

La alquimia tecnológica

Por David Oubiña.

I

¿Cuán lejos puede llegar la tecnología como motor de la creación estética? ¿Hasta qué punto el cruce entre arte y nuevos medios resulta productivo? Sin duda, la pregunta por el límite está en la base del Premio MAMbA - Fundación Telefónica; pero, a la vez, ese interrogante sólo tiene valor en tanto responda con el desafío de ir siempre más allá. El arte moderno es hipertélico y, por lo tanto, el límite no debería considerarse como una última frontera sino como un nuevo punto de partida. Paul Klee sostenía que "el arte no reproduce lo visible, sino que hace visible". En el cumplimiento de esa función iluminadora, el cruce entre estética y tecnología no cesa de profundizar la cualidad perturbadora del arte.

En Oveja eléctrica, uno de los proyectos multidisciplinarios premiados en la edición 2003, **Santiago Pereson** se pregunta si una computadora podría componer música. Desde el título mismo alude a dos obras que han sido consideradas como emblemas de la cibercultura: la novela de Philip Dick ¿Acaso sueñan los androides con ovejas eléctricas? y, por extensión, Blade Runner, el film de Ridley Scott que se inspiró en ella. Inversamente, en 2000 km/h cinco cuerdas y media por segundo (Mención Video Experimental, 2002), **Lucas Engel** propone la experiencia subjetiva de viajar a una imposible velocidad de 16.000 km/h desde Forest y Álvarez Thomas hasta chocar contra el obelisco. Humanización expresiva de la máquina, en un caso, y ampliación de la experiencia mediante la tecnología, en el otro. Estos dos trabajos, muy diferentes entre sí, habitan sin embargo en un mismo espacio. En esa dimensión que Pierre Bongiovani define con el nombre de imaginarios mutantes: "Cómo dividir las aguas entre lo que sería del orden de una tentativa de renovación de las prácticas artísticas mediante la utilización de las nuevas tecnologías y lo que

sería del orden de una garantía de esas tecnologías a través del 'suplemento espiritual' que se supone aporta el arte".¹

Tal como lo establecía Theodor Adorno, la clave radica en una clara diferenciación entre técnica y tecnología que, en los nuevos soportes, tienden a equipararse livianamente: mientras que la primera se refiere a la mecánica compositiva, la segunda alude al medio de (re)producción. Obviamente, el desafío de cualquier propuesta estética contemporánea consiste tanto en aprovechar las nuevas tecnologías como en procesarlas para convertirlas en técnicas de composición. Es decir, operar sobre un vínculo crítico (no afirmativo de la percepción convencional) entre técnica, materiales y contenidos frente a una difundida fetichización de la tecnología. Es lo que sucede, para mencionar sólo unas pocas obras, en *Voice Pattern* (**Mónica Jacobo**, Premio Asociación Amigos del MAMbA Arte Digital, 2002), donde las emisiones sonoras se transforman en racimos de datos visuales que componen figuras fugaces sobre la pantalla; en *Proyecto Lugano* (Lucas Ferrari, Miguel Martínez, Fernanda Cueva y Leonello Zambon, Mención Proyecto Multidisciplinario Experimental, 2002), donde el espacio urbano se desestabiliza a través de una intervención visual y sonora; o en *Todos los días problemas* (**Homero Cirelli**, Mención Video Experimental, 2002), donde una extraña alquimia tecnológica descompone las imágenes para que muten hacia formas líquidas.

