

Periferia y error:  
Una aproximación a la operatoria de ESPORA

*Periphery and error:  
An approach to the Modus Operandi of ESPORA*

Colectivo Espora

<Resumen>

Las principales preguntas que se plantea Espora son: ¿Cuáles son los límites disciplinares?, y ¿cuáles son las fuentes de "inspiración"? Ambas parten de un acercamiento práctico a la creación, sin temores al error y al traspaso de barreras disciplinares.

<Abstract>

*ESPORA raises the following questions:*

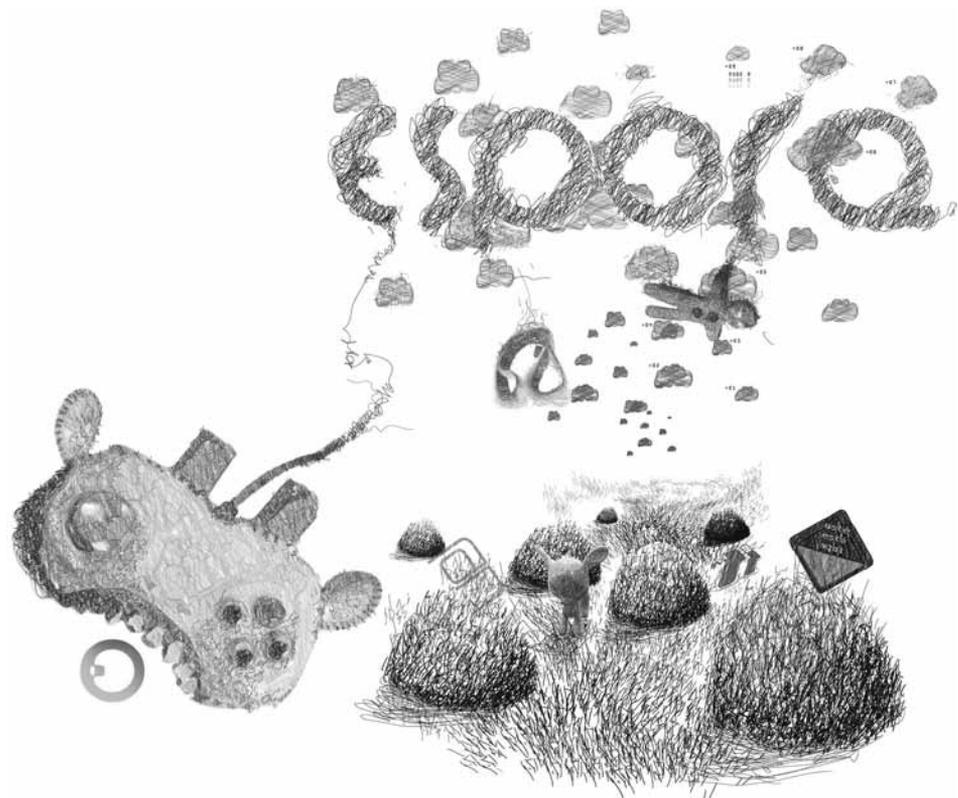
*Which are the limits among disciplines? And, which are the sources of "inspiration"? Both of these inquiries derive from a practical approach to creation, fearless of errors and breaching the boundaries between professions.*

<Palabras clave>

ARTE Y ARQUITECTURA / LÍMITES DISCIPLINARES  
(ARTE) / ARQUITECTURA Y NUEVOS MEDIOS / ESCENA  
ARTÍSTICA DE SANTIAGO

<Key words>

ART AND ARCHITECTURE / DISCIPLINARY LIMITS  
(ART) / ARCHITECTURE AND NEW MEDIA / SANTIAGO  
ART SCENE



Imágenes y textos originales  
del colectivo Espora 2001-2006.

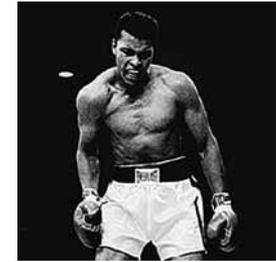
Cecilia Flores A.  
Licenciada en Artes U. de Chile  
cokafrina@espora.cl

Felipe Undurraga J.  
Arquitecto U. de Chile  
felipox@espora.cl

Marcelo Aliste V.  
Est. de la Facultad Arq.  
U. de Chile  
sinpixel@espora.cl

Luis Iturra M.  
Arquitecto U. de Chile  
nomade@espora.cl

Roberto Castillo B.  
Publicista U. de Santiago  
leplay@espora.cl



## Presentación

ESPORA es una célula de arte experimental. Laboratorio multidisciplinario compuesto por arquitectos, artistas, publicistas, músicos y diseñadores. Espora es fuerza de tarea multitarea: sonido, ilustración, audiovisual, instalación y mentes enfermas. Este nace oficialmente durante el 2001, cuando un reducido grupo de amigos en pleno proceso de pregrado, y en medio de un ambiente de transición entre el trabajo análogo/manual y la explosión de lo digital, optan por una expresión progresivamente divergente de lo racional, en una búsqueda explorativa y sin gran cuestionamiento académico. Si bien su base inicial fue netamente la arquitectura, luego se expandiría hacia otras disciplinas de soporte más flexible y moldeable, produciendo una constante retroalimentación entre diversas materias.

