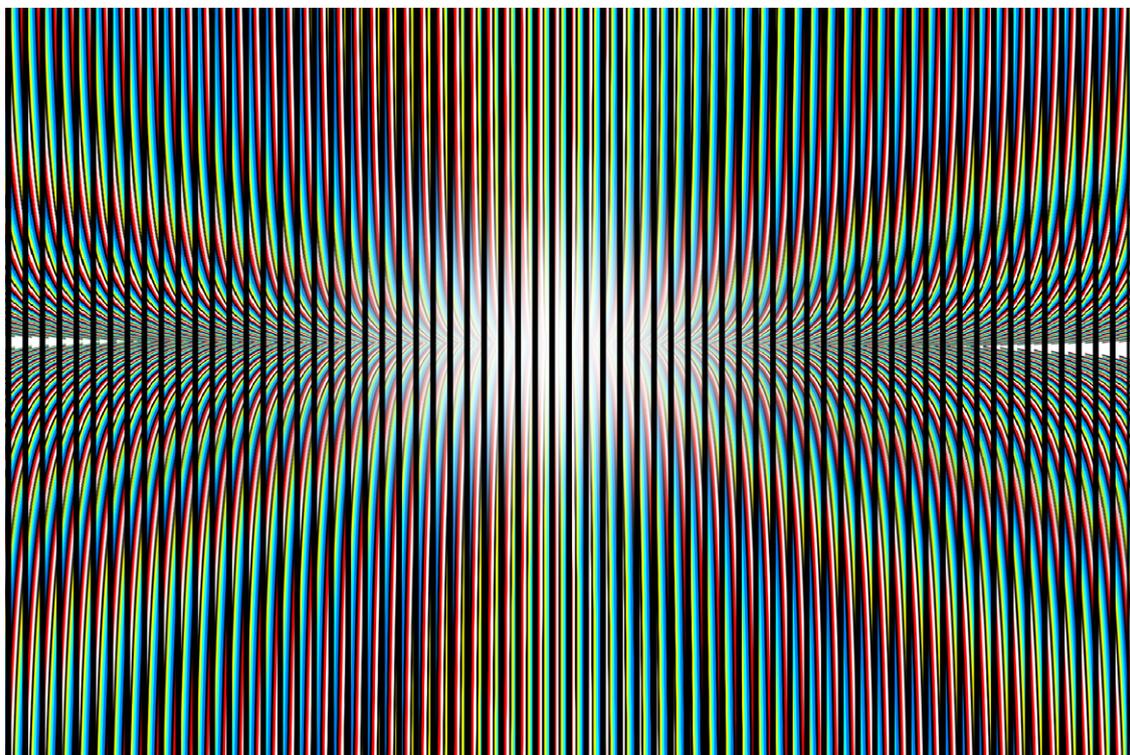


EL TERCER PASAJERO

ARTISTA: PARRATORO

CURADORA: RUTH GEOFFROY

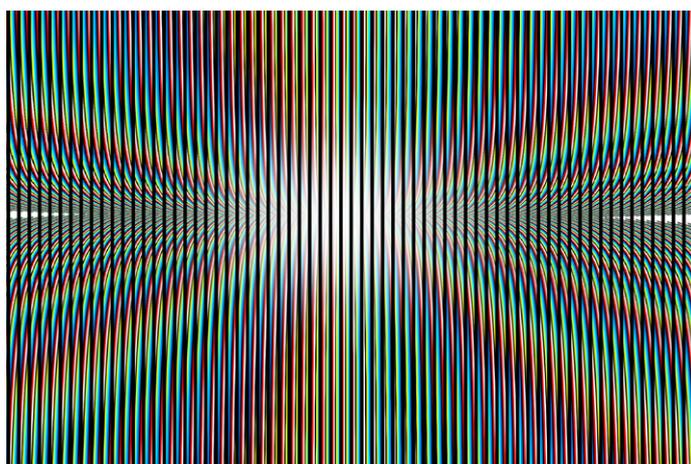


DEL 11 DE NOVIEMBRE AL 01 DE DICIEMBRE
DE 2022

ESEADE

Parratoro descubre su destino digital durante el ciclo básico de la carrera de Ingeniería cuando se encuentra con una flamante computadora Silicon Graphics¹ y en estado de fascinación empieza a experimentar con ella. Se gradúa en la Universidad Central de Venezuela “bajo las nubes de Calder”² de ingeniero hidráulico pero se aparta de esa profesión para dedicarse al diseño gráfico y a la industria de la animación. Seleccionado para participar de la que luego se transformaría en la Pictoplasma Academy³- con mentores como el artista Gary Baseman⁴ realiza sus primeras obras digitales ópticas en acrílico. De regreso a Buenos Aires y tras el fallecimiento de su padre canaliza su duelo en la obra interactiva *Pop on OP* en formato libro.

Este artista que en su infancia jugaba con la obra de Alexander Calder, reconoce la incidencia en su formación artística de Jean Arp, Antoine Pevsner, Víctor Vasarely y de su Venezuela natal Mateo Manaure, Gego, Gerd Leufert, Jesús Soto, Carlos Cruz Diez y Alejandro Otero, entre otros. Todo su trabajo es creado en computadora, actualmente utiliza los programas Autodesk Maya⁵ y Suite Adobe Creative⁶. Algunas obras se materializan en impresión Fine Art, acrílico y acrílico espejado utilizando el método del moaré -efecto geométrico de distorsión