

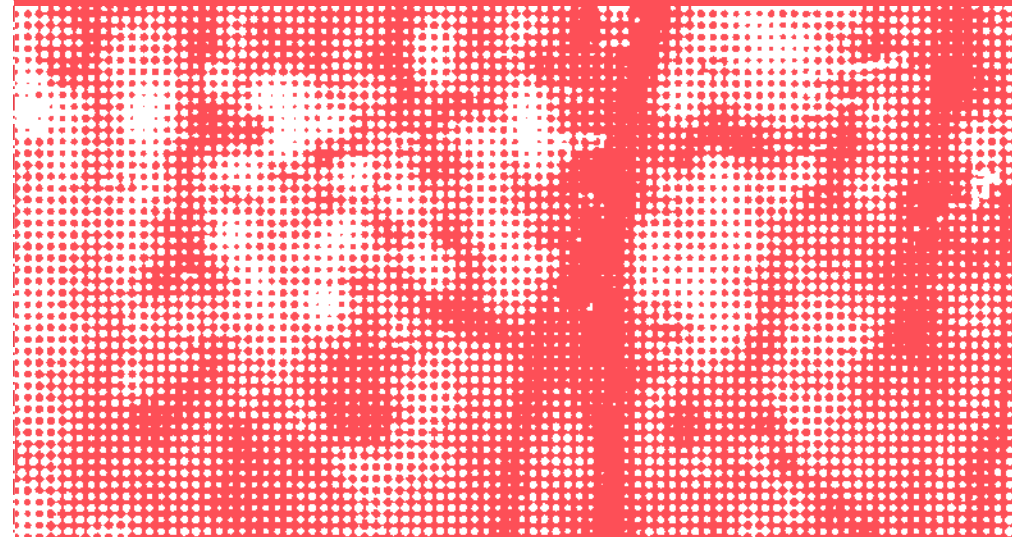
COLECCIÓN
CATÁLOGOS
DIE ECKE
2 0 1 6

16

NICOLÁS RUPCICH / DER TOD DER SONNE

DER TOD DER SONNE

Nicolás
Rupcich



Nicolás Rupcich participa en la construcción de una nueva escena en el video arte chileno. Utiliza la tecnología y la abstracción como insumos en su lenguaje, apreciables desde los inicios de su producción artística.

Como pocos, he visto su evolución profesional y por ello no me extraña que haya escogido la escuela de Leipzig en Alemania para profundizar conceptualmente en su obra. Actualmente lo veo sumergido dentro de la caja negra, trabajando en un ambiente lo más oscuro posible, intentando ver y tocar temas principalmente relacionados con el paisaje al que intenta, una y otra vez, redibujar mediante la tecnología que se ha transformado en su brazo y ojo a la vez.

Esta operación lo convierte, según mi opinión, en un candidato natural a tomar la posta contemporánea de la tradición local, de la interpretación del paisaje en el arte chileno.

Nicolás Rupcich is part of the construction of Chile's new video art scene. He uses technology and abstraction in his language and has done so since the beginning of his career.

I have been closer than most to Rupcich's professional evolution, and as a result I am not surprised that he has chosen the Leipzig School in Germany as a space in which to conceptually expand his work. I currently see him submerged in a black box, working in the darkest possible environment, trying to see and touch elements related to the landscape that he tries to draw over and over again using the technology that has become both his arm and his eye.

In my opinion, this makes him a natural candidate for the contemporary post of the local tradition of interpreting landscape in Chilean art.

Paul Birke
Director
Die Ecke arte contemporáneo



Adolfo Couve
Paisaje
septiembre 1988
Óleo sobre tela
50 x 50 cm

NICOLÁS RUPCICH (1981, Santiago, Chile)

Actualmente vive y trabaja en Leipzig, Alemania.

Nicolás Rupcich es licenciado en Artes Visuales por la Universidad Finis Terrae (Santiago, CL, 2003), Magíster en Artes Visuales por la Universidad de Chile (Santiago, CL, 2005) y Meisterschüler in Medienkunst por la Hochschule für Grafik und Buchkunst (Leipzig, DE, 2015).

Entre sus exposiciones individuales destacan: "Der Tod der Sonne" en Die Ecke Arte Contemporáneo (Santiago, CL, 2016), "No Land in Sight" en Die Ecke Barcelona Art Contemporani – Festival Loop (Barcelona, ES, 2015), "ML" en Videorama – Werkleitz (Halle, DE, 2015), "Falso Reflejo" en Galería Concreta – Matucana 100 (Santiago, CL, 2014) y "Automático" en Die Ecke Arte Contemporáneo (Santiago, CL, 2006).

De las exposiciones colectivas y visionados en los que ha participado destacan: "Art Speaks Out" con Ikono.tv en Istanbul Modern (Estambul, TR, 2016), "FIVA Festival" en Biblioteca Nacional (Buenos Aires, AR, 2015), "PARASPACE" en MINY Media Center by IFP (Nueva York, US, 2015), "FILE Festival" en Fiesp Cultural Center – Ruth Cardoso, (Sao Paulo, BR, 2015), "Ars Electronica Festival" en Linz Central, (Linz, AT, 2014), "V_Kunst Festival" en Galerie Maurer (Frankfurt, DE, 2014), "Of Landscape" en Reverse (Nueva York, US, 2014), "Cynetart" en Festspielhaus Hellerau (Dresden, DE, 2013), "Contaminaciones Contemporáneas" en MAC (Santiago, CL, 2012), "Transmediale" en Haus der Kulturen der Welt (Berlín, DE, 2012) y "Chili, l'envers du décor", en Espace Culturel Louis Vuitton (París, FR, 2010) entre otras.

Ha obtenido el concurso FONDART en 2005, 2006 y 2012. En 2006 obtiene el primer lugar en el concurso de arte digital organizado por Revista Paula y UDD. En 2012 recibe la beca otorgada por DAAD. En 2014 obtiene el primer lugar en concurso de fotografía organizado por la Galería Patricia Ready y Nescafé. En 2015 obtiene el segundo premio del festival de video arte FIVA, Buenos Aires (AR).

NICOLÁS RUPCICH (1981, Santiago, Chile)

Nicolás Rupcich currently lives and works in Leipzig, Germany.

He holds an undergraduate degree in Visual Arts from Universidad Finis Terrae (Santiago, Chile, 2003), a master's degree in Visual Arts from Universidad de Chile (Santiago, Chile, 2005) and a Meisterschüler in Medienkunst from Hochschule für Grafik und Buchkunst (Leipzig, Germany, 2015).

His individual shows include "Der Tod der Sonne" at Die Ecke Arte Contemporáneo (Santiago, Chile, 2016); "No Land in Sight" at Die Ecke Barcelona Art Contemporani – Festival Loop (Barcelona, Spain, 2015); "ML" at Videorama – Werkleitz (Halle, Germany, 2015); "Falso Reflejo" at Galería Concreta – Matucana 100 (Santiago, Chile, 2014); and "Automático" at Die Ecke Arte Contemporáneo (Santiago, Chile, 2006).

