Espacios Temporales

/

Daniel Cruz

Ediciones Departamento de Artes Visuales
Facultad de Artes Universidad de Chile

COLECCIÓN ESCRITOS DE OBRAS

Espacios Temporales / Daniel Cruz



Departamento de Artes Visuales
Facultad de Artes
Universidad de Chile

Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~spacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~
Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~
Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~ Daniel Cruz ~ Espacios Temporales ~

[Índice de contenidos]

[Prólogo] pág. 7
Sergio Rojas

[Statement] pág. 13
Daniel Cruz

[Velocidad de Escape] pág. 15

Presentación pág. 17
Claudio Muñoz

Brief pág. 18
Daniel Cruz

El artista práctico y las topologías de la intervención pág. 22
Manuel Tironi

El masaje es el mensaje: la señal en tiempo real pág. 30
Sergio Rojas

DCQ? pág. 50
Enrique Zamudio

Retrato/simulacro pág. 88
Luis Montes R.

[Telemática Paisaje] pág. 99

Memoria Digital: paradojas de la "imagen contemporánea" pág. 101
Sergio Rojas

[Apparatus] pág. 125

ReTrato: entre el dispositivo de identificación y el Apparatus pág. 127
Andrea Jösch/Daniel Cruz

Pró-
lo-
go

Un acercamiento infinitesimal a la realidad de las cosas. La reflexión aporética de Daniel Cruz

Sergio Rojas

Nuestra conciencia se dirige naturalmente hacia el mundo en la creencia de que las cosas están ahí, "a la mano"; es decir, existimos en la certeza de habitar en medio de la realidad pre-dada, tenemos en todo momento noticia inmediata de su existencia y de su modo de ser. En efecto, ¿cómo podríamos movernos entre las cosas, saber "a qué atenernos", si no confiáramos en los datos de la percepción? El suelo del mundo en el que vivimos es la percepción. Vivimos en un mundo percibido.

Desde sus comienzos la filosofía moderna del sujeto puso en cuestión esa inmediata donación del mundo a los sentidos al reflexionar acerca de las *formas de la sensibilidad*. Desde que Descartes enunciara la figura del *cogito*, comienza a instalarse la idea de que no nos representamos e interpretamos un mundo simplemente ya dado a la percepción, sino que habitamos *en* esas representaciones e interpretaciones. Entonces acusamos recibo de un mundo en cierto sentido *ya codificado* de acuerdo a determinadas condiciones de percepción y de comprensión. Como se sabe, Kant afirmará que no conocemos el mundo tal como este es en sí mismo, sino de acuerdo al *modo* en que se nos manifiesta. En todo caso, se trata con esto de un modo de reflexionar filosófico que altera radicalmente esa *actitud natural* que señalaba al comienzo, ese modo de la conciencia según la cual las cosas se dan simple e inmediatamente a la percepción. Entonces podrá decirse que el examen filosófico, tal como lo desarrolló la filosofía del sujeto, requería en cada caso generar una perspectiva de análisis tan insólita y extravagante que no alcanzaba a comprometer el estado natural de la conciencia, inercial y confiadamente orientada hacia las cosas *ahí* dispuestas. Desde Platón hasta los monarcas a los que Descartes debía tranquilizar, el poder no quería saber de simulacros de lo real.

Paralelamente a esa historia filosófica del escepticismo, también las artes reflexionaban el orden estético de las imágenes, contribuyendo de manera decisiva al devenir de una progresiva autoconciencia acerca de las condiciones de percepción. El contraste entre figura y

fondo, la perspectiva, la "trampa de ojo", el claroscuro, la mancha pictórica –primero romántica y luego impresionista-, etcétera, ensayaban la organización de los datos del mundo a partir de la sensibilidad del sujeto. Por otro lado, el desarrollo de las ciencias experimentales dará lugar, junto a la filosofía y a las artes, a un modo de subjetividad que se constituye a partir de la conciencia de su propio protagonismo en la elaboración de las representaciones de la realidad. Desde el denominado "giro copernicano" hasta la proliferación de metáforas ("enanas rojas", "gran explosión", "agujero negro", etcétera) con que las ciencias intentan concebir el universo, la representación misma fue adquiriendo una densidad epistémica, política y social cada vez mayor. La idea de que el orden de manifestación de las cosas es en gran medida el producto de la actividad de la propia subjetividad, trascendió las "extravagantes" reflexiones de filósofos, artistas y científicos, y comenzó a adquirir realidad social entre los hombres. Poderosas condiciones del desarrollo material de la existencia cotidiana, tales como la industria y el mercado, contribuyeron a una creciente conciencia no sólo acerca de que las cosas adquieren cuerpo en las imágenes, sino de que las imágenes mismas están sujetas a recursos tecnológicos en permanente transformación.

En la era de la técnica, en que *los medios ya no dejan ver el fin*, las imágenes de lo real fueron dando lugar a la realidad de la imagen. En los inicios de la modernidad las cosas requieren de las representaciones –que se elaboran desde la sensibilidad– para comparecer ante el sujeto. Ahora, habiendo ingresado poderosamente en la cotidianeidad los dispositivos de registro y circulación de las imágenes, las cosas parecen haberse convertido en un "pretexto" para el acaecer de una cada vez más sofisticada visualidad técnica, como si ésta comportase un valor en sí misma. Un joven se encuentra a media tarde sentado en un restaurant. Observa el sándwich que le acaban de traer a la mesa y, en un ademán casi mecánico, lo registra con la cámara de su teléfono celular. Un minuto después su novia recibe la imagen estando en la biblioteca de su universidad y la comparte con sus amigos. Millones de imágenes *sin por qué* ingresan diariamente en los circuitos de las redes sociales.

He aquí la paradoja que Daniel Cruz ha venido reflexionando en su trabajo como artista. Las aporías a las que nos enfrentan en la era digital los fenómenos de la transmisión en directo, del circuito cerrado, de la búsqueda de información en la web, etcétera. En efecto, el poder de los nuevos dispositivos permitiría esperar una aprehensión cada vez más exacta de lo real. Velocidad, memoria, resolución, son términos que sugieren una transparencia inédita de los medios… ¿el fin del sujeto? Sí, esto sería justamente lo esperable si estuviésemos ante una mediación tan sensible a la realidad de los objetos que estaría a punto de devolverle a éstos la palabra que el *cogito* cartesiano y el a *priori* kantiano les habían arrebatado en favor del sujeto. Pero lo que ocurre, y esta sería la paradoja fundamental, es que la seductora "precisión" que ofrecen hoy estos recursos parece conducirnos más bien hacia un *ensimismamiento de la imagen*, antes que a su "transparencia".

Hemos ingresado en un nuevo sentido de lo contemporáneo. No hace mucho tiempo atrás, el imperativo de *hacerse contemporáneo* consistía en adecuar –o definitivamente transformar- las categorías instituidas de aprehensión del mundo, en correspondencia con una realidad que cambiaba más rápido de lo que lo hacían nuestras ideas y formas de percibir las cosas. En la actualidad, los dispositivos tecnológicos parecen desarmar ininterrumpidamente las tramas ideológicas, *acortando infinitamente* la distancia respecto a la realidad de las cosas. Reparemos en la aporía contenida en esta expresión. Un acercamiento infinito de las imágenes a las cosas es un acercamiento que no llegará nunca a cumplirse, porque el prestigio de la tecnología nos sugiere que siempre será posible esperar una mayor "fidelidad". Asistimos entonces a una especie de *distancia infinitesimal* entre la señal y la realidad de la fuente; una distan-

cia que "tiende a cero", pero infinitamente. De aquí el título de este libro: *Espacios temporales*, es decir, espacios cuya materia es el tiempo en el que la realidad de las cosas, transformada en señal, transita hacia las pantallas de recepción. Porque para el individuo dispuesto frente a la pantalla (de la computadora, de la T.V., de la cámara o simplemente del celular) las cosas han devenido en fuentes emisoras de señales, y la poderosa sofisticación del dispositivo tecnológico multiplica las posibilidades del *cuerpo señalético* de lo real, hasta que las cosas comienzan a ser, en cierto modo, fagocitadas por las señales que ellas mismas emiten. Seducidos ahora por los recursos, nuestra atención tiende entonces a dirigirse, desde las señales *de realidad*, hacia la realidad *de las señales*.

Lo anterior describe algunos aspectos del contexto en el que en la actualidad se desarrollan las denominadas *artes mediales*. Son estas un campo privilegiado para explorar y reflexionar la naturaleza de la sociedad contemporánea, allí en donde la globalización del capital y la informatización en redes de las relaciones humanas han dado origen a una realidad inédita, que no deja de asombrarnos. El sentido reflexivo del trabajo de las artes en relación a estos fenómenos consiste en trascender la mera fascinación instrumental o estética y establecer relaciones de sintonía con otras disciplinas del pensamiento. De hecho, las propuestas de las artes mediales en la actualidad contribuyen, desde su objetualidad tecnológica, al desarrollo de líneas de investigación relacionadas con ámbitos tales como problemas de la sociedad contemporánea, ciber cultura, sujeto y lenguaje, entre otros. Benjamin señalaba que el siglo XX "vive cómo la velocidad de los medios de transporte, o la capacidad de los aparatos con que se reproduce la palabra y la escritura, sobrepasan las necesidades. Las energías que la técnica desarrolla más allá de ese umbral son destructoras". Benjamin no condenaba a priori esa destructividad, más bien estaba señalando la emergencia de otra realidad en medio de un mundo cuyos patrones humanistas habían comenzado a tambalearse.