De las tres categorías que convoca el Premio MAMbA - Fundación Telefónica, sólo la de Video Experimental era un área previamente consolidada en nuestro país (sobre todo a través de los concursos anuales organizados por el Instituto de Cooperación Iberoamericana y las jornadas de videoarte en el Centro Cultural Ricardo Rojas). La categoría de Arte digital y el Premio LIMbØ a Proyecto Multidisciplinario Experimental, en cambio, sólo han ido cobrando mayor entidad en los últimos años (en parte, precisamente, gracias al impulso que se les ha dado en estas convocatorias). La emergencia y la exploración de nuevos imaginarios, nuevas narrativas, nuevas figuraciones, nuevos modos de interacción han abierto surcos en las artes visuales que todavía deben ser profundizados. Sería inútil procurar un

¹ Pierre Bongiovanni, "Acompañar los imaginarios mutantes", en Jorge La Ferla (comp.), *Del videoarte al multimedia*, Buenos Aires, Libros del Rojas / Oficina de publicaciones del CBC, 1997, p. 159.

marco homogéneo para incluir a todas las líneas estéticas que se han dado cita en cada una de las ediciones de este premio porque, precisamente, su intención ha consistido en hacer una cartografía de lo heteróclito. Más que definir un encuadre temático o estilístico, las obras premiadas han permitido, en todo caso, proyectar las líneas más representativas de un mapa provisorio sobre las relaciones entre arte y nuevas tecnologías en nuestro país. Esa variedad de estilos e intereses no impide señalar que, en la edición 2004, han coincidido algunas obras que parecerían compartir un mismo eje. Si, casi por definición, las obras transitan a través de lo multidisciplinario y la interacción, esos cruces no están exentos de tensiones. Toda unión es contradictoria y, en este sentido, poner en contacto implica también hacer surgir la fricción. Las obras son como campos magnéticos: texturas contrastantes



hechas de atracciones y rechazos.

Es posible rastrear la productividad estética de esa violenta afinidad no sólo en el plano de sus medios y sus técnicas (digamos: Super-8 y video en *La progresión de las catástrofes* o *sombras chinescas* y computación en *Sombras vivas*) sino también en el plano de la representación. El leitmotiv del video de Galuppo es, justamente, una escena en donde un beso se continúa en cachetazo: hay una contigüidad perfecta entre esas acciones que deberían ser, no obstante, dos polos opuestos de la afección. Los novios de Lindner, a punto de ser devorados por una máquina trituradora, unen en una misma figura romántica lo idílico y lo cruel. Y los cuerpos de Yeregui se acercan y se eluden de acuerdo a una compleja sintaxis espacial: la justa distancia es, aquí, una ecuación inestable entre lo cercano y lo esquivo. No son los únicos ejemplos, por supuesto. Se podrían encontrar otras formulaciones sobre lo mismo en muchos de los trabajos mencionados y seleccionados. Como si al desmontar de manera crítica el vínculo ambivalente de atracción y rechazo, las obras pretendieran explorar nuevas formas de relación entre los cuerpos.

II. Video Experimental 2004

A pesar de su heterogeneidad estilística, pueden señalarse algunas constantes estructurales en los trabajos de video experimental: la circularidad y la detención.

Resulta curioso puesto que se trata, por lo general, de estudios del movimiento. El "gesto del video" —como sostenía Vilém Flusser— no puede sino poner de manifiesto su carácter abierto, provisorio, transicional (entre lo televisivo y lo digital o, podríamos agregar, entre lo cinematográfico y lo pictórico); pero esa cualidad, en principio problemática, es también el resguardo de su potencialidad y su ductilidad. En las obras de Galuppo, Zambon, Marriot o Campos Cáceres, el video aparece no tanto como un instrumento de registro ni como un resultado sino, sobre todo, como un medio. Literalmente. Es una herramienta de pasaje, un punto de inflexión y, por consiguiente, una instancia reflexiva de la imagen. Los desplazamientos recursivos y las acciones alteradas (congeladas o ralentadas) de estos videos, deberían entenderse como parte de una analítica audiovisual del movimiento.