Of the group shows and screenings in which he has participated, the following are of note: "Art Speaks Out" with Ikono.tv at the Istanbul Modern (Istanbul, Turkey, 2016); "FIVA Festival" at the Biblioteca Nacional (Buenos Aires, Argentina, 2015); "PARASPACE" at the MINY Media Center by IFP (New York, United States, 2015); "FILE Festival" at the Fiesp Cultural Center – Ruth Cardoso, (São Paulo, Brazil, 2015); "Ars Electronica Festival" at Linz Central, (Linz, Austria, 2014); "V_Kunst Festival" at Galerie Maurer (Frankfurt, Germany, 2014); "Of Landscape" at Reverse (New York, United States, 2014); "Cynetart" at Festspielhaus Hellerau (Dresden, Germany, 2013); "Contaminaciones Contemporáneas" at MAC (Santiago, Chile, 2012); "Transmediale" at Haus der Kulturen der Welt (Berlin, Germany, 2012); and "Chili, l'envers du décor" at Espace Culturel Louis Vuitton (Paris, France, 2010).

He won Chile's National Fund for the Development of Culture and the Arts (FONDART) competition in 2005, 2006 and 2012. He placed first in the digital art competition organized by the magazine Paula and Universidad del Desarrollo (UDD) in 2006. In 2012 he won a scholarship from the German Academic Exchange Service (DAAD). In 2014 he placed first in the photography competition organized by Galería Patricia Ready and Nescafé. He placed second at the FIVA video art festival in Buenos Aires, Argentina in 2015.

Nicolás Rupcich
2006 – 2015

This text reflects on the production that I have developed over the past few years, which could be defined as a development of processes more than as an anchor of concrete concepts framed within a specific visual translation.

Experimentation with technical media has played a leading role in my work. In many cases this originates in and is framed by photographic problems resolved in diverse formats (photography, video and installation). The areas of work sometimes expand, but they always maintain some gravitational axes of issues and interests which I will develop below in general terms.

In the majority of these pieces there is a notion of materiality of these digital media which presents issues related to the visual media that we use to perceive and make visible our environment.

Incandescent Landscapes

As a foundational concept and question, the *image* constitutes a column upon which many of the experiments and pieces are sustained. I have developed the majority of them with digital production and post-production techniques. I am interested in reflecting on certain specific aspects of contemporary image production that have made me orbit around this topic.

As we all know, our exposure to images in daily life is steadily increasing and the use of applications that are based on their transfer establishes communication based on the visual (like a language between the younger generations) as a natural language. I will not mention specific examples because of the speed with which advances in this area become obsolete. But I can state that this phenomenon illustrates how quickly media change and how media systems change our way of relating to the world and our peers.

An initial focus area was awakened in me when I conceived of digital images in connection to the genre of science fiction and relatively rugged natural spaces and landscapes that have been present in my work due to biographical reasons. It was this blending and contrast that generated a collision in the way in which these digital images presented certain distant places that many people only confront through representation on a screen or in print.

Different technical devices including cameras, as prostheses, make visible things or places that are invisible to the naked eye. We are now able to see the death of stars in distant galaxies, details of cells that make up our body or even simply places that are located beyond the horizon, which used to be the limit of the visible on Earth.

In our day to day lives, this spectrum of images has been digested entirely as part of the imaginary of the real even though a large part of these images respond to certain aesthetic codes that are still framed within what could be understood as photographic. However, the question of plausibility of what we see does not determine the way in which we relate to images because the borders between certain expressions of virtual or artificial realities have merged the fictitious and the real. As such, daily experience no longer separates the relationship that is established

El presente texto reflexiona a partir de la producción que he realizado en los últimos años, la que podría definir como un desarrollo de procesos más que como un anclaje de conceptos concretos encuadrados dentro de determinada traducción visual.

La experimentación con los medios técnicos ha guardado un rol protagónico en mi trabajo, que en muchos casos se origina y enmarca en problemas fotográficos resueltos en diversos formatos (fotografía, video e instalación). En ocasiones, las áreas de trabajo se diseminan, pero siempre manteniendo algunos ejes gravitatorios de temas e intereses que, en términos generales, desarrollaré a continuación.

En la mayoría de estos trabajos existe una noción de materialidad de estos medios digitales, la cual plantea problemáticas que se vinculan a los medios visuales con que percibimos y hacemos visible nuestro entorno.

Paisajes incandescentes

La *imagen*, como concepto y pregunta fundacional, constituye una columna sobre la cual se sostienen muchos de los experimentos y trabajos que, en su mayoría, he desarrollado con herramientas de producción y posproducción digital. De lo anterior, me interesa reflexionar sobre ciertos aspectos específicos de la producción contemporánea de imagen que me han hecho orbitar en torno a esta temática.

Como bien sabemos, nuestra exposición a imágenes en el contexto cotidiano es cada vez mayor y el uso de distintas aplicaciones que se basan en la transferencia de estas determinan que la comunicación sostenida en lo visual (como idioma entre las generaciones más jóvenes), se establezca como un lenguaje natural. No mencionaré ejemplos específicos por la eventual obsolescencia en la que caen con mayor frecuencia y velocidad los avances de la técnica, pero al mismo tiempo este fenómeno ilustra cuán rápido los medios de comunicación van cambiando y cómo los sistemas mediales van alterando nuestra manera de relacionarnos con el mundo y nuestros pares.

Un primer foco de interés se despertó en mí al concebir las imágenes digitales en vínculo con el género de la ciencia ficción y conectadas con espacios naturales y paisajes relativamente agrestes, los cuales estaban presentes en mi trabajo por aspectos biográficos. Fue esta mezcla y contraste la que generó una colisión en la manera en que estas imágenes digitales presentaban ciertos lugares distantes a los que mucha gente se enfrenta solamente a través de la representación en una pantalla o un impreso.

Distintos dispositivos técnicos, entre los que destacan las cámaras, como prótesis, hacen visibles cosas o lugares que son invisibles para el ojo en sus capacidades naturales. En la actualidad, podemos ver la muerte de estrellas en galaxias distantes, detalles de células que componen nuestro cuerpo o incluso simplemente lugares que se ubican más allá del horizonte, el cual en el pasado se definía como el límite de lo visible sobre la tierra.

En nuestra cotidianeidad este espectro de imágenes ha sido digerido en su totalidad como parte del imaginario de lo real, a pesar de que gran parte de estas imágenes



Automático / Automatic
2006
DVD NTSC. Audio stereo. 40 sec.
Video stills

Automático
2006
Vistas de instalación / *Installation view*
Galeria Die Ecke



with images that represent the world through a screen from what we experience directly. Both are experienced simultaneously each day because the screen is now a communication device that constitutes a key piece of our visible landscape.

Many of the images designed to live behind the screen present us landscapes with saturated color, plastic shine and a nearly incandescent luminance that the eye does not experience in the same way when directly confronted with the same places. These aesthetic conventions of the market of the image have been recorded in us as an alphabet of what is visually attractive and are framed within the canons of the desirable. To cite one example, this differs greatly from the Japanese tradition of the cult of shadow in which the suggestion of forms is read as aesthetically desirable. Within the codes that the market of the instantaneous has defined as visually interesting, we have submerged ourselves in a notion of the image linked to pornographic characteristics, that is, they make explicit and perverse use of exclusively artificial elements in order to generate and satisfy desires.