Sin temor a la banalidad y complejidad inabordable del mundo digital y multimedia, establece conceptos que subyacen en la incertidumbre plástica de nuestros días, a su vez complementados con el pasado reciente de la creación. Es así como a nivel plástico les sucede la serigrafía, el acrílico, el graffiti urbano. A nivel escultórico, la cerámica, el material comestible, el aprovechamiento de chatarra. A nivel musical; el sintetizador, la utilización de objetos domésticos y videojuegos caducos.

Por la diversidad de intereses de sus miembros, Espora podría dividirse en dos subgrupos: uno más cercano al *mainstream*<sup>1</sup>,

analizando y cuestionando la estética dentro de elementos de avanzada; y el otro, por su parte, indaga prácticamente en el terreno de lo "incorrecto". Se entenderá este término como lo contrario a lo que dicta la academia, las elites vanguardistas y el público en general.

1. El Primer subgrupo, basa su creación en fuentes mayoritariamente cercanas a las nuevas generaciones, con el apoyo del reciclaje de tecnologías pasadas, como videojuegos obsoletos, impresiones de matriz de punto, etc. Todo lo cual es mixturado azarosamente con interfaces más recientes. El resultado a derivado en un producto híbrido: el *Sampling-collage* audiovisual, fenómeno relacionado con la denominada cultura *High and Low*<sup>2</sup>.
2. Derivado de lo anterior, sin embargo dirigido al lado perverso de la técnica, en el segundo subgrupo aparecen como temas de inspiración la estética del error, relacionada directamente con la declinación mediática, lo teratológico, la estética de lo obscuro, el arte *Glitch*<sup>3</sup>, la música *Noise*<sup>4</sup>, los virus informáticos. Un rebelde: ¿y por qué no?, a los patrones de la sociedad de consumo.

Esto trata de ser un estudio continuo, a través de la manipulación intencionada que lleve a la máquina a errores programáticos y de lectura, donde el producto se basa en imágenes discontinuas, carentes de una estructura legible, sonidos estridentes, colores primarios. "La idea principal en la que ESPORA basa su postura: el error como una

alternativa de trabajo y proceso, advirtiéndose como un valor positivo"<sup>5</sup>.

## Cómo se proyecta ESPORA

Su sitio web [www.espora.cl](http://www.espora.cl) como plataforma de exhibición, a decantado progresivamente su participación en diversas galerías, festivales y museos. En variadas ocasiones, la exposición pública, su difusión práctica, influencias directas y teorías convergen en los autodenominados Parásitos. El operar de estos eventos o situaciones, es a través de la invasión temporal de espacios, generalmente no pensados para dicho propósito. Una festividad tecno-pagana, donde los estímulos audiovisuales simulan la manifestación de dioses tecnológicos hambrientos. En los inicios, la improvisación sonora utilizaba distintos *softwares*, *plugins* y *hardwares*, careciendo de melodías y estructura (similar a lo que hacen artistas de la llamada *Noise Music* y el *Glitch*). Estos elementos fueron el caballo de batalla, luego de lo cual se depuró un poco la técnica, manifestándose actualmente sonoridades controladas e imágenes más elaboradas, pero sin dejar de entrever esas fallas y errores de las primeras intervenciones.

## Colaboradores directos de Espora

Anamaría De León, Francisco Cerda, Rodrigo Neira, Carlos Rhea.

<sup>1</sup> Mainstream: Esa área de la producción de los medios en la cual los valores culturales e industriales dominantes funcionan.

<sup>2</sup> High and Low cultura (HI'N'LO): conjunto de temas relacionados con la influencia de la cultura banal (Low Art) en el arte moderno (High Art). El concepto fue acuñado en una exposición organizada por Kira Varnedoe en 1990 en el Museo of Modern Art de Nueva York.