Los indios y los perros de **Luis Campos Cáceres** avanzan decididos en línea recta; sin embargo la forma del montaje es recursiva, como si volvieresen a pasar una y otra vez por el mismo lugar. Campos utiliza los mismos planos y en la misma secuencia para describir larga, sostenida y rítmicamente el desarrollo de la caminata. El título, enumerativo y austero, es un hallazgo: Once indios, tres perros y una bicicleta. En efecto, si se preguntara de qué trata la obra, habría que responder simplemente: once indios, tres perros y una bicicleta. El video tiene la forma de un inventario. Se puede ir contando el paso de individuos. Uno por uno, una y otra vez. Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once indios. Y de nuevo: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, once indios. Es sólo el gesto de un conteo que no avanza, que cuando termina vuelve a cero. En la mayoría de las tomas, el plano deja entrar a los indios (y a los perros y a la bicicleta), los ve atravesar el cuadro y finalmente les señala la salida. Uno detrás de otro, en una formación ordenada, como un organismo que repite de memoria sus movimientos atávicos. Quizás van de pesca, puesto que llevan sus redes al hombro; pero no hay agua a la vista. Nada parece más ajeno que un río en ese paisaje desértico y polvoriento. ¿De dónde vienen?, ¿a dónde van?, ¿quiénes son estas personas? La obra no da ninguna respuesta. Todo lo que no sea la infatigable caminata está siempre más allá, en un fuera de campo absoluto. Lo que queda es un rumbo perdido en un sendero interminable.

Pepe Marriot tampoco responde a su pregunta: ¿cuánto pesa el tiempo de la espera? Se limita a mantenerla en suspenso, al igual que lo que sucede con las acciones de la performer que corre y se ejercita en una misteriosa coreografía de artes marciales. Hay mucho movimiento en el video y, sin embargo, todas las acciones llevan el signo de una expectación. Como si se tratara de un precalentamiento. O como si las verdaderas acciones ya hubieran tenido lugar. Marriot presenta un flujo pero lo interviene, lo muestra en su interrupción. En su interpretación crítica de Henri Bergson, Deleuze distingue dos maneras de reconstruir el movimiento: la antigua y la moderna. Para la antigüedad, la representación de una acción debía capturarla en su punto culminante, en su acmé: la reconstrucción del movimiento supone una sucesión ordenada de poses o

instantes privilegiados que sintetizan la esencia de esa acción. "La revolución científica moderna —escribe Deleuze— consistió en referir el movimiento no ya a instantes privilegiados sino al instante cualquiera. Aun si se ha de recomponer el movimiento, ya no será a partir de elementos formales trascendentes (poses), sino a partir de elementos materiales inmanentes (cortes). En lugar de hacer una síntesis inteligible del movimiento, se efectúa un análisis sensible de éste".² Se podría decir, entonces, que lo que Marriot obtiene es una serie de cortes del movimiento, una versión intervenida por la mirada de la cámara. Más que imágenes del movimiento, son imágenes movidas. La captura opera por desglose y fijación. Por eso el despliegue de las acciones conserva su decurso en tiempo real pero se alargan los períodos y se suprimen intervalos: la duración adquiere un volumen. Difuminado por los barridos, el cuerpo es una presencia leve, de una transparencia casi espectral mientras que el movimiento aparece descompuesto en fases aisladas, fijadas sobre la inesperada pesadez de un instante.

Leonello Zambon define a su obra a la manera de "un ensayo audiovisual sobre el video como medio de escritura sonora y táctil antes que visual". Y aunque se presenta como una serie de apuntes a partir de los Cuadernos en octava de Franz Kafka, el video se introduce bajo la invocación de Joyce en Ulises: "shut your eyes and see". En su extremo, la visión conduciría



siempre a una experimentación táctil porque indefectiblemente lo visible está tallado en lo tangible.³ "Si uno puede meter sus cinco dedos a través, es una reja, si no una puerta", escribe Joyce. En el video de Zambon, una mano compone esa frase sobre la imagen de un conjunto de puertas. Un poco antes, la misma mano había escrito: "Imágenes táctiles". Este contacto directo con los materiales entrega, en última instancia, la prueba en donde se dirime esa disyuntiva que la mirada no puede resolver. Como una mano atravesando la reja, las cosas pasan a través de la vista.

² Gilles Deleuze, La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1, Barcelona, Paidós, 1984, p. 17.

