



Vladimir Muhvich

Objeto digital 3D interactivo, [vladirmuhvich.com/oppamev#text\\_195](http://vladirmuhvich.com/oppamev#text_195) \*

## Pataforma Engrama / Oppamev Observatorio Espacio de Arte Contemporáneo I

Vladimir Muhvich Meirelles (UY)

¿Dónde situar los límites entre una investigación técnico – académica y una obra de arte? Vladimir Muhvich viene trabajando durante los últimos años en dicho territorio limítrofe. Desmenuza obras de arte, colecciones o exposiciones traduciéndolas en una categorización novedosa, que a su vez es pasible de una representación no convencional. Ha generado la Plataforma Engrama / Oppamev, que, si bien aspira a mediciones más amplias en el campo de lo cultural, en particular y en sus propias palabras: “*La aplicación OPPAMEV (Ontología de Percepción de Piezas de Arte en Modelos Evolutivos de Visualización)*...tiene la capacidad de medir, modelar y clasificar el campo el arte, generando mapeos de medios expresivos, sensoriales y de estrategias de conservación.” En los orígenes de esta investigación el autor reconoce inspiración en los trabajos científicos de Richard Semon Wolfgang acerca de la memoria, y en el Atlas Mnemosine de Aby Warburg. Tomando en cuenta qué parámetros sensoriales y técnicos se

encuentran implicados en la decodificación de una obra de arte, genera una taxonomía que tiene un pie en las matemáticas y otro en la experiencia artística. De los distintos propósitos que la plataforma puede tener, para el caso de este *Observatorio EAC I* nos importa la traducción de esos códigos en piezas que usan medios audiovisuales o volumétricos. ¿Qué vemos en el video exhibido? ¿Extraños esquemas de correlación de variables? ¿Movimientos que nos recuerdan a microorganismos? ¿Formas abstractas que se atraen y repelen? ¿Cómo imaginar que algunas de las exposiciones que han pasado por el EAC puedan transformarse en las esculturas blancas que, como un bosque abstracto, pueblan la sala? La Inteligencia Artificial hace su trabajo ordenando datos, siguiendo instrucciones, al servicio de un producto que ya no es solamente una herramienta comparativa de análisis, sino que da lugar a un resultado artístico en sí mismo. F.Sicco

[vladirmuhvich.com](http://vladirmuhvich.com)

\* La escultura digital es la representación de la información relevada con la aplicación Oppamev EAC/ Espacio de Arte Contemporáneo/ T29- Subsuelo/ Montevideo, Uruguay. 9/3/2018

Montevideo, Uruguay, 1975  
[vladirmuhvich@gmail.com](mailto:vladirmuhvich@gmail.com)