Sin duda que, desde la revolución industrial hasta la actualidad, la técnica ha desbordado el umbral de las necesidades, y el espacio cotidiano ha devenido *tiempo de información*. La democratización en el acceso a los nuevos dispositivos tiende a tornar obsoleto incluso el concepto de *consumo*, que en la segunda mitad del siglo XX fue una clave imprescindible para la comprensión de los fenómenos sociales.

Ante una realidad como la que aquí se describe, las prácticas de las artes mediales, acogiendo la vocación reflexiva del pensamiento crítico, no ceden al cinismo contenido en la pregunta "¿Qué hacer?", sino que emprenden la tarea de explorar el entorno guiados por la pregunta: ¿qué está sucediendo? Es decir, se trata de comprender esta realidad emergente precisamente en lo que tiene de inédito. Hoy parece imponerse al sentido común la idea de que las redes digitales han posibilitado la constitución de una sociedad mundial. Es lo que se conoce como "mundialización". Sin embargo, más del 50 % de la población mundial no está conectada a internet. Paradójicamente, la realidad posibilitada por los nuevos medios es, a su modo, una enorme burbuja. La reflexiva producción de artistas como Daniel Cruz tiene el sentido de romper la burbuja, o al menos poner en cuestión su naturalización, insistiendo en la pregunta por el sentido de lo que hacemos.

**[http
://
www.
masivo.
cl]**

Los proyectos de Daniel Cruz se construyen desde la producción, investigación y creación; individual y/o colectiva. Se emplazan en diversos espacios; galerías, museos, espacio público e internet. Éstos Involucran tecnologías de registro, reproducción y sampleo, explorando las distancias y límites existentes entre poder y arte.

Diagramar, diseñar, producir y provocar espacios de especulación que se presentan en diversas formas y lenguajes para construir una red que abarca problemáticas que oscilan entre simulación, realidad y ficción, llevados al terreno del arte contemporáneo.

Las formas narrativas, modelos de producción y estados de comprensión se entrelazan para proponer un territorio borroso e intermedio que desplaza, transforma & manipula objetos/artefactos cotidianos para generar un espacio transitorio del lenguaje.

En algunos momentos el rol primordial lo juegan los espectadores, en otros la colaboración mutua permite generar redes de integración en la producción, ampliando los límites e instancias de acabado de la "obra" de arte, pensada como proyecto en base a una dinámica de acción. En definitiva un "proyectil".

[Velocidad de Escape]

Espacio Fundación Telefónica
Marzo/Mayo 2013
Santiago, Chile.



Presentación

A unos días de la última semana de marzo de 2013, abrimos las puertas de Providencia 127, invitando al nuevo **ESPACIO FUNDACION TELEFONICA**, lugar gestado con el propósito de conjugar una serie de acciones coordinadas para la comunidad, desde lo que pensamos será la cultura del siglo XXI: una cultura centrada en la creatividad, la innovación y las tecnologías entendidas como contribución al desarrollo social. Nuestra aspiración, quizás ambiciosa, es dar espacio a una forma contemporánea de ver y vivir la cultura, el arte y el conocimiento, contribuyendo a su creación a través de la participación.

Estamos situados en Plaza Baquedano en el interior del reconocido Edificio Telefonica, emplazamiento urbano privilegiado, desde donde queremos ser escenario de intercambio, generando ciclos de actividades, tales como exhibiciones, conferencias y debates; jornadas educativas, tanto a través del arte, como desde una aula con características tecnológicas de futuro.

En este contexto presentamos **"Velocidad de Escape"** de Daniel Cruz, reconocido académico y artista chileno, cuya propuesta explora el rol del usuario en las telecomunicaciones digitales, quien propone una serie de piezas que juegan con los clásicos tópicos artísticos del retrato y el paisaje; para desde ahí llevar al visitante a una confrontación con la forma actual de relacionarnos con la inmediatez y el sobre consumo de imágenes. Las instalaciones interactivas, generan una experiencia en que el visitante es invitado a sumar al proyecto del autor, siendo parte de una estrategia constructiva-colaborativa, característico de las obras multimedia.

En algún sentido, el propósito del autor conversa con el objetivo de Fundación Telefónica, en términos de constituirnos en un espacio de cultura que crece y evoluciona con la participación de todos y cada uno de quienes se suman a la experiencia artístico-cultural, en que el cruce de arte y tecnología impulsan la creatividad y capacidad innovadora en quienes lo viven y lo comparten. Aspiramos a que sean muchos lo que se sientan convocados.

Claudio Muñoz
Presidente Fundación Telefónica

Velocidad de Escape es un proyecto de exhibición que cuestiona la identidad y el rol del usuario en las telecomunicaciones. Para esto explora los bordes y definiciones sociales, culturales y políticos en diversos niveles. Desde la inserción del cuerpo del visitante a conformar parte del montaje, hasta la producción de mecanismos de registro como medio de interpelación y experiencia.

Las tecnologías contemporáneas nos han expandido el territorio de injerencia en diversos campos. Somos generadores y consumidores de diversos contenidos, simples, banales y complejos, que van desde la imagen al texto; sobrepoblando Twitter, Youtube, Instagram o Facebook, donde ya existen más de 100 millones de imágenes.

Velocidad de escape es una propuesta que está inmersa en la comunicación digital desde las artes visuales, instalando un modelo abierto de producción de arte contemporáneo a través de un proceso vivo. El visitante a la exhibición en el Espacio Fundación Telefónica participa, colaborando de manera intuitiva y crítica.

El artista Daniel Cruz, propone un lenguaje constructivo particular que se evidencia en la forma de representar el retrato y el paisaje, anulando el realismo fotográfico e inmediatez de la captura, operación de transgresión visual que genera una imagen que desborda la eficacia y realismo del dispositivo óptico, por el corte de la acción y la utilización del tiempo como metáfora de un desvanecimiento de nuestro cuerpo sumado al movimiento discontinuo en la urbe, frente a un ojo que registra y almacena información sin discriminar. Campo de acción que provoca preguntarse sobre los alcances del consumo de imagen en la sociedad contemporánea, la distancia que existe entre el hecho ~acontecimiento~ y la representación de éste; ingresando al campo indescifrable que contiene toda imagen digital, las alteraciones formales dentro del proceso de construcción y las posibilidades estéticas del imaginario tecnológico.

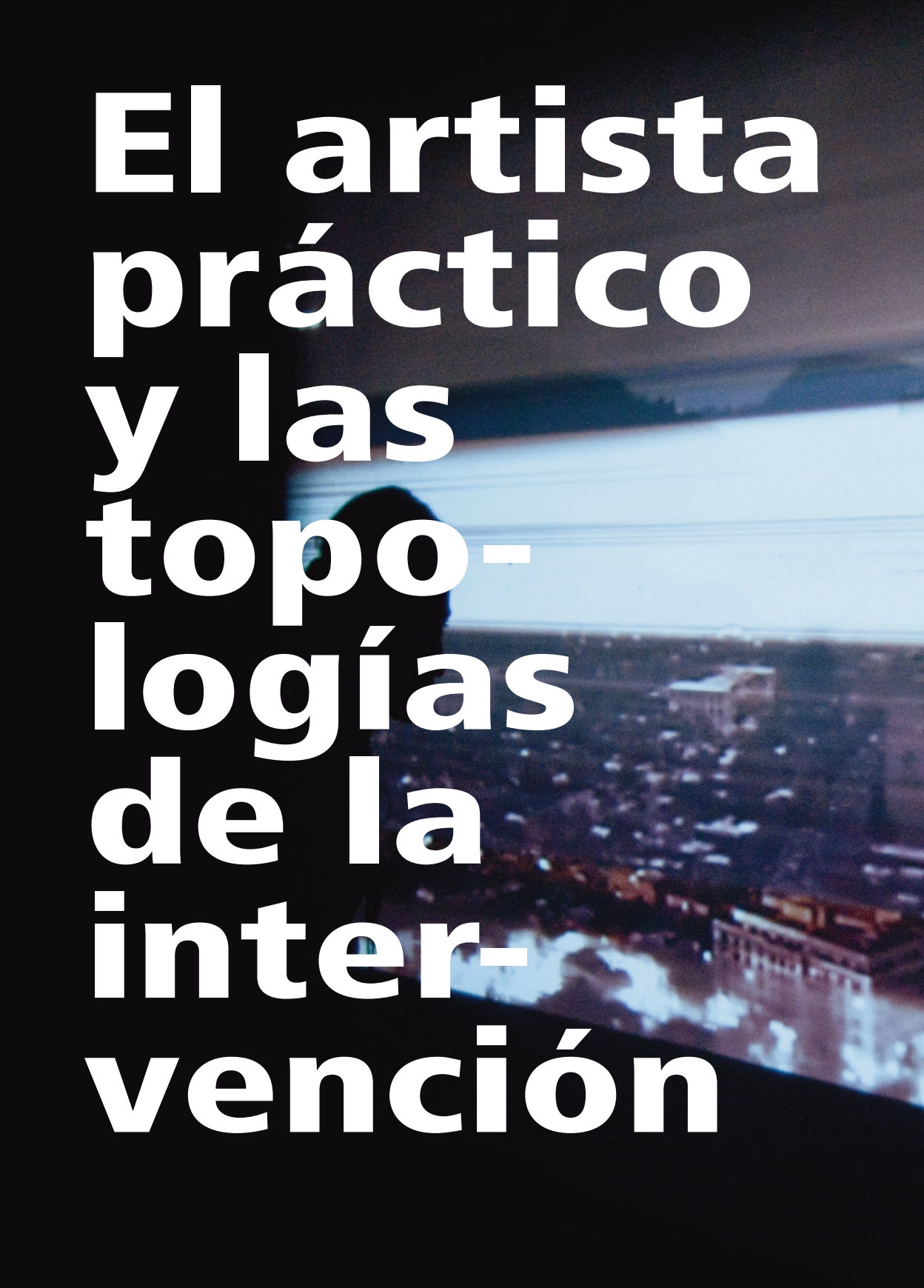
En definitiva, Velocidad de Escape es una apropiación que busca proponer un posible horizonte que nos provoque un desborde de los lugares de mediación, aplicando como metáfora de un estado de transición entre el avance tecnológico y las relaciones, distancias y límites, existentes entre acción, cuerpo, paisaje, juego, arte y poder.

