

BINARIOS

YUCEF MERHI



EMILIO GRATERÓN
alcalde del
municipio chacao

fundación centro cultural chacao

consejo directivo
LEONARDO AZPARREN
LUIS MANUEL ESPINOZA
EVA IVANJI
JOSÉ ANTONIO MAES
FLORENTINO MENDOZA
ELBA MONTEROLA
ANTONIO LÓPEZ ORTEGA
DAVID PACHECO
LINDES PÉREZ
JORGE VIEIRA
DIANA VOLPE

presidenta ejecutiva
DIANA LÓPEZ

gerente general
GERÓNIMO CARDOZO

gerente.asuntos legales
ALEJANDRA MÁRQUEZ

gerente.administración
MARIANNE BAPTISTA

gerente.programación
BETSY CÁCERES

coordinadora
artes visuales
LORENA GONZÁLEZ

coordinadora
comunicaciones
DIANA ARMIJOS

prensa
ZORAIDA DEPABLOS

colaboración de
la fundación chacao

gerente.comunicaciones
JIMENA CRISTO

gerente.patrocínio
SYLVIA NERESOFF

exposición n.º36

BINHARIOS **YUCEF MERHI**

inauguración ›
07 de octubre, 2010

clausura ›
15 de noviembre, 2010

curaduría
LORENA GONZÁLEZ

museografía
COORDINACIÓN DE
ARTES VISUALES

montaje
JOSÉ FLORES
LUIS GONZÁLEZ
LUIS LEIVA
HÉCTOR SIERRA

textos
LORENA GONZÁLEZ
ERIK DEL BUFALO
corrección de textos
EDITEMOS ESTRATEGIAS
EDITORIALES
proyecto gráfico
TERESA MULET

fotografía
RICAR-2
YUCEF MERHI

identidad institucional
IDD

impresión
GRÁFICAS ACEA, CA
CARACAS
OCTUBRE 2010
1.000 EJEMPLARES

HECHO EL DEPÓSITO
DE LEY. Depósito legal
LF-59020107003694
ISBN978-980-6472-54-9

agradecimientos
DEBORAH MIZRAHI
CYNTHIA KASTNER
ALFREDO RAMÍREZ
TERESA MULET
JESÚS FUENMAYOR
HANA EL AYOUBI
ALI MERHI
LUIS BENSIMOL
ERIK DEL BUFALO
ANNA MONGE
CONSUELO MÉNDEZ
GUNILLA ÁLVAREZ
MARIANNE BAPTISTA
y todas las personas
que de algún modo
colaboraron
con la realización
de esta muestra

SAMSUNG



Santa Teresa
1 7 9 6

El Centro Cultural Chacao se consolida como un espacio dinámico en el que acontecen múltiples encuentros relacionados con la creación artística, su impacto visual y el poder del lenguaje, que en muchas ocasiones se nos presentan a través de diversos medios y plataformas tecnológicas propias del arte contemporáneo. La exposición **BINHARIOS** de **YUCEF MERHI** nos conecta con cientos de combinaciones digitales en las que se intercalan ideas y estructuras poemáticas con diferentes posibilidades de lectura, evidenciando un mundo plural y disímil. Estas uniones y separaciones nos confrontan, nos maravillan y nos sorprenden. Las ocho obras exhibidas en *La Caja, espacio de investigación visual*, han sido diseñadas por el artista para interactuar y provocar en el público

un misterioso juego atemporal y crítico alrededor de nuestras percepciones de la vida y las relaciones con lo real. Bajo la curaduría de Lorena González, **BINHARIOS** nos ofrece una valiosa retrospectiva de creación en torno a la cual **YUCEF MERHI** se ha propuesto investigar desde los años ochenta. A partir de la construcción y fragmentación del lenguaje con los medios digitales, este creador fortalece su desarrollo artístico y dibuja nuevos caminos, en una reflexión sobre nuestra relación con la tecnología que también establece un alerta sobre los principios y valores fundamentales que las sociedades erigen en esta era de la información.

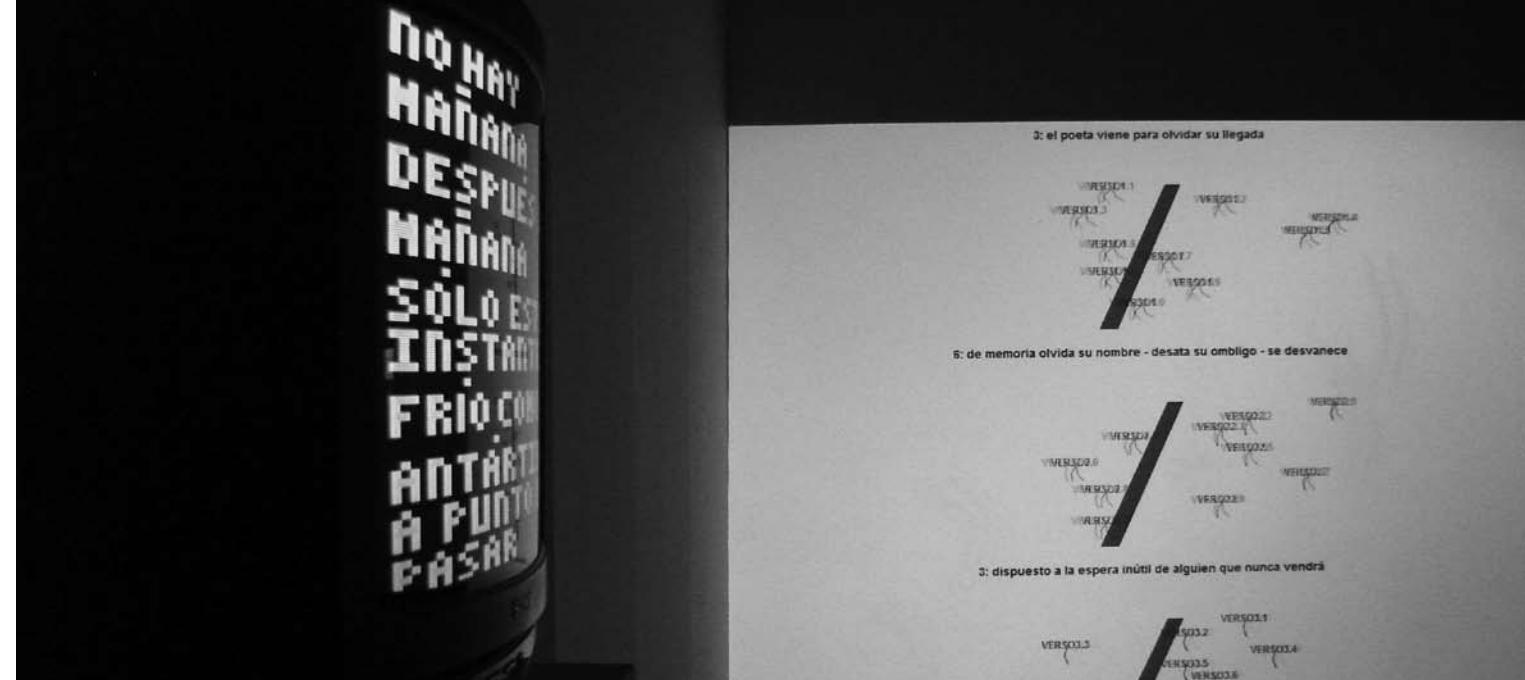
DIANA LÓPEZ
presidente ejecutivo
fundación centro cultural chacao

TIEMPO DE MORIR

ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE LA EXPOSICIÓN **BINARIOS** DEL ARTISTA **YUCEF MERHI**

LORENA GONZÁLEZ

He visto cosas que los humanos no creerían... Naves de ataque incendiándose más allá del hombro de Orión. He visto *Rayos C* centelleando en la oscuridad cerca de la Puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia. Es hora... de morir. *NEXUS-6*. ROY BATTY



4 Líder de *Los replicantes* que en el año 2019 luchan por extender los períodos de una vida casi humana en un mundo salvaje, descompuesto y terrible, el ejemplar de combate de autoeficiencia óptima Roy Batty pronuncia las palabras del epígrafe que inicia este texto en el desenlace de la película *Blade Runner*. Esta frase, catalogada como uno de los diálogos más importantes del cine de los años ochenta, inserta dentro del movimiento de la ciencia ficción ese limbo ajeno y doloroso que dará origen a una gran cantidad de reflexiones posteriores en la cinematografía universal, derivadas de las complejas relaciones que comenzaron a habitar los sombríos rayanos entre el hombre y la máquina. El filme, dirigido por Ridley Scott y estrenado en el año 1982, presenta una línea argumentativa donde se exhibe la tragedia de un grupo de androides llamados *Los replicantes*.

