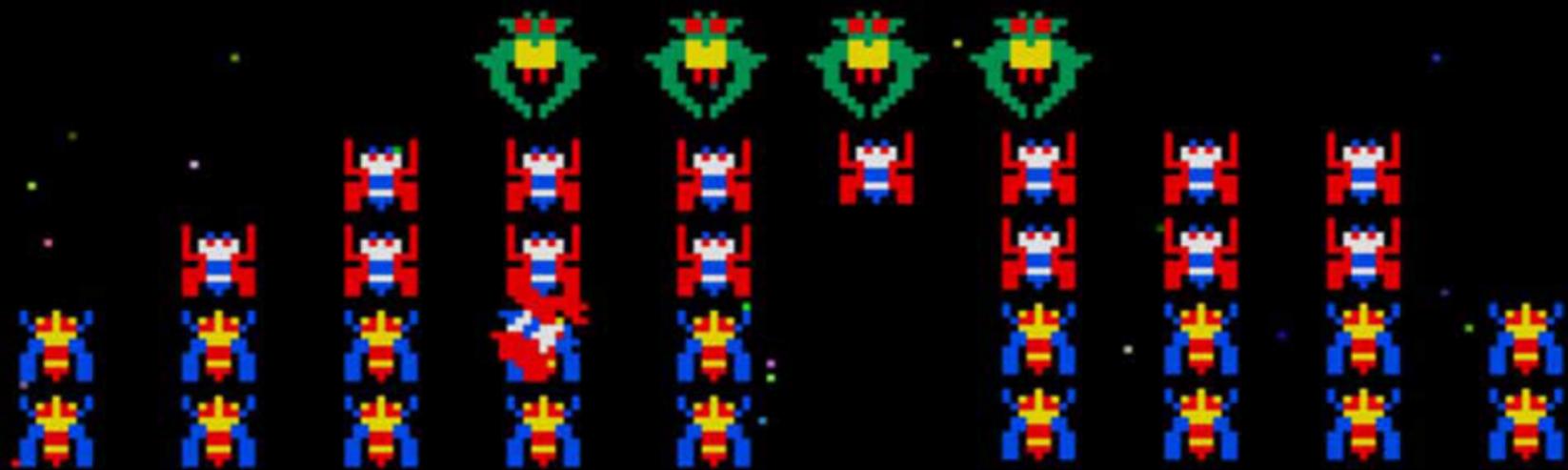


TECHNOTRONIC

1UP
180

HIGH SCORE
20000



*Por ese
palpitar*

 Cooperación
Española
CULTURA/ BUENOS AIRES

 35 ANIVERSARIO
CCEBA

El 27 de septiembre de 1989, bajo la capitania del productor musical Thomas DeQuincey, una entonces desconocida banda belga llamada TECHNOTRONIC lanza su primer corte de difusión titulado Pump Up the Jam, alcanzando rápidamente los primeros puestos de los rankings más importantes del mundo como MTV o Billboard Music. El hit, de estribillo pegadizo y sonidos computarizados que entrecruzaban el hip hop con el deep house, se convirtió con el correr de los años en un himno fundamental, no sólo como pieza sonora histórica de la música electrónica sino que también como ícono estético de la cultura clubber de fines de milenio.

Los videojuegos, como producto de su feroz expansión durante los últimos años de la Guerra Fría, fueron quizás la expresión más álgida y concreta de un nuevo universo de imágenes híbridas, proponiendo una mixtura perfecta entre lo analógico y lo digital. Es que en ellos operaban no solo las visualidades creadas por diseñadores y artistas audiovisuales sino también lo musical a través de experiencias sonoras programadas por los mismos productores que de noche hacían delirar las pistas con la música electrónica. En cierta medida, los videojuegos y la discoteca son espacios bastante similares. No es descabellado pensar en todas las referencias cruzadas que podemos encontrar entre ellas: las alteraciones lumínicas programadas, la gran cantidad de estímulos visuales, los laberintos, los reservados, los cuartos oscuros y la posibilidad concreta de no poder ver nunca el sol.