ocasionado por la interrelación de dos patrones de trama encimados que provocan un tercer y nuevo patrón. En su proceso creativo también intervienen las ecuaciones matemáticas, el uso del Excel, la geometría, el estudio de la luz y de los efectos cromáticos.



Sin título, Parratoro, 2020. Impresión en Fine art, acrílico y acrílico espejado. 100 x 67 cm.

¹ Silicon Graphics, Inc., también conocida como SGI, o históricamente citada como Sistemas Computacionales Silicon Graphics, fue un fabricante estadounidense de hardware y software de computadoras, que comenzó como fabricante de terminales gráficas en 1982.

² Referencia común entre los estudiantes de la obra *Platillos Voladores* de Alexander Calder de 1952 que se encuentra en el Aula Magna de la Universidad Central de Venezuela.

³ La Academia Pictoplasma ofrece programas únicos para la educación superior y el intercambio. Cada año, la CLASE MAESTRA DE LA ACADEMIA PICTOPLASMA EN BERLÍN invita a un grupo seleccionado de estudiantes graduados internacionales y jóvenes profesionales a comenzar sus carreras como diseñadores de personajes en estrecha colaboración con artistas, cineastas y productores líderes en la industria.

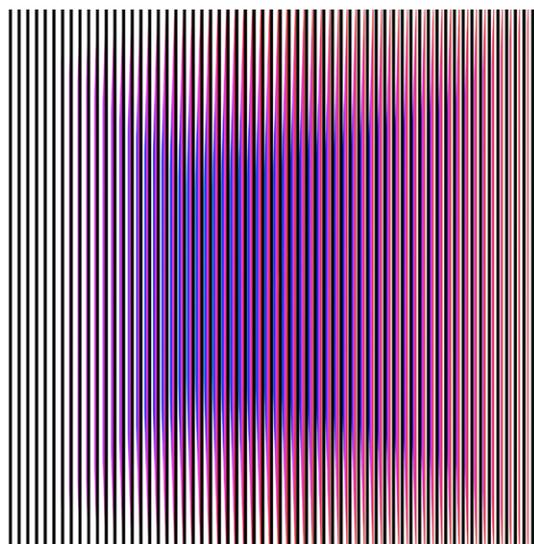
⁴ Gary Baseman es un artista, dibujante y creador de animaciones 3D estadounidense que investiga la historia, el patrimonio y la condición humana a través de la iconografía y las narrativas visuales que celebran “la belleza de lo agrisulce de la vida”.

