

# MARINA ZERBARINI



Obras 1997/2020

Multimedia, net.art, instalaciones electrónicas, objetos experimentales

## A modo de prologo

En 1996 al diseñar un catalogo para la exposición de la Instalación “ Límites Complejos“ en el Centro Cultural Recoleta dí por iniciado mi relación con una computadora, no con la tecnología ya que desde muy joven utilicé la fotografía y las antiguas máquinas de escribir. En esta presentación no hago mención de mis obras anteriores, ya que considero que las pinturas, objetos, instalaciones realizadas hasta ese momento fueron parte de un proceso de experimentación que daría lugar a obras originales e inéditas con las cuales me identifico especialmente.

Es mi intención hacer un breve detalle de esta, no tan reciente relación con la técnica ya que mi experiencia personal y mis investigaciones, en el campo artístico y educativo, en Argentina y el exterior, fueron también y paralelamente los caminos que otros artistas y el medio cultural han ido reflexionando, produciendo, modificando y re-definiendo una práctica caracterizada por un notable nomadismo.

Desde el inicio (1996) hasta la aparición del cdrom pensé el producto digital como la obra física tradicional y toda realización digital se imponía tener que imprimirla. En forma posterior (aproximadamente año 2000, hasta 2004) cobró importancia el cdrom, las lecturas interactivas, la relación imagen/sonido, el lector hasta llegar a Internet. Las obras, ahora denominadas “net.art” y alojadas en un “.com” se caracterizaron por el movimiento, la interacción, y nuevas formas de narrar, cualquier espectador de cualquier lugar del mundo podía acceder a ellas.

La complejidad y exigencia de las nuevas obras me llevaron por caminos no transitados “los lenguajes de programación y las matemáticas” desarrollos impensable en mi formación humanística. Por el ejercicio de la docencia y la necesidad de profundizar los conocimientos técnicos que involucraban estas obras, incursioné los dominios de la física, la microelectrónica y la biología. Ya no era suficiente dominar un soft, sino primordialmente pensar el arte y los artistas como “productores” de tecnología y no solo usuarios. Así surgen las obras “físicas”, mediadas en su producción y difusión por un aparato tecnológico.

Desde el plano conceptual mis temas recurrentes han sido el amor , la naturaleza, en un sentido amplio de amor, de relaciones humanas con humanos, de relaciones humanas con la tecnología, de relaciones humanas con la biología enlazadas a través de diferentes lenguajes, visuales, naturales y l formales.

Toda mi experiencia, investigación y producción a nivel teórico/conceptual y de mis obras han sido volcadas al dictado de clases en Nivel Académico Universitario de grado , posgrado y maestría en la UNA y la Untref.

## Carne Viva

Cdrom de imagen y sonido

1999

Expuesta en: ACM SIGGRAPH Rodrigo Alonso, Jorge Glusberg "FIAEBA" FESTIVAL INTERNACIONAL DE ARTE ELECTRÓNICO DE BUENOS AIRES 1999 Museo Nacional de Bellas Artes. Buenos Aires



# The Dream is Gone

Obra Interactiva  
para PC

Segundo Premio Internacional Noos Paris Francia  
2001 "FIAC" Feria Internacional de Arte Contemporáneo

(presione 1,2,3,4, de su teclado)

(Press 1,2,3,4)



# L'atido

Net.Art 2002

Obra Interactiva para Internet

Invitada para exponer en: “\_la base de datos de una parte de mi vida como comisario [edición iberoamericana]\_” Curador Nilo Casares. Bienal internacional de arte contemporáneo ula 2010



Obras impresas 35 x 40 cm

*"(...)Yo hablo, hablo –dice Marco-, pero el que me escucha sólo retiene las palabras que espera. Una es la descripción del mundo a la que prestas oídos benévolos, otra la que dará la vuelta de los corrillos de descargadores y gondoleros en los muelles de mi casa el día de mi regreso, otra la que podría dictar a avanzada edad, si cayera prisionero de piratas genoveses y me pusieran el cepo en la misma celda que a un escritor de novelas de aventuras. Lo que comanda el relato no es la voz: es el oído..."*

Calvino, Italo. "Las ciudades invisibles". Ediciones Minotauro. Barcelona. 1995. pp:210

[www.marina-zerbarini.com.ar/latido](http://www.marina-zerbarini.com.ar/latido)

# Gemelos/no-gemelos

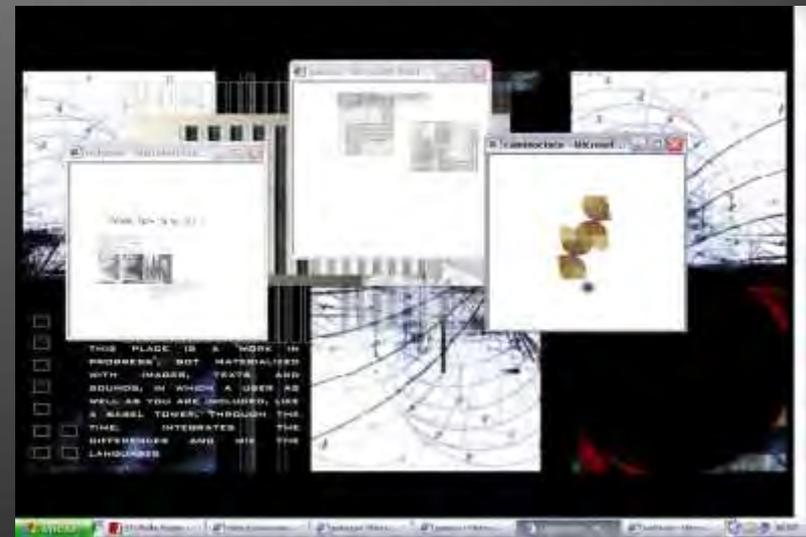
Net.Art 2002

Obra Interactiva para Internet



Es un work in progress, una torre de Babel que a través del tiempo integra las diferencias y mezcla las lenguas. El visitante/interactor envía sus textos, imágenes, sonidos que pasan a formar parte de la base de datos del sitio

[www.marina-zerbarini.com.ar/gemelos](http://www.marina-zerbarini.com.ar/gemelos)

