



Néstor Lizalde Molinas

“TRANSCODE”

Inauguración

Jueves 1 de diciembre a las 8 de la tarde

[01.diciembre.11 - 28.enero.12]

Exposición_galería Antonia Puyó

www.antoniapuyo.com/actual.htm

Galería Antonia Puyó · C/ Madre Sacramento 31,
50004 · Zaragoza · España · Tel. (34) 976 469 530
galeria@antoniapuyo.com

La galería Antonia Puyó, en el marco del programa Proyectaragón, tiene el placer de invitarles a la inauguración de la exposición “TRANSCODE”. En su primera exposición individual en la galería Antonia Puyó, Néstor Lizalde presenta una serie de dispositivos e instalaciones interactivas que exploran las posibilidades de los llamados nuevos medios para crear formas audiovisuales variables en un diálogo entre las nuevas tecnologías y los orígenes de la imagen en movimiento.

Néstor Lizalde (2011). Metametáforas

Ricardo Iglesias.

En 1900 el Ministro de Industria francés inauguraba la Exposición Universal de París con la frase *la máquina se convierte en reina del mundo*. Nos encontramos en plena expansión de la Revolución Industrial, que supuso la transformación radical del mundo conocido, en todos sus ámbitos y con su correspondiente coste social. Los diferentes manifiestos de las vanguardias históricas ponen el acento en esta ruptura. Establecen sus objetivos en la absoluta libertad individual como reacción al academismo y en la experimentación como base de creación. La representación de la realidad pictórica o escultórica bajo un canon - perspectiva visual es destruida frente al avance provocativo, muchas veces anárquico, de las jóvenes corrientes: futurismo, expresionismo, cubismo, dadaísmo, surrealismo... El movimiento, el color, la abstracción y la tridimensionalidad se convierten en objetos de representación, mientras la fotografía y, sobre todo, el cinematógrafo luchan contra un Arte elitista pensado para ser colgado o apoyado. Un arte de marco y peana.

Casi medio siglo después, en 1952 Munari y su *Manifiesto del macchinismo* vuelven a llamar la atención sobre la máquina, pero después de dos guerras mundiales, el optimismo victoriano-germano por el progreso y la civilización dejan paso al desencanto y a una dura crítica contra un sistema estético, que una vez más, se muestra obsole-

to. “Il mondo, oggi, è delle macchine. [...] Non più colori a olio ma fiamma ossidrica. La macchina di oggi è un mostro! La macchina deve diventare un’opera d’arte!” Paralelamente, Gustav Metzger inicia su *Auto-Destructive Art*, mientras la corriente Fluxus asalta violentamente los dos iconos totémicos representantes del concepto universal de tiempo-espacio y de la idea, casi recién nacida, de ‘comunicación’: El automóvil y la televisión. Vostell destruye y encierra en armazones de cemento armado el objeto de la velocidad o entierra y destroza televisiones encendidas; Paik modifica las señales audiovisuales desde cualquier otro dispositivo o construye escenas, conciertos performáticos de circuito cerrado.

Desde hace aproximadamente tres décadas asistimos a la transformación vertiginosa de una sociedad mecánica (newtoniana) —en sus diferentes ámbitos comercial, industrial, social y, por supuesto, artístico— en una sociedad tecnológica. Tras los eslógans “el medio es el mensaje” y “obra abierta” las piezas artísticas han evolucionado, eliminando cualquier tipo de limitación física, intelectual o estética. El papel de creador iluminado ha desaparecido y el espectador debe establecer un lenguaje dialogado con la obra y el espacio para su comprensión.