⁵ Autodesk Maya es un programa informático dedicado al desarrollo de gráficos 3D por ordenador, efectos especiales, animación y de dibujo. Surgió a partir de la evolución de PowerAnimator y de la fusión de Alias y Wavefront.

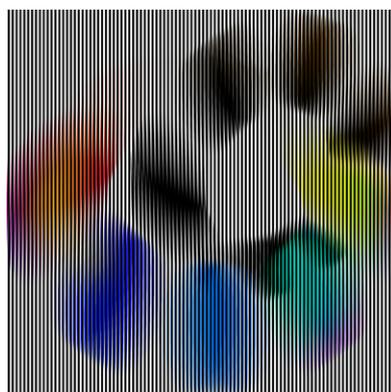
⁶ Adobe CS o Adobe Creative Suite es un paquete de software desarrollado y mantenido por la compañía Adobe para la creación y edición de contenido multimedia.

Sus acrílicos ópticos suponen un juego de retina. Del ojo y la posición del espectador dependen las contorsiones y los giros de las líneas, el nacimiento de los colores y la aparición de las figuras escondidas.

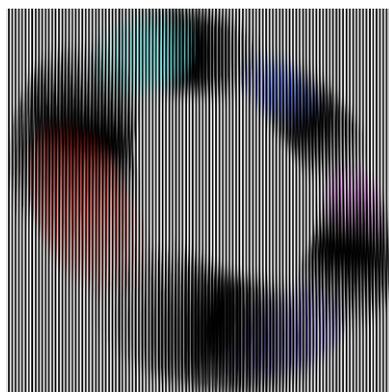
Sin título de 2020 (100 x 67 cm) es una obra cuyo poderoso centro despliega múltiples rayos irradiando una imagen multicromática, hipnótica y diáfana. Las líneas rectas y la luz son protagonistas de este impactante caleidoscopio. En la obra *Sin título* de 2022 (60 x 60) el planteo se focaliza en el color predominantemente magenta en varias tonalidades con el que construye una figura óptica de un estilo más libre y cercano al de los geométricos sensibles.



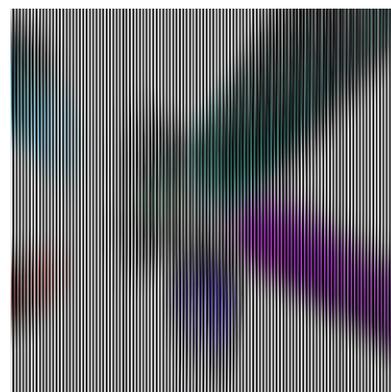
Sin título, Parratoro, 2022. Impresión en Fine art, acrílico y acrílico espejado. 60 x 60 cm.



Sin título, Parratoro, 2016. Impresión en Fine art, acrílico y acrílico espejado. 78 x 78 cm.



Sin título, Parratoro, 2022. Impresión en Fine art, acrílico y acrílico espejado. 60 x 60 cm.



Sin título, Parratoro, 2022. Impresión en Fine art, acrílico y acrílico espejado. 60 x 60 cm.

Las obras *Sin título* de 2019 (78 x 78cm) y las últimas producidas en 2022 (60 x 60 cm ambas), forman una serie involuntaria y afortunada. En una geometría orgánica, los colores se reiteran para producir el diálogo entre obras y como una trampa al ojo las figuras giran y se arman desplazándose del centro del cuadro hacia los extremos.

En el siglo XXI, las redes inalámbricas y el aumento del uso de dispositivos móviles ha desdibujado el límite entre lo locativo (específico del sitio) y lo no locativo (no específico del sitio). Los medios locativos usan una ubicación en el espacio público como un "lienzo" para implementar un proyecto de arte y se han convertido en una de las áreas más activas y de mayor crecimiento en el arte de los nuevos medios.