Velocidad de Escape se conforma por cuatro momentos:

1. DeskPortrait, Serie Gráfica
2. Instalación DeskPortrait
3. Instalación Telemática Paisaje
4. PowerTower, Serie Gráfica







El artista práctico y las topo-logías de la inter-vención


Manuel Tironi



Vista general case de captura instalación DeskPortrait.

El tecnólogo y el artista

El tecnólogo y el Artista. ¿Qué se requiere para hacer arte? Pensemos concretamente. Pensemos prácticamente. Literalmente. Descrememos el asunto del arte y del artista, saquemos la maleza teórica y retórica. Quedémonos con la unidad fundamental. Tal vez, para ayudarnos, podríamos invocar una imagen más convencional y obvia del artista. Invoquemos, por ejemplo, la imagen de un humano frente a una tela de 30 cm x 50 cm en blanco. O la de otro humano frente a un trozo de madera en bruto, o frente a un computador. O frente a un montón de chatarra lista para ser utilizada. Da igual. Sigamos, por ahora, con la imagen del individuo frente a una tela. Este individuo, para hacer arte –sea lo que sea que su sociedad entienda por arte, o por buen arte, o por arte legitimo, por ahora nada de eso importa– necesita, por de pronto y como ya se ha dicho, una tela. Pero también necesita de otras cosas. Necesita de pinceles. Los que saben de pintura se apuraran en decir que puede necesitar pinceles, como puede que no. Puede que requiera de espátulas. O de brochas. O de carboncillos. Y decir pinceles, espátulas, brochas o carboncillos es, en sí, una simplificación, porque probablemente el individuo necesitará de distintos tipos de pinceles/espátulas/brochas/carboncillos: anchos, finos, al agua, metálicos, pelo de camello. Esto dependerá de lo que quiera representar en la tela, y también de lo que pretenda esparcir, distribuir, aplicar sobre la tela con estas herramientas: óleo, látex, acuarela, esmalte, pegamento, salsa de tomates. El individuo, gracias a las clases que cursó en algún instituto o simplemente por el conocimiento práctico que la han dado las cientos, las miles de veces que ha hecho lo mismo, probando, testeando, evaluando, experimentando, sabe mejor que nadie qué pincel se usa para qué, cuál es la espátula que logra el mejor efecto, cómo usar la brocha delgada y con qué.

Digamos entonces que, ateniéndonos a los hechos, para hacer arte se requiere una tela,



Instalación DeskPortrait, 2013.

Módulo estacionario unipersonal que contiene un sistema de registro automático de retratos.

El visitante de la exhibición podrá participar en esta instalación a través del uso de una máquina que requiere posar el mentón sobre un mecanismo de registro.

Éste es gatillado a través de la lectura automática del rostro, el cual genera slides temporales de imágenes cuya secuencia podría configurar un autorretrato. Esto dependerá del tiempo dispuesto por el usuario frente a la toma y registro fotográfico.

la(s) materia(s) que se le colocarán encima, los instrumentos con los que se esparcirán esta(s) materia(s) y, obviamente, un ser humano con conocimiento (formal o informal) para llevar a cabo esta operación. Pero podríamos seguir. Porqué detenerse ahí. Podríamos decir que este individuo necesita atriles, aceites, fijadores. Necesita también de un espacio relativamente seguro y cerrado donde poder concentrarse y tener a mano todo este arsenal de objetos. Y si este individuo tiene pretensiones artísticas serias, entonces requerirá también de otros elementos más sociológicos para hacer arte. Por ejemplo, y asumiendo que no vive con sus padres, requerirá de ciertos ingresos monetarios para poder dedicarse a esparcir óleo, pegamento o lo que sea sobre una tela. Es decir, requerirá de un trabajo. Otra posibilidad es que su trabajo sea pintar. Para eso deberá contar con una beca o con el apoyo de una institución patrocinante, por ejemplo de una universidad o fundación. Para decirlo de otra manera, este individuo necesitará estar integrado a ciertos circuitos laborales, académicos o institucionales. Y no sólo eso. Deberá también estar integrado a ciertos circuitos artísticos. Deberá tener contactos, conocer a los brokers, a los galeristas, a los mecenas. Y este individuo, nuestro artista frente a la tela, como un malabarista práctico, como un estratega sin más guerra que la simple consecución de su actividad cotidiana, sabe que espátulas y becas, los galeristas y las formas de esparcir el óleo, la universidad atendida y la proximidad a los mecenas, están conectados. El artista se encarga de conectarlos. De formas sutiles. De formas rutinarias, mínimas, puntuales. No es un gran plan. Es un modo de hacer. El artista es un experto. Hacer arte es ensamblar una gran red de elementos heterogéneos. Hacer arte es un arte: para que una actividad –la que sea, pintar sobre una tela, cortar sobre una madera o teclear sobre un computador– sea arte, se requieren un montón de elementos dispares y que esos elementos hagan sentido y se potencien (y estabilicen) unos a otros.

¿Qué diferencia hay entre este individuo –el artista– y un tecnólogo que ocupa su tiempo ensamblando, digamos, un equipo de radio o diseñando un software o calibrando una máquina? Dejemos de lado el objeto resultante. Olvidémonos del cuadro y la radio. Sigamos las operaciones. Las prácticas. Las estrategias. El tecnólogo también requiere de una infinidad de instrumentos y materiales –los alicates de precisión, los programas en C++, los amperímetros, los geles. También necesita de un conocimiento, que habrá adquirido en la universidad o en la práctica. Asimismo, requiere de un entorno y de unas redes: los subsidios, las becas, los laboratorios, los contactos en el extranjero. Y, lo más importante, el tecnólogo también ensambla, para que lo que hace sea, una red de elementos diversos, y lo hace de forma táctica, echando mano a saberes tácitos, conocimientos laterales, experticias informales. El tecnólogo es, a su modo, un artista. Y si aceptamos la definición de tecnología como conocimiento aplicado, el artista es, a su vez, un tecnólogo. La tecnología es una arte, y el arte una tecnología.

Resumiendo: arte y tecnología no son categorías excluyentes. Y ya no se trata sólo de argumentar que la tecnología es un medium para el arte tan válido como el óleo, la acuarela o la madera; se trata más profundamente de reconocer que el arte es una tecnología (y viceversa) y que lo que se pone en movimiento cuando se hace arte, las operaciones que se ponen en acción, son, en la práctica, idénticas. Cuando Daniel Cruz instala una cámara en una bicicleta –con todo el trabajo minucioso y experto que ello significa, tan minucioso y experto como el trabajo que realizará otro artista frente a una tela–, ¿estamos frente a un artista o a un tecnólogo? ¿Hace arte o tecnología? Mi respuesta sería que ambas, porque no hay demarcación práctica entre ellas.

Topologías espaciotemporales

Pero entremos en los productos. Entremos en lo que produce un artista y un tecnólogo. Hay, evidentemente, diferencias. Una radio no es una obra de arte. O mejor: si una radio no está expuesta en una galería ni es tratada expresamente de forma simbólica y/o material por un artista, no es una obra de arte. Una cámara, la cámara de Daniel Cruz, no es arte,

como tampoco lo son las imágenes que la cámara de Daniel Cruz puede haber capturado. Digamos que en estado puro, una radio o una cámara o las ondas/imágenes capturadas por éstas no son una obra de arte.

¿Qué es, entonces, una obra de arte? Se han gastado litros de tinta intentando responder a esta pregunta. Pero tratemos de resolver el problema siguiendo con la propuesta de Cruz. Alguien podría decir que el arte está en la intervención: que las imágenes capturadas por las cámaras de Cruz no son arte hasta que éste las modifica. No estoy tan seguro. Cruz propone incorporar el error –ese elemento tan importante para el desarrollo y el funcionamiento de cualquier tecnología– como eje de su obra. El error se produce con o sin el artista. Es un epifenómeno inherente a la tecnología: ésta funciona pero también falla. Cruz podría haberse limitado a captar el momento de la falla, del error, de la distorsión, sin haber intervenido en lo más mínimo las imágenes capturadas. No creo, por tanto, que el corazón de la obra esté en la intervención.