Las diferentes instalaciones presentadas por Néstor Lizalde se inscriben en la ruptura crítica de formalismos audiovisuales. Elementos aleatorios, casi emergentes permiten lecturas individualizadas e interiorizadas por los usuarios, que como en la paradoja del gato de Schrödinger, si no interactúa, no puede descubrir el estado oculto de las creaciones. Puede ser y puede no ser. El artista trabaja sobre el concepto de fragmentación y desfragmentación, para elaborar otras perspectivas estéticas, casi en conjunción con sistemas sinestésicos, donde el sonido, el tacto o la presencia modulan la imagen. En las piezas *Velvet-Transcode* y *Cinema-Transcode*, nos enfrentamos con dispositivos de interfaz ‘amigable’. Pensadas bajo los parámetros de WYSIWYG (*What You See Is What You Get* > lo que ves es lo que obtienes) y de contacto natural entre dispositivos y usuarios, permiten una comprensión intuitiva de su funcionamiento. Sencillos botones primarios, como palancas de encendido-apagado, abren posibilidades no narrativas de entendimiento con los dispositivos mecánicos, indisolubles del propio concepto. Como indica el artista “Me interesa la capacidad contemporánea de crear obras audiovisuales donde tanto el soporte (hardware) como el propio sistema que lo ejecuta (software) se creen para dar forma a la obra, sacando a la imagen de sus soportes tradicionales, generando un cuerpo moldeable como una escultura”. No se busca establecer fronteras tecnológicas e incomprensibles que sumerjan las piezas en una curva de aprendizaje insalvable para el visitante. Aparecen como una respuesta a la queja de Munari, es necesario que la máquina se transforme en obra de arte.

La reactualización y reutilización de formatos que en su momento supusieron una ruptura o una innovación estructural en su propia tecnología como el *theremin* (uno de los primeros instrumentos musicales electrónicos de comienzos del s.XIX) o las grabaciones del director Segundo de Chomón para la pieza *Buceador Fantástico*, van más allá del mero recuerdo o del homenaje sentido. Se muestran como metametáfora de nuevas fragmentaciones, de nuevas reproducciones, de nuevos metrajes, de nuevos significados que pueden remitir a realidades vividas, alojadas fuera del campo artístico —extrartísticas— pero presentes en la cotidianidad de un mismo colectivo social o generacional.

Néstor LizaldeMolinas

Zaragoza, 1979

Formación académica

- Actualmente **Técnico Superior en desarrollo de productos electrónicos**
Fundación San Valero (FSV)
Ciclo de grado superior en electrónica y programación orientada al desarrollo y prototipado de dispositivos y sistemas electrónicos.
- 2010-2009 **Tesinade Doctorado**
Universidad Politécnica de Valencia (UPV)
Proyecto realizado en el campo de la "Interacción humano computadora".
DEA superado con calificación sobresaliente.
- 2009-2008 **Master oficial en Artes Visuales y Multimedia**
Universidad Politécnica de Valencia (UPV)
Estudios de postgrado orientados a la integración en equipos interdisciplinares para el desarrollo de proyectos propios de la industria de la imagen creativa.
- 2008-2003 **Licenciado en Bellas Artes**
Universidad de Salamanca (USAL)
Licenciado en Bellas Artes con especialización en escultura y medios audiovisuales.
Título superado con cinco Matrículas de Honor y calificación media de 8.5
- 2010 Taller de video generado y arquitectura de la comunicación. UPV
- 2010 Nuevos formatos: comunicación, lenguaje, video arte. CTA
- 2008 Taller de fotografía con Bleda y Rosa: arquitectura, paisaje y memoria. USAL
- 2005 Encuentros sobre video-arte electrónico: enseñanzas del audiovisual en Europa. USAL
- 2002 Infografista de Medios Audiovisuales – Random Formación, Zaragoza (560.h)

Exposiciones

- 2011 **Exposición** individual "TRANSCODE", nuevos medios y arte electrónico.
Galería Antonia Puyó, Zaragoza, España.
Exhibición de obra "Factory_5", dispositivo interfaz de composición audiovisual.
Centro de Incubación Empresarial de Zaragoza, España.
- 2010 **Exhibición** de obra "Velvet-Transcode", dispositivo interfaz de exploración audiovisual.
Universidad Politécnica de Valencia, España.
- 2009 **Exposición** colectiva "En el Umbral, 25 años de Arte Joven".
Muestra itinerante en la Comunidad de Aragón: museos y espacios institucionales de Zaragoza, Huesca y Teruel.
Exposición colectiva "Fotográficamente 2009".
Galería Railowsky, Valencia, España.
- 2008 **Exhibición** de sistemas audiovisuales en el "X Encuentro sobre el videoarte electrónico".