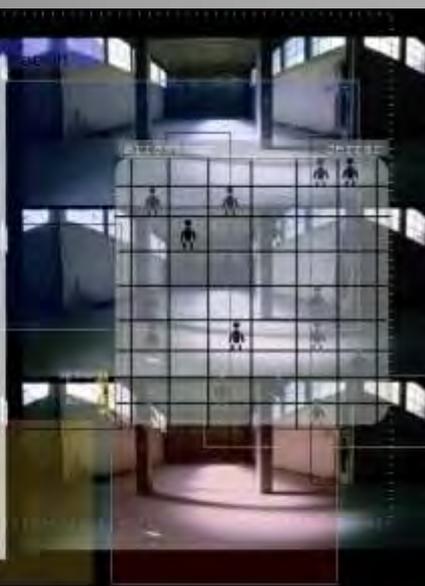
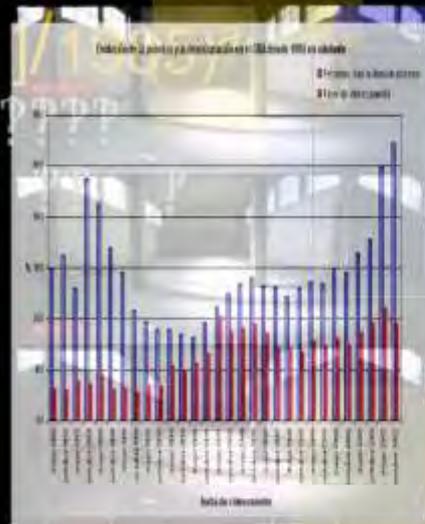


# Tejido de Memoria

Net.Art 2003

Obra Interactiva para Internet

Participante en Festival Ciberart- Bilbao. Jurado de la Sección oficial de Net Art, compuesto por: Antonio Cerveira Pinto y Laura Baigorri Bilbao 2004.



Es un “work in progress” concebido para internet. A través de cuatro pantallas movibles horizontalmente, se integran interactivamente, gráficos, estadísticas, textos, videos, sonidos. El visitante se comunica con “Valentina”, y posteriormente su texto es volcado dinámicamente en el sitio.

Ante la uniformización e indiferenciación numérica marcada por la tecnología, Tejido intenta reelaborar dinámicamente una memoria e identidad social y colectiva de la Argentina de los últimos 25 años. Una memoria que puede leerse “de memoria” o como un *tejido* que construye y reconstruye nuestro presente.

[www.marina-zerbarini.com.ar/tejido](http://www.marina-zerbarini.com.ar/tejido)

# Eveline, fragmentos de una respuesta

Net-art 2004

Obra Interactiva en Internet

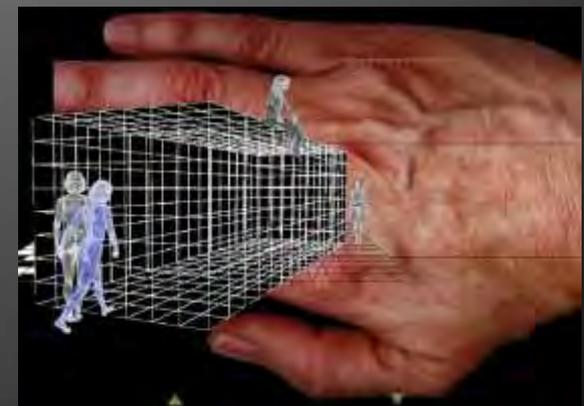
Mención de honor Premio Mamba Arte y Nuevas Tecnologías, Fundación telefónica y Limbo en Bs.As. 2004  
Seleccionada. 5tas. Jornadas sobre Arte y Multimedia Metanarrative[s] Caixa Forum, Fundación "la Caixa"  
Barcelona, España, 2004



Obras impresas sobre foamboard, 35 x 40 cm

Un proyecto narrativo para Internet, basado en cuentos de James Joyce, se desarrollan los conceptos de hipertexto, aleatoriedad, participación, simulación de sistemas vivos y dinámicos en tiempo real.

"Eveline" de Joyce relata la historia de una mujer joven que vive con su familia en Dublín. La aparición de un hombre que la llevaría a vivir en Buenos Aires pone en juego sus fantasías respecto de la feliz vida que podría tener, en oposición a su realidad y la relación con su padre. El inesperado final, si podemos hablar de un final en la escritura de Joyce (principal motor de esta obra), abre el juego a la riqueza interpretativa del lector. "Un triste caso" cuenta la vida de un hombre solo que se relaciona espontáneamente con una mujer casada. Las preguntas respecto al motivo por el cuál el Sr. Duffy interrumpe esa relación quedan sin suficientes respuestas. [www.marina-zerbarini.com.ar/evy](http://www.marina-zerbarini.com.ar/evy)





# La borra

Presentación Compartir ▾

[Miniaturas](#) [Detalle](#) [Mapa](#) [Comentarios](#)



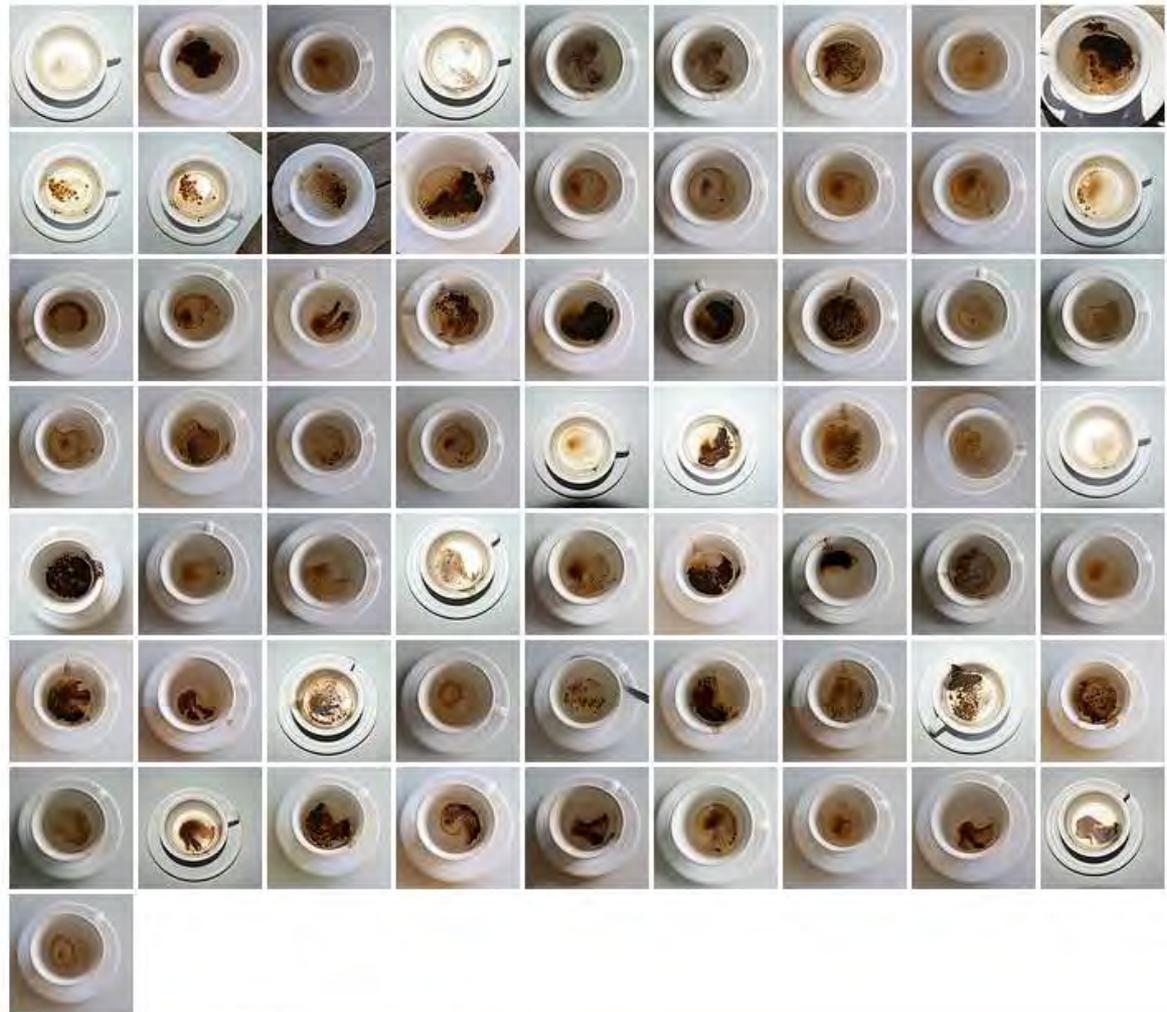
de este trabajo:

A partir de la apropiación de espacios públicos y globales con imágenes y textos personales, se trataría de intervenir, afectar, afectivizar, individualizar. La borra del café al modo invasión viral, desde un nodo individual hacia lo global, contradiciendo políticamente el control de esa misma red global y proponiendo la generación de nuevas redes/mapas de creencias, percepciones y realidades que conforman otra "imagen del mundo".

**GUARDAR** CANCELAR

64 fotos | 35 vistas | ¿Deseas agregar un comentario?

Los elementos son del abr 2009 & al 08 de jun 2009.



# Hoy\_no\_caigas\_en\_la\_trampa

Net.art

2009

## Descripción:

La borra del café depositada en una taza es fotografiada cotidianamente, destacando el aspecto de predicción que la mancha puede mostrar en cada día calendario; se integra a esta imagen un texto que proviene de la “predicción” diaria de un horóscopo de internet, pudiendo coincidir o no ambas predicciones con la posterior localización en el mapa de Google Earth. Elecciones de sitios visitados, reales o imaginarios, cercanos o distantes, que subrayan el carácter sintagmático de la obra. Cada imagen incluye un comentario de la autora .

La interacción se realiza desde la elección del usuario de la “imagen/texto” en el sitio de Panoramio, continuando con la búsqueda en el mapa, vuelta a la elección de otra imagen (totalizan aproximadamente 90 días) y su ubicación satelital, con la consecuente posibilidad de anexar un comentario

La técnica narrativa se elabora a partir de la utilización específica de los recursos propios de la red .

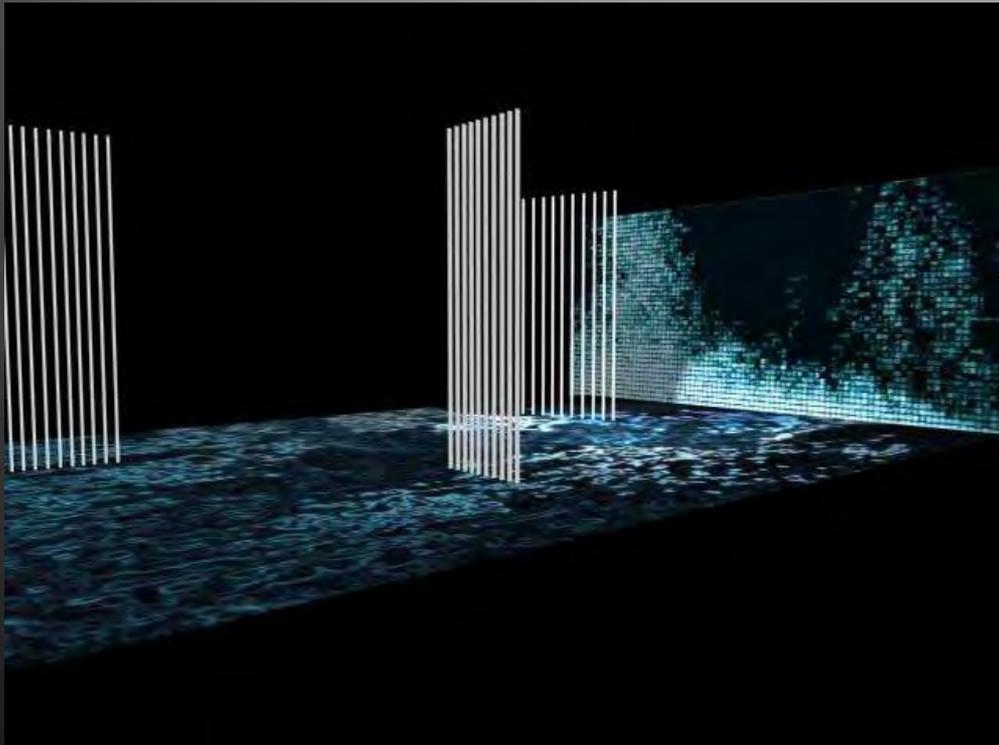
## Memoria conceptual:

En “El viaje de los varones Prudentes “ de Suarez Miranda citado por J. L. Borges en “La exactitud de la ciencia” se describe el mapa que los antiguos realizaron sobre la realidad y cómo este, con el tiempo, fue mezclándose con el terreno, no pudiendo ya determinar cuál es el dibujo y cuál la realidad. La puesta en crisis del concepto de verdad/realidad y en cómo las creencias construyen o no el futuro son los ejes conceptuales más importantes de este trabajo.

A partir de la apropiación de espacios públicos y globales con imágenes y textos personales, se trataría de intervenir, afectar, afectivizar, individualizar. La borra del café al modo invasión viral, desde un nodo individual hacia lo global, contradiciendo políticamente el control de esa misma red global y proponiendo la generación de nuevas redes/mapas de creencias, percepciones y realidades que conforman otra “imagen del mundo”

# Pieza Sonora en Clave de Red

Proyecto de Instalación Participativa Electrónica  
Tercer Premio. Mamba, Telefónica y Limbo. 2005



La instalación determina un espacio de interacción lúdica y transformación dinámica de la información

“Pieza sonora en clave de red” se desarrolla en un recinto de 10 x 10 x 5 mts de altura, de paredes y piso color blanco, nivel de iluminación bajo. En el piso de la sala se proyectarán imágenes satelitales de la ciudad de Bs. As. en tiempo real a través de Internet. La proyección será de 5 x 5 mts. en la cual se delimitarán por medio de diferencias de intensidad lumínicas 3 sectores circulares.