Los teléfonos inteligentes y las tabletas son las nuevas plataformas para producción cultural, proporcionando una interfaz a través de la cual los usuarios pueden participar en proyectos públicos en red. Los medios locativos móviles son -además de un formato tecnológico- un concepto y un tema cada vez más explorado por los artistas. Las redes y los dispositivos móviles han dado lugar a redefiniciones formales de lo que entendemos como espacio público; específicamente, han abierto nuevos espacios para la intervención artística, ampliando el concepto del arte público⁷, desde graffiti hasta intervenciones de sitio específico por parte de movimientos artísticos como la *Internacional Situacionista*⁸ y *Fluxus*⁹. El arte de los nuevos medios en las redes, ya sea net art o arte que involucre dispositivos móviles pueden entenderse como una nueva forma de arte público.

Los museos y las galerías están experimentando curadurías para exhibir estas obras que se asimilaron rápidamente al espacio público para darles ubicuidad dentro de sus sedes físicas. En este aspecto, Parratoro, en su faceta totalmente digital, realiza obras de realidad aumentada, mapping y realidad virtual. Su mapping más conocido es el que realiza en el Obelisco de la Ciudad de Buenos Aires con motivo del 30º aniversario de la creación del Hospital Garrahan.



*El pensamiento es materia, Parratoro, 2022.
Realidad aumentada. 60 x 60 cm.*

⁷ Arte público como término tradicionalmente utilizado para el arte exhibido en espacios externos del contexto artístico.

⁸ La *Internacional Situacionista* nace en 1957 en Cosio d'Arroscia, Liguria (Italia), se extiende en Italia, Francia, Gran Bretaña, Alemania, Bélgica, Holanda, Argelia y los países escandinavos. Los integrantes son casi todos artistas, la mayoría pintores cuyo denominador común el arte urbano y la experimentación para crear nuevos ambientes que provoquen nuevos comportamientos sociales. Este movimiento se apoya en las ideas de la *Internacional Letrista* de Isou, fundado por Jorn en Suiza en 1955 y en el grupo *COBRA*. La *Internacional Situacionista* tiene un proyecto de transformación revolucionaria de la sociedad a partir de la vida cotidiana, considera que el arte debía asumir un papel revolucionario y consciente en la sociedad y en la cultura. Aspiran a superar la división entre artista y espectador e incluir comportamientos, sentimientos, es y estilo de vida a las artes.

⁹ *Fluxus* es un movimiento artístico que conjuga las artes visuales la música, la literatura y la danza de década de los 60 con expresiones en Estados Unidos, Europa y Japón. En Norteamérica y Europa, con iniciativa de John Cage, pretende la interdisciplinariedad y la adopción de medios y materiales procedentes de diferentes áreas. El lenguaje no es el fin, sino el medio para un "arte total".

En cuanto a los trabajos de realidad aumentada en espacios públicos, este artista ha presentado obra para el Lollapalooza, para la Universidad de Buenos Aires (UBA) en ocasión de la apertura del Postgrado de Inteligencia Artificial, Metaverso y Gaming, a la vez que crea y comparte piezas de arte digital en superfil de Instagram. Sus obras-filtro que emergen desde la plataforma de una red social irrumpen la realidad del espectador mezclando objetos virtuales en la ubicuidad del observador-usuario.

El pensamiento es materia, presenta un objeto esférico en blanco y negro con una cintura cósmica que lo rodea y que en su giro muestra -a modo de spot publicitario-la frase que le da nombre a la pieza. La esfera se aleja, se acerca, gira, se agranda y disemina fragmentos geométricos en forma de estela. Aquí el QR¹⁰ es parte de la obra, su principio y su acceso, funciona como anclaje locativo y temporal, aunque después de abierto ese portal la pieza se aloja en el perfil del espectador en Instagram. Parte de la obra se fija en el código y parte se esparce en el ciberespacio: su visualización se comparte con cada escaneo y puede desvanecerse con solo eliminar el filtro. Sin embargo, la puerta de enlace permanece para reiniciar la experiencia.