Creados con el fin de superar características humanas para controlar líneas de combate fuera de la tierra, estos seres comienzan a sublevarse. La ingeniería genética ha sido la causante de sus angustiosas existencias, al otorgarles un ciclo vital programado e irreversible que se limita a cuatro años, impidiendo en apariencia que desarrollen emociones similares a las de los hombres. En sus bases, la anatomía de un cuerpo perfecto se acompaña con poderes sobrenaturales y memorias implantadas; historias ajenas que el hecho fotográfico y la ficción van convirtiendo en propias. En la trama, las aristas de lo humano trascienden los bemoles de la máquina y los valores de la sociedad se desdibujan mientras el poder impone sus leyes y decide sobre la vida del otro. En esta lucha por la supervivencia otro tenor comienza a escurrirse a través de los circuitos: extender la vida un poco más;

permanecer en un curso inédito donde la experiencia binaria desde las propias configuraciones inicia la disposición de otro lenguaje, de otras formas, de otro sentir. Este extraño lapso de tiempo en el que los linderos secretos de la tecnología desajustan los fundamentos de lo humano es el núcleo medular que también engrana las piezas de la exposición **BINARIOS**: quietudes, azares, encuentros y desencuentros en los que el sueño, el amor, la historia, la palabra, la verdad, la muerte y la ficción se superponen y se desvanecen en las tramas tecnológicas. En este espacio «real», lo «otro» adquiere una autonomía secreta; universo aleatorio, programado y desprendido, que no sólo pone en evidencia el alma de la máquina, sino que también se implanta frente a nosotros y deconstruye la seguridad aparente de nuestras diarias y frágiles certezas. Para referirnos a la obra de **YUCEF MERHI** es inevitable entrar en estas

consideraciones y saberlas de pronto posibles. En una de las conversaciones sostenidas con el artista durante el proceso de investigación hablamos sobre sus primeros proyectos realizados a comienzos de los años ochenta que lo convirtieron en pionero del arte digital a muy temprana edad. Uno de aquellos prototipos fue la obra que encontró en su carpeta de códigos y que utilizamos como referencia en esta muestra, una secuencia del año 1985 en la que un generador de números binarios (0-1) reconstruye una cadena filmica. Al igual que otros programas que escribió en esa época, dos personajes rectangulares se desplazan en función de una fórmula matemática. Según palabras del propio artista, «el desplazamiento asincrónico de los personajes, HOR1 y HOR2, suscita la aparición del dígito “0”. Sin embargo, cuando HOR1 y HOR2 coinciden en el mismo espacio, se estampa en el

televisor el dígito “1”. Así, el movimiento solitario es representado como ausencia y el encuentro como presencia». La pieza lleva por título *bin@ari* y en su naturaleza reúne una buena parte de lo que ha conformado el trabajo posterior de **MERHI**, incluyendo una aproximación cinematográfica de tres bandas de colores que revelan los procesos metaficcionales de la máquina. En la primera banda se exhibe el argumento programático, en la segunda los movimientos de los protagonistas y en la tercera el conjunto aleatorio de presencias y ausencias inéditas que se suceden frente al espectador en un infrecuente flujo vital. En torno a estas mismas consideraciones se maneja gran parte de su producción durante los años noventa y el dos mil. Sin embargo, la serialización de frecuencias y la programación tecnológica comenzarán a adentrarse en nuevos capítulos en los que usará la palabra y sus infinitas posibilidades de

combinación para sugerir relaciones palpables entre la secuencia poética y la secuencia binaria programada. La obra *Atari Poetry X* (2010) es parte de estas premisas. En pantalla, un poema cinemático sobre la instantaneidad de la existencia halla sus resonancias en la sucesión cromática que con el mismo carácter efímero de la frase sugerida va transitando y alterando la corporeidad de la tipografía: palabras, locuciones y figuras que gracias al color resultan tan perennes como instantáneas. Ese ejercicio de composiciones en los vericuetos sensibles de la máquina, estructurados como veloces argumentos sobre la base de sus propias posibilidades poéticas, lo llevarán a explorar otras vicisitudes tecnológicas. Tal es el caso de las obras en exhibición *Versos versus versos* y *El reloj poético 3,0* (ambas 2008). En ellas, la reprogramación de una computadora y la inserción de un *software* diseñado por el artista



6 abren un conducto de variables infinitas en los tejidos de la gélida encrucijada digital. En la primera, una carrera de diez versos en su lucha por la supervivencia alcanzan una línea divisoria en el medio de la pantalla, extraña meta donde también se fijan los resultados de dos competencias más; cada cierto tiempo las escaramuzas de estos versos esbozan un inédito conjunto de tres líneas que, como un efímero *haikú*, se deslizan con fluidez tras la fuerza inagotable de sus azarosos pasos y combinaciones. En *El reloj poético 3,0* es el tiempo el que ha sido intervenido mediante otro *software* que nos confronta con cuatro posibilidades volubles y combinables: en la línea superior el verso varía cuando transcurre una hora; la segunda franja cambia al sucederse el paso de un minuto y la tercera transmuta veloz con el correr de los segundos; abajo, una cuarta línea nos muestra el devenir de las horas en tiempo real bajo el formato HH:MM:SS,

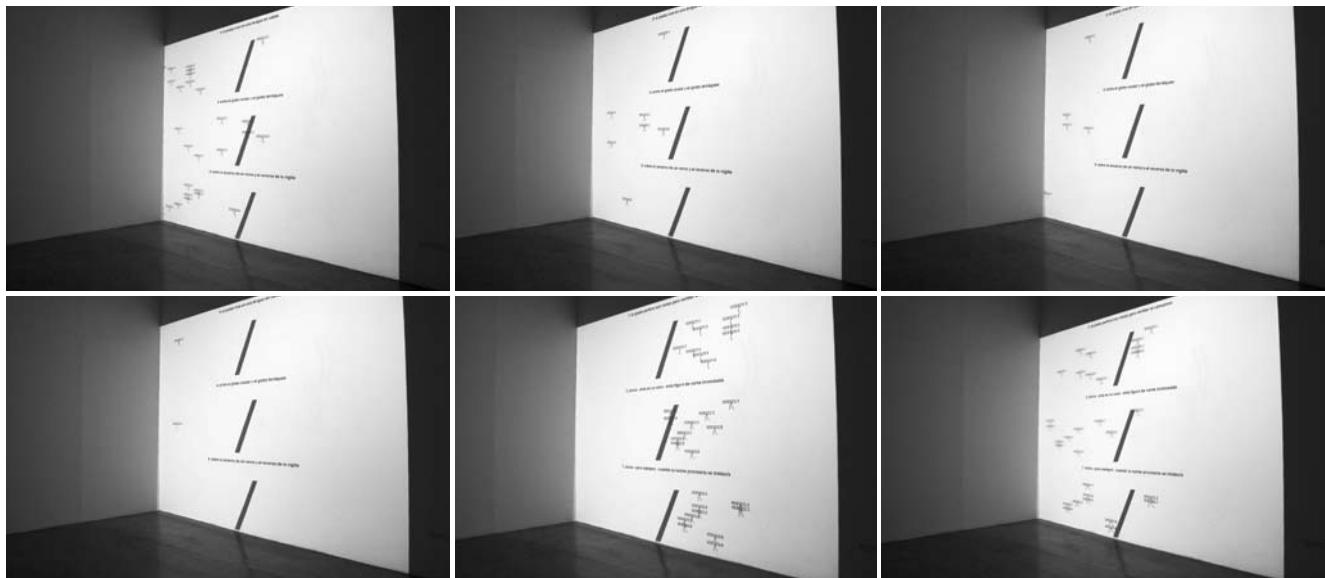
correr que testimo- nia los cambios que en este reloj se producen, transformaciones de una metáfora que también incluye las variables de nuestro propio paso frente a las dinámicas de esta ignota dimensión temporal. La presencia y la ausencia de la palabra, junto a todo lo que esto desencadena, conducen al artista a hurgar en consideraciones donde las ondas infinitas del zarpazo que libera esa pequeña diferencia entre lo que aparece y se desvanece, entre la imagen y su dispersión, se desprenden hacia un movimiento imparabile: repercusiones de esa pequeña acción que resuenan en estructuras más complejas como la historia oficial, los sistemas de poder o las asignaciones y versiones heterogéneas instituidas por preferencias personales sobre las particularidades de otros componentes del sistema social. En la vía de estas resonancias hay otras obras como *Supernumerarios* (2009), pieza interactiva