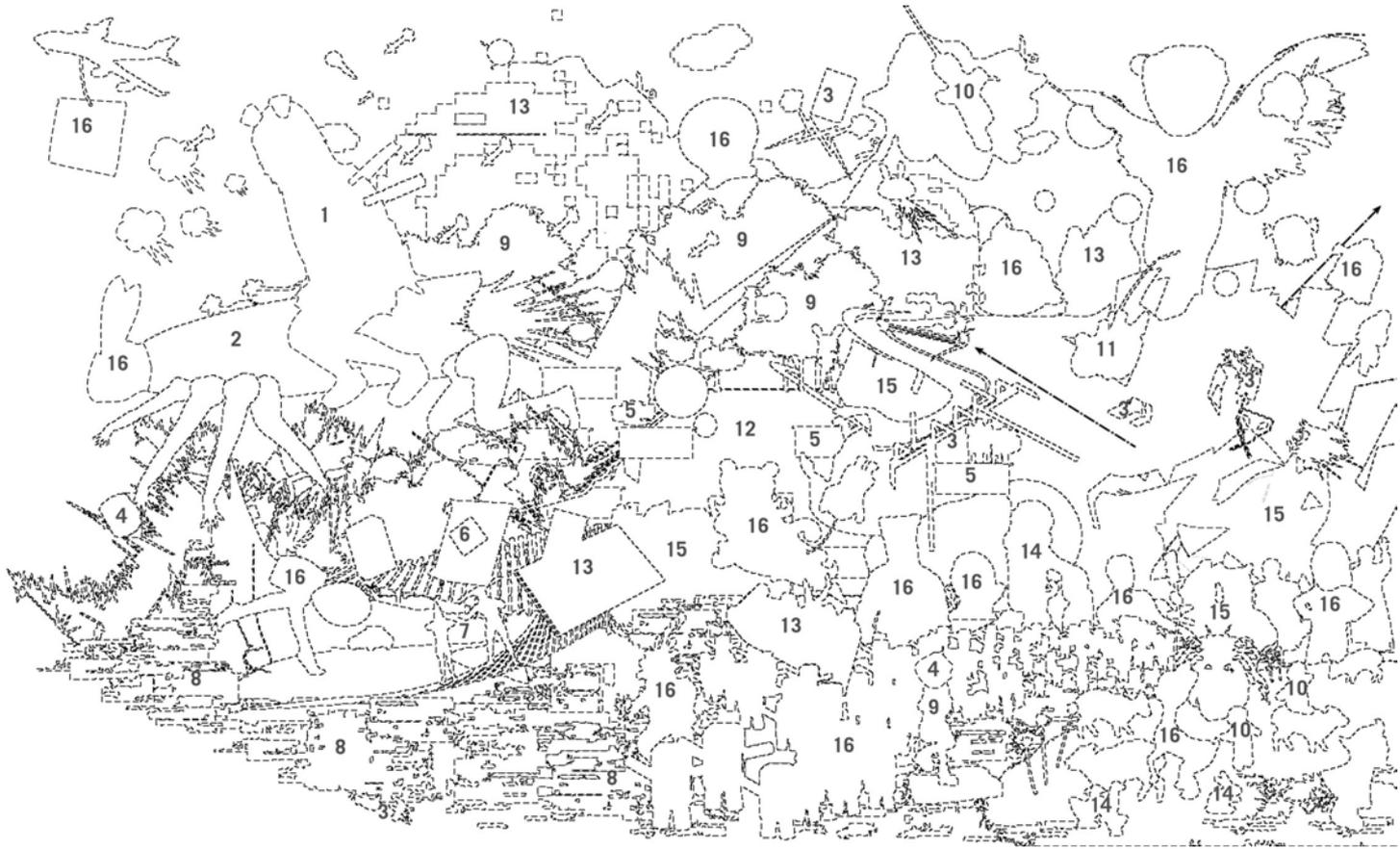
<sup>3</sup> Glitch: falla de menor cuantía en el hardware o el software que no causa una interrupción. I Arte Glitch: Expresión creativa inspirada en las fallas computacionales y errores digitales. Espora lo resume como una forma en que la maquina arroja resultados irracionales al sistema de trabajo para lo cual fue diseñada, acercándole a lo humano, lo insospechado, lo sentimental.

<sup>4</sup> Música Noise: Se define como la música que utiliza los sonidos mirados como circunstancias anormales, desagradables o dolorosas. La música del "ruido" es mirada por algunos como contradictoria, porque el "ruido" se toma generalmente como algo indeseable y discordante. Sin embargo, son la base de la música Noise.

<sup>5</sup> Astorga, Eugenia; Barrientos, Alejandro; Durán, Diego; Yébenes, Constanza. "Espora.cl: Lo mal hecho como bien hecho". Análisis mediático, curso de Psicología de la Comunicación, Escuela de Periodismo, Universidad de Chile, 2004.