El código, hoy transformado en una unidad cultural icónica de nuestra sociedad actual, se presenta en un soporte pictórico clásico para alertar sobre su cualidad de obra de arte a modo de un *Vivo Dito* de la era digital. QR como medio transformado en fin, y como principio del fin; en cuanto geometría imprescindible para la apertura hacia la experimentación de la obra. La pieza polemiza tanto con la teoría del Materialismo que sostiene que no existe otra sustancia que no sea la materia ni mundo fuera del orden material; como con la doctrina del Idealismo según la cual solo existe lo que puede ser pensado o percibido conscientemente. El artista indaga así sobre la ontología del arte digital en general, y de la realidad aumentada en particular. El QR en soporte cuadro es materia y la obra que se abre en realidad aumentada es lo ideal, pero todo existe y se substancia en una misma producción contraponiendo y conjugando los dos enfoques filosóficos.

El término realidad virtual (RV) se usa comúnmente para cualquier espacio creado o accesible a través de computadoras, incluye desde el mundo 3D de un juego a Internet, como realidad virtual alternativa construida por un vasto espacio de comunicación en red. El significado original de RV, sin embargo, se refiere a una realidad que sumerge completamente a sus usuarios en un mundo tridimensional generado por una computadora y les permite una interacción con los objetos virtuales que componen ese mundo. El término es acuñado por Jaron Zepel Lanier, cuya empresa VPL Research, fundada en 1983, es la primera en introducir comercialmente productos de realidad virtual inmersiva. La RV es la forma más radical de inserción de un usuario en un entorno virtual, ya que pone la pantalla justo frente a los ojos del espectador a través de gafas, sumergiendo al usuario en un mundo artificial y eliminando o aumentando la experiencia física. Esta forma de la realidad virtual se constituye en una especie de psicología de la descarnación, ya que promete en última instancia la posibilidad de dejar el cuerpo obsoleto y habitar el paisaje de los datos como un ciborg. Sin embargo, el concepto de descarnación niega la materialidad de nuestros cuerpos y nuestra interacción con las computadoras sigue siendo un proceso físico que nos obliga a ajustarnos a la configuración de una máquina, como sucede al usar un auricular o unas gafas.

¹⁰ QR (Quick Response) significa código de respuesta rápida.

Los problemas de encarnación versus descarnación y la percepción del espacio obviamente juegan un papel central en las exploraciones artísticas de la realidad virtual. En la comprobación personal de una pieza de realidad virtual el objeto es la obra de arte, los óculos o gafas son el representamen y el espectador-usuario es el interpretante¹¹. Cuando la RV se presenta en un espacio museístico o en otros espacios físicos, se produce un proceso de semiosis infinita. El espectador-usuario que experimenta la obra se transforma en una especie de *performer* de la misma para otro espectador que observa desde afuera. El performer ahora es objeto, su comportamiento físico performático es representamen y el observador de la escena se transforma en el interpretante.



AiControl, Parratoro, 2022. Video y realidad aumentada.

AiControl es un trabajo constituido de una tríada de elementos: el video con un mensaje de concientización sobre el uso de las redes e internet, los oculus -soporte y acceso para la experiencia- y la obra en sentido estricto. El espectador se sumerge en la experiencia propuesta por Parratoro: una especie de torbellino cinético cuyo haz de luz absorbe y expulsa al artista en el paso hacia un universo paralelo. El artista es el viajero abducido por la net, el espectador sumergido es un turista desprevenido y el observador externo es el tercer pasajero que sin percibir lo intrínseco de la obra presencia las reacciones que provoca la misma.

Parratoro transita entre una dimensión y otra, entre lo real y lo virtual conformando poéticas electrónicas cuyos elementos visuales son la línea, el punto y los planos. Su geometría conformada por bits y píxeles no es mecánica, sino todo lo contrario, es una construcción de trazos infinitos, de estructuras distorsionadas y de colores fantasmales que se despliegan vívidamente. "Toda obra deja al que la recibe un espacio de juego que tiene que rellenar"¹² sostiene Gadamer, afirmación ineludible para la producción de este artista contemporáneo. El ojo, el movimiento del cuerpo, los dispositivos electrónicos y la natural ludicidad humana son los requisitos para activar la obra de Parratoro.