- Universidad de Salamanca USAL.*
Exposición colectiva **"(42-94+79)/9"**.
Espacio Joven del Ayuntamiento de Salamanca, España.
- 2007 **Exposición** colectiva **"VI Concurso de Artes Plásticas"**.
Edificio de la Cámara de Comercio de Teruel, España.
Exposición colectiva **"Interactivas 2007"**.
Sala Josep Renaude de la Universidad Politécnica de Valencia UPV.
- 2005 **Exposición** colectiva **"Muestra de Arte Joven de Aragón 2005"**.
Sala Goya (edificio de la DGA de Zaragoza), Museo Provincial de Teruel y Museo de Huesca.
- 2004 **Exposición** colectiva **"Premios San Marcos 2004"**.
Sala Patio de Escuelas de Salamanca, España.

Premios y Becas

- 2009 **Selección** de obra para la exposición **"En el Umbral, 25 años de Arte Joven"**.
- 2008 **Becado por el Instituto Aragonés** de la Juventud para realización de proyecto de artes visuales.
Becado por el Instituto Aragonés de la Juventud para perfeccionamiento de estudios artísticos.
- 2007 **Selección** de Fotografía en el **"VI Concurso de Artes Plásticas"** de la Universidad de Zaragoza.
- 2006 **Beca Séneca** para la realización de cuarto curso de licenciatura en la Universidad Politécnica de Valencia.
- 2005 **Primer Premio** de la **"Muestra de Arte Joven de Aragón 2005"** con la instalación audiovisual **"Agujero"**.
- 2004 **Selección** de escultura e instalación audiovisual en los **"Premios San Marcos 2004"** de la Facultad de Bellas Artes de Salamanca.
- 2002 **Primer Premio** de Fotografía, *Escuela de Arte de Zaragoza 2002.*
Segundo Premio de Pintura, *Escuela de Arte de Zaragoza 2002.*

Proyectos de investigación

- 2011 **Desarrollo de sistema electrónico capacitivo como interfaz de control audiovisual.**
"Buceador Eléctrico", proyecto final de estudios superiores en electrónica y programación.
**Investigación subvencionada por el departamento de electrónica del grupo San Valero.*
- 2010 **Desarrollo de sistema de video tridimensional con dispositivo interfaz de control.**
Investigación de Tesina de Doctorado desarrollada en la Universidad Politécnica de Valencia (UPV) en el campo de la "Interacción humano computadora".
"Velvet-Transcode", prototipo de dispositivo audiovisual e interfaz físico: software libre sobre sistemas analógicos y componentes informáticos modificados electrónicamente.
- 2009 **Desarrollo de sistema interactivo de composición de metanarraciones audiovisuales.**
"Factory_5", investigación práctica sobre los postulados descritos por el teórico Lev Manovich en su ensayo "El lenguaje de los nuevos medios de comunicación".
Prototipo de dispositivo audiovisual sinestésico e interfaz física de control: hackeado de dispositivos electrónicos y desarrollo de sistema multicanal programable.
- 2008 **Desarrollo de sistema de video autogenerado mediante flujo de información en la red.**
"Boca en la red", sistema net.art que emplea la propia estructura de Internet para generar la reproducción variable de cadenas de fotogramas emulando ilusión de movimiento (cine).

Conferencias y talleres impartidos

- 2011 **Conferencia “Formas audiovisuales en la experimentación artística con nuevos medios”.**
Actividad realizada en el Centro de Historia de Zaragoza en el marco de la Muestra Audiovisual Aragonesa “Proyectaragón 2011”.
- Taller “Experimentación audiovisual con dispositivos de arte electrónico”.**
Actividad realizada en el Centro de Historia de Zaragoza en el marco de la Muestra Audiovisual Aragonesa “Proyectaragón 2011”.
- Conferencia “Nuevos medios en las artes visuales”.**
Centro de Incubación Empresarial de Zaragoza, Milla Digital, Zaragoza.
- Taller “Composiciones audiovisuales sobre escenografías”.**
Edificio Digital WaterPavilion (DWP), Milla Digital, Zaragoza.
- 2010 **Impartición del taller de arte electrónico y creación Interactiva “Todo a 100”.**
Edificio Digital WaterPavilion (DWP), Milla Digital, Zaragoza.
- 2008 **Ponencia “Sistemas de video variable”.**
Actividad realizada en el marco del “X Encuentro sobre el videoarte electrónico” organizado por la Universidad de Salamanca USAL.