For example, I have always been fascinated by electronics stores that show the latest models of screens. We generally see images of nature on them (that seem to be computer-modelled), but there is a move to establish the definition, transparency or invisibility of the apparatus-screen by exhibiting images that would verify the real in some way. This is an extreme illustration of the domestication of our eyes by such visual stimuli. It is paradoxical to think that these "natural" images that are transmitted on these devices need the consumption of electric energy to come to life, energy that mainly comes from natural sources, that is, the consumption of natural sources to represent images of nature. This is a sort of representational *ouroboros*.

It is interesting to think that the relationship between light intensity, saturation, sharpness and definition are increasing as the screen as object shrinks in search of the fusion between its own objecthood and reality, the search for absolute transparency.

Given this example and like so many others that configure the visual media that surround us, I cannot help but think of certain references from science fiction that present a dystopic future in which the natural world has been completely replaced by artificial elements built by man or in many cases in which our planet is nothing more than a wasteland from which humanity must migrate. I am not trying to say that we are moving in that direction, but certain references from films like *Blade Runner* remain present in my work and in certain connections that I establish to the way in which natural spaces that are digitally mediatized have practically become fiction. In our time in which images are in a "post-photographic" state, it is no longer viable to understand them as pieces *taken* from the real. Rather, they must be viewed as fragments that build a projection of the real onto a space made up of more layers, one that is vaguer and lacking in certain fundamental physical laws, which is the virtual. This blend of the real and the virtual or what has been called "hyper-reality," in which the world has been replaced by its representation, is the topic that my visual production has explored over the past few years, which it approaches and in some cases moves away from as a reaction.

Since *Automática* (2006), a parody of the quantity or over-production of image, and *Big Pool* (2009), the large artificial pool that intervenes in the Chilean coast and seeks to irradiate the idea of a perpetually perfect climate, and through recent works

responden a ciertos códigos estéticos aún enmarcados dentro de lo que se puede entender como fotográfico. No obstante lo anterior, la pregunta por la verosimilitud de lo que vemos no determina la forma en que nos relacionamos con las imágenes,

ya que los márgenes entre ciertas expresiones de realidades virtuales o artificiales ya han fusionado las fronteras entre lo ficticio y lo real. Por lo tanto, la experiencia diaria ya no se divide entre la relación que se establece con imágenes que representan el mundo a través de una pantalla y lo que experimentamos del mundo en directo, ya que ambas relaciones a diario las experimentamos simultáneamente debido a que la pantalla es ya un artefacto de comunicación que constituye una pieza clave de nuestro paisaje visible.

Muchas de las imágenes diseñadas para habitar tras una pantalla nos presentan paisajes de un colorido saturado, de un brillo plástico y una luminancia casi incandescente que el ojo no experimenta de la misma manera frente a los mismos lugares en directo. Estas convenciones estéticas del mercado de la imagen se nos han grabado como un abecedario de lo que es visualmente atractivo y se enmarca dentro de los cánones de lo deseable. Por citar un ejemplo, lo anterior dista mucho de la tradición japonesa del culto a la sombra, donde la sugerencia de las formas se lee como lo estéticamente deseable. Dentro de los códigos que el mercado de lo instantáneo ha ido definiendo como lo visualmente llamativo, nos hemos sumergido en una noción de la imagen vinculada a características pornográficas, es decir, que hacen un uso explícito y perverso de elementos exclusivamente artificiales para la gestación y satisfacción de deseos.

Como ejemplo, siempre me han resultado interesantes las tiendas de electrónica donde se exhiben los últimos modelos de pantallas. En ellas vemos por lo general imágenes de la naturaleza (que por cierto parece modelada por computador) pero la capacidad de definición, transparencia o invisibilidad del aparato-pantalla, se intenta certificar exhibiendo estas imágenes que, en algún punto, vendrían a verificar lo que es real. Ahí se ilustra de manera extrema la domesticación de nuestros ojos a tales estímulos visuales. Resulta paradójico pensar que estas imágenes "naturales" que se transmiten en estos aparatos necesitan el consumo de energía eléctrica para cobrar vida, energía que en la mayoría de los casos proviene de fuentes naturales, es decir, el consumo de fuentes naturales para representar imágenes de la naturaleza. Esto, como una especie de *ouroboros* representacional.

Es interesante pensar que la relación entre la intensidad lumínica, saturación, nitidez y definición va en aumento, frente a como la pantalla como objeto, va reduciendo su cuerpo en búsqueda de una fusión entre su objetualidad misma y la realidad, la búsqueda de una transparencia absoluta.

Frente a este ejemplo y como a tantos otros que configuran el medio visual que nos rodea, no puedo dejar de pensar en ciertas referencias de la ciencia ficción que nos presentan un futuro distópico, en el que el mundo natural ya ha sido sustituido por completo por elementos artificiales construidos por el hombre o incluso en muchos casos donde nuestro planeta ya no es más que un gran basural del cual la humanidad debe migrar. Ahora no estoy intentando decir que esa sea la dirección hacia la que vamos, pero ciertas referencias de películas como *Blade Runner* se mantienen presentes en mi trabajo y en ciertos vínculos que establezco entre cómo los espacios



Territorio Diseñado / Designed Territory
2008
Impresión lambda / *Lambda print*
Dimensiones variables / *Variable dimensions*

Territorio Diseñado / Designed Territory
2008
Impresión lambda y foto mural
/ *Lambda print and photomural*
Dimensiones variables / *Variable dimensions*
Vistas de instalación / *Installation view*
Galería Die Ecke



like *EDF* (2013) in which a monumental black and abstract figure covers Patagonian landscapes in a sort of abstract apocalypse at the end of the world, my work makes connections that are located in this understanding of the landscape from a dystopic lens. Within this logic, the real and fictitious intersect not only to pose the question of the border or limit of the artifice, but also to more directly state that a brilliant membrane of pixels takes on an increasingly leading role in what we understand as our landscape.

The work of digital images in certain computer programs has opened a path to questions that emerge from the aspects of the media that I have used. In that way, these questions are constituted as projects that lead to field work, which is understood as a specific location behind the camera or in front of the screen in a certain software. The relationship between the manipulation of the image in a digital camera at a site or an image generated by a computer is becoming closer and closer. That relationship with the apparatus as an interface for a certain visual result is a notion that I try to make visible in a large part of what has been my production.

As such, many of the ideas that intersect in different projects have had their origin in the process of relating to certain interfaces, posing questions about ways of representing and generating images for eyes that establish a direct relationship with a screen much of the time.

Sharp Time

When one works with video, sooner or later one faces the question of the concept of time and the way in which one could build different experience of times, speeds, fractures, associations, fragments which, like a puzzle, when viewed as a whole –in a certain order– could build a meaning.

The fragmentary relationship with which we understand the space of reading or visualization of information today has slowly deconstructed the notion of time as a linear form. The fragmentary condition of time is associated with the logic of communication based on the *message*, understood as a specific file containing information that is transmitted in order to be decoded live or in a time of mismatch to which are added the multiple derivatives conditioned by the different *links* that specific content can transmit.