³ Sobre este aspecto, véase Georges Didi-Huberman, Lo que vemos, lo que nos mira, Buenos Aires, Manantial, 1997, cuyo punto de partida es precisamente ese mismo capítulo del libro de Joyce.

Curiosamente, el cineasta loco que interpreta el propio Jean-Luc Godard en su film *Prénom Carmen* parafrasea la misma frase de Ulises. "Hay que cerrar los ojos, no abrirlos", dice y en seguida muestra su nueva cámara: un pasacasetes.

Como Godard, Zambon también podría decir que ver es un trabajo táctil. Hay que tocar las cosas (y entonces escucharlas) para verlas. *EMNEMC + (Ruido de foco)* es ese intento por hacer del video un medio palpable y audible. Una luz se prende, un inodoro desagota, un calefón se enciende: son acciones simples e imágenes insignificantes. Pero igual que en un disco rayado, el mismo fragmento vuelve una y otra vez; entonces Zambon desnaturaliza cualquier atisbo de sucesión y lo que se percibe ya no es un flujo sino un repiqueteo. Sustraído a la continuidad, el fragmento se convierte en un loop que puede entrar en combinación con otros loops igualmente insistentes para construir una frase audiovisual. Es una música concreta, audio - táctil, obsesiva, repetitiva, maníaca. Un puro ruido de foco.

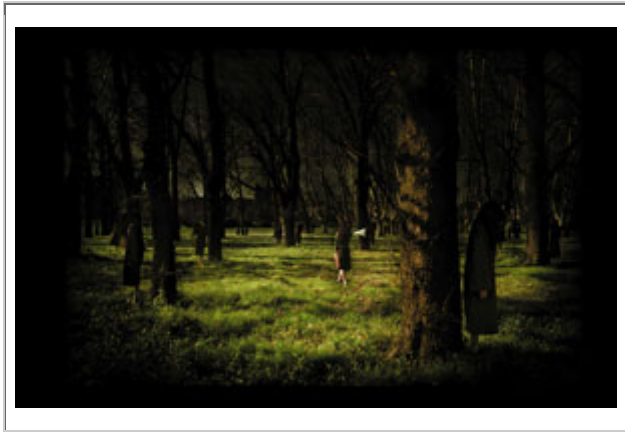
En *La progresión de las catástrofes*, **Gustavo Galuppo** plantea una especie de diálogo socrático sobre la imposibilidad de representar el amor en las películas. Inspirado en textos de Margueritte Duras y de Jean-Luc Godard, el video produce una reflexión sobre las imágenes a través de las imágenes. Apropiación y transfiguración de lo recibido (lo visto) son las operaciones que despliega Galuppo: "El cine cree poder consignar lo que usted siente en este momento". Una imagen de *El hombre quieto*, de John Ford es, aquí, el momento clave que se procesa: se acelera, se ralentiza, se congela. El hombre y la mujer entran intempestivamente, como empujados por el vendaval; él la besa con pasión; ella busca protección sobre su pecho y luego le da una cachetada. Galuppo deconstruye ese momento emblemático para desmontar los mecanismos de identificación sobre los que funciona el cine. "Son espectros. Nadie puede amarse así", se lee en el video. De John Ford al registro casero de las home movies se evidencia un abismo. Vemos un hombre, una mujer y el mismo beso; pero ahora la acción resulta irrecuperable porque pertenece al ámbito familiar. ¿Cómo emocionarse con esas imágenes que no representan nada y que sólo testimonian un momento privado e intransferible? Los afectos que atraviesan los cuerpos escapan a todo registro. Y sin embargo,

podríamos aceptar fácilmente que aquí hay un sentimiento auténtico mientras que en el film sólo se trataba de una acción impostada para la cámara. ¿Acaso el deseo podría satisfacerse con una imagen? La respuesta es que, tal vez, el cine no muestra acciones verdaderas o falsas sino ficcionales. Y es precisa esa ficción para que tenga lugar el acontecimiento estético. "Nada es tan memorable como en las películas", dice el video. A través del arte, las emociones pierden toda su inocencia pero, a cambio, se vuelven comunicables. Cómo mostrar, en lo que se muestra, lo que no se muestra. Lo que no podría nunca mostrarse. Ciertamente, el amor se presenta y no se representa; pero las imágenes de Galuppo persisten apasionadamente en esa imposibilidad y descubren en el fracaso la justificación de la estética. Tal como escribe Samuel Beckett: "Ya se intentó. Ya se fracasó. No importa. Intentar de nuevo. Fracasar de nuevo. Fracasar mejor".