en la que los números de cedula- ción de todos los presidentes de la República de Venezuela, desde el primer cedula- do del sistema —Isaías Medina Angarita— hasta nuestro mandatario actual —Hugo Rafael Chávez Frías—, se entrelazan en un afanoso conjunto de aristas cruzadas, tejido privado y público que el espectador descifra con tan solo pulsar la pantalla táctil en la que se desenvuelve el programa y fija por un instante la secuencia numérica de una historia en constante transformación. En el caso de *Encuentre las diez diferencias* (2009), dos grandes pantallas transmiten al mismo tiempo la programación en vivo de los canales Venezolana de Televisión y Globovisión, paradójico encuentro de las texturas mediáticas de nuestra realidad política, económica y social que desde posiciones opuestas destacan momentos, versiones, primicias, bemoles y sostenidos diversos de ese complejo día a día en el que se

desenvuelve el ciudadano común. En ambas piezas el artista se pregunta no sólo por las consideraciones críticas que despiertan estos panoramas globales, sino también, y con mucho más ahínco, por el sitio en el que se depositan las emociones propias de lo privado, las impresiones transitorias de ese ser expectante agobiado por las líneas oficiales, silenciado por los dictámenes que sobre su propio ejercicio vital instauran las dramaturgias de lo «legal». En la obra *HIGH-TECH* (2010), ciento veinte disquetes de una generación digital descontinuada reconstruyen la frase homónima. Sobre una pared de cuatro metros de largo este gesto no sólo ironiza en torno a los lugares fallidos de una nueva modernidad que durante los años setenta se autodenominó garante de la salvadora «alta tecnología». Una supuesta solución inmediata a los problemas de un mundo que tres décadas después está en gran medida más

indefenso, fragmentado y desasistido. En este caso, **MERHI** también instaura la relevancia de lo personal a través del rescate de las reminiscencias sosegadas de ciento veinte particularidades ubicadas en las peculiares memorias de cada *floppy disk*, relatos sobrevivientes en los archivos silenciosos, tramas de lo privado que se resisten a las generalizaciones y asignaciones de ese aparente bien universal. En las ruinas tecnológicas del planeta reconstruido en la película *Blade Runner*, los desvaríos de masas abandonadas en un espacio descontinuado, solitario y decadente se desarrollan a contrapunto de los visibles avances que en otro tiempo hilvanaron mejores promesas; seres que respiran lo posible frente a los restos tecnológicos de enormes pantallas instaladas en la ciudad; técnicas obsoletas que ahora prometen una mejor vida en otro lugar fuera de ese mundo exterminado por ellos mismos. En ese

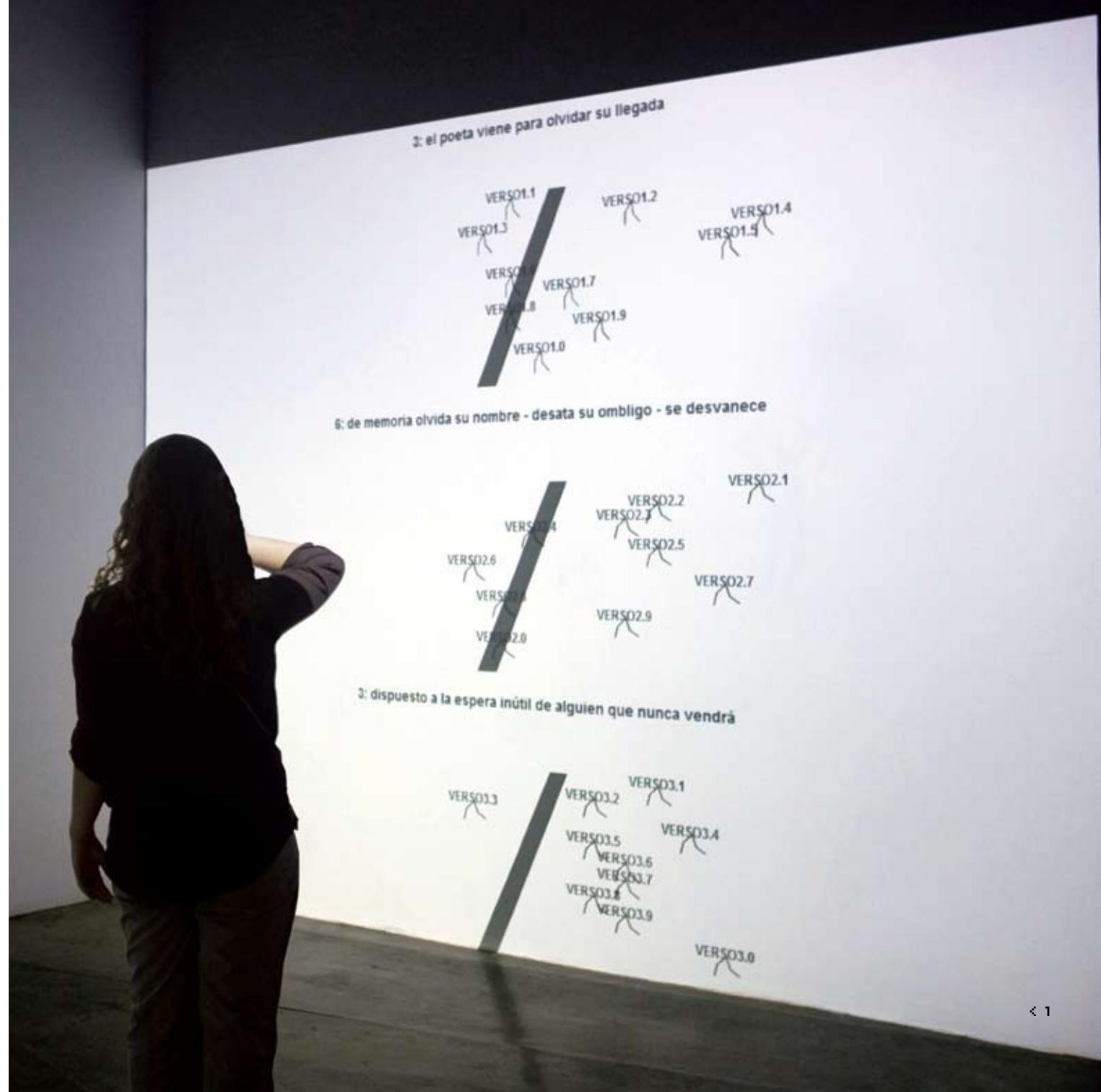
aquí y ahora de excepción sólo habitan individuos no calificados, *outsiders* ocultos, humanos genéticamente débiles, ejemplares con diseños defectuosos. En medio de este caos un cazador de androides descifra nuevas combinaciones, maniobras que entre la vida y la muerte le llevarán a un ignorado camino, sucesos inéditos en los que una extraña sensibilidad lo enlazará con una de las replicantes perseguidas. Al final de la película el supervisor Gaff deja al cazador Rick Deckard (*Blade Runner* 26354) en su nuevo destino junto a la replicante fugitiva Rachel. Para el espectador la inmediata posibilidad de su fallecimiento —problemática por la que combatían estos especímenes destinados a vivir por poco tiempo— se abre como una nueva interrogante. Una última frase de Gaff clausura en un mismo espacio el miedo y la ventura de esta unión que realizará Deckard: *—¿Y quién no ha de fallecer?* En la obra de **MERHI** las tramas