The great majority of videos on Web platforms have become increasingly shorter because the consumption of information presents a marked trend that does not follow a linear system but rather simultaneous inputs in which the relationship between the beginning and end disappears and the directions of consumption of content expand. In regard to the former, it is pertinent to think about the possible reactions that one could realize in response to this compression of time such that it would be feasible to position ourselves in a rhythm in which the experience of the same is crystallized in a material or perceptible condition.

This relationship with time understood as a factor of immediate experiences is found in direct connection to the condition of sharpness of images that technical advances seek to achieve. These clearly define their limits until they leave practically no detail

naturales mediatizados digitalmente se han convertido prácticamente en ficción. En nuestra época donde las imágenes se encuentran en un estado "posfotográfico" ya no es viable entenderlas como piezas *tomadas* de lo real, sino como fragmentos que construyen una proyección de lo real a un espacio constituido de más capas, más vago y carente de ciertas leyes físicas fundamentales, que es el virtual. Esta mezcla de lo real con lo virtual, o lo que algunos han denominado como "hiperrealidad", en donde el mundo se ha reemplazado por su representación misma es la temática por la cual ha deambulado mi producción visual en los últimos años, hacia donde se acerca y a veces, como reacción, se distancia.

Desde *Automático*, en el año 2006, donde se planteaba una parodia acerca de la cantidad o sobreproducción de imagen, pasando por *Big Pool* (2009), la gran piscina artificial que interviene la costa chilena y pretende irradiar la idea de un clima perpetuamente perfecto, hasta trabajos recientes como *EDF* (2013) donde una figura monumental negra y abstracta cubre paisajes patagónicos en una suerte de apocalipsis abstracto al fin del mundo, se pueden encontrar vínculos en las obras que radican en esta comprensión del paisaje desde una óptica distópica. En esta lógica, lo real y ficticio se cruzan no solo para plantear la pregunta por la frontera o límite del artificio, sino para declarar de manera más directa que esa membrana brillante de píxeles toma un rol cada vez más protagonista de lo que entendemos como nuestro paisaje.

El trabajo de las imágenes digitales en determinados softwares ha abierto el camino a ciertas preguntas que surgen de aspectos propios de los medios que he utilizado. De esa manera, estas preguntas se constituyen como proyectos que derivan en investigaciones de campo, entendido esto como alguna locación en particular detrás de la cámara o bien frente a la pantalla en algún determinado programa. La relación entre la manipulación de la imagen en una cámara digital en terreno o una imagen generada por computador, guarda una distancia cada vez menor. Esa relación con el aparato como interfaz para cierto resultado visual, es una noción que intento hacer visible en gran parte de lo que ha sido mi producción.

De tal manera, muchas de las ideas que se cruzan en distintos proyectos han tenido su origen en el proceso de relacionarse frente a ciertas interfaces, plantear preguntas sobre las maneras de representar y generar imágenes para ojos que en gran parte del tiempo establecen una relación directa a una pantalla.

El tiempo nítido

Al trabajar con video, tarde o temprano se presenta la pregunta por la concepción del tiempo y la forma en cómo uno podría construir distintas experiencias del tiempo, velocidades, fracturas, asociaciones, fragmentos que, al igual que un puzzle, al observar el conjunto –en un determinado orden– puedan construir un sentido.

La relación fragmentaria con la que entendemos el espacio de lectura o visualización de información, en la actualidad, ha ido desestructurando lentamente la noción del tiempo como una forma lineal. La condición fragmentaria del tiempo esta asociada a la lógica de la comunicación basada en el *mensaje*, entendido como un determinado



ML
2012
Vistas de instalación / *Installation view*
Galería Die Ecke



ML
2011
Video HD. Audio stereo. 01:43 min.
/ *Video HD. Audio stereo. 01:43 min*
Video still



A Better Life
Fotografía digital, impresión inkjet
/ *Digital photography, inkjet print*
Dimensiones variables / *Variable dimensions*
2013 - en proceso



hidden from the eye. As such, one could say that we are in a time of instant images or *sharp time*.

This unique functioning of systems in search of productivity and effectiveness has affected our ability to understand images and time. The possibility of making an image anywhere, instantly edit it with a few clicks, transmit it, send it and/or "publish it" is probably one of the most common image production processes today. The gesture of production itself involves a minimal fraction of time and the notion of time as something instantaneous is implicit in this type of "mobile" digital images.

In this context, understanding time on a scale that is not connected to the terrain but instead space (of outer space), pre or post anthropocentric, is a complex process to give form to and make visible. In this sense, in terms of this condition or understanding of time, I think that it is interesting to consider how to build a temporal space within the canons defined by the media industry but appealing to the understanding of other temporal scales. The opportunity to build temporal experiences within the compact formats of time as capsules of other dimensions appears. An obvious operation would be to let the camera run for hours before the lethargic time of rural life, but at the operational level this is too obvious and the structural elements of the image in movement would do nothing more than make one feel lethargy and evoke small disturbances in the image. As such, in some works I have tried to use constructive, formal or editing gestures to generate the experience of other times and, probably more deliberately, different states of mind.

In *Der Tod der Sonne* (2015), the temporal experience is connected to the construction of a determined mood flow that expresses a constant loss and absence of life. In this pre- or post- life emptiness, time is experienced as a leading actor. In the case of this work, it is framed in a melancholy state of both territorial and temporal uncertainty. In other words, the spectator experiences a fragment of a dimension that is diametrically different from that which constitutes his or her daily exploration of media images.

The market's desire for definition and sharpness is translated as a search for control over the user/consumer because he or she experiences the sensation of omnipresence and absolute understanding before what they see when in reality the mediatization of the images delivered to the spectator is a fictitious construction labeled as real. Being able to see everything clearly, to clearly understand beginning and end, control temporal fragments and quickly repeat them over and over again is nothing more than gimmicks that legitimate a story/discourse that idealizes and celebrates the individual as a supposed fundamental stakeholder in a technified society.

In the face of this logic of technocrat-dominated productivity, the digital image is located as the medium that formalizes the communication of a system steeped in immediacy. As such, from certain postures of post-internet art it would be easy to use the materiality of this visual medium to exercise a certain critique of a system that is directly connected to the nature of the digital image. For example, it would be easy to generate a contrast between a natural world and a high tech world using digital visual archives. It would be easy to make explicit certain formal aspects of the images that function behind the screens (in relation to what we still understand as a natural world in tension with one that is nearly completely digitalized). Personally, I think it

archivo contenedor de información que se transmite para ser decodificado en vivo, o en un tiempo en descalce, a lo cual se suman las múltiples derivaciones condicionadas por los distintos *links* que determinado contenido puede transmitir. Los videos en las plataformas web, en su gran mayoría, han reducido cada vez más su duración, ya que el consumo de información presenta una marcada tendencia que no sigue un sistema lineal, sino de *inputs* simultáneos, en donde la relación de comienzo y fin se desvanece y las direcciones del consumo de contenido se expanden. Respecto a lo anterior, resulta pertinente pensar en las posibles reacciones que se pueden realizar frente a esta compresión del tiempo, de manera que sea factible posicionarnos en un ritmo donde se cristaliza la experiencia del mismo, en una condición material o perceptible.