III. Arte Digital 2004

Varios de los trabajos presentados en esta categoría insisten sobre las relaciones entre los cuerpos y el deseo. Sólo en apariencia puede resultar paradójico que, al ingresar al espacio incorpóreo de lo digital, el cuerpo resurja como una obsesión. Es cierto que la confrontación entre el individuo y la máquina suele ocupar un lugar central en las obras digitales; pero esta supuesta oposición se resuelve, a menudo, como hibridación, continuidad o colaboración entre lo dado y lo virtual. La computadora posee una capacidad excepcional para acopiar información y procesarla de manera rigurosamente lógica pero —ahora lo sabemos— también puede funcionar y razonar como la memoria humana. Según Frank Popper, las configuraciones digitales y las estructuras hipermediales "testimonian una flexibilidad casi sobrenatural al incluir metáforas mágicas e infinitas posibilidades de interconexión que les permiten generar formas de arte radicalmente nuevas".⁴ En las obras de Zerbarini, Zoffoli, Rodríguez Giles o Lindner, los cuerpos (y sus deseos) son a menudo desmontados, alterados y rectificadas por medios digitales para reinventarlos en configuraciones inéditas.

⁴ Frank Popper, *L'Art à l'âge électronique*, París, Hazan, 1993, p. 121.



En su proyecto de Net Art, **Marina Zerbarini** cruza dos cuentos de Joyce mediante una relectura hipertextual. En "Eveline", una joven abandona imprevistamente a su prometido al pie del barco que debería llevarlos hacia una vida más feliz y más plena; en "Un triste caso", Mr. Duffy rechaza de

pronto el amor de una mujer que prometía liberarlo de su solitaria existencia. "Escuchó —escribe Joyce sobre este último— aquella extraña voz impersonal que reconocía como propia, insistiendo en la soledad del alma, incurable. Es imposible la entrega, decía la voz: uno se pertenece a sí mismo". ¿Por qué, repentinamente, alguien elige con firmeza lo contrario de lo que desea? Eveline, fragmentos de una respuesta funciona de manera interactiva y aleatoria, a partir de la combinación de textos, imágenes, sonidos, videos, gráficos y un web log para que los lectores - espectadores se incorporen a esta reescritura pluridimensional. Bajo la guía de una mariposa (que es la insignia de la metamorfosis), la navegación de la obra recorre encuentros y desencuentros, desde una especie de encuesta caracterológica hasta la posibilidad de garabatear la propia inspiración en un cadáver exquisito. Así como Joyce parece demostrar que las conductas humanas son impredecibles, la tecnología, en cambio, suele aceptarse como un dispositivo de previsibilidad. Pero Zerbarini procura introducir en lo maquínico la cuestión del deseo y, en este sentido, la relectura que propone tiene algo de redención. Son, en efecto, fragmentos de un respuesta. O esbozos aleatorios de múltiples respuestas posibles.