Ruth Geoffroy

¹² *La actualidad de lo bello. Ediciones Paidós - Hans-George Gadamer. I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.*

¹¹ "Un signo, o representamen, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa personas un signo equivalente, o tal vez, un signo aún más desarrollado. Este signo creado es (...) el interpretante del primer signo. El signo está en lugar de algo, su objeto. Está en lugar de ese objeto, no en todos los aspectos, sino solo con referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado el fundamento del representamen". Peirce C. *The collected Papers*. p 228.

ENTREVISTA A RAFAEL PARRATORO

¿Cuándo crees que nació tu inclinación hacia el arte y al arte digital en particular?

Hacia el arte, desde niño. Hacia arte digital desde que vi una computadora por primera vez. Yo soy ingeniero hidráulico pero no quería serlo, hice la carrera porque según la bajada de línea familiar me iba a dar un futuro. Estuve usando la computación gráfica desde que tuve acceso a una computadora, desde 1991/1992. Para armar un dibujo dibujaba con las flechitas. En DOS¹ había una aplicación para dibujar con las flechitas que yo usaba en la computadora de la farmacia de mi tío.

¿Qué cosas de tu infancia y/o adolescencia recuerdas que te hayan marcado o incentivado hacia el camino del arte?

Lo primero que me impactó desde niño fue el cuadro *Miranda* en la *Carraca* de Arturo Michelena². Después "las nubes de Calder"³ en el Aula Magna de mi universidad, así como también el *Pastor de Nubes* de Jean Arp, *Negativo-Positivo* de Vasarely; Gego, Soto, Alejandro Otero, Cruz-Díez, Mateo Manaure, Antoine Pevsner, Leufert. Mi infancia y adolescencia estuvo impregnada de estos artistas.

¿Quiénes son tus referentes personales?

Cada uno con sus cosas, mis referentes personales son mi papá, mi mamá y mi hermano. Mi papá fue un gran maestro para mí, una persona con una enorme inteligencia emocional. Mi mamá es una resiliente a nivel dios, otra gran maestra. Me hace pensar que no hay nada que no se pueda superar. Mi hermano es una persona con mucha conexión interior, logró llegar muy lejos siguiendo sus instintos. Hoy tiene dos Grammys y sus baterías suenan con Paul Mac McCartney y otros artistas internacionales.

¿Quiénes son tus referentes sociales?

Enrique Piñeyro⁴ que es director de cine, también chef y humorista. Steve Jobs porque cuestionó el statu quo y nadie puede negar los avances que trajo con el iPhone; hizo que usáramos el dedo en la pantalla.

¿Cuáles son tus referentes artísticos?

Alexander Calder, ayer, hoy y siempre. Si pudiera viajar al pasado iría al momento que Calder está haciendo *El Circo 5* en París con espectadores como Mondrian y Picasso y otros. Cuando hice el libro POP ON OP yo no pensaba en nadie, pero años después lo empecé a ver a Calder en algunas de las imágenes que lo integran.

¿Cuál es tu técnica de trabajo y cuáles son tus herramientas?

Trabajo 80% digital y 20% físico. Lo digital lo realizo en una MacBook Pro Intel con Autodesk Maya y la suite Adobe como softwares principales. A los que les sumo Spark AR, Lens, Effect House, Touchdesigner y Excel. Luego trabajo en acrílico con impresiones fine art.

¹ El sistema operativo DOS (Disk Operating System "Sistema Operativo en Disco") de Microsoft para computadoras personales.

² *Miranda* en *La Carraca* obra de Arturo Michelena fue pintado en el 80 aniversario de la muerte de Francisco de Miranda (14 de julio de 1816) en la prisión de *La Carraca*, España. Pertenece a la colección de la Galería de Arte Nacional de Caracas, Venezuela.