Sobre cada uno de estos sectores se ubicarán, a modo de dispositivo sonoro, 20 cuerdas con una distancia de 5 cm entre ellas, alineadas sobre un plano recto de piso a techo perpendicular a la proyección. Las cuerdas serán las interfaces lúdicas del usuario. A partir de tocarlas, cada una de ellas encenderá pequeñas luces (leds) en el techo, y disparará sonidos del sector demarcado en el mapa-imagen de la ciudad en tiempo real.

El audio en sala se realizará a través de un sistema de espacialización sonora.

La información sonora proveniente de los distintos lugares de la ciudad, a través de la red Internet, se relacionará musicalmente y será recodificada en imágenes en movimiento proyectadas en una pantalla vertical y lateral de la sala.

La pantalla estarán formadas por un agrupamiento de tanzas, separadas en segmentos de 8 cm y colocadas en dos niveles diferentes de profundidad (5 cm).

Los visitantes ingresarán al espacio de la instalación en forma individual o grupal. La disposición de los imágenes proyectadas y las cuerdas extendidas le permitirán intuir el lugar y la forma de interacción.

Al hacer vibrar las cuerdas, pondrá en juego los sonidos recibidos desde internet y de los espacios específicos de cada sector señalado en el mapa/imagen de la ciudad. Al mismo tiempo se encenderán leds en el techo de la instalación. Los sonidos recibidos los percibirá transformados por medios electrónicos programados y estos a su vez serán recodificados en imágenes generativas proyectadas en la pared lateral de la sala.

La interacción individual o grupal conformará eventos particulares y aleatorios de polifonías sonoras y visuales.

# Calor, vapor, humedad. Turner en el S.XXI

Incentivo a la Producción Iberoamericana Vida 8.0 Fundación Telefónica de España - 2005



Calor, Humedad y Vapor. Turner en el Siglo XXI es una instalación interactiva electrónica que propone reflexionar sobre nuestro lugar en el mundo y sobre nuestra incidencia sobre él. Mediante la manipulación de las condiciones de luz y humedad de un microentorno cerrado y vivo, los espectadores experimentan los efectos de su acción sobre fenómenos atmosféricos circunscriptos, como metáfora de su intervención a nivel global.

La instalación está compuesta por una maqueta urbana que representa edificios y plantas, de gran atractivo visual, dotada de un sistema de interacción simple y de respuesta inmediata: basta apoyar las manos sobre sensores para poner en funcionamiento la pieza. A pesar de su complejidad tecnológica, su uso es intuitivo y dinámico.

Así, tecnología, naturaleza, cultura, participación, juego y conciencia ética se conjugan en un espacio de reflexión.

## Distinciones y Muestras de la obra “Calor.....”

Subsidio a la Creación otorgado por Fundación Telefónica de España en Vida 8.0 en 2005

Mención de Honor en el Salón Nacional Nuevos Medios en Bs. As. Argentina en 2007

Expuesta en:

Fase 4, Rosario. Museo Castagnino, 2012

Fase 1, Representando a la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Bs.As. Argentina 2009

“Plataforma Untref”. Museo de la Untref, Caceros, Bs. As. Argentina 2009.

“Intersecciones Tecnología naturaleza subjetividad “ Galería Arte x Arte. Curador: Jorge Zuzulich,2009

Canarias Media Fest. Festival Internacional de Islas Canarias. 2008

Expocoruña, La Coruña, España 2008

Salón Nacional Nuevos Medios. Salas Nacionales Palais de Glace 2007

Galería del Depto de Artes Visuales Luna, 2007

En forma permanente en:

[www.marina-zerbarini.com.ar/calor](http://www.marina-zerbarini.com.ar/calor)



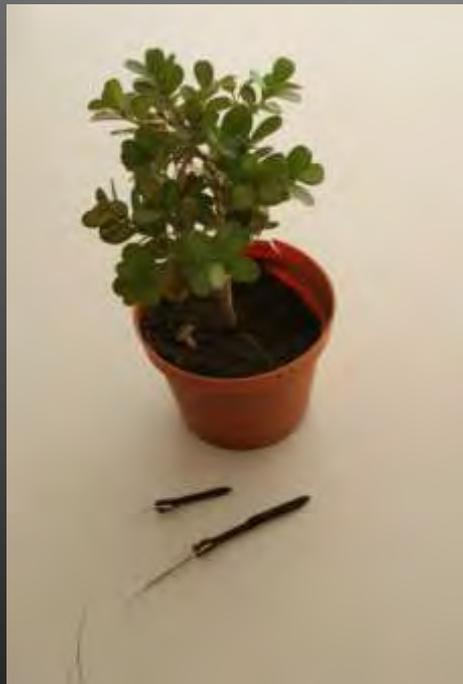
## Naturaleza Asistida.

Objeto electrónico de plantas iluminadas y un sistema de riego automatizado según sensores de humedad insertos en las macetas. 2010

Expuesta en Galería Arcimboldo –Bs.As. 2012

y Fase 4 Centro Cultural Recoleta 2012 en representación de la Galería Arte x Arte





# “Síntesis simbiótica entre una máquina y un ser vivo”

Expuesta en: Laboratorio abierto 2010 Espacio Fundación Telefónica, Bs.As.



**Prototipo: Incubadora artificial de aves**, que contiene los elementos necesarios –temperatura, humedad y aireación- para la incubación artificial de pollitos en 21 días

## Descripción breve:

*“Síntesis simbiótica entre una máquina y un ser vivo”* consiste en una incubadora artificial de aves, que contiene los elementos necesarios -temperatura y aireación- para la incubación artificial de pollitos en 21 días. Durante los días de exposición, coincidentes con la gestación se irán agregando textos e imágenes informativas de las características y cambios que se presentan en la evolución día a día, el sistema circulatorio, la calcificación, órganos sexuales etc. Al finalizar se realizará un video y tomara fotos del nacimiento de los pollitos, depositados en una canasta. La forma física que adquirirá la incubadora (tamaño, materiales) tendrá que ver con lo más aconsejable para la buena gestación de las aves.

## Concepto

En 1742 en Paris se realizó por primera vez una caja con termómetro que medía la temperatura y en 1922 surgió la primera incubadora eléctrica cuya construcción mejoraría y extendería hasta abarcar la incubación artificial industrial, aplicándose en forma masiva y comercial.

Dado que los huevos de aves para su germinación necesitan sólo una fuente de calor y aireación, esto que le proveía una gallina, ha podido ser sencillamente reemplazado por otra fuente de calor ya no animal sino maquina.