Ahora bien, tampoco creo que la intervención no juegue ningún rol en el ensamblaje de una obra de arte. No sería correcto decir, por ejemplo, que la obra se defina simplemente en el 'genio' de Cruz para retener esos momentos de error, sin mediación alguna, y presentarlos a una audiencia que de otro modo no habría sido conciente de la fuerza estética (y política) de dichos errores. No. Hay intervención. Pero en el caso de Cruz, lo que hace que la intervención devenga arte no es su capacidad de distorsión y/o reconfiguración de la representación estándar que nos entregan las cámaras. Es otra cosa: es que nos indica una realidad que de otra forma –es decir sin la intervención de Cruz– no veríamos. O prefiero ponerlo así: nos muestra una característica de la vida espacial y temporal que llevamos todos los días pero que, tal vez por razones de seguridad ontológica, no problematizamos.

Voy a llamar topología espaciotemporal a esta realidad que emerge después de la intervención de Cruz. ¿Qué es una topología? Para John Law (2000, 4) "La topología es un juego matemático que explora las posibilidades y propiedades de diferentes formas de continuidad y los diferentes espacios que expresan o permiten estas continuidades. Y hay, al menos en principio, un número indefinido de maneras de definir qué cuenta como continuidad (espacial)." O en otras palabras, la continuidad espacial (o el espacio mismo) no es un efecto dado, sino una construcción dependiente de los objetos que la forman. Y hay indefinidas formas de definir la continuidad espacial porque los propios objetos –la materia con la cual la continuidad está hecha– son ensamblajes heterogéneos y rizomáticos que incluyen el espacio como elemento: el espacio está hecho de objetos, pero los objetos también están hechos de espacio. Esto significa que los objetos no se mueven en el espacio: lo crean. Y significa también que cada vez que cambia el espacio, cambia la composición de los objetos implicando, iterativamente, un cambio en el espacio. En conclusión, las topologías nos sirven para hablar de realidades en las cuales los efectos creados modifican las condiciones originales dando paso a nuevas transformaciones en un loop continuo de performaciones.

Si Telemática Paisaje habla de errores, también lo hace del tiempo. Y del espacio como la medida de éste. ¿Y qué nos dice? Básicamente que existen varias formas de experimentar el tiempo presente. Existe el tiempo presente #1 que es vivido aquí y ahora. Pero además está el tiempo presente #2, que también se vive aquí y ahora (¿hay otra forma de vivir el presente?) pero que se experimenta trayendo al presente una situación pasada de tiempo presente (#1). Lo que se genera es una topología, una red espaciotemporal en la cual los efectos de un presente (#1) son almacenados para proyectarlos y traerlos como un pasado-presente a un tiempo presente actual (#2) que, por efecto de este traspaso, se altera, modificando de este modo los próximos tiempos presentes (#1) que se traerán a tiempos presentes futuros (#2). Y así sucesivamente.

Me parece que ahí está la obra de Cruz. En esa intervención. En la representación de la

topología. De una topología –las complejas relaciones causa-efecto entre pasados, presentes y futuros en sus contextos espaciales- que vivimos a diario pero que no la vemos. La hacemos pero no tematizamos. ¿Qué es sino una topología los modos con lo que actuamos en la vida cotidiana cuando actuamos situadamente en el presente trayendo a mano elementos del pasado –memorias, recuerdos, imágenes, conocimientos– para hacerle frente al futuro? ¿Acaso no se transforma nuestro espacio presente cuando movilizamos ausentes que, sin embargo, por efecto de traerlos a la práctica, se vuelven presentes? Esa intervención de Cruz, esa intervención que por sí sola no puede hacer la tecnología ni el tecnólogo, es arte. Creo.

Bibliografía:
Law, J. 2000. "Objects, Spaces and Others", published by the Centre for Science Studies, Lancaster University, at http://www.comp.lancs.ac.uk/sociology/papers/Law-Objects-Spaces-Others.pdf



Primer test de conectividad señal cámara IP piso 31.
Recepción piso 1, Espacio Fundación Telefónica, Febrero 2013.

El masaje es el mensaje: la señal en tiempo real

Sergio Rojas

"Era el solitario y lúcido espectador
de un mundo multiforme, instantáneo
y casi intolerablemente preciso"

J.L. Borges: *Funes el memorioso*

"Velocidad de Escape", del artista visual Daniel Cruz, es una reflexión acerca de la disponibilidad tecnológica que soporta la existencia cotidiana de los individuos en la actualidad. Se hace cada vez más frecuente la producción artística que no sólo incorpora tecnología digital en sus obras, sino que hace de aquella un recurso fundamental de significación. El riesgo, sin embargo, es que dada la a veces sofisticada operación de los *gadgets* tecnológicos, la propuesta del artista se disponga al simple consumo del espectador, como un espectáculo de "magia digital"; esto es: la maravillosa desproporción entre la causa y el efecto. Se hace necesario entonces que la producción artística –especialmente en el caso de las denominadas *artes digitales*– se articule con las escenas de la discusión y la reflexión, por cuanto la dimensión realmente trascendente de este tipo de procesos viene dada precisamente por las preguntas, aporías y paradojas de la sociedad contemporánea.

Habitamos pre-reflexivamente en un entorno cuyos recursos tecnológicos han desbordado hace mucho la condición de meros "medios", llegando a adquirir un carácter *performático* que condiciona inadvertidamente nuestros comportamientos, incluso en el nivel de los propósitos. Los individuos están hoy permanentemente en la condición de usuarios de la tecnología digital de las comunicaciones, aunque no necesariamente ello implica estar interactuando en ese momento con otra persona.

En efecto, en cualquier contexto que no sea laboral, los aparatos sirven con frecuencia casi exclusivamente a la finalidad de la entretención; entonces las personas se desplazan en el Metro, en el bus, incluso caminando por la calle, mientras completan crucigramas, "suman puntos" venciendo obstáculos, ven un video clip o resuelven problemas de Sudoku. Por otra parte, las inéditas posibilidades de enviar y recibir información ha penetrado completamente la vida cotidiana. Conversaciones, mensajes de texto, imágenes, se producen en un espacio virtual que parece ser tanto o más importante que el espacio físico inmediato. Daniel Cruz señala: "existen más de cien millones de imágenes subidas a Facebook, ¿cuál es el fin de esto? Compartir y comunicarnos parecieran ser el nuevo modo de relacionarnos, ¿cuán efectivo es?" Pareciera haber una desproporción entre el creciente poder de almacenamiento, velocidad y complejidad operacional de los nuevos *gadgets* y los cotidianos e intrascendentes propósitos de sus distraídos operadores. En la imposibilidad de consumir la realidad misma, en la puntualidad de sus emisiones, los individuos consumen la tecnología que anuncia como inminente una sintonía con el *tiempo real*, sintonía siempre diferida, porque en el tiempo real en el que operan las máquinas no hay nada para el hombre. Nuestras agendas y expectativas nada saben de una realidad que acontece segundo a segundo.

Uno de los recursos que más seduce a los usuarios es la posibilidad de la transmisión de información en tiempo real. La velocidad de la transmisión se aproxima al objetivo de hacer casi *contemporáneos* entre sí al receptor y el emisor. Lo que éste ve o escucha ante la pantalla *está sucediendo* en ese mismo instante, y la fascinación viene por el hecho mismo de estar asistiendo a un trozo de realidad "sin mediación", lo cual es en extremo paradójico, pues dicho efecto de contemporaneidad sólo puede alcanzarse mediante la aplicación de una sofisticada tecnología de punta. Ésta debe, por lo tanto, llevar a cabo la utopía de toda ideología comunicacional: hacer transparente el medio, conducir hacia un grado cero el espesor del soporte de transmisión. Pues bien, ¿por qué atribuir ese objetivo a una "ideología comunicacional"? Si tradicionalmente la ideología se entendió como un trabajo de manipulación de las representaciones de la realidad en la conciencia de las personas, ¿no consistiría el fin de toda ideología precisamente en la contemporaneidad del receptor y la fuente de información, casi identificándose ésta con el cuerpo mismo de los hechos transmitidos? La cuestión así planteada tiene dimensiones filosóficas, pero en lo concreto de su emergencia debe reformularse, porque lo que fascina a los usuarios –más precisamente a los *consumidores* de información– es con frecuencia el dispositivo mismo, los recursos digitales, los aparatos cada vez más accesibles al usuario medio (ya se habla de la "generación *touch*").