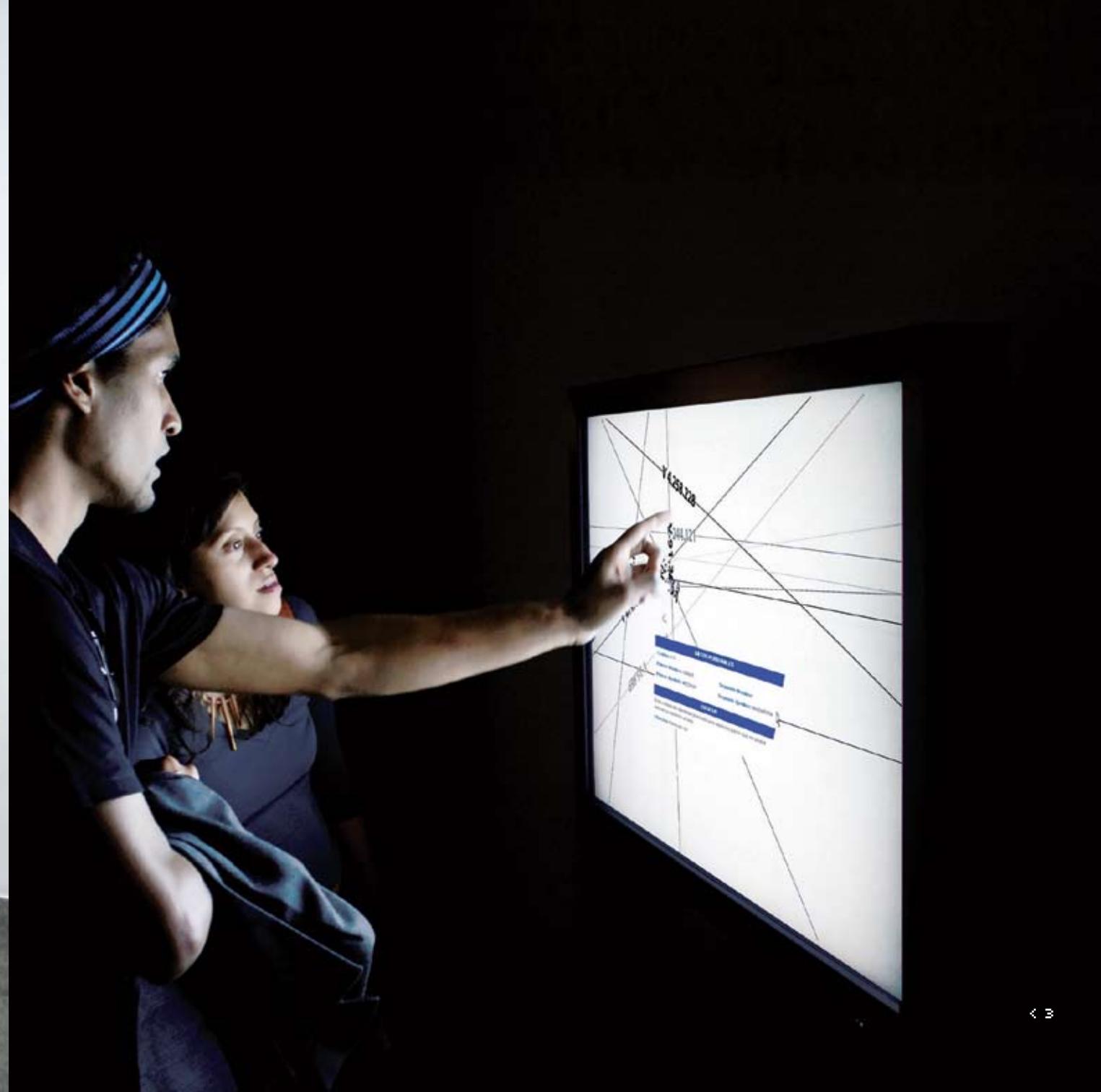


8 combinatorias que parten del suceso binario entre lo encendido (1) y lo apagado (0) son las mismas que persisten entre la existencia y la caída, entre lo que está y no está, entre el tránsito hacia la muerte de frases que se cruzan para resurgir en los nuevos engranajes del instante por venir. Durante estas facetas la máquina duerme y en su ensoñación suceden cosas: diversas, aleatorias, inexplicables para el sentido común, extrañas y visibles como los androides y los replicantes, como las nuevas tecnologías, como esa información que comienza a apropiarse de las bases programadas y adquiere vida propia desde el reflejo de lo que la ha inspirado. En el engranaje curatorial de esta exhibición una última pieza finaliza la estructura del recorrido. Su título es *GAME OVER*. En ella, una pantalla centellea veloces lapsos cromáticos sobre ese título recordatorio de lo transitivo,

memento mori de una era tecnológica donde un *joystick* desconectado se exhibe también junto a la pantalla intermitente. En esta obra, así como en el resto de propuestas que conforman la exhibición, la mirada se desprende de sí misma y se eleva. Cada instalación es un abrir y cerrar de ojos donde la historia, la palabra y la imagen se vuelven entes transitivos capturados por nuestros sentidos. En la experiencia derivada de la contemplación, la presencia visual se vuelve una totalidad de fragmentos irrepetibles, momentos perdidos y encontrados mil veces en estas máquinas que a fin de cuentas de lo que hablan es de nuestra propia humanidad silenciada en los intentos desesperados por trascendernos a nosotros mismos. Sin embargo, más allá de ellas y más allá de nosotros, más allá de la historia oficial y de las vanas promesas, más allá del poder y de la miseria, siempre, como

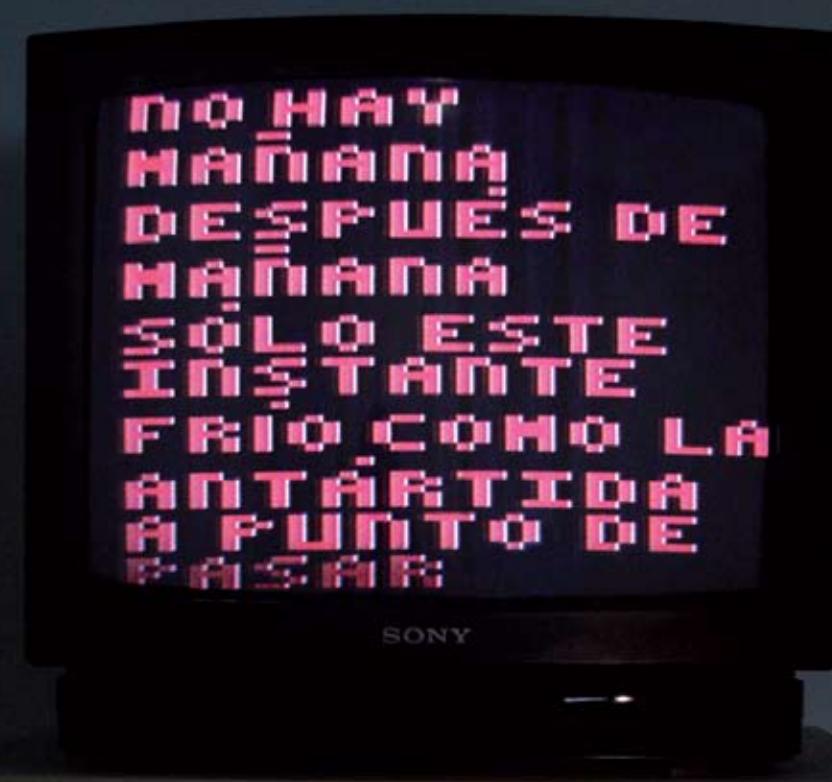
en *GAME OVER* y en las palabras del NEXUS-6, llegará para todos ese tiempo de morir. De cada uno depende el resultado de esas combinaciones y la belleza de los tejidos hilvanados durante ese pequeño lapso.