El objetivo del proyecto es proponerlo, como reflexión y metáfora de la simbiosis del ser humano y la máquina; destacar un punto de vista opuesto a intereses industriales y comerciales, mostrando posibilidades incluidas en la tecnología de tomar a su cuidado estos pequeños seres vivos, darles calor como la gallina madre y tener en cuenta los elementos más beneficiosos, significativos y necesarios para su mejor nacimiento y crecimiento, modificando el concepto comercial de cantidad indiscriminada por la calidad y el cuidado individualizado.

## Metáfora de la simbiosis ser humano/máquina

El calor, la humedad y la aireación provistos naturalmente por la gallina es reemplazado por una fuente de calor ya no animal sino maquínica.

La relación de estos elementos con los huevos naturales germinados, muestran un proceso simbiótico entre un ser vivo y una máquina



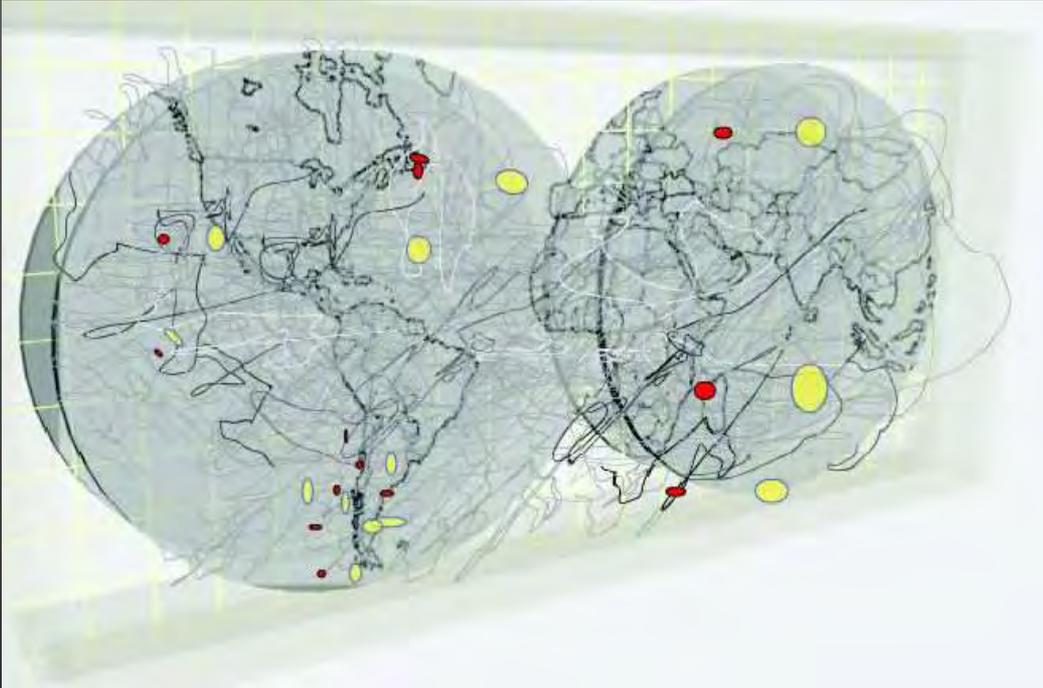
## Otra relación con la máquina

Modificar el concepto industrial relacionado al consumo y comercio de cantidad indiscriminada por la calidad y el cuidado individualizado.



# Gotas de Luz

## Mención Premio Bienal Kosice 2010



**Proyecto:** Un mapa del mundo físico desarrollado en placas de acrílico transparente, en dos dimensiones de 1 metro de base y 0,50 cm de altura. Mostrará, a través de información recibida por satélite, las variables climáticas de lluvia y humedad que se dan en distintos aeropuertos del mundo. La información recibida, la modificación de sus datos, la intensidad del viento el agua caída y la humedad serán algunos de los datos necesarios para alimentar y encender electrónicamente y en tiempo real los leds de colores insertos en el mapa mencionado. La programación de la obra permitirá acceder a la información en tiempo real y realizar comparaciones con bases de datos de años anteriores.



## Memoria conceptual

**Los sistemas climáticos**, la atmósfera, los océanos, los continentes, las grandes masas de hielo y nieve, y los organismos vivientes de nuestro planeta, son los principales componentes de nuestro medio ambiente. Todos ellos se encuentran en un estado de permanente interacción a través del intercambio de flujos de materia y energía. En particular, los procesos físicos y químicos internos de la atmósfera y el conjunto de sus interacciones con los otros componentes del medio ambiente constituyen lo que, en un sentido amplio, se denomina el sistema climático terrestre.

“**Gotas de luz**” propone ampliar el espectro visible de ese sistema provocando la conexión de elementos distantes y que la tecnología ha posibilitado; en los espacios y entornos adecuados se trata de evidenciar relaciones remotas entre información, naturaleza y máquinas que provocan el sentido al tiempo que reflexionan sobre la necesidad del cuidado de la naturaleza y los cambios climáticos que afectan a sus seres vivos.





Primer resultado de la investigación: un mapa para ver en pantalla, conectado a una base de datos en internet que modifica sus puntos de luz y color de acuerdo a los datos climáticos recibidos en tiempo real.

# Gotas de Luz II

Mención Premio Bienal Kosice 2010

Segunda Fase del Proyecto: Prototipo físico.

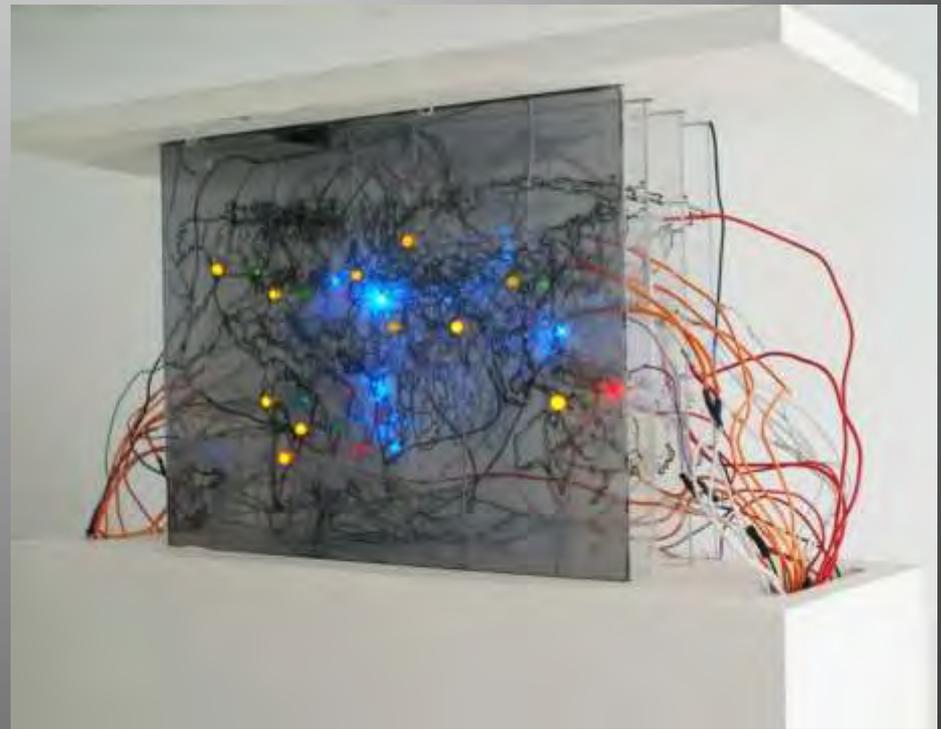
Expuesta en Espacio Fundación Telefónica, Bs.As.2012