Esta relación con el tiempo, entendido como un factor de experiencias inmediatas, se encuentra en directa conexión con la condición de nitidez de las imágenes que buscan alcanzar los avances técnicos, las cuales definen claramente sus límites, hasta prácticamente no dejar detalle oculto al ojo. Por lo tanto, se puede decir que nos encontramos en el tiempo de las imágenes instantáneas o del *tiempo nítido*.

Este funcionamiento propio de sistemas en pro de la productividad y efectividad es el que ha infectado nuestra capacidad de compresión de las imágenes y el tiempo. La posibilidad de hacer una imagen en cualquier lugar, editarla al instante con un par de clicks, transmitirla, enviarla y/o "publicarla", es probablemente uno de los procesos de producción de imagen más comunes actualmente. El gesto de producción mismo comprende una fracción mínima de tiempo y la noción del tiempo como algo instantáneo está implícito en este tipo de imágenes digitales "móviles".

En este escenario, entender el tiempo en una escala no terrenal sino que espacial (del espacio exterior), pre o post antropocénico, es un proceso complejo al cual darle forma y hacer visible. En este sentido, lo que me parece interesante en relación a esta condición o comprensión del tiempo, es cómo construir un espacio temporal dentro de los cánones definidos por la industria medial, pero apelando a la comprensión de otras escalas temporales. Así, aparece la posibilidad de construir experiencias temporales dentro de formatos compactos de tiempo como cápsulas de otras dimensiones. Una operación obvia sería dejar correr la cámara por horas frente al aletargado tiempo de la vida rural, pero a nivel operacional resulta demasiado evidente y difícilmente los elementos estructurales de la imagen en movimiento no lograrán más que hacer sentir el letargo y visibilizar pequeñas perturbaciones en la imagen. Por lo mismo, en algunas obras he intentado con determinados gestos constructivos, formales o de edición, generar la experiencia de otros tiempos y, probablemente de manera más deliberada, de distintos ánimos.

En *Der Tod der Sonne* (2015) la experiencia temporal va conectada a la construcción de un determinado flujo de ánimo que expresa una constante pérdida y ausencia de vida. Así, en este vacío pre o post vida, se experimenta y condensa, cómo actor protagonista, el tiempo, que en el caso de este trabajo particular, se enmarca en un estado melancólico de incertidumbre tanto temporal como territorial. Es decir, el espectador experimenta un fragmento de una dimensión diametralmente distinta a la que constituye su navegación diaria por imágenes mediáticas.

Este afán del mercado por la definición y nitidez, se traduce como una búsqueda de control sobre el usuario/consumidor, ya que éste experimenta la sensación de



No Land in Sight

2013

Nicolás Rupcich in colaboración con Felix Leffrank. Video instalación de 2 canales. sin audio. 15:10 min.

Vistas de instalación en festival "Cynetart", Festspielhaus Hellerau, Dresden, Alemania

/ Nicolás Rupcich in collaboration with Felix Leffrank. 2 channel video installation. Silent. 15:10 min.

Installation view at "Cynetart" festival, Festspielhaus Hellerau, Dresden, Germany



EDF

Video HD. Audio stereo. 05:25 min.

2013

Vistas de instalación en 11^{va} / *Installation view at 11th*

Bienal de Artes Mediales / *Media Arts Biennale*

Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago, Chile. / *National Museum of Fine Arts, Santiago, Chile*



EDF
Video stills. Video HD. Audio stereo. 05:25 min.
2013

is interesting not to fall into the literalness of certain statements, leaving a space in which time manifests as a factor that builds an emotional state, distancing the spectator from concrete answers in relation to the meaning of what was experienced before the pieces. To put it differently, time is used as a destabilizing element.

Time plays a leading role because it simultaneously functions as builder and destroyer. There is a connection between the intrinsic instability of time and all construction of reality. This logically leads us to think that this is also present in the digital image. All constructions of reality subjected to the factor of time are subject to unresolved states.

We can thus say that time can be used as a factor of instability, of constant transformation. This is also an intrinsic condition of digital images (or images in general in our contemporary period). Digital images can be altered. They are in a constant state of transition without end. They are images that carry an undefinable temporality. As such, sharpness is a temporary fiction because it works as a system that simulates in the spectator the "state of understanding," control and understanding of the external factors that define the representation of the real, in other words, an alienating state of tranquility.

These problems of image are present in many of the pieces that I have made. In some cases, this makes their alteration visible. In others, time becomes perceptible on different scales. The instability and lack of definition of certain elements places tension on the gratifying effect on the concrete response to meaning, sharpness, and understanding. In this way, some gestures reflect on the condition of what we understand to be digital images and subtly seek to create discomfort in the spectator. They are not a slap in the face, but a slight shift in the gaze of the mediatized spectator. In other words, a large part of my production is framed in a constant search for destabilizing what is clear and privileging the slight luminosity of the opaque.

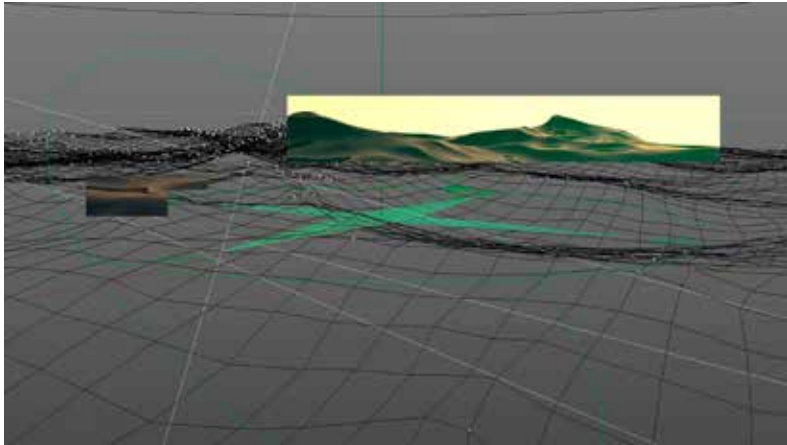
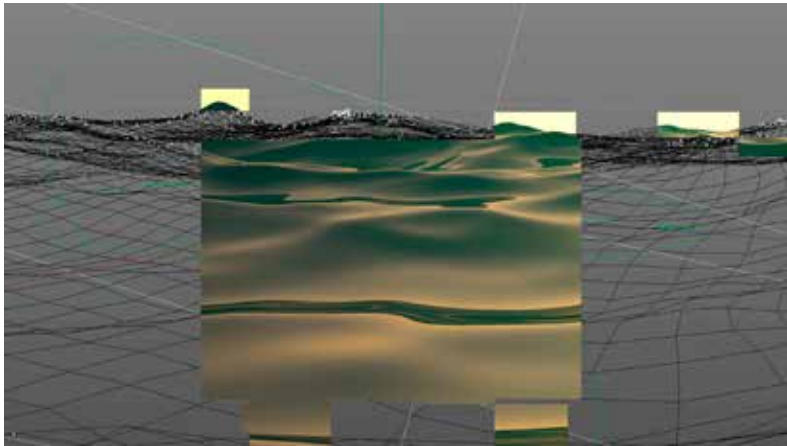
omnipresencia y comprensión absoluta frente a lo que ve, cuando en realidad la mediatización de las imágenes entregada a ese espectador es una construcción ficticia rotulada como real. El poder ver todo nitidamente, comprender claramente inicio y fin, controlar fragmentos temporales y repetirlos rápidamente una y otra vez, no son más que artilugios que legitiman un relato/discurso que idealiza y vanagloria al individuo como supuesto actor fundamental de la sociedad tecnificada.