³ Referencia común entre los estudiantes de la obra *Platillos Voladores* de Alexander Calder de 1952 que se encuentra en el Aula Magna de la Universidad Central de Venezuela.

⁴ Enrique Piñeyro es actor, director y productor de cine italiano nacionalizado argentino. Es además médico aeronáutico, activista, filántropo, piloto de transporte de línea aérea, particularmente fue comandante de LAPA e investigador de accidentes aéreos

⁵ París, 1926, Calder desarrolla el *Circo de Calder* (*Cirque Calder*), una obra escultórica en miniatura en la que representaba un circo con todos sus personajes, desde los contorsionistas, magos o payasos hasta los propios domadores de animales.

¿Cuál fue tu primera obra?

Mi primera obra fue una especie de "carita" Op Art que hice en el Pictoplasma Academy⁶ en Berlín en el 2013. Antes de ir trabajaba en la industria de los videojuegos en un estudio (MP Game Studio), en un sector intermedio entre el departamento de arte y el de tecnología.

Cuando llegué a Pictoplasma me encontré que mis ídolos daban clase. Uno de los tutores, Gary Baseman⁷, me aconsejó que hiciera lo que yo creía que hacía mejor y cuando le dije que no tenía estilo, me respondió: -el estilo es lo más fácil se hace con la repetición. Le hice caso a Gary Baseman. Volví a Buenos Aires, renuncié al trabajo e hice el libro. Me levantaba todos los días a las 6 de la mañana y en un mes lo terminé.

Ese libro me cambió la historia y fue catártico porque después de la muerte de mi papá fui a Venezuela y vi su cuerpo, pero sentía que él no estaba ahí, porque yo no creo en nada. El libro fue para mí una respuesta. (La dedicatoria de su libro dice "Papá este libro eres tú esparcido por el universo"). Lo hice para Kickstarter y lo distribuí en 40 países, lo mandé a Japón, a Finlandia. Después me escribieron de Japón para hacer relojes físicos con mi arte.

Mi carrera artística nació con la edición del libro en 2014.

¿Qué particularidades tiene para vos el arte digital?

La particularidad que más valoro del arte digital es la libertad. Libertad de ejecución, tiene un presupuesto ilimitado y no requiere de permisos ni cumplir con normas físicas.

¿Cómo es tu experiencia en el NFT market?

Mi experiencia ha sido muy buena, siento que recién estoy comenzando, pero ya me encuentro con un nuevo coleccionismo y una nueva cultura completamente transgresora y con nuevas oportunidades.

¿Cuáles son las ventajas para vos del NFTart, cripto arte? ¿Es ventajoso no tener un curador, una galería?

La web 3 viene a cerrar la brecha de la confianza, los sistemas actuales son arcaicos. ¿Qué rubros pueden ir ahí? Todos los que requieran confianza, contratos, certificaciones, acuerdos, esto es por la inviolabilidad del sistema. El primer producto de la Web 3.0 es el más evidente: el dinero, monedas, bitcoin. Hay una gran tecnología que es la Blockchain, eso es lo nuevo. Los NFTs aparecen vinculados a todo lo que puede ser coleccionable, arte, figuritas, todo lo que tenga valor por escasez. Yo no siento que todavía haya esa solución en el mundo de los NFTs, porque la web 3.0 está en un estado embrionario como cuando salió internet y estaba deremate.com terra.com que después desaparecieron.

¿Cómo imaginas que evolucionará el arte digital y su comercialización?

Creo que va a seguir creciendo indefectiblemente, tengo entendido que Apple va a marcar un antes y un después a partir del año que viene ofreciendo una solución definitiva a la realidad virtual y aumentada. Recién en el 2024 vamos a tener un panorama claro y definitivo para la muestra, difusión y venta del arte digital en todas las plataformas y redes sociales.