En cierto sentido, el efecto de contemporaneidad entre la realidad respecto a la cual se informa y el tiempo del receptor es la *trituración del signo*, lo cual incide, de manera fundamental, por cierto, en los nuevos sentidos de la comunicación. Todo signo implica una operación de *referencialidad*, su poder de significación radica precisamente en la no contemporaneidad entre el orden del significado y el orden del significante. El régimen del significante nos remite hacia una anterioridad, un objeto referencial cuya dosis de realidad consiste en que *preexiste* al evento de su incorporación al signo, y por lo tanto su ingreso en el régimen de la comunicación es necesariamente el producto de un trabajo de enfoque, selección y edición: *alguien* quiere comunicar algo a otro sujeto. Entonces el destinatario se enfrenta una realidad que ha sido organizada desde un sujeto. En todo evento de comunicación la información está siempre *mediatizada*, tanto en su contenido como en su presentación, esto es parte del contrato implícito de la comunicación. Por el contrario, cuando los artefactos registran y transmiten simultáneamente los datos, el espectador se enfrenta a lo que acontece ante el "ojo" desinteresado de una cámara *sin mirada*, un dispositivo cuya orientación (la determinación de su campo visual y perspectiva) no es ella misma contemporánea de la transmisión. Porque el ojo

no mira, tampoco el oído escucha, sino que es un sujeto el que recepciona como "noticias de lo real" los datos que le entregan los sentidos. Cuando surge la fantasía de asistir a lo real sin mediación, entonces lo real ha comenzado a ser la mediación misma. Combinando los títulos de dos libros de Marshall MacLuhan, podríamos decir que hoy *el masaje es el mensaje*.

Es precisamente la necesidad de reflexionar estas paradojas, el motivo que anima la propuesta de Daniel Cruz en el Espacio Arte Fundación Telefónica. Ningún receptor humano puede relacionarse de igual a igual con los órganos de percepción de lo real, pues el sujeto estallaría desbordado por un exceso de información imposible de procesar para un universo humano. En consecuencia, podría decirse que en el poder de registro y envío de datos por los dispositivos altamente sofisticados actualmente disponibles, carece de destinatario. No existe el sujeto-receptor que sea capaz de ver todo lo que hay para ver en las máquinas.

En la instalación "Telemática Paisaje", una cámara dispuesta en el piso 31 del edificio Telefónica, transmite en directo hacia el espacio de exhibición, en donde un sistema de dispositivos tecnológicos va construyendo diariamente una imagen digital. Cada una de estas imágenes condensa un día completo de transmisiones, constituyendo una especie de memoria visual que ha incorporado, cada veinticuatro horas y en un solo cuadro, todas las variaciones de luz y movimiento que fueron registradas en cada instante. Es decir, el artista ha producido un receptor digital que opera en la misma escala inhumana de información que se transmite desde el piso 31. En sentido estricto, el receptor de las imágenes que provienen desde aquella cámara operando a 140 metros de altura, no es el circunstancial visitante de este Espacio Arte, sino el dispositivo que sintetiza en una especie de "pintura digital" veinticuatro horas de transmisión ininterrumpida en directo. La instalación reflexiona, pues, la condición post-humana de la tecnología digital. El espectador asiste a una insólita relación entre un "emisor" y un "receptor" no humanos. Detengámonos un momento en este asunto (el pensamiento opera deteniéndose, intentando aprehender lo que vió pasar, nunca opera en sintonía directa con su asunto).

Cuando el espectador contempla, en una de las pantallas en la sala, aquello que la cámara transmite en directo desde el piso 31, dirá que no puede ver nada allí en donde *no está ocurriendo nada* (se entiende: nada que demande especialmente su atención). Por lo tanto, dispuesto en esta circunstancia el espectador carece de memoria. Visualmente sólo es posible recodar algo, no la ausencia de acontecimientos. Pero cuando se contempla el resultado de veinticuatro horas de transmisión registrada (la imagen sintética de todo un día), el espectador dirá otra vez que no ve nada, porque no es posible ver *algo* en donde está *todo*. Nuevamente ha sido inhibida la memoria humana. Se trata, sin duda, de un hecho paradójico, especialmente si consideramos que uno de los criterios que aplica todo usuario-consumidor de nuevas tecnologías es el de la "cantidad de memoria" (en el *notebook*, en la cámara digital, en el teléfono celular, en la cámara de video, etc.). ¿Cómo opera esa "memoria" no humana? Acaso hace posible almacenar toda la información que el individuo ha considerado, en más de un sentido, como "importante" para él. Pero también cabe pensar que, en lo concreto, el principal efecto de la memoria digital es eximir al sujeto del *ejercicio de discriminar* qué sea lo que se considera "importante" respecto de aquello que sería más bien irrelevante.

En el relato de Borges, *Funes* el memorioso, el personaje central posee una memoria absoluta: no olvida nada que haya estado alguna vez ante sus sentidos de percepción. De hecho, Funes *demoraba un día en recordar un día*, así de puntual y certera era su memoria. Sin embargo, semejante poder era al mismo tiempo su invalidez, pues para él había estallado el mundo en sus apariciones: "le molestaba –escribe Borges– que el perro de las tres y catorce (visto de perfil) tuviera el mismo nombre que el perro de las tres y cuarto (visto de frente). Su propia cara en el espejo, sus propias manos, lo sorprendían

cada vez". Porque una memoria absoluta se pone en acción necesariamente como una capacidad de percepción absoluta. Por eso es que la idea de substancia le era extraña a Funes, porque para éste nada permanecía igual a sí mismo; entonces su rostro y sus manos, cada vez que las percibía, eran diferentes, eran siempre como el rostro y las manos de *otro*. Su implacable memoria había inhibido completamente en Funes la capacidad de *discriminar*.

En cierto sentido, el Funes de Borges opera para nosotros como una analogía de los dispositivos digitales dispuestos en "Velocidad de Escape". El proyecto *DeskPortrait* consiste en una obra colaborativa e interactiva, en que se invita a los visitantes a participar en el proceso de producción digital de un (auto) retrato. Este proceso se activa en cada caso al apoyar el mentón sobre un mecanismo, lo cual genera en el computador operaciones de "lectura" del rostro (mapeo de impulsos electromecánicos) y generación de pixeles vía internet, las que irán configurando un retrato, dependiendo todo esto del tiempo que el espectador-actor (antes que "autor") permanezca con su mentón en contacto con el dispositivo. En los inicios de la fotografía, en el siglo XIX, el sujeto debía posar durante mucho tiempo ante la cámara, y el fotógrafo lo instruía respecto a que no debía sonreír, porque la pose debía ser fija y una sonrisa no se puede mantener por demasiado tiempo. En DeskPortrait el rostro nunca deja de emitir información, la que va siendo traducida visualmente por el dispositivo. El rostro es aquí una fuente inagotable de datos para el retrato, porque éste siempre está en *proceso*, no estará "terminado" mientras el sujeto esté vivo (y con su mentón en el lugar señalado, por cierto). Un retrato en tiempo real es un proceso infinito que, por lo mismo, no puede discriminar, porque carece de un patrón representacional. Y el actor-usuario de la máquina no desea en verdad obtener un retrato de su rostro, sino ver qué es lo que el dispositivo hará con la información que "secretamente" su rostro emite. Porque en el aparato de "percepción" de la máquina, como en el "abarrotado mundo de Funes, no había sino detalles, casi inmediatos". Al visitante que interactúa con el software no le interesa la fidelidad, el espectador quiere más bien el *desvío*, la alteración sin propósito alguno de la representación de su rostro con la que se ha identificado.

Se denomina *velocidad de escape* a la velocidad que debe tener un cuerpo a partir de su impulso inicial para escapar a la acción de fuerza de gravedad de la Tierra. Es decir, se trata de cuerpos que no poseen propulsión propia, y lanzados con la velocidad suficiente no retornarán nunca más a la Tierra. Es, pues, una metáfora acertada la que propone Daniel Cruz para dar cuenta de las paradojas de la transmisión digital. La información (visual, textual, auditiva, etc.) es enviada hacia su destinatario pasando por un espacio de infinitas mediaciones, en un proceso de permanente alteración, pero no debida ésta a la manipulación ideológica de terceros, sino porque en "Velocidad de Escape" los dispositivos no envían representaciones, sino la señal misma, portando un planeta en descomposición digital. Es lo real mismo aquello que no volverá a su origen después de que la señal ha sido enviada, porque la realidad tal como la (re)conocemos ha iniciado un proceso de descomposición sin retorno.



Cámara CCTV IP instalada piso 31 Edificio Telefónica.