Frente a esta lógica de productividad tecnocratizada, la imagen digital se instala como el medio que formaliza la comunicación de un sistema sumido en la inmediatez. Por lo mismo, desde ciertas posturas del arte post-internet sería fácil utilizar la materialidad de este medio visual para ejercer cierta crítica a un sistema que se enlaza directamente a la naturaleza de la imagen digital. Por ejemplo, resultaría sencillo generar un contraste de un mundo natural a un mundo tecnificado con el uso de archivos visuales digitales, o explicitar ciertos aspectos formales de las imágenes que funcionan detrás de las pantallas (en relación a lo que aún entendemos como un mundo natural en tensión a uno casi absolutamente digitalizado). Personalmente, me parece interesante no caer en la literalidad de ciertos enunciados, dejando un espacio en el cual se manifieste el tiempo como un factor que construye un estado anímico, alejando al espectador de respuestas concretas en relación al sentido de lo que experimenta frente a las obras. En otras palabras, el tiempo utilizado como elemento desestabilizador.

El protagonismo del tiempo reside en que funciona simultáneamente como elemento constructor y destructor. Hay un vínculo entre la inestabilidad intrínseca del tiempo con todo tipo de construcción de realidad, lo que nos lleva lógicamente a pensar que esto es algo también presente en la imagen digital. Toda construcción de realidad sometida al factor del tiempo esta sujeta a estados irresueltos.

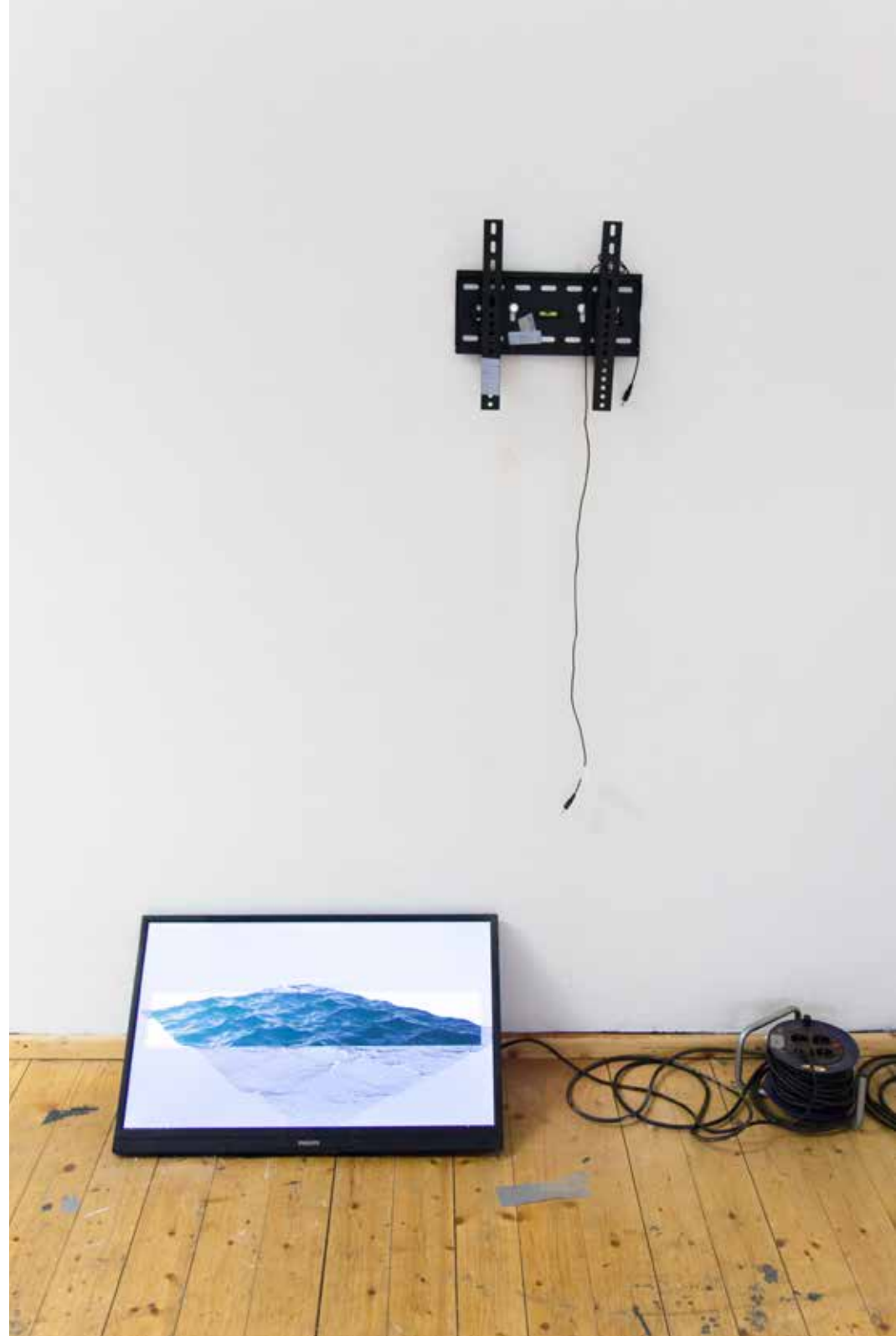
Podemos decir entonces que el tiempo puede ser utilizado como factor de inestabilidad, de constante transformación. A su vez, esto es una condición intrínseca de las imágenes digitales (o las imágenes en general en nuestra contemporaneidad). Las imágenes digitales son potencialmente alterables, se encuentran en un constante estado transitorio, sin fin. Son imágenes que cargan con una temporalidad indefinible, por ende, la nitidez es una ficción transitoria ya que funciona como un sistema que simula en el espectador el "estado de comprensión", de control y entendimiento de los factores externos que definen la representación de lo real, o dicho de otro modo; un estado alienante de tranquilidad.

En muchos de los trabajos que he realizado están presentes estos problemas de la imagen. En algunos casos, esta hace visible su alteración, en otros, el tiempo se hace perceptible en distintas escalas. La inestabilidad e indefinición de ciertos elementos ponen en tensión el efecto gratificante de la respuesta concreta frente al sentido, la nitidez y la claridad. De esta manera, algunos gestos reflexionan sobre la condición de lo que entendemos como imágenes digitales y buscan de manera sutil una incomodidad en el espectador que no operan como un golpe en el rostro, sino como una leve dislocación en la mirada del espectador mediatizado. Dicho de otro modo; gran parte de mi producción se enmarca en una constante persecución por desestabilizar lo nítido y darle protagonismo a la leve luminosidad de lo opaco.