Galería Arcimboldo , Bs. As. 2012

Praxis Internacional, Bs. As. 2013



- *El estado actual es un prototipo en pleno funcionamiento, un Mapa/Objeto conectado a bases de datos de internet que producen modificaciones de estados lumínicos en tiempo real. Consta de cuatro placas de acrílico de 40 x 40 cm, x 15 de profundidad. Cada uno de los planos contiene un color de luz que modifica su estado acorde a la información climática que recibe cada hora en cada aeropuerto señalado.*



Detalle de su producción: Los cuatro planos de acrílico contienen 11 leds de colores diferentes, sumando en total 44 luces que se controlan a través de un dispositivo “multiplexor” con solo tres “pines” de la interfaz arduino. Arduino recibe, mediante los protocolos y códigos correspondientes, la información de las bases de datos que le envía “Processing” que previamente ha decodificado los datos “Metar”. Estos datos específicamente referidos a condiciones climáticas del mundo se encuentran disponibles y con libre acceso en las bases provistas por el Noa. De acuerdo a esta información tomada cada hora , titilará un led en cada aeropuerto del mapa/objeto.

## Naturaleza Asistida II

Expuesta en Espacio Fundación Telefónica – Taller de objetos móviles 2012

Galería Arcimboldo 2012

Objeto electrónico, de madera y acrílico, con guantes de goma que modifican su estado de acuerdo a la operación de sístole y diástole del corazón humano.

Pone de manifiesto la relación y dependencia de los seres humanos a la tecnología. En este caso, un dispositivo de aireación marca un ritmo cardíaco que garantiza una precaria supervivencia. Efímera y brutal, la vida humana y su contingencia terrena en cruce con lo tecnológico revelan contrastes y claroscuros tan dramáticos como ilusorios.



**Detalle de su producción:** La ampliación y disminución del tamaño de los guantes se produce por el encendido y apagado de dos “aireadores de agua” que conducen el aire hacia adentro. Una interfaz arduino permite el control temporal del encendido según los tiempos deseados a través de código de programación y un circuito electrónico contenedor de un relé que enciende y apaga los motores

Medidas: 30 x 30 cm x 40 cm.



# Temblor II

Expuesta en Galería Arcimboldo 2012

La obra recibe información de internet en tiempo real. Los movimientos sísmicos registrados en las Provincias de Mendoza y San Juan son procesados y en forma proporcional a ellos se movilizan los motores que dinamizan el material

Medidas: 35 x 18 x 24 cm.

Obra Prototipo





Questo esemplare rappresenta un tipo di fibra di canapa (Cannabis sativa L.) che è stata utilizzata per la produzione di carta e tessuti. La fibra di canapa è una delle più resistenti e dure, e ha una lunga storia di utilizzo in molte culture. In Italia, la canapa è stata coltivata per secoli e ha dato origine a prodotti come la carta da parati e i tessuti per la casa. La fibra di canapa è anche un materiale ecologico e sostenibile, che può essere utilizzato per la produzione di materiali da costruzione e per la realizzazione di prodotti per il design.

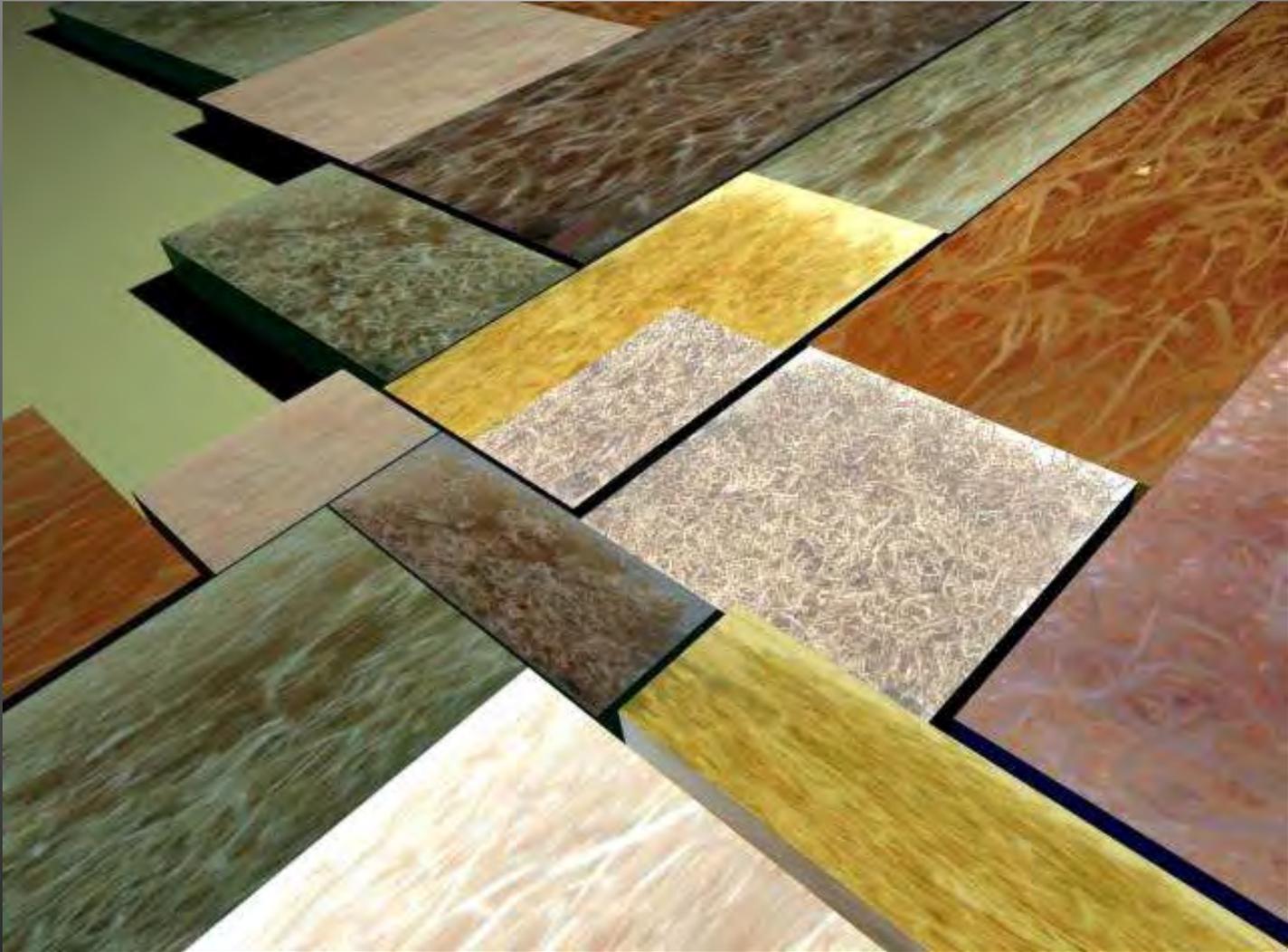
La fibra di canapa è un materiale naturale che è stato utilizzato per la produzione di carta e tessuti per secoli. La fibra di canapa è una delle più resistenti e dure, e ha una lunga storia di utilizzo in molte culture. In Italia, la canapa è stata coltivata per secoli e ha dato origine a prodotti come la carta da parati e i tessuti per la casa. La fibra di canapa è anche un materiale ecologico e sostenibile, che può essere utilizzato per la produzione di materiali da costruzione e per la realizzazione di prodotti per il design.