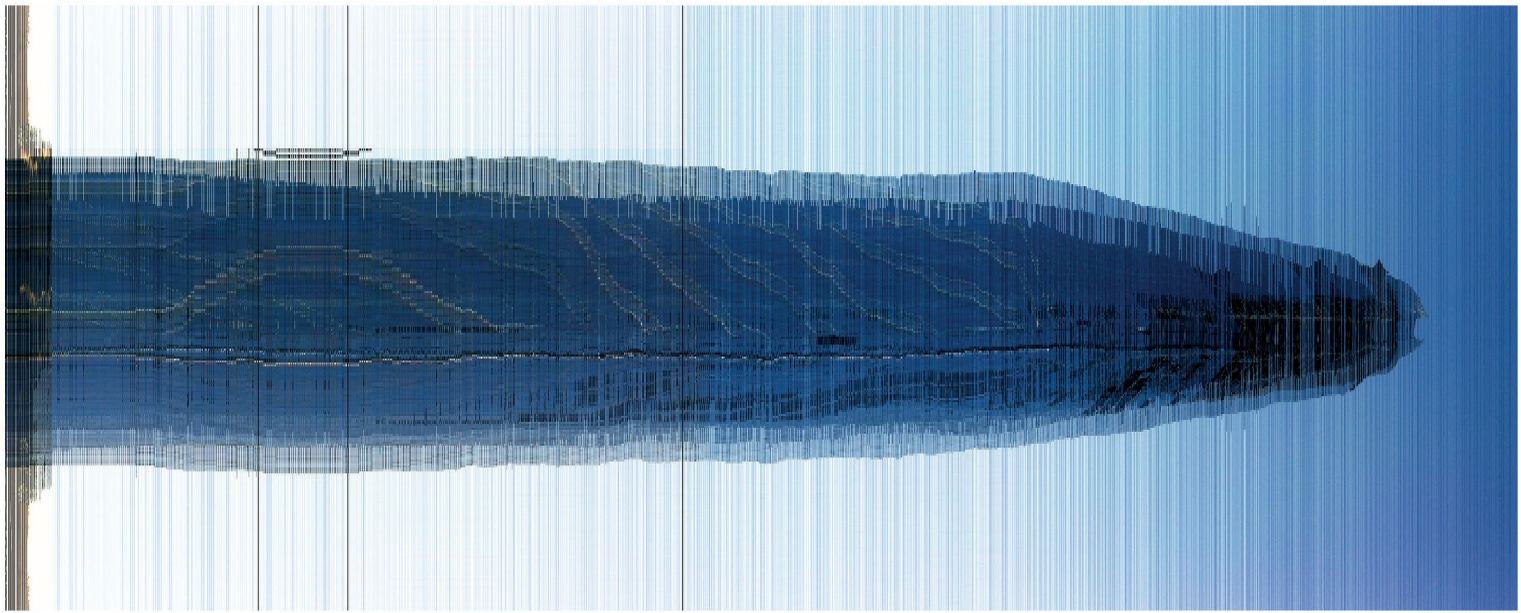


Vista General Instalación "Telemática Paisaje/Case de Proyección", Espacio Fundación Telefónica.



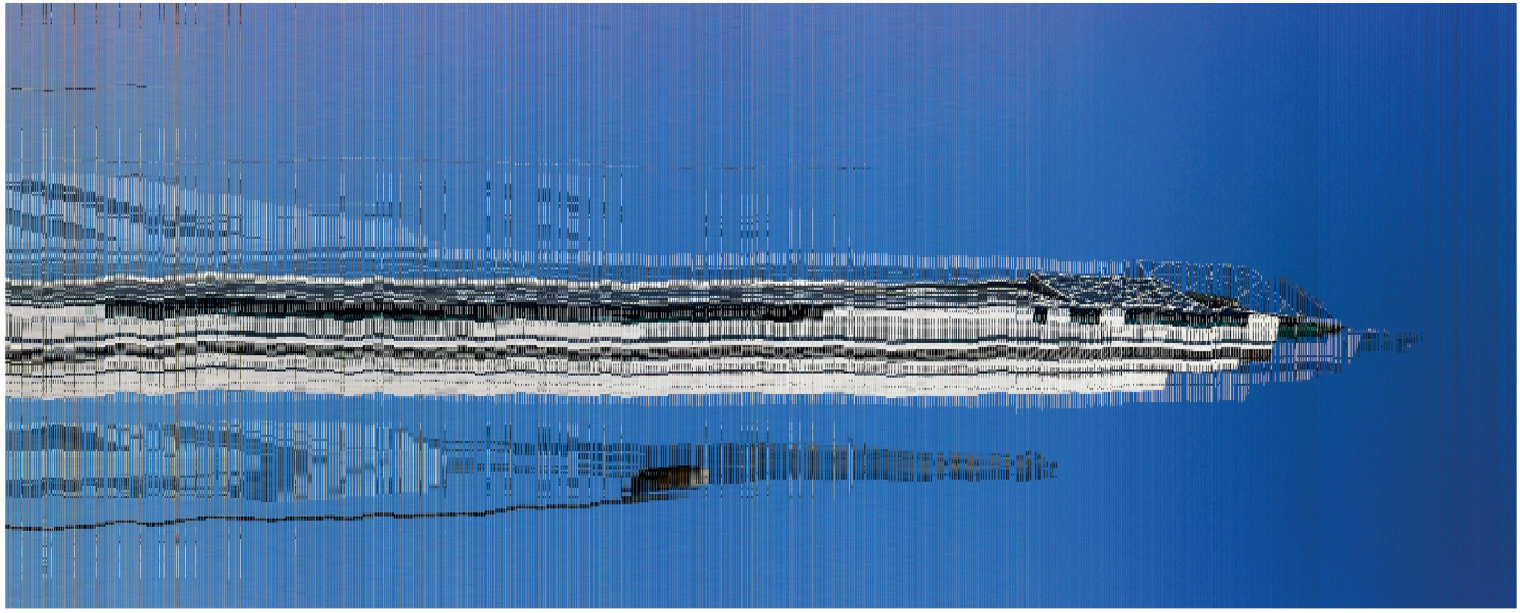
Vista General "Power Tower, Serie Gráfica" / 4 Impresiones Digitales Enmarcadas 40x110cm c/u.

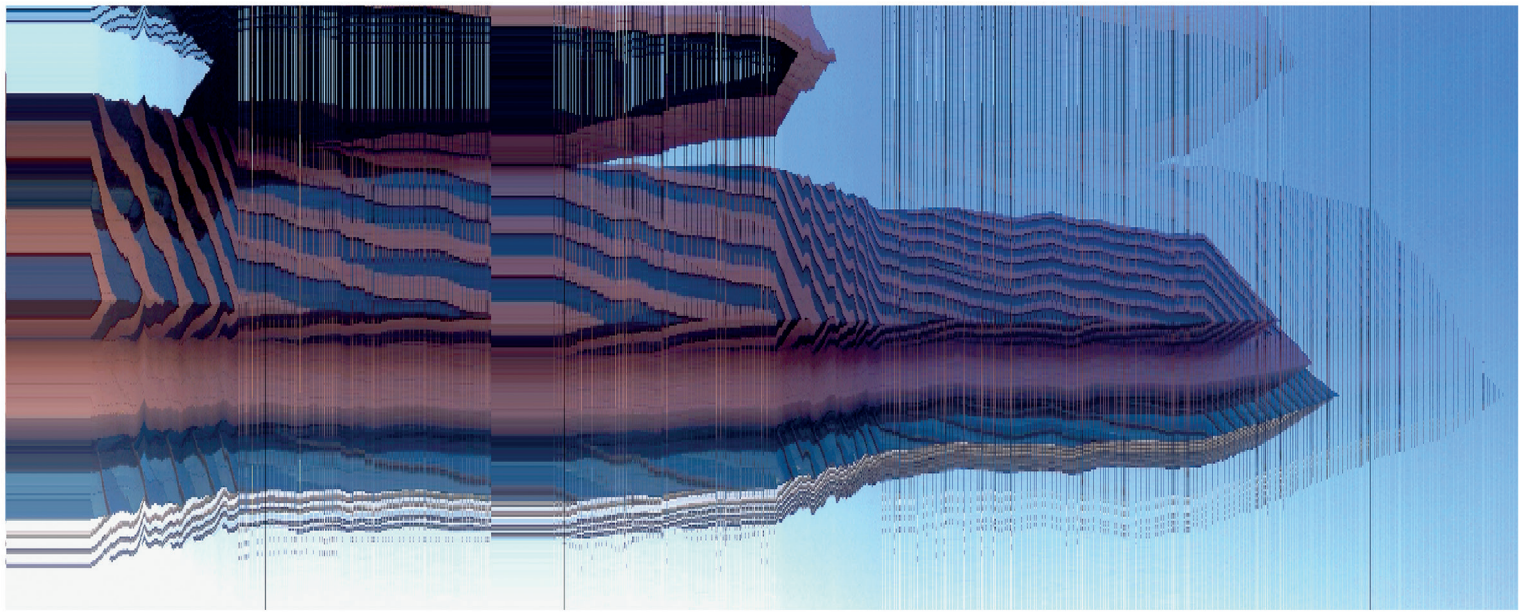
"Power Tower, Serie Gráfica", Torre Gran Costanera 300 mt. de altura, inaugurada año 2012.



"Power Tower, Serie Gráfica", Torre Titanium, 181 mt. de altura, inaugurada año 2010.

"Power Tower, Serie Gráfica", Torre Telefónica Chile, 143 mt. de altura, inaugurada año 1996.





"Power Tower, Serie Gráfica", Hotel Marriot 130 mt. de altura inaugurado año 1999.


IP Camera

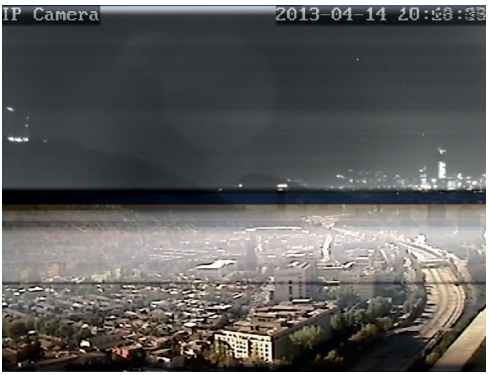
Captura en tiempo real de Cámara IP instalada en piso 31 a 143 metros de altura de la ciudad de Santiago de Chile.