Contrariamente a lo que indica el título, *Le aconsejo que no toque nada* es, por supuesto, una invitación a navegar intuitivamente por un texto que se ha convertido en un laberinto gráfico. La obra multimedia de **Diego Zoffoli** es una experimentación hipertextual a partir del cuento "El clérigo malvado" de H. P. Lovecraft, que aquí aparece descompuesto en los objetos, las acciones, los hechos y las sensaciones que lo integran. Destilados y desglosados como entidades autónomas, cada uno de esos componentes se desnaturaliza y recupera la extrañeza que pudo investirlo

antes de incorporarse al flujo de la frase. Mediante un sistema de coordenadas, los objetos (proyector, cuerda, escalera, libros, espejo, etc.) se intersectan con las acciones (enfocar, arrojar, atar, descender, encender, etc.) y, en cada punto, surgen nuevos sentidos, como espectros que hubieran estado al acecho detrás de las palabras del cuento. El hipertexto es, aquí, una explosión de microtextos que pueden recombinarse de múltiples maneras mediante una suerte de alquimia tipográfica. Si la propuesta de Zerbarini lee los relatos de Joyce en otra lengua y despliega sus connotaciones audiovisuales más lejanas para ofrecer una indagación acerca de la naturaleza de los encuentros y los desencuentros, Zoffoli en cambio profundiza un cierto tipo de close reading sobre el cuento de Lovecraft: lo filtra, lo depura, lo desagrega microscópicamente hasta el punto en que se abisma sobre sí mismo y termina convertido en un pequeño tratado sobre las sensaciones.

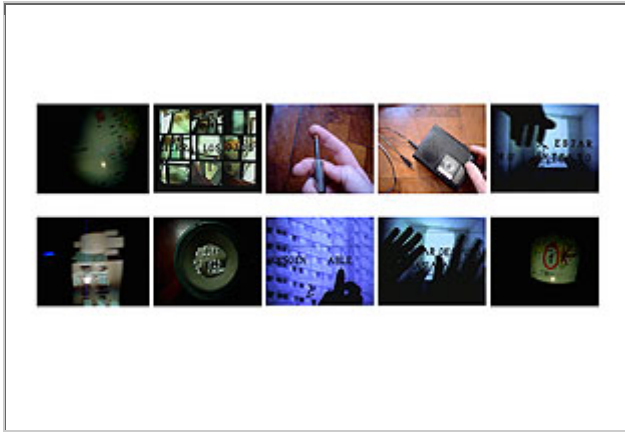
Solo de cuerpo, la instalación de **Florencia Rodríguez Giles**, se propone materializar lo no visto. Visiones de lo invisible, la proyección muestra varios cuerpos que son el mismo cuerpo y que parecen entregarse a una misteriosa danza en lo profundo de un bosque. Son imágenes sombreadas en los bordes, como si provinieran de una película muda. O, tal vez, como si se hubieran sometido a ese efecto con que el cine suele indicarnos que hemos ingresado al mundo onírico. "El cuerpo —escribe la artista— es herido, se deja herir o simplemente se hiere para generar grietas, transportes a lo inefable. La superficie de estas grietas es adonde nunca se retorna y donde todo sucede". El cuerpo solista de Rodríguez Giles se desdobra en una sinfonía de cuerpos. Se multiplica y prolifera. Pero entonces, ese "solo de cuerpo" es, en verdad, un "cuerpo a cuerpo", porque en los desdoblamientos hay distancia y proximidad a la vez, hay enfrentamientos que son también acoplamientos. En ese espacio mítico, la materia y lo digital, lo real y lo virtual se iluminan como complementarios perfectos. Lo uno y lo otro. Que es también lo mismo.

"El dibujo pregunta por el color. Pero la paleta tiende a ser reducida porque lo que interesa ante todo es el peso, la viscosidad y la cohesión de las fuerzas que se tratan de representar", escribe **Luis Lindner** sobre su obra Pictobacillus Helveticus.

El bacilo pictórico de lo rojo ha invadido aquí toda la superficie gráfica de un paisaje imaginario y desértico. Con sus trazos sintéticos, su línea del horizonte y su cromatismo mínimo, la imagen se presenta en equilibrio, pero lo que el dibujo muestra es una pareja de novios suspendida sobre una máquina trituradora de doble entrada. Si por un lado, la caligrafía aérea de Lindner traza unas líneas sobrias y livianas, por otro lado, la sobrecarga de su tema arrastra todo hacia abajo según una ley de gravedad propia. En esa tensión entre la ligereza y la pesadez, entre la saturación y la ironía lúdica, entre el orden aparente que promete su línea del horizonte y la combinación de falsas perspectivas, entre la familiaridad que reconocemos en los personajes y la extrañeza que provoca ese mundo paralelo, la representación impone un desplazamiento que termina erigiéndose como el modo privilegiado de un reflejo.