DEVUELVO MI NOMBRE A QUIEN LE PERTENECE
DESDE EL PUNTO CIEGO DE LA OSCURIDAD
O EN PALABRAS - A MEDIO CAMINO DEL DOLOR

07 : 38 : 07 PM





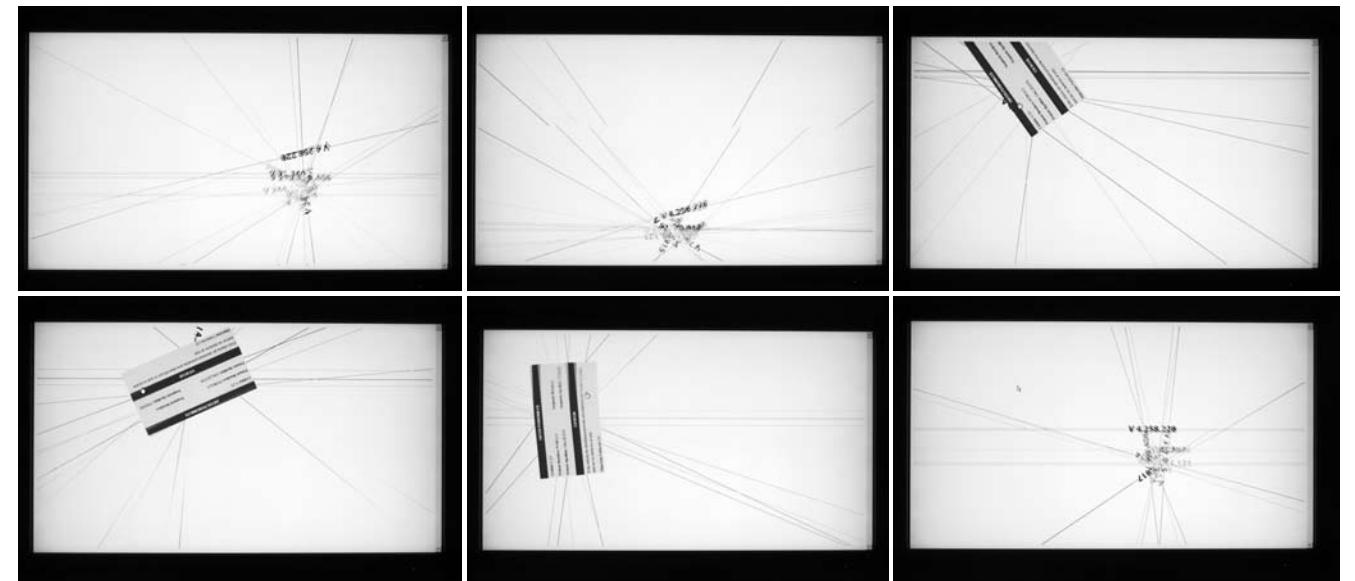


YUCEF MERHI: EN MEDIO DEL LENGUAJE
ERIK DEL BUFALO

LISTA DE OBRAS

- 1 > *VERSOS VERSUS VERSOS*, 2008
proyecto en internet, computadora
y videoprojector
- 2 > *BIN@ARI*, 1985
atari 2600, casete de atari y televisor
- 3 > *SUPERNUMERARIOS*, 2009
proyecto en internet, computadora
y pantalla táctil
- 4 > *EL RELOJ POÉTICO 3,0*, 2008
software personalizado, computadora
y videoprojector
- 5 > *ATARI POETRY X*, 2010
atari 2600, casete de atari y televisor
- 6 > *ENCUENTRE LAS 10 DIFERENCIAS*, 2009
2 pantallas planas, letrero de papel
y señal en vivo
- 7 > *HIGH-TECH*, 2010
120 disquetes de 5 1/4
- 8 > *GAME OVER*, 2010
atari 2600, casete de atari y joystick

La obra de **YUCEF MERHI** anda como un ciempiés entre la cibernética y el verso. Indagación esencial de la materia espaciada entre los dos extremos del lenguaje, aquel con el que el hombre moderno arma su saber y el otro, el que da forma a sus sueños. Si nos parece extraña esta intersección entre *matema* y *poema* —entre el orden riguroso de un sintagma y la subversión incesante de ese orden— es en primer lugar porque no se tiende a ver el enigma de su separación. La invitación que nos hace este artista en su investigación plástica es a preguntarnos por nuestras distancias y nuestras conexiones, por nuestras máquinas y nuestras políticas, por la manera en la que conformamos nuestro saber y cómo ese saber no puede sino ir acompañado de un horizonte misterioso. Es, en fin, la pregunta más íntima por nuestros vínculos con las cosas y con nosotros mismos. Pero esta invitación es una emboscada: sólo



18 podemos preguntarnos si jugamos, si somos ya parte de una máquina. Es un enigma, o más bien la paradoja que queda después de resuelto el enigma, porque al preguntarnos recibimos la respuesta habiendo devenido otros: al jugar, el juego se hace parte de nosotros y nos transforma. El «jugador» no es sólo un agente del juego, forma parte de él, lo constituye. Si la máquina por definición es un ser incompleto, quien se conecta a ella no lo es menos. Sólo es posible el vínculo si somos incompletos, inacabados, infinitos. Sólo podemos tener algo en común con lo que nos separa: la separación misma. Así, por ejemplo, esta paradoja se nos presenta en la serie de obras *Super Atari Poetry*. Allí el jugador intercala versos que aparecen en la pantalla de un televisor sometido por un *joystick*. Si el atari, computador lúdico y primordial, había sido una de las maneras que los niños y jóvenes de finales de los setenta y a lo largo