Sin título / Untitled
Video stills. Video HD.
Audio stereo. 02:46 min.
2014

Vista de instalación en, "HGB Rundgang"
/ Installation view at, "HGB Rundgang",
HGB, Leipzig, Alemania.
2014





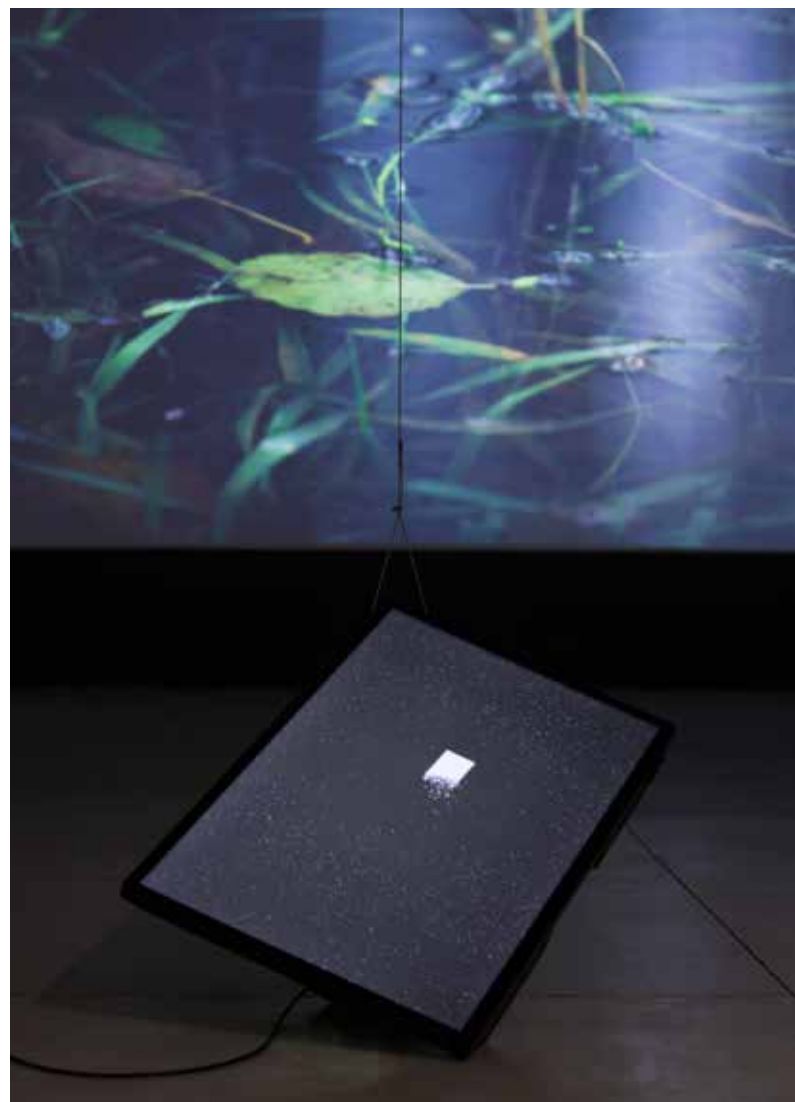
Narcolepsia / Narcolepsy
Fotografía digital, impresión inkjet / *Digital photography, inkjet print*
Dimensiones variables / *Variable dimensions*
2015-2016



DER TOD, DER SONNE

Nicolás Rupcich

11 marzo - 15 abril, 2015





“Der Tod der Sonne”

“*Der Tod der Sonne*” features pieces made between 2014 and 2015 in Leipzig, Germany in which different digital image production media intersect. These pieces were developed parallel to one another, but despite certain formal differences, there are topical overlaps. Similarly, though each of the works maintains its individuality, the collection operates as a unit.

The swamps that I found near Leipzig were used as a key location for the development of these works. Little by little, my interest in the landscape focused on these places of uncertain consistency in which there is constant change and a lack of definition of the terrain, which functions as a symbolic connection to the images’ instability, one of the main axes that I –paradoxically- sought to give form to during this time.

These areas are surrounded by multiple light phenomena which translate into a thickness of layers that are constantly fluctuating despite the inert atmosphere that dominates at first glance. That fine line of tension between the elements in movement (alive) and static elements (dead) which are covered by a mantle of twilight in these swamps marked the selection of these spaces as a center of experimentation and image production.

The experimentation with different instruments and photo optics led to the decanting of a certain type of image in which the role of the light conditions is positioned as a main determinant in function of the type of images that could be obtained at the site. When the sun begins to fall, certain details and subtleties become visible that are hidden beneath the surface of the water, mud and ice. Certain light conditions also managed to establish symbolic connections with a state of agony in which the thickness of some surfaces becomes visible thanks to the darkness and slowness of the temporal flow of the images in the video. Different surfaces present different materials (leaves, wood, mud) at different times, as if these elements were frozen, confined to floating in an extraterrestrial time within a glass. In other cases, in those same swamps, a small detail/frame of innumerable layers of mud and shadow appeared to be of an immense depth, like a portal to another space.

In this way, thanks only to different lenses, framing options and other means of manipulating the images, aspects became visible that I related to a general condition of slowed temporal decomposition.

Based on this process of observation in the swamps, various images and ideas developed that are featured in the pieces presented in this exhibit at Die Ecke. Some are directly related to these spaces while others carry the same animus even though they are distant from them in form and imagery.

One of the pieces that I made as part of this process of constant visits to the locations (during different seasons and at different times of day) was taken during a full moon because I was interested in seeing how its natural light influenced these places. The result was a nocturnal long-exposure photograph entitled *Vollmond*. The image was taken with a calculated camera movement that translates the intersection of times and distances onto the surface of the image illustrated by the white intervention as a cut that the light of the moon traced onto the image.

“Der Tod der Sonne”

“Der Tod der Sonne” consiste en obras realizadas entre 2014 y 2015 en Leipzig, Alemania, en las cuales se cruzan distintos medios de producción de imagen digital. Estos trabajos se desarrollaron de manera paralela; así, a pesar de ciertas diferencias formales se establecen cruces temáticos. Del mismo modo, aunque cada uno de los trabajos mantiene su individualidad, el conjunto de la muestra opera como unidad.

Los pantanos que fui encontrando en las inmediaciones de Leipzig, fueron utilizados como locación protagónica para el desarrollo de estos trabajos. Poco a poco el interés por el paisaje se fue enfocando en estos lugares de incierta consistencia, donde se presenta un constante cambio e indefinición del terreno, lo cual funciona como vínculo simbólico a la inestabilidad de las imágenes, que es uno de los ejes principales que durante este tiempo se buscó –paradójicamente– darle forma.

En las inmediaciones de estos lugares se presentan múltiples fenómenos lumínicos, los cuales se traducen en un espesor de capas que constantemente están fluctuando a pesar de la atmósfera inerte que impera a primera vista. Ese fino hilo de tensión entre elementos en movimiento (vivos) y estáticos (muertos) que en estos pantanos están constantemente cubiertos por un manto de penumbra, fueron elementos que marcaron la elección de estos espacios como centro de experimentación y de producción de imágenes.