Fonte: Istituto Nazionale per lo Studio e la Cura dei Tumori (IST) - Università di Milano

Canapa



Proyecto no realizado



La “obra prototipo” Temblor II es la base para este proyecto aún no realizado

# “La noción de contingencia en los procesos performáticos”

Work in progress



# “La noción de contingencia en los procesos performáticos”



Work in progress, 2013

Fotoperformance. Expuesta en Galería Pasaje 17



*“Los muertos II”*, instalación electrónica participativa. 2013





# "DIVERSIDAD"

Instalación electrónica y performance

Directora: Marina Zerbarini

Perteneciente al Proyecto de Investigación:

*“La producción artística contemporánea en relación a los lenguajes formales, la tecnología y la diversidad cultural. Relaciones participativas entre los sujetos y los objetos, mediados por la mecánica y la electrónica”.*

INSTITUTO UNIVERSITARIO NACIONAL DEL ARTE.

Secretaría de Investigación y Posgrado. Proyectos de Investigación Científica y/o Artística o de Innovación Tecnológica. Programación Científica y/o Artística 2011-2012.





Expuesta en Fase 5, Centro Cultural Recoleta, Bs.As. 2013



Performance "Diversidad" junto a Carina Ferrari, Celeste Sanchez Saenz de Tejada  
Mariana Gramajo, Valentín Demarco

Síntesis simbiótica entre una máquina y un ser vivo\_06  
Experiencia realizada en el estudio de la artista – Bs. As. 2013





“Seres Vivos”

Objeto Experimental

Tubos de ensayo- caja de acrílico

90 x 26 x 26 cm

2014



Es posible que la existencia humana en la tierra se deba a una relación de microorganismos en descomposición a lo largo de prolongados períodos de tiempo. Las comunidades, consorcios, asociaciones y competencias por el espacio en el universo en el que vivimos son algunas de las variadas acciones/reacciones que se generan entre los distintos organismos, individuo y entorno están interconectados. El amplísimo proceso temporal que esto involucra, demostraría según Ilya Prigogine que en la biología, el tiempo no solo es extensísimo sino irreversible, dinámico y evolutivo, opuesto al concepto de tiempo relativo a las máquinas, en ese mundo artificial, es determinista y reversible.



12 frascos de ensayo, conteniendo alimentos en descomposición

El proyecto Seres Vivos propone trasladar una experiencia de descomposición de materia alimenticia a la producción artística y provocar una reflexión respecto a qué significa ser un ser vivo. Tiempo y experiencia son, en ese sistema, metáforas para la reflexión



# Imágenes digitales



Tejido de Memoria\_01/2  
50 x 50 cm,  
Imagen Digital Impresa  
2019



Tejido de Memoria\_02/2  
50 x 50 cm  
Imagen Digital Impresa  
2019

# Envolverse de Espacio VideoPerformance 360 Realidad Virtual

<https://www.youtube.com/watch?v=WdM-1oolZCk>





Envolverse de espacio es una Video-Performance de realidad virtual de 360 ° perceptible con Gafas de Realidad Virtual. A través de esta producción, intentamos explorar las posibilidades de inmersión del espectador, que aunque en este caso no tiene una participación interactiva, está invitado a rodearse de espacio, no solo del entorno de lo que observa sino a través de su presencia incorpórea. El espacio envuelve y expande la visión.

El elemento que no aparece claramente formulado es la coacción al espectador que no puede escapar, está rodeado por un espacio simulado, el casco que le permite ver la simulación limitar sus movimientos, el espacio físico se cierra. El espacio de la obra de arte se abre a la experiencia subjetiva.

El espectador estará presente en otro lugar y se manifestarán otras preguntas. En este sentido, consideramos que Envolverse de espacio es una obra de arte que relaciona arte y tecnología, ya que no habría otra manera de plantear esas preguntas. La realidad de estar presente en una dimensión y virtualmente en otra prueba que el uso de la tecnología no es solo un medio, sino un discurso sobre la relación arte / tecnología en sí. Existe una forma tecnológica clara y acordada, aunque el contenido (del video) es gratuito y está abierto a diferentes interpretaciones. Esto también motiva el diseño y reinterpretación de un sonido "Homenaje a John Cage" que hace referencia a sus propuestas sonoras que coinciden con nuestro trabajo. Ciertos efectos de falla se validan en este trabajo porque modifican la imagen pero no afectan la funcionalidad del video de 360 ° o la experiencia inmersiva del espectador

Realizada en 2019

Autoras: Marina Zerbarini, Celeste Saenz Sanchez de Tejada, Mariana Gramajo

<https://www.youtube.com/watch?v=WdM-1oolZCk>



# *evocarUnMi(un)to*

*Video de Realidad Virtual Interactiva*

2020



*evocarUnMi(un)to* es una instalación de Video en Realidad Virtual interactivo a través de la mirada (recurso Eye Tracking) que puede recorrer diferentes videos en 360°. Su visualización exige instalar teléfonos celulares y gafas de Realidad Virtual.



Mi hermana y yo éramos las menores de una familia de 5 hermanos; tengo muchos recuerdos de nuestra infancia y la casa en la que vivíamos. En el presente, cuando he vuelto a esos lugares, se produce una ruptura en lo que observo, en las relaciones de tamaño entre mi cuerpo y los otros cuerpos, los otros objetos, los otros espacios, las otras personas. Todo lo que recordaba más grande que yo se muestra pequeño y mi cuerpo muy grande, otra realidad, la realidad.