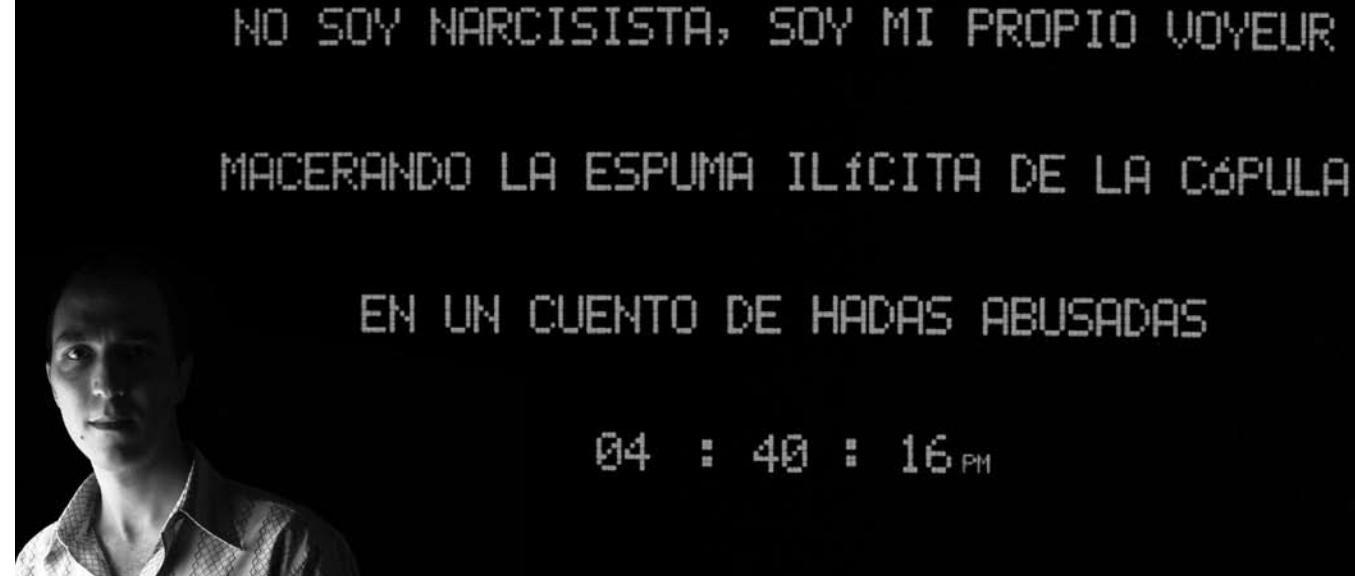
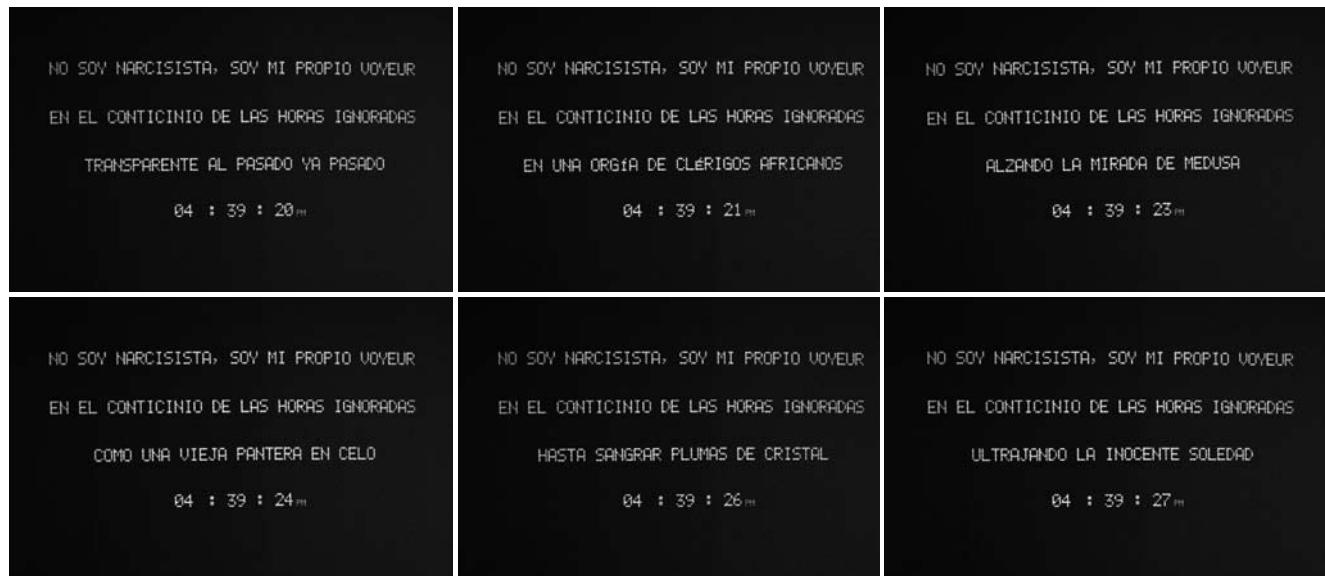
de los ochenta tenían para replantear una relación demasiado pasiva con el televisor —y había permitido otra atadura con aquél—, el proyecto de *Super Atari Poetry* vuelve a subvertir las relaciones de poder que infunden lo telemático y lo sintagmático con un sujeto que ahora deviene *un jugador esencial*. Lo que primero había aparecido en un televisor —*Atari Poetry*— ahora se multiplica en un tríptico de tres televisores y tres atari 2600, potenciando la diseminación del poema y esclareciendo aún más el carácter colectivo, comunitario, de toda máquina. La máquina es de esta forma aquello que engrana lo particular con lo general, el sujeto con su subjetividad, al hombre con el saber, al tiempo con el verso. Ésta es una constante fundamental en toda la obra: el vínculo entre lo individual y lo colectivo se vuelve muchas veces invisible a causa de los términos de una antinomia

irreducible que no se deja resolver ni dando por sentado que lo colectivo es la suma de conglomerados de individuos ni los individuos la expresión particular de lo colectivo. Los dilemas de la participación no se resuelven a través de una representación exterior que vendría a arreglarlo todo, como un Estado, sino a través de lo más íntimo del problema, al poner a trabajar el dilema mismo en función de los hombres. De este modo se nos revela que la cultura es una máquina y que los vínculos humanos son relaciones que nos interconectan de la mejor manera, siempre y cuando seamos capaces de subvertir esas conexiones subvirtiéndolo en primer lugar nuestra propia manera de jugar. El orden es una libertad; el orden es nuestro propio juego. Pensemos en qué consiste primordialmente un *ordenador*. Se trata de un lenguaje muy particular que no opera con significados sino con presencias y ausencias.

Si 1 es una presencia —no presencia de algo sino presencia de sí—, 0 es la ausencia pura de esa presencia. Así podemos crear un sintagma formado por la combinatoria de presencias y ausencias, por ejemplo un *byte* en una de sus formas más comunes: 10101010; se trata de una «oración» que combina presencias con ausencias. Si ponemos electricidad a esos códigos, tendremos un impulso energético codificado, un flujo físico con un lenguaje inmanente. Lo ordenado entonces por el ordenador no es sino flujo material —electricidad— predispuesto por una alternancia que prescinde de toda significación. Aquello que deja ver una obra como *Atari Poetry* o *Super Atari Poetry* no es otra cosa sino que los humanos no estamos unidos primero por la cultura, es la cultura la expresión de un orden material que la precede. La expresión anárquica, porque primigenia, es la que configura en primer término la posibilidad de

un orden. Ese orden no es una tradición, un acervo, una lengua común o ciertas y determinadas costumbres, sino la capacidad de conectarnos con los demás y con lo desconocido, igual a como lo hacemos en un juego: un juego nuevo cada vez que lo jugamos; el juego mismo es el acontecimiento de otro juego. Allí no ganamos nunca, pero nos ocurre algo mejor: encontramos la posibilidad de volvernos ausentes donde estábamos demasiado presentes, dejando a los demás echar su mano y que la realidad no se petrifique; o, si estábamos ausentes, advenir a la presencia de una apuesta, de una jugada que nos trasmuta no en una cosa sino en una nueva posibilidad de seguir jugando. Para llenar una copa no sólo hace falta el cristal y el vino, también tuvo que haber ocurrido previamente el advenimiento de un vacío. La lógica binaria es más material que lógica, ya que en un sentido estricto llamamos materia a aquello que es capaz

de presentarse o de ausentarse. Pero no ha sido ni la lógica binaria ni el ordenador lo que ha inventado la cultura, la gran máquina en la que nos conectamos. También una bandera es maquina. En *The Holy Land*, la Torá y el Corán están unidos por un cable que los conecta pero a la vez los separa, y en el fondo de la instalación, como la interfaz de esta conexión, aparece una bandera hecha con los colores de Israel y con el árbol que simboliza a la República del Líbano. Porque, al fin y al cabo, una fe es un código por el cual circula una materia. Esa materia es el cuerpo del creyente que presta su carne, su energía, su vida para poder actualizar esos códigos —de una manera incluso tan íntima a veces que es capaz de matar, morir o eliminar la materia misma por ellos. Lo propio de esa materia es el tiempo: la existencia. El lenguaje en el tiempo es traspíe; el tiempo no se deja decir.



20 Pero sólo se puede decir en un tiempo, en un *tempo*, en un ritmo. El verso respira en el tiempo. El espaciamento del tiempo, allí donde está la vida, es ya lenguaje. En ese espacio tan infinitamente interior que parece un afuera hay una «tierra prometida», siempre exterior a un territorio pero intrínseca a nuestro decir: no es un lugar, es una transformación, la transformación de nuestra propia materialidad, de nuestra propia forma de crear un mundo. En *El reloj poético*, el tiempo se repite por el movimiento de la máquina pero el poema se vuelve cada vez otro por esta repetición: lo cíclico es la clonación de una diferencia. Aquí todo parece decir que el azar jamás abolirá el tiempo; ni el tiempo el escanciar que el verso ofrece al hombre en la desolación de lo continuo. La apuesta de esta obra es «convertir» el tiempo en verso o, quizá, condensar el tiempo en un sentido sin lugar, en vez

de dividirlo espacialmente a la manera de un reloj. El tiempo —materia de la existencia— deja de ser la vana representación de algo que nos devora mientras se escapa, manifestándose como cambio, metamorfosis, transmutación. Todo lo que está en juego en el arte no tiene mucho que ver con el representar; todo en el arte es transmutación. No representa, nos cambia. No dispone una imagen a la visión conjetural sino que compone un nuevo enigma. El lenguaje ensambla, conecta y produce nuevos espacios incluso allí donde todo es monotonía y anquilosamiento. Podemos decir algo y tener una voz propia, no por el lenguaje mismo sino por el extraño juego que en él introducimos. Así, hasta lo igual puede separarse y volver a unirse para crear otro lugar, otra constelación, otro orden que pueda hospedar una nueva libertad; como ocurre con

White on White on White. Un color tan nimio como el blanco es ya una máquina, un horizonte de nuevas conquistas, de nuevos espacios. El blanco más blanco es ya abigarrado y contiene otro blanco posible. La máquina más sofisticada no es más que un gesto que vincula; el arte, un lugar que antecede y funda una cultura cuyo origen ignoramos. El signo «blanco» escrito en medio del blanco no es otro blanco sino una metamorfosis: el blanco se nos vuelve blanco. La palabra «blanco» se oscurece en su blancor de palabra y el color se nos hace un significado oscuro, porque está hecho de puras palabras. A todo lo largo de la obra de **YUCEF MERHI** no se hace otra cosa que descubrir, jugando, ese espacio en medio de nosotros que no vemos pero que extraordinariamente nos acerca y hasta nos une.