Technotronic, utilizado acá como capricho para darle nombre a una exposición, funciona quizás como una síntesis perfecta para narrar el clima de época a fines de los 80 y sus posteriores consecuencias estéticas, en donde se comienza a vislumbrar con claridad no sólo un nuevo ordenamiento político, económico y social, sino también la profundización de un modelo de interculturalidad globalizada, con eje en las nuevas tecnologías y en lo multidisciplinario. La caída del Muro de Berlín y el fin de la utopía socialista aceleró el proyecto trasnacional que se venía construyendo a toda prisa en Occidente acentuando la escalada invasiva que "lo publicitario" ocuparía en el diseño de un nuevo imaginario visual. El triunfo del modelo geopolítico de aldea global no trajo aparejado expresamente una expansión efectiva por sobre los territorios y las fronteras, sino que su poderío radicó subterráneamente en reconstituir nuevos lenguajes visuales genéricos y universales que operen para disolver, atenuar y remixar las identidades culturales propias de cada región, trabajando sigilosamente en una progresiva unificación sobre las formas del mirar y del mostrar.

Las obras presentadas en **TECHNOTRONIC** exploran una serie de referencias estéticas que pueden ayudar a edificar un resumido y fugaz relato visual de la historia del videojuego, desde el ATARI y el flipper, pasando por el Family Game, el Sega, la Play Station, hasta los juegos en línea y el desarrollo descontrolado de internet. A partir de pinturas, esculturas, textiles, backlights o máquinas, les artistas que invitamos a participar en esta exposición nos devuelven de forma analógica el imaginario de visualidades que han consumido de forma digital a través de sus años de gamers. En ese acto rumiante, hay regado un jardín florecido de símbolos y significantes revisitados. Y también una nueva cosmogonía de la imagen.

Escenarios pesadillezcos, abstracción geométrica, ruinas históricas, sobredosis de estímulos, alucinaciones lisérgicas, arte óptico, perturbaciones sonoras, reinterpretaciones de la mitología clásica, la arquitectura del derrumbe, lo monstruoso, el ilusionismo, el caos y la violencia maquillada son algunos de los elementos que se fusionan de modo

TECHNOTRONIC

*Por ese
palpitar*

aleatorio en ese viaje fantástico que es ingresar a un videojuego. Ese remix de imágenes regurgitadas componen una imagen total, genérica, post-internet. Un portal de acceso hacia un lugar desterritorializado, a un espacio sin ninguna geografía evidente. Hay en las representaciones estéticas de los videojuegos, y por ende en las obras exhibidas, un tiempo indefinido que no es presente, pasado ni futuro. Un loop infinito. Sobrevuela además una sensación tensa, como de acelerada ansiedad, como si todo estuviese a punto de caer, de estallar, de romperse. Es que en eso de perderse, la ficción y la realidad siempre transitan los mismos senderos.

Inspirado en los icónicos Sacoa que inundaron a fines del milenio pasado las ciudades de todo el país, el montaje de Technotronic intenta evocar - a partir de su diseño expositivo - esos casinos de las infancias, espacios en donde la alteración multisensorial y la presencia de fuertes estímulos inducen el consumo. Con una ornamentación abarrotada de colores, con un montaje excesivo y con geometrías domésticas remarcadas a propósito, estos templos de la diversión inyectan una sobrecargada cantidad de flujos de información a cualquier espectador, no solo en el plano de lo visual y lo musical, sino también en la construcción de una nueva narrativa del yo y su entorno. Es que en ese túnel vertiginoso que nos propone lo lúdico de las salas de fichines, lo difícil - al igual que en los Videojuegos, en los Shopping Center, en los Museos o en las Ferias de Arte- es poder al fin encontrar la salida.

Joaquín Barrera - Laura Spivak

Por ese palpitar

Exposición: **TECHNOTRONIC**

Curaduría: Joaquín Barrera - Laura Spivak

ARTISTAS: Felicitas Castaños, Gonzalo Freiganes, Rodolfo Marqués,
Trinidad Metz Brea, Santiago Poggio y Jimena Travaglio

CCEBA, del 17 de marzo al 19 de mayo 2023