IV. Proyecto Multidisciplinario Experimental 2004

Los proyectos multidisciplinarios presentan una gradación sobre las distintas posibilidades de aplicación de la tecnología a la creación artística. Mientras que Jorge Castro proyecta desarrollar un software de video y sonido capaz de procesar informaciones múltiples y producir manipulaciones en tiempo real, el Proyecto Biopus sistematiza una gramática audiovisual interactiva que provoque la capacidad de expresión en el público para potenciarla al máximo y, finalmente, Mariela Yeregui propone una instalación interactiva donde una comunidad de objetos reaccionan ante la presencia de los espectadores.



Precisamente porque las obras reclaman interactividad, eso a la vez pone en cuestión la categoría misma de representación. ¿En qué medida la obra representa (puesto que, de algún modo, es un mecanismo en disponibilidad antes que una puesta en escena)? ¿En qué medida el

espectador que interactúa no está él mismo representando (puesto que, al intervenir en la producción de la obra, la actúa o la performa)? O, para plantearlo en los términos de lo que Gianetti denomina metaformance: "por un lado, el proceso de interacción entre máquina y performer, o la aplicación de las nuevas tecnologías, pasa a ser un elemento inherente a la obra. Por otro, el propio empleo de la técnica permite al artista / performer prescindir de su presencia física en el espacio de la acción, muchas veces sustituida por la de la imagen electrónica, o invitar al espectador a asumir su lugar en la consumación de la (inter)acción.

Tricker ("mentiroso"), el proyecto de **Jorge Castro**, se propone como un dispositivo estético que habilita a la experimentación multimedial y desplaza el énfasis desde la elaboración de la obra hacia una puesta a punto de los medios para crearla. Es decir, no proyecta la obra sino las herramientas que la harían posible: una plataforma que permita "coordinar rutinas de programación (presets) así como ideas realizadas por el usuario en formato custom, para la creación de efectos, mixers, switchers y todo lo que se necesite para la ejecución en tiempo real". Proust decía que su libro era como los anteojos: "vean si les convienen, si perciben gracias a ellos lo que de otro modo no hubieran podido percibir; si no, dejen mi libro y busquen otros que les irían mejor". Curiosamente (o no), lo mismo podría decirse de una propuesta tan distante y tan diferente como la de Tricker. No se trata de un video experimental sino de unos anteojos multimediales que deberían ayudarnos a explorar entre las imágenes y los sonidos: una maquinaria para la experimentación audiovisual.

La propuesta del **Proyecto Biopus** para Sombras vivas es una instalación multimedia interactiva en donde las sombras del público se emancipan de los cuerpos y se relacionan de manera dinámica con sus productores y con otras sombras. En el caso de una obra interactiva, "la responsabilidad del artista — escriben los integrantes del Proyecto Biopus— consiste en proponer una gramática lo suficientemente rica que permita aprehender la expresividad del público". La responsabilidad se halla ligada a la capacidad de respuesta: no hay responsabilidad sin un posicionamiento estético activo frente a la tradición. Qué hacer con aquello que se recibe, cómo inscribirse en un linaje. Trazando un arco que sólo en apariencia podría resultar inesperado, Sombras vivas utiliza los avances tecnológicos para recuperar la más antigua de las formas de proyección audiovisual. Digamos: sombras chinescas más web-cam. De eso se trata.