YUCEF MERHI

NACE EN CARACAS, VENEZUELA, EN 1977

EDUCACIÓN

- > NEW SCHOOL UNIVERSITY: ARTES LIBERALES (MA, 2001)
- > UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA: FILOSOFÍA, (LICENCIATURA, 1999)
- > CENTRO DE ESTUDIOS LATINOAMERICANOS RÓMULO GALLEGOS, CELARG: POESÍA (1995-1997)

EXHIBICIONES INDIVIDUALES

- > **YUCEF MERHI: BINARIOS** LA CAJA- CENTRO CULTURAL CHACAO CARACAS, VENEZUELA, 2010
- > **YUCEF MERHI: WORDS** KABE CONTEMPORARY, MIAMI, EEUU, 2010
- > **YUCEF MERHI: EN TIEMPO REAL** GALERÍA LA OTRA BANDA MÉRIDA, VENEZUELA, 2010
- > **YUCEF MERHI: AN INSTALLATION** STUDIO SOTO, BOSTON CYBERARTS FESTIVAL BOSTON, EEUU, 2009
- > **YUCEF MERHI: MÁS ALLÁ DE LA POESÍA** UNIVERSIDAD DE LOS ANDES MÉRIDA, VENEZUELA, 2008

- > **YUCEF MERHI: NATURAL SELECTION** GALERÍA ODALYS, CARACAS, VENEZUELA, 2008
- > **YUCEF MERHI: POETIC ENGINEERING** ORANGE COUNTY MUSEUM OF ART CALIFORNIA, EEUU, 2005
- > **THE FIRST PRINCIPLE OF ALL THINGS** GALOU, NEW YORK, EEUU, 2004
- > **MISSION TALIBAN** ARC, NEW YORK, EEUU, 2002
- > **WIZART** SEVEN DEGREES, CALIFORNIA, EEUU, 2001

EXHIBICIONES COLECTIVAS (SELECCIÓN)

- > **CUERPO MAQUÍNICO** MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DEL ZULIA MARACAIBO, VENEZUELA, 2010
- > **COLECCIÓN PERMANENTE** GALERÍA DE ARTE NACIONAL CARACAS, VENEZUELA, 2010
- > **TRANSCENDENTAL** MUSEO DE ARTE MODERNO JUAN ASTORGA ANTA MÉRIDA, VENEZUELA, 2009
- > **CUERPO MAQUÍNICO** MUSEO DE ARTE ACARIGUA-ARAURE PORTUGUESA, VENEZUELA, 2009
- > **THE THEATER OF MORE** WHITE BOX, NEW YORK, EEUU, 2009
- > **ARTE NUEVO INTERACTIVA '09** MUSEO DE LA CIUDAD DE MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO, 2009
- > **THE MOVING IMAGE: SCAN TO SCREEN PIXEL TO PROJECTION** ORANGE COUNTY MUSEUM OF ART CALIFORNIA, EEUU, 2009
- > **TALENT PREVIEW 09** WHITE BOX, NEW YORK, EEUU, 2008
- > **THE LABYRINTH WALL: FROM MYTHOLOGY TO REALITY** EXIT ART, NEW YORK, EEUU, 2008
- > **DESFRAGMENTO** MUSEO DE ARTE MODERNO JUAN ASTORGA ANTA MÉRIDA, VENEZUELA, 2008
- > **ACM MULTIMEDIA** SCIENCE WORLD BRITISH COLUMBIA VANCOUVER, CANADA, 2008
- > **IKF LATIN AMERICAN ART AUCTION** CIFO, MIAMI, EEUU, 2008
- > **SIGNALS: A VIDEO SHOWCASE** ORANGE COUNTY MUSEUM OF ART CALIFORNIA, EEUU, 2008
- > **BIENAL DE ESTAMBUL: THE TRIANGLE PROJECT** THE HALL, ESTAMBUL, TURQUÍA, 2007
- > **RE-PERSPECTIVE** THE OFFICE, CALIFORNIA, EEUU, 2007



- > BIENAL DE SÃO PAULO-VALENCIA
VALENCIA, ESPAÑA, 2007
- > VIDEOARTE VENEZOLANO
COLECCIÓN MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO
CARACAS, VENEZUELA, 2006
- > AMBULANTES
MUSEO JACOBO BORGES
CARACAS, VENEZUELA, 2006
- > 56 PREMIO MICHETTI
MUSEO MICHETTI
FRANCAVILLA AL MARE, ITALIA, 2005
- > AIM 25
BRONX MUSEUM OF THE ARTS
NEW YORK, EEUU, 2005
- > CULTURECOUNTER
GAVIN BROWN'S ENTERPRISE
NEW YORK, EEUU, 2005
- > ON PATROL
DE APPEL, ÁMSTERDAM, HOLANDA, 2005
- > RETOMANDO EL VOLUMEN
MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DEL ZULIA
MARACAIBO, VENEZUELA, 2005
- > THE CRYSTAL LAND REVISITED:
NEW ART IN NEW JERSEY
ALJIRA, NEW JERSEY, EEUU, 2004
- > THE PRESIDENCY
EXIT ART, NEW YORK, EEUU, 2004

- > HYPERMEDIA
ORANGE COUNTY MUSEUM OF ART
CALIFORNIA, EEUU, 2004
- > RETOMANDO EL VOLUMEN
MUSEO ALEJANDRO OTERO
CARACAS, VENEZUELA, 2004
- > PUBLIC.EXE: PUBLIC EXECUTION
EXIT ART, NEW YORK, EEUU, 2004
- > COMPACT-IMPACT NIGHT
TKNY, NEW YORK, EEUU, 2004
- > BIG SUR
SALA MENDOZA, CARACAS, VENEZUELA, 2004
- > CONCEPTUALISMOS
MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE MARACAY
MARIO ABREU, VENEZUELA, 2003
- > LIFE SIMPHONY
FELISSIMO DESIGN HOUSE
NEW YORK, EEUU, 2003
- > BLANC
CULTURAL INSTITUTE OF MEXICO
WASHINGTON, D.C., EEUU, 2003
- > POETRY AND CONTEMPORARY ART
HUNTERDON MUSEUM OF ART
NEW JERSEY, EEUU, 2003
- > XI PREMIO EUGENIO MENDOZA
SALA MENDOZA, CARACAS, VENEZUELA, 2003

- > FILE
PAÇO DAS ARTES, SÃO PAULO, BRASIL, 2003
- > SIGGRAPH
SAN DIEGO, CALIFORNIA, EEUU, 2003
- > INTERACTIVA '03
MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE YUCATÁN
YUCATÁN, MÉXICO, 2003
- > LATINONETARTE.NET
JAVA MUSEUM, COLONIA, ALEMANIA, 2003
- > VI SALÓN JÓVENES CON FIA
ATENEOS DE CARACAS
CARACAS, VENEZUELA, 2003
- > IMMEDIA
ENTITY, ANN ARBOR, MICHIGAN, EEUU, 2003
- > BIG SUR
THE PROJECT, LOS ÁNGELES, EEUU, 2002
- > THE (RE)STRUCTURED SCREEN
EYEBEAM, NEW YORK, EEUU, 2002
- > EL MUSEO'S BIENAL/THE (S) FILES
EL MUSEO DEL BARRIO, NEW YORK, EEUU, 2002
- > FETISH: HUMAN FANTASTIC
BORUSAN CULTURE & ART CENTER
ESTAMBUL, TURQUÍA, 2002
- > VIDEOARTE
MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO
CARACAS, VENEZUELA, 2002