Todo lo que me amenazaba parece del tamaño de un juguete. En la medida en que me voy y me despido de esos lugares, mis imágenes insisten en tener las dimensiones y las relaciones que tenían antes. Las manos que escribían, las que enhebraban vuelven a ser muy importantes, los cuerpos también, crecen y habitan en un espacio pequeño, religioso y mítico



La plataforma youtube permite que el video se observe en 360º, incorporando el usuario las gafas adecuadas. Si no cuenta con ellas se podrá observar como un video común.

[https://youtu.be/Ro3Q\\_zhXeeM](https://youtu.be/Ro3Q_zhXeeM)

# **Sentido y Responsabilidad: Una Perspectiva Bioética sobre la Creación, Mutación e Hibridación Experimental en el Campo Interdisciplinar de la Tecnociencia y el Arte**

## **Resumen**

Sólo los humanos hemos creado una tecnociencia capaz de borrar a nuestra propia especie, y a todas las demás, de la faz de la Tierra y si, como afirma el filósofo Hans Jonas, la responsabilidad es un correlato del poder, la magnitud del poder debe determinar la magnitud de la responsabilidad. En la última década, numerosos artistas han comenzado a trabajar en las zonas fronterizas de la ciencia y la tecnología planteando la necesidad de un análisis crítico en este campo desarrollado a partir de criterios extra-médicos o extra-industriales. Este texto analiza trabajos de artistas, realizados bajo los parámetros del bioarte, que inciden particularmente en el sentido ético de la conducta humana hacia los animales y los seres vivos en general. La mayoría de proyectos han sido desarrollados en laboratorios científicos y tienen que ver con la creación (generación de vida), la mutación e hibridación genética, y con las simbióticas relaciones entre animales e humanos. A través de ellos, los artistas demuestran su sentido de la responsabilidad y su capacidad para asumir las consecuencias de sus creaciones con el objetivo abrir nuevos debates éticos sobre la ciencia.

**Laura Baigorri**

**Universidad de Barcelona**

(Recibido: 5 Septiembre 2013; Aceptado: 10 Marzo 2014; Publicado: 3 Junio 2014)

- En 2011, la artista argentina Marina Zerbarini iniciaba un proceso similar con su obra Síntesis simbiótica entre una máquina y un ser vivo (2011-2013). El 29 de enero de ese año colocó en el Espacio Fundación Telefónica de Buenos Aires tres incubadoras artificiales que incorporaban electrónicamente la luz, el calor y la humedad necesarios para la gestación de huevos fértiles, de tal forma que el proceso podía seguirse en Internet a través de una cámara. En una de ellas se realizaba la gestación, en otra el nacimiento y en la última la alimentación de las aves. La principal intención de Zerbarini era destacar un punto de vista opuesto a intereses industriales y comerciales en este tipo de



Marina Zerbarini  
2020

**Marina Zerbarini** es artista , investigadora, docente y doctoranda en Arte en la Una. Participó de Fase 1, 4 y 5, en 2013 expuso en Galería Praxis y Galería Pasaje 17 Bs. As. Participó del proyecto “*Acerca de la red(e).ib*”, Meiac y Gobierno de Extremadura, España. En 2014 presentó su obra *Tejido de Memoria* en FACT Liverpool y EAC, Montevideo.

En la actualidad participa de la Primer Muestra de Bioarte en la Argentina, *Cosas Extrañas Bioarte en Argentina, curada por Matewecky y D. Lopez del Rincón*. en la ciudad de La Plata. En 2012 realizó su muestra individual “ después..resiste, después...subsiste, después...persiste..” en Galería Arcimboldo, Bs. As. Recibió Mención en Bienal Kosice 2010. Expuso en la muestra “*Intersecciones, Tecnología, naturaleza y subjetividad*” en la Galería Arte x Arte de Bs. As, 2009. Fue invitada a exponer en “*Plataforma Untref*” en el Museo de la Universidad de Tres de Febrero en 2009, y en “*Fase1*”. Su obra “*Calor, vapor, humedad. Turner en el S.XXI*” ha sido seleccionada en Move (La Coruña, España, 2008) y el XIV Festival Internacional CanariasMediaFest 2008, ha obtenido una Mención en el Salón Nacional de Nuevos Medios en Argentina y seleccionada para participar en *FILE 2007* San Pablo Brasil. En ese mismo año participó de “*Inclusiva-net*” *Primer encuentro [Nuevas dinámicas artísticas en modo web 2.0]* en el Medialab Madrid, España. La obra fue realizada con el “*Incentivo a la producción Iberoamericana*” en Vida 8.0. En 2005 recibió el 3º Premio en Arte y Tecnología, Museo de Arte Moderno, Telefónica y Limbo en Bs. As. Argentina por el Proyecto de una Instalación Interactiva electrónica “*Pieza Sonora en Clave de Red*”. En 2001 recibió en Paris, Francia, el Segundo Premio Internacional en Arte Multimedia por la obra “*The dream is gone*”. La obra: “*Eveline, Fragmentos de una respuesta*” ha sido seleccionada para las 5 Jornadas sobre Arte y Multimedia, Metanarrative(s)?, Caixa Forum, Barcelona, España 2005 y ha recibido Mención de honor en el Premio Mamba Arte y Nuevas Tecnologías, Fundación telefónica y Limbo en Bs.As. Argentina, 2004.

Su obra en Net.art "*Tejido de Memoria*" ha sido seleccionada en: TECHNOGRAPHY NFF04 Net Art Gallery: Self and Society of Tomorrow Vancouver, Canadá; Bienal InteractivA 05, Mérida Yucatán México; XI Canarias Media Fest, España; Ciberart Bilbao 2004, España; Fluxus 2003, Festival de cine y video en Internet. La obra "*Gemelos/no-gemelos*" fue seleccionada en File, San Pablo, Brasil; Museo Contemporáneo de Estambul, Turquía - Machinista 2003, Rusia. La obra en Net.art: "*L'atido*" ha sido seleccionada en: pabellón dd Observatori 2003, Valencia España; La obra interactiva "*Azul intenso en un profundo mar*" ha sido seleccionada en: Salón Nuevos Medios Alberto Heredia, 2000 Bs. As; Arco, Madrid, España.

En la actualidad se dedica al diseño y programación de interfases físicas, la investigación en Realidades Virtuales y la docencia en la Universidad Nacional de Tres de Febrero , y el Instituto Universitario Nacional del Arte. Desde 1999 tiene su propio sitio en Internet: [www.marina-zerbarini.com.ar](http://www.marina-zerbarini.com.ar) donde se muestran sus obras y otros proyectos de artistas y teóricos del medio invitados. Diciembre 2020