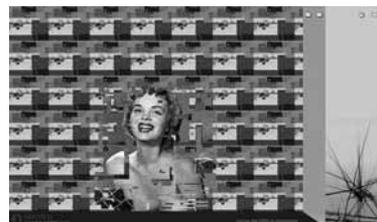


1. Personajes Ilustrados. Técnica mixta.
2. Torre Agbar. Barcelona. Arquitecto Jean Nouvel.
3. Logotipos diversos. Espora 2001 - 2006.
4. Tipografías "Ovocita" y "Friso". Espora 2003 - 2004.
5. Prototipos Arquitectura. Espora 2002 - 2004.
6. Dispositivo adhesivo de localización instantánea.
7. Fotografías nativos Selknam. Padre A. de Agostini.
8. Texturas de imágenes digitales "glitch". Espora 2005
9. Librerías de imágenes para renders y dibujo CAD.
10. Galletas "Nam-Nam". Exposición Espora 2004.
11. Joystick Consola "Afasys". Biental de Video 2005.
12. Diversos dibujos. Técnica Mixta. Espora 2001-2006.
13. Diversas ilustraciones digitales. Espora 2003-2006.
14. Esculturas Comestibles. Pequeño Formato.
15. Fotografías diversas animaciones Flash. Espora 2003.
16. Diversos Personajes www.espora.cl. 2001-2006.

espora.cl  
Febrero 2002



espora.cl  
Enero - Marzo 2003



espora.cl  
Abril 2003

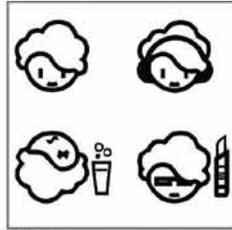


espora.cl  
Mayo 2003





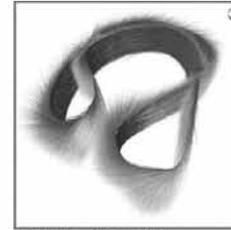
Parósito  
Exhibición Autónoma Temporal.



Friso.  
Tipografía de Espora. 2004



Niños Ataca Robot  
Música.



NoMade. Glamour  
Música.



Infectando  
Animación web. 2002



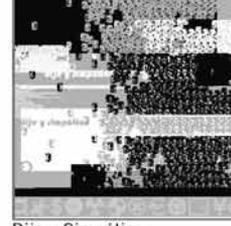
RAN  
E-Zine Arquitectura 2003-2004



Ilustraciones  
Espora. 2003 - 2004



NoMade Phontopia  
Música.



Dije y Simpático  
Compilado. Varios Artistas



Loop XY XX . Animacion 8 bit  
Exposición chilena en Torino, Italia



Galletas Nam-Nam  
Arte comestible



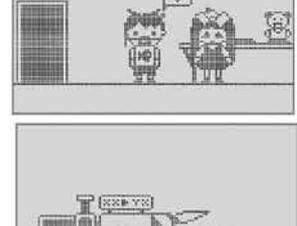
Collages  
Espora. 2003-2004



Azote y Ranito  
Compilado musical



NoMade. Compilado  
Música



Loop XY XX . Animacion 8 bit  
Exposición chilena en Torino, Italia



Radio Nube 9  
Música vía Internet



Usted está aquí  
Adhesivo de Localización



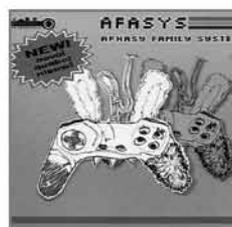
NoMade. Compilado  
Música



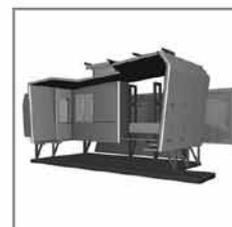
Una nina malvada  
Música 8 bit



Una nina malvada  
Música 8 bit



AFASYS  
Consola familiar. Instalacion  
ARQUITECTURA  
Y OTROS



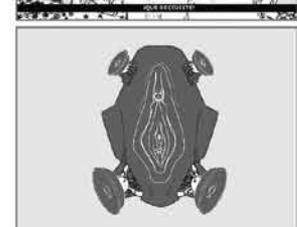
GRAFICA ——— Grafica asociada a arquitectura



MUSICA ——— Multicopia.  
Música



Jerôme & Sylvie  
Música



VIDEO ——— Vagina 3000 W  
Festival Flash. Stgo / Concep.

espora.cl  
Octubre 2003



espora.cl  
Especial Espora. Marzo 2004



espora.cl  
Abril 2005



espora.cl  
Junio 2006