- > 7TH INTERNATIONAL FESTIVAL OF NEW FILM
SPLIT, CROACIA, 2002
- > PREMIOS ELADIO ALEMÁN SUCRE 1980-2001
CCEAS VALENCIA, VENEZUELA, 2002
- > THE SAME THING WE DO EVERY NIGHT
THE PROJECT, LOS ÁNGELES, EEUU, 2002
- > FILE
PAÇO DAS ARTES, SÃO PAULO, BRASIL, 2002
- > PRINTS & CHIPS
BITFORMS GALLERY, NEW YORK, EEUU, 2002
- > E-MOTION
POST GALLERY, LOS ÁNGELES, EEUU, 2002
- > LOCUST DIGITAL
LOCUST PROJECTS, MIAMI, EEUU, 2002
- > REACTIONS
EXIT ART / THE FIRST WORLD
NEW YORK, EEUU, 2002
- > REDEFINING DIGITAL ART
SEVEN DEGREES, CALIFORNIA, EEUU, 2001
- > CIN-O-MATIC
THE NEW MUSEUM OF CONTEMPORARY ART
NEW YORK, EEUU, 2001
- > ICON
REMOTE LOUNGE - POST MEDIA NETWORK
NEW YORK, EEUU, 2001

- > 59 SALÓN ARTURO MICHELENA
ATENEOS DE VALENCIA
VALENCIA, VENEZUELA, 2001
- > LOS SUEÑOS NO DURAN MÁS DE 5 MINUTOS
GALERÍA ALTERNATIVA
CARACAS, VENEZUELA, 2001
- > BLIP
FUN - MOVING IMAGE GALLERY
NEW YORK, EEUU, 2001
- > DANGER
EXIT ART / THE FIRST WORLD
NEW YORK, EEUU, 2001
- > OUT OF CONTEXT
ROBERT V. FULLERTON ART MUSEUM
CALIFORNIA, EEUU, 2001
- > OPEN MOUSE
FUN - RHIZOME, NEW YORK, EEUU, 2001
- > UTÓPOLIS
GALERÍA DE ARTE NACIONAL
CARACAS, VENEZUELA, 2001
- > NEO
EXIT ART / THE FIRST WORLD
NEW YORK, EEUU, 2000
- > 58 SALÓN ARTURO MICHELENA
ATENEOS DE VALENCIA
VALENCIA, VENEZUELA, 2000

- > III SALÓN JÓVENES CON FIA
ATENEOS DE CARACAS
CARACAS, VENEZUELA, 2000
- > 90-60-90
MUSEO JACOBO BORGES
CARACAS, VENEZUELA, 2000
- > VÍDEO HÁBITAT
MUSEO DE BELLAS ARTES
CARACAS, VENEZUELA, 2000
- > IV SALÓN PIRELLI
MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO SOFÍA IMBER
CARACAS, VENEZUELA, 1999
- > HAPPENING EXTREME IV: CAFÉ POÉTICO
MUSEO JACOBO BORGES
CARACAS, VENEZUELA, 1999
- > DIBUJOS FALSOS
LABORATORIO DE ARTE CONTEMPORÁNEO
CARACAS, VENEZUELA, 1999
- > CONTEMPORÁNEA
MUSEO ALEJANDRO OTERO
CARACAS, VENEZUELA, 1998
- > POLIFORMANCE
GALERÍA CAJA DOS, MÉXICO D.F., MÉXICO, 1998
- > VI BIENAL INTERNACIONAL
DE POESÍA EXPERIMENTAL
MUSEO DEL CHOPO
MÉXICO D.F., MÉXICO, 1998

GAAME OWEAR

› *III MOSTRA INTERNACIONAL DE POESIA VISUAL*
SESCI, PORTO ALEGRE, BRASIL, 1998

› *RESURRECCIÓN DEL CADÁVER EXQUISITO*
SALA MENDOZA, CARACAS, VENEZUELA, 1998

› *PALIMPSESTO*
GALERÍA ESPACIO LOCAL
CARACAS, VENEZUELA, 1998

› *LA LOBA DE LA PRADERA / CABARET DIGITAL*
SALA MENDOZA, CARACAS, VENEZUELA, 1998

› *SELECCIÓN DE LA BIENAL NACIONAL DE ARTE*
MUSEO ALEJANDRO OTERO
CARACAS, VENEZUELA, 1998

› *DESVIARTE*
UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO
CARACAS, VENEZUELA, 1997

› *V BIENAL NACIONAL DE ARTE DE GUAYANA*
MUSEO JESÚS SOTO
CIUDAD BOLÍVAR, VENEZUELA, 1997

› *III SALÓN PIRELLI*
MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO SOFÍA IMBER
CARACAS, VENEZUELA, 1997

› *ESCENA POÉTICA*
MUSEO SACRO, CARACAS, VENEZUELA, 1997

› *RE-READYMADE*
MUSEO ALEJANDRO OTERO
CARACAS, VENEZUELA, 1997

RECONOCIMIENTOS

› *NEW YORK FOUNDATION
FOR THE ARTS FELLOWSHIP EN ARTE
DIGITAL/ELECTRÓNICO*
NEW YORK, EEUU, 2009

› *PRIMER PREMIO, III SALÓN HEBRÁICA*
CARACAS, VENEZUELA, 2005

› *AIM - ARTISTS IN THE MARKET PLACE*
BRONX MUSEUM OF THE ARTS
NEW YORK, EEUU, 2004

› *NOMINADO PARA LA BECA ROCKEFELLER
EN NUEVOS MEDIOS*, EEUU, 2003

› *NOMINADO PARA EL PREMIO-BIENAL LOUIS
COMFORT TIFFANY*, 2001

› *VISA 01 PARA INDIVIDUOS
CON HABILIDADES EXTRAORDINARIAS*
DEPARTAMENTO DE JUSTICIA, EEUU, 2000

› *PREMIO ELADIO ALEMÁN SUCRE*
58 SALÓN ARTURO MICHELENA
VALENCIA, VENEZUELA, 2000

› *MENCIÓN DE HONOR*
III SALÓN JÓVENES CON FIA
CARACAS, VENEZUELA, 2000

› *MENCIÓN DE HONOR*
III SALÓN PIRELLI DE JÓVENES ARTISTAS
MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO SOFÍA IMBER
CARACAS, VENEZUELA, 2000

COMISIONES Y RESIDENCIAS

› *ARTISTA EN RESIDENCIA DEL ORANGE COUNTY
MUSEUM OF ART, CALIFORNIA, EEUU, 2005*

› *COMISIÓN DE LA LIBRERÍA CENTRAL
DE SEATTLE (FINALISTA), SEATTLE, EEUU, 2003*
› *COMISIÓN DE EYEBEAM PARA ARTISTAS
DE NUEVOS MEDIOS, NUEVA YORK, EEUU, 2002*

› *COMISIÓN DE TURBULENCE.ORG
PARA ARTISTAS DE NUEVOS MEDIOS*
NUEVA YORK, EEUU, 2001

› *ARTISTA EN RESIDENCIA DE SEVEN DEGREES*
CALIFORNIA, EEUU, 2001

COLECCIONES

› *ORANGE COUNTY MUSEUM OF ART*
NEWPORT BEACH, CALIFORNIA, EEUU

› *MUSEO ALEJANDRO OTERO*
CARACAS, VENEZUELA

› *MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO*
CARACAS, VENEZUELA

› *FUNDACIÓN MERCANTIL*, CARACAS, VENEZUELA

› *FUNDACIÓN ALLEGRO*, CARACAS, VENEZUELA

› *ATENEU DE VALENCIA*, VALENCIA, VENEZUELA

› *COLECCIONES PRIVADAS EN NUEVA YORK*
MIAMI, CARACAS, MADRID Y TEL AVIV