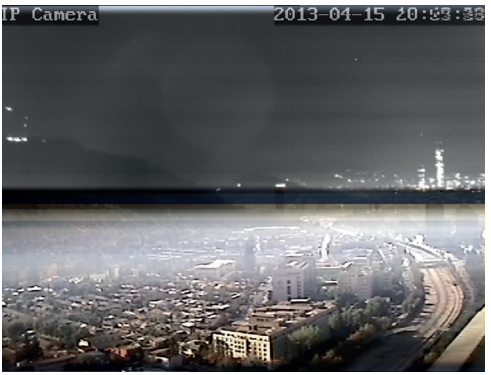
Imagen digital obtenida por software VideoScan. Registro de 9 pixeles por segundo en un barrido horizontal descendente hasta completar 786.432 pixeles durante un día continuo de registro.


2013-04-10 19:


IP Camera
2013-04-10


IP Camera
2013-04-11


IP Camera
2013-04-14

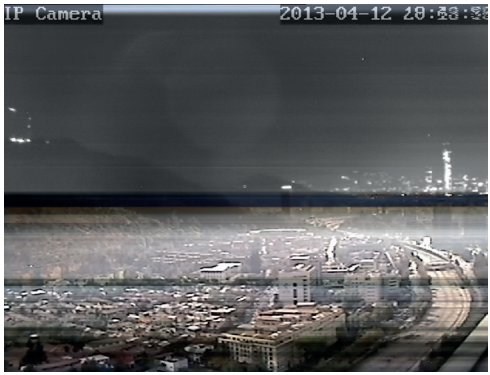

IP Camera
2013-04-15

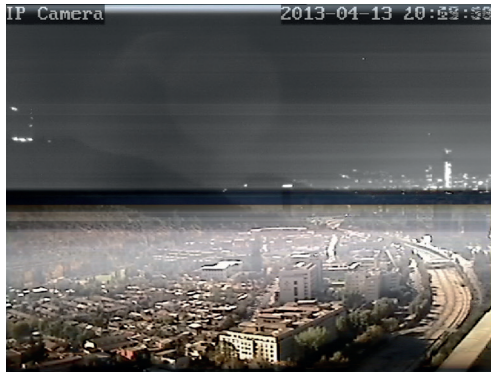

IP Camera
2013-04-18

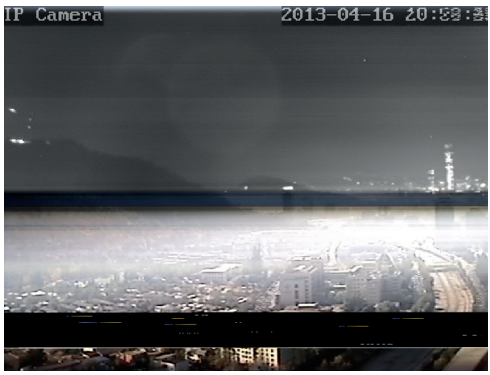

IP Camera
2013-04-19


IP Camera
2013-04-22


IP Camera
2013-04-23


IP Camera
2013-04-12


IP Camera
2013-04-13

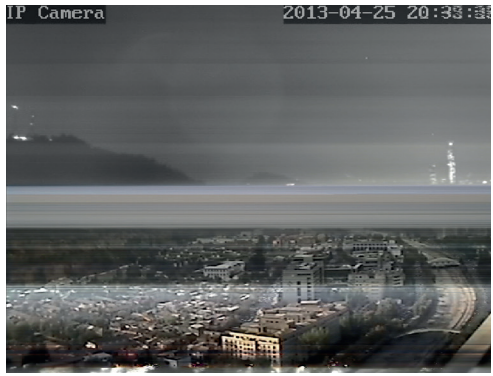

IP Camera
2013-04-16


IP Camera
2013-04-17


IP Camera
2013-04-20


IP Camera
2013-04-21


IP Camera
2013-04-24


IP Camera
2013-04-25





Vista General “DeskPortrait, Serie Gráfica”.
Obra colaborativa que utiliza Internet como modelo de inserción y producción.

Por medio del diseño de software dispuesto de manera gratuita en Internet, http://www.masivo.cl/html/desk.html, se invita a una serie de personas a construir autorretratos por medio de la actividad cotidiana del uso del computador. Se propone en la invitación a esta obra a traducir la actividad del cuerpo sobre la máquina para generar un ejercicio de puesta en imagen que retribuye un registro facial a partir de la traducción y el mapeo de impulsos electromecánicos.

Así la acción más elemental evidencia el gesto constructivo -relación de acción mecánica y electrónica derivada en píxel- que se distancia de la eficiencia del realismo fotográfico para generar autorretratos cuya temporalidad transforma y fricciona la pose del autor/usuario. Cada movimiento de tecla o acción física sobre una interfaz es utilizado como un gatillador de píxel que en sumatoria construyen un retrato del usuario digital.

De esta forma, se propone articular una primera capa del proyecto DeskPortrait. Ejercicio colaborativo en base a la convocatoria on line, invitando al uso de una aplicación en computador del usuario. La aplicación, opera desde la detección del rostro y permite que la actividad ejecutada en el ordenador, clicks, teclas & mouse, gatillen un píxel por cada impulso. De esta manera se mapea el gesto mecánico para traducirlo en un pulso electrónico el cual permitirá sumar pixeles, que avanzarán en un lienzo de manera descendente para configurar una imagen de 300x300 pixeles.



Algunas preguntas que surgen sobre el trabajo reciente de Daniel Cruz

Enrique Zamudio



Cada vez que nos enfrentamos a trabajos de arte que integran recursos técnicos, materiales y de lenguaje derivados de las más recientes aportaciones tecnológicas introducidas al uso artístico, sobrevienen una serie de genuinas preguntas respecto del estado de situación del arte, el rol del artista y la correspondencia de ambos entre sí con la cultura y la sociedad. Por un lado, amparados por el asombro de descubrir nuevas ideas y procedimientos aceptamos esa realidad como parte de la necesaria dinámica de desarrollo que particulariza al arte como forma de conocimiento, en el sentido de mantener siempre una relación con la historia y lugar en que se produce, esto pareciera pertinente a su sentido de ser y deseable dada la condición móvil del conocimiento y sus formas de expresión. Pero por otro lado aparecen las legitimas preguntas respecto de que esto sea realmente así, es decir que si por ser nuevo deba tener o carecer de suficiencia crítica, de cómo se vincule con lo ya existente, sea por armonía o disyunción, el compromiso local o global, en fin, cuestiones relacionales que ubican y sitúan al arte en el "continnum" de su evolución y que finalmente están más relacionadas con la función externa y social.

Estimo que la autonomía de una obra debe contener más responsabilidad acerca de su estructura interior, que dé cuenta justificadamente de los recursos empleados, correspondencia entre forma y contenido, análisis de problema y síntesis de objeto que haga entender que a lo que estamos asistiendo no podría haber sido resuelto de otra manera.

A partir de estas consideraciones se pueden establecer al menos tres preguntas que aportan a definir el problema;

....Y que pasa con el objeto de arte?

Con esto creo referirme a la apariencia y concreción material del objeto de arte, a eso que la academia del bien hacer, la disciplina y el oficio del arte ha sacralizado, la permanencia e inalterabilidad, inmanencia que actúa como fondo simbólico de la trascendencia, al menos física del arte. Y la pregunta tiene que ver con eso, acerca del interés o la importancia de que una obra hinque un estado de cosas más allá de la ingenua pretensión somática y capitalista y más acá de la frágil condición humana de naturaleza dispersa y ligera.

Durante mucho tiempo la transmisión de gran parte del conocimiento artístico estaba dirigido a la administración técnica, la manipulación juiciosa y sensible de los materiales bajo parámetros controlados del gusto y belleza, o incluso fealdad y displacer operando bajo la misma lógica que va y viene. Cuanto de eso nos importa hoy? Aparte del valor comerciable y coleccionable del objeto y su afán burgués se impone el sentido transformador del arte, el efecto alterno que socava la estimación objetual y lo propone como punto de torcimiento para otras realidades posibles.

La imagen? Aquello que la representación pictórica disciplinadamente construyó, que la fotografía como también el cine fijaron con reciedumbre óptica y química, a punta de realidad y verosimilitud, temporalidad y multiplicación serial, fijaron en la imagen una condición más abierta y profunda a la vez de tiempo y acutancia, contigüidad física entre realidad y representación, poderosa herramienta ideológica desprendida del aparato simple y perverso llamado "cámara oscura", que bajo su apariencia objetiva y exacta esconde la misma siniestra mirada del mundo que nos lleva hoy día a pensar acerca de su ecuanimidad y certeza para mirar al realidad, para configurarla bajo una lógica que no es del todo creíble y veraz porque la realidad supera por mucho su representación. Bastaría sólo analizar las obras más flamantes de recientes artistas y descubrir en ellas un cambio sustancial con el estado anterior, una visualidad de reemplazo y cambio constante, de un tipo de imagen que no se ampara en la destreza ni el genio sino en lo automático y casual, una imagen desalojada que peregrina en el paisaje visual contemporáneo, errante y sin sentido aparente y que de algún modo nos resulta más pertinente por presencia e identidad.