Estas "sombras vivas" pueden atacarse y repelerse, pueden unirse y reproducirse. Su actitud se configura y se modifica en el vínculo con otras sombras. Proxemia v.1., la instalación interactiva de **Mariela Yeregui**, explora un universo similar de comunicación en individuos interdependientes. El antropólogo Edward Hall sostiene que la proxémica es "el estudio de cómo el hombre estructura inconscientemente el microespacio"; es decir, cómo utiliza el espacio y cómo se elabora la distancia cultural en la interacción con los otros. El espacio comunica: en cada conjunto, los diferentes individuos definen sus actitudes de acuerdo a las posiciones que adoptan frente a los demás. Flora Davis completa el concepto de manera gráfica: "el sentido del yo del individuo no está limitado por su piel; se desplaza dentro de una especie de burbuja privada que representa la cantidad de espacio que siente que debe haber entre él y los otros" . El sistema de multi-agentes autónomos de Yeregui materializa la metáfora de la "burbuja privada" mediante un conjunto de esferas de acrílico transparentes que colisionan y se evitan, explorando esas relaciones de proximidad y distancia entre los individuos. Proxemia v.1. es un entorno interactivo en donde el comportamiento de cada componente se define dialógicamente en función de su atracción y rechazo hacia el otro. Bajtín sostiene que son necesarias "dos conciencias que no coinciden" para que exista un acontecer estético y lo ejemplifica con la situación de verse frente al espejo: "yo no estoy solo cuando me veo frente al

espejo, estoy poseído de un alma ajena" . En efecto, ya sea como fricción o como aproximación, en la obra de Yeregui, el movimiento de cada una de las esferas-robots se constituye ineluctablemente sobre la presencia de esa alteridad. Sería tentador ver una alegoría de los comportamientos sociales en la obra, aunque sin duda es más interesante considerarla como un puro mecanismo en funcionamiento, como un sistema dinámico en incesante transformación y cuyas coordenadas deben redefinirse continuamente.

V

En las obras que se han reseñado aquí, nuevas tecnologías y artes visuales se fusionan pero no se asimilan. Es decir, permanecen en tensión. Como una aleación inconclusa y abierta que dejara ver, entre sus vetas, las huellas de sus componentes. En esa apertura, en esa resistencia a avenirse del todo es posible comprender su doble orientación: cómo se posicionan las obras contemporáneas frente a la tradición estética pero, también, cuál es el uso no reconciliado que el arte puede hacer de las nuevas tecnologías.

Ese es el desafío de lo que Arlindo Machado denomina poéticas tecnológicas. Machado afirma que la actividad artística "es fundamentalmente contradictoria: por un lado, se trata de repensar el propio concepto de arte, absorbiendo constructiva y positivamente los nuevos procesos formativos

abiertos por la tecnología; por otro, de tornar también sensibles y explícitas las finalidades implícitas en gran parte de los proyectos tecnológicos, sean ellas de naturaleza bélica, policial o ideológica" . En las "interferencias" al flujo televisivo de Contrazapping (**Yamil Burguener**, Mención Proyecto Multidisciplinario Experimental, 2003), en las "contraimágenes" de Urde # 1 (**Javier Sobrino**, Primer Premio Arte Digital, 2003) o en el "relato en ruinas" de Agustín (**María Inés Szigety**, Mención Video Experimental, 2002), por ejemplo, surge esa fricción que ha caracterizado



siempre a las imágenes críticas para reabrir y desestabilizar aquellas taxonomías demasiado seguras de sí mismas.

En las obras de estos últimos años, el video y los medios digitales (que suelen ser considerados "medios fríos") han puesto en escena de manera acalorada esa tensión. Lo sorprendente es que no parecen preocupados por imitar los modos tradicionales con que el arte se aproximó a estas cuestiones, sino que procuran despejar su propio camino. No a pesar de la tecnología, sino en y por la tecnología. Hace ya muchos años, Walter Benjamin escribió, a propósito del fenómeno de la reproductibilidad técnica: "Mucho se argumentó, al principio, acerca de si la fotografía era o no un arte, sin pensar que la invención de la primera transformaba enteramente el carácter del segundo" . En un sentido análogo, habrá que investigar ahora cómo se atreven las nuevas tecnologías a cambiar cualitativamente el concepto de lo que llamamos arte.