⁶ La Academia Pictoplasma ofrece programas para la educación superior y el intercambio. Cada año invita a un grupo seleccionado de estudiantes graduados internacionales y jóvenes profesionales a comenzar sus carreras como diseñadores de personajes en estrecha colaboración con artistas, cineastas y productores líderes en la industria.

⁷ Gary Baseman (27 de Octubre de 1960 - Los Ángeles, California) es un artista, dibujante y animador estadounidense que investiga la historia, el patrimonio y la condición humana.



PARRATORO - ARTISTA

|  @parratoro

Rafael Parra-Toro (Caracas, Venezuela, 1977). Se recibe de ingeniero en la Universidad Central de Caracas y se desempeña como diseñador digital. En 2008 se radica en Buenos Aires donde actualmente vive y produce su obra. Su producción ha formado parte de exposiciones colectivas en Berlín, Ciudad de México, Miami, Nueva York, Messina y Santa Caterina (Italia) y en Buenos Aires. Ha realizado varias exposiciones individuales en Santiago de Chile y en Buenos Aires: *Moiréph*, Centro Cultural Borges, Buenos Aires, 2015; *La Evolución de la Forma*, Centro Cultural Borges, Buenos Aires, 2015; *Arcobaleno*, Buenos Aires, 2016; *1 es a 1*, Espacio O y Biblioteca Viva, Santiago de Chile, 2017; *Arte enMovimiento*, Galería Adriana Budich, Buenos Aires, 2018 y *Tres punto Cero*, Cott Gallery, Buenos Aires, 2022.

Es autor de POP ON OP, un libro de animaciones sobre papel que fue financiado vía Kickstarter en 2014 y parte de la selección para el Premio Itaú 2015 – 2016. En 2017 intervino el Obelisco con motivo del 30 aniversario de la creación del Hospital Garrahan con un mapping. En 2022, realiza una intervención para la presentación del Lollapalooza de Buenos Aires, crea una obra NFT inspirada en la marca Renault, una obra de realidad aumentada para la apertura del posgrado de Inteligencia Artificial, Metaverso y Gaming en la UBA y en Ciudad emergente con la obra de realidad virtual *AiControl*.

Su trabajo ha sido publicado en medios internacionales, entre los que destacan: Fubiz (Francia), Creative Review (Londres), Design Taxi (Londres), Inkygoodness (UK), Creative Bloq (Londres), RIDYN (Argentina), We Choose Art (Londres), Stash Media (USA), Mitteschon Magazine (Alemania), Garatujas Fantásticas (Brasil) y ViceVersa Magazine (New York).

RUTH GEOFFROY - CURADORA

|  @ruthgeoffroy

Ruth E. Geoffroy es Abogada, mediadora y conciliadora en Relaciones de consumo. De 2015 a 2017 es nombrada asesora legislativa en la Comisión de Patrimonio Arquitectónico y Paisajístico de la Legislatura de la Ciudad de Buenos Aires. Asiste durante 2 años al taller de arte de Cristina González Matute experimentado la pintura y el collage. De octubre 2019 a febrero del 2020 realiza una pasantía en el Museo Larreta y actualmente (octubre de 2022) en el MACBA.

Cursa las últimas 3 materias de la Licenciatura en Curaduría y Gestión de Arte en el Instituto Universitario ESEADE. Enfocada desde 2019 a la investigación del arte digital en sus diversas manifestaciones. Actualmente trabaja en su tesis de grado sobre curadurías para poéticas electrónicas.

Créditos de la Exposición

Curadora: *Ruth Geoffroy*

Coordinadoras: *Mg. Eugenia Garay Basualdo* y *Lic. Luciana García Belbey*

Diseñadora y desarrollo web: *Laura Paladino*

Autoridades de ESEADE

Rector: *Mg. Daniel Serrot*

Vicerrector: *Mg. Adrián Pin*

Directora del Departamento de Arte y Diseño y la Licenciatura en Curaduría
y Gestión del Arte: *Lic. Delfina Helguera*