La experimentación con distintos instrumentos y óptica fotográfica llevó a decantar en cierto tipo de imágenes, donde el rol de las condiciones lumínicas se posiciona como una determinante principal, en función al tipo de imágenes que se podían conseguir en terreno. Así, cuando la luz del día decae, se hacen visibles ciertos detalles y sutilezas que se ocultan bajo la superficie del agua, el barro y el hielo. Ciertas condiciones lumínicas lograban, al mismo tiempo, establecer vínculos simbólicos con un estado de agonía donde el espesor de ciertas superficies se hacen visibles gracias a la oscuridad y la lentitud del flujo temporal de las imágenes de video. Distintas superficies, en diferentes momentos presentaban distintas materias (hojas, madera, barro) como si estos elementos estuvieran congelados, confinados a flotar en un tiempo extraterrestre dentro de un cristal. En otros casos, en los mismos pantanos, un pequeño detalle/encuadre de incontables capas de lodo y sombra aparentaban ser de una profundidad inmensa, como un portal hacia otro espacio.

De esta manera, solo gracias a los distintos lentes, opciones de encuadre y otros medios de manipulación en estas imágenes, se fueron haciendo visibles aspectos que fui relacionando a una condición general de descomposición temporal ralentizada.

A partir de este proceso de observación en los pantanos, se fueron gestando distintas imágenes e ideas que tienen su resultado en los trabajos que se presentan en esta muestra en Die Ecke. Algunos en directa relación con estos espacios y otros que, a pesar de distanciarse en forma y visualidad, cargan con el mismo ánimo.

De los trabajos que realicé en este proceso de constantes visitas a los lugares (en distintas estaciones del año y a distintas horas del día) una de las imágenes que produjo fue tomada durante la luna llena, ya que era de mi interés ver cómo su iluminación natural influía en estos lugares. El resultado de esta visita fue una





In the exhibit, the piece //is located in the space of the gallery. It was developed in parallel and seems to have no connection to the images captured in the swamps. However, the character of the images taken on location in this case translated into the way in which this work takes up the screen as a sculptural object. In this case, I made an animation that sought out the presence of minimal elements that build on the notion of instability and atemporality at the same time. In the animation we see a white rectangle in a state of disintegration that functions as an analogy to the idea of screen. The remains that float in the space of animation generate the notion of depth of a three-dimensional space. In that sense, the work generates the relationship of two types of screens, which is represented floating in the disintegration in the video and the real screen object that is installed in the space in an unstable position (hanging from the ceiling and resting only one of its corners on the floor). As such, a dialogue is produced between the space within the screen and the physical space. The screens meet in a state of fragility in the different spaces.

Finally, the video that shares the name of the exhibit, *Der Tod der Sonne* (The Death of the Sun), is projected as the main piece. It was recorded in the aforementioned swamps near Leipzig in 2014 and 2015 with telephoto lenses and the shots were then processed using slow motion and animation effects. This manipulation of the images seeks to build another temporal experience. This video work is the result of a process of observation of the location and experimentation with the results that can be achieved with these images.

The slow movement, silences and sounds, and the approaches to details that bring one to the abstract where the notions of figure and background, up and down, reflection and object are lost produce an alienating effect in which the spectator can enter into a sort of limbo or trance through these dark, thick images. The editing, the characteristics of the shots and the post-production work transform this natural space into a place that is difficult to recognize. The experience of *Der Tod der Sonne* exploits the animus attributed to swamps, which are conventionally places of gloom, in order to present them as black holes in the landscape.

fotografía nocturna de larga exposición titulada *Vollmond*. La imagen se tomó con un movimiento de cámara calculado, gracias al cual el resultado se traduce en el cruce de tiempos y distancias en la superficie de la imagen, graficado por la intervención blanca a manera de corte que la luz de la luna traza sobre la imagen.

En la muestra se emplaza en el espacio el trabajo //, que fue desarrollado en paralelo y que aparentemente no se vincula a las imágenes capturadas en los pantanos. Sin embargo, el carácter que contienen las imágenes grabadas en locación, en este caso se tradujo en la manera en que este trabajo toma el soporte de la pantalla en sí como objeto escultórico. Para este caso, realicé una animación en la que busqué la presencia de elementos mínimos, pero que construyeran de misma manera la noción de inestabilidad y atemporalidad. En la animación vemos un rectángulo blanco que se encuentra en estado de desintegración y que funciona como analogía a la idea de pantalla. Los restos que flotan en el espacio de la animación generan la noción de profundidad de un espacio tridimensional. En ese sentido, en el trabajo se genera la relación de dos tipos de pantallas, la que se ve representada flotando en desintegración en el video y el objeto pantalla real que se instala en el espacio en una posición inestable (colgando desde el techo y descansando solo una de sus esquinas en el suelo). Se produce, por lo tanto, un diálogo entre el espacio dentro de la pantalla y el espacio físico. En los distintos espacios las pantallas se encuentran en un estado de fragilidad.

Finalmente, como obra principal se proyecta el video homónimo al título de la muestra *Der Tod der Sonne (La Muerte del Sol)*, el cual fue grabado en los ya mencionados pantanos en los alrededores de Leipzig entre 2014-2015 con lentes teleobjetivos, luego procesando las tomas con efectos de cámara lenta y animación. A través de esta manipulación de las imágenes se busca la construcción de otra experiencia temporal. Este trabajo de video es el resultado de un proceso de observación de la locación y de experimentación con los resultados que se podían lograr con estas imágenes.

El movimiento lento, los silencios y sonidos, los acercamientos a detalles que llevan a lo abstracto donde se pierde la noción de figura y fondo, de arriba y abajo, reflejo y objeto, produce un efecto de extrañamiento en el cual el espectador puede entrar en una suerte de limbo o trance a través de estas imágenes oscuras y espesas. La edición, las características de las tomas y el trabajo de posproducción transforman este espacio natural en un lugar de difícil reconocimiento. La experiencia de *Der Tod der Sonne* explota el ánimo atribuido a los pantanos, los que por convención son lugares de atmósfera lúgubre, para presentarlos a través de este trabajo como una especie de hoyos negros del paisaje.





This catalog forms part of a collection of 21 exhibition summaries edited by Die Ecke Contemporary Art and designed by Fig.1, with the support from Fondart of the National Council for Culture and the Arts of Chile. 500 copies have been printed, 50 of which have been signed by the artist.

Este catálogo forma parte de una colección de 21 ejemplares cuyo trabajo editorial estuvo al cuidado de la galería Die Ecke Arte Contemporáneo y su diseño a cargo de Fig.1, gracias al apoyo de Fondart del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile. Se han impreso 500 ejemplares de los cuales 50 fueron firmados por el artista.

Die Ecke Arte Contemporáneo ©

Registro de propiedad intelectual: A-269204

ISBN: 978-956-9516-13-9

Editor: Die Ecke Arte Contemporáneo

Diseño colección: Figura 1

Fotografía: páginas 1 a 34, 40-43 y 46-47, cortesía de la artista; páginas 35 a 37 y 48, Jesús Monteagudo Guerra.

Corrección de estilo: María Pía Escobar

Traducción: Gabriela Dobo

Impresión: Ograma



Proyecto financiado por
FONDART, Convocatoria 2014



AUSPICIA:



fig.1

PATROCINA:



Av. José Manuel Infante 1208 - Providencia Santiago - Chile - CP: 7501144 - (+56 2) 2269 0401
Montmany 27, Local 08012 - Barcelona, España - CP: 08012 - (+34) 93415 1931
info@dieecke.cl | www.dieecke.cl