- _ Reginaldo Pereira para a exposição individual "de las Referências e os referentes", 2003 [disponível no catálogo da exposição]

MATÉRIAS E ENTREVISTAS ON-LINE

- (consultar www.blogart.com)



Sem título, 2002. Fotografia, 100 x 100 cm
Sequência de imagens realizadas em tempo real da TV, durante a partida final da copa do mundo de 2002.
As imagens foram editadas em ordem cronológico

Untitled, 2002. Photography, 100 x 100 cm
 Sequence of images taken in real time from TV during the final match of the 2002 FIFA World Cup. The images were edited in chronological order

Sin título, 2002. Fotografía, 100 x 100 cm
 Secuencia de imágenes realizadas en tiempo real de la TV durante el partido final del mundial de 2002.
 Las imágenes fueron editadas en orden cronológico

AGRADECIMENTOS

A Paola Paes Manso pelo companheirismo.

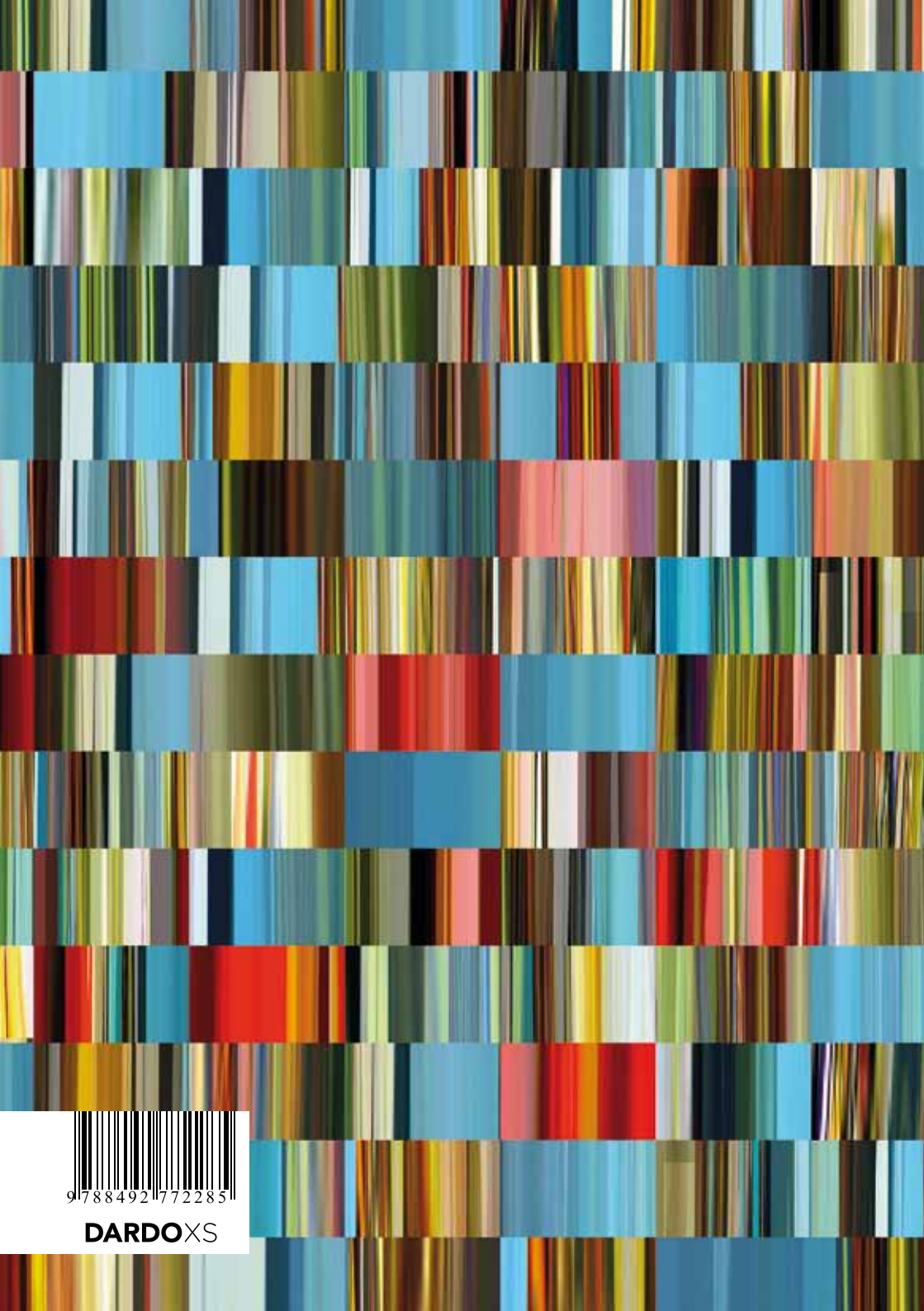
Aos amigos Albano Afonso e Sandra Cinto pela amizade e apoio neste e outros tantos projetos.

Aos amigos e parceiros sem os quais estes projetos não existiriam:

Francisco Lapetina, Juliã Carboneras Girgas, Reginaldo Pereira, Edinho Almeida, Ding Musa, Nacho Durán, Ana de Fátima Souza, Bruno Favaretto, Lucia Leão, Marcus Bastos, Lucas Bambozzi, Giselle Beiguelman, Felipe Arruda, Rodrigo Minelli, Luiz Duva, Jorge Rivas, Paulo Reis Lisboa (in memoriam), Miguel Gronpone, Rafael Gronpone, Juan Figueroa, Gabriel Roldós, Nina Yankovitz & Barry Holden, Evo Malissianou, Ettiene de France, Maria Lalou, Gastón Ackerman, Sergio Bonilha e Luciana Ohira, Rodolfo Vidal, Antônio Ewbanks, Pino, e Pablo Trindade.

A todos os que de algum modo fizeram possível o percurso:

Anahir Peña, Raul Velázquez, Alba Peña, Adalton Paes Manso, Vera Gomes, Humberto Tomeo (in memoriam), Elsa Lira Gaiero, Mónica Tomeo, artistas do Ateliê Fidalga, Danilo Beltrán, Fabio Cimino, David Barro, Conchi Mayo, Cristina Moralejo, Oscar Abril Ascaso, Bronac Ferran, Val Rocha, Leandro Mafra, Zé Guilherme, Mazé, Nenê e Ilka Cintra, Marcelo Mainieri, Paulo e Rita Moura, Juçara Marçal, Rodolfo Fischer, Renata Hasselman, Família Cubas, Família Soria, Sílvia Domingorena, Chico Saraiva, Edgar Gouvêia Jr, Mariana, Rodrigo y Natasha, Mirta Peña, Hugo Tejera (in memoriam), René Ribeiro (in memoriam), Maria Ribeiro (in memoriam), Fernando Pérez, Maria Sílvia Queiroga Reis, Julio Freitas, Ricardo Oliveros, Simone Alcántara, Álvaro Quartino, Selva Ribero y Pocho Quartino, Ezequiel Steinman, José Mangiarotti, Agui Rocca, Cassio Quitrio, Ramiro Rodríguez Barilari, e tantos outros que não caberiam aqui.



DARDOXS