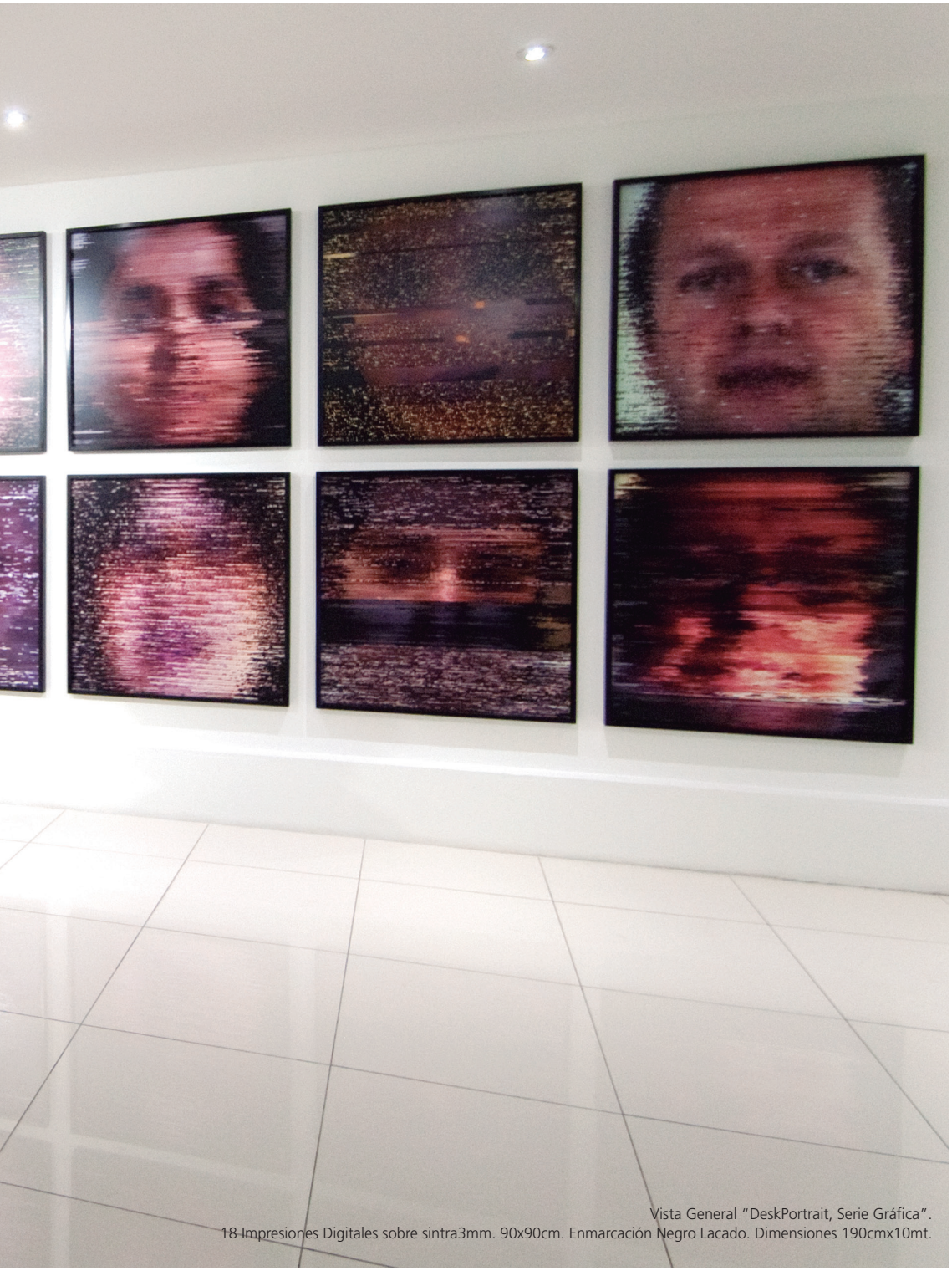
....¿O es que finalmente estamos hablando de procesos?, cursos constructivos de acción y reacción, reemplazos y relevos constantes, con pérdida y ganancia, parcial y total, una vuelta al principio más genuino de la creación artística como acto humano y original. La intención del arte de hoy no es la intensión de ayer; colaboración, contribución, sentido colectivo y pérdida de autoría son rasgos que hablan por si solos, hablan de un cambio de paradigmas en el que el artista es parte de una comunidad y de su rol para propiciar, trasladar y participar en procesos instaurativos de otros escenarios potenciales, de identidad y alteridad, invención y verdad superpuestas, que puedan dar cuenta de manera más completa, aunque siempre inalcanzable, de un paisaje inacabado del mundo. Nuestro estado actual ya no resiste más a esa figura mesiánica del artista preclaro capaz de condensar en su gesto de ego sublimado la representación del mundo. Siempre he recordado la respuesta del pintor Piet Mondrian a la pregunta del porqué pinta de esa manera, a lo que respondió diciendo "yo sólo pinto la naturaleza, por lo tanto la pregunta debiera hacérsela a la naturaleza de porqué la veo de esta manera". No deja de ser paradojal todo esto, pero nuestro acalambrado tiempo histórico imprime un nuevo sesgo para el rol del arte y del artista, una función integradora de los flujos del conocimiento humano y el comportamiento social, un interés y compromiso por aquello que hace parte del todo y por todo lo que se hace parte de aquello, una vuelta clásica y renacentista a procesos

vinculantes de pensar y hacer arte oportuno de tiempo y lugar.

Estas son preguntas aún abiertas que un artista legítimamente se puede hacer al momento de plantear su trabajo como creo que D.C. y muchos otros en este momento y en distintos lugares lo hacen, lo hago en este ceñido estilo de redacción que condensa las inquietudes y pensamiento del arte, son preguntas implícitas en el proceso de construcción de los discursos artísticos y que apuntan a la pertinencia y vigencia del trabajo. Ya lejos del valor material y aurático del objeto, depuesto el privilegio del saber hacer, sobrepasada la distinción ficción -real- virtual, las promesas de la tecnología empiezan a ser realidad.

La situación del arte y los artistas en esta nueva cultura de imágenes ya no es la misma, sería arrogante e insuficiente pensar que todo sigue pasando por ahí, este mundo descontrolado y ubicuo de las imágenes nos ha sumergido en la vorágine donde no se distingue quien es quién, un gran avance para el arte y sus saberes porque vuelven, en una profecía auto-cumplida, a ser parte espontánea y consustancial a la condición humana en la reconfiguración simbólica del mundo y la subjetividad.





Vista General "DeskPortrait, Serie Gráfica".
18 Impresiones Digitales sobre sintra3mm. 90x90cm. Enmarcación Negro Lacado. Dimensiones 190cmx10mt.




SONY

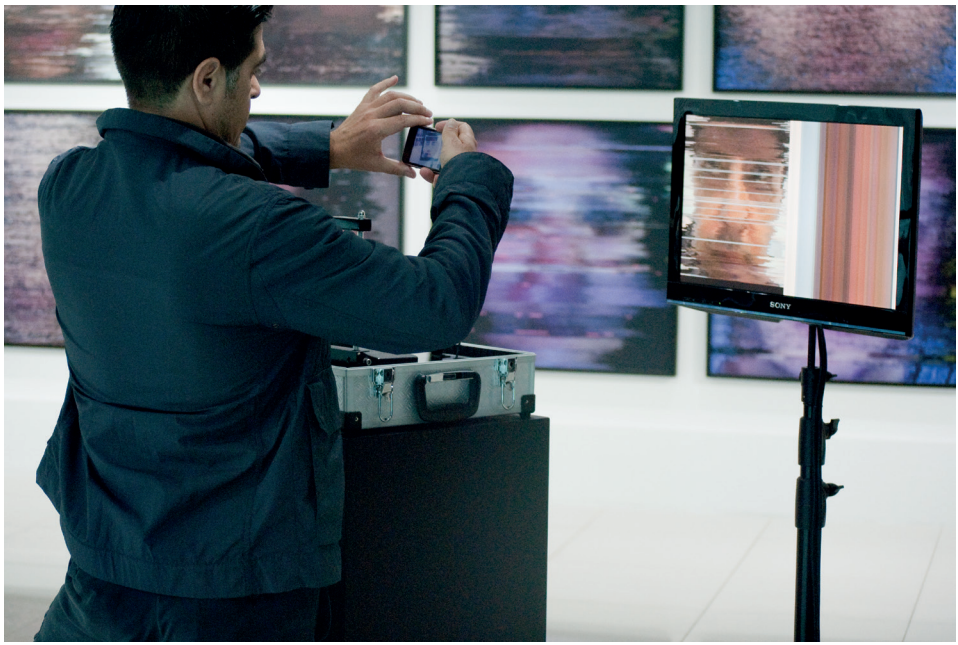




Instalación "DeskPortrait". Módulo estacionario unipersonal que contiene un sistema de registro automático de retratos.

El visitante de la exhibición participa en esta instalación a través del uso de una máquina que requiere posar el mentón sobre un mecanismo de registro. Éste es gatillado a través de la lectura automática del rostro, el cual genera slides temporales de imágenes cuya secuencia podría configurar un autorretrato. Esto dependerá del tiempo dispuesto por el usuario frente a la toma y registro fotográfico.




SONY





Interfaz software "DeskPortrait"
Desarrollo de programación en Max6
Descarga online http://www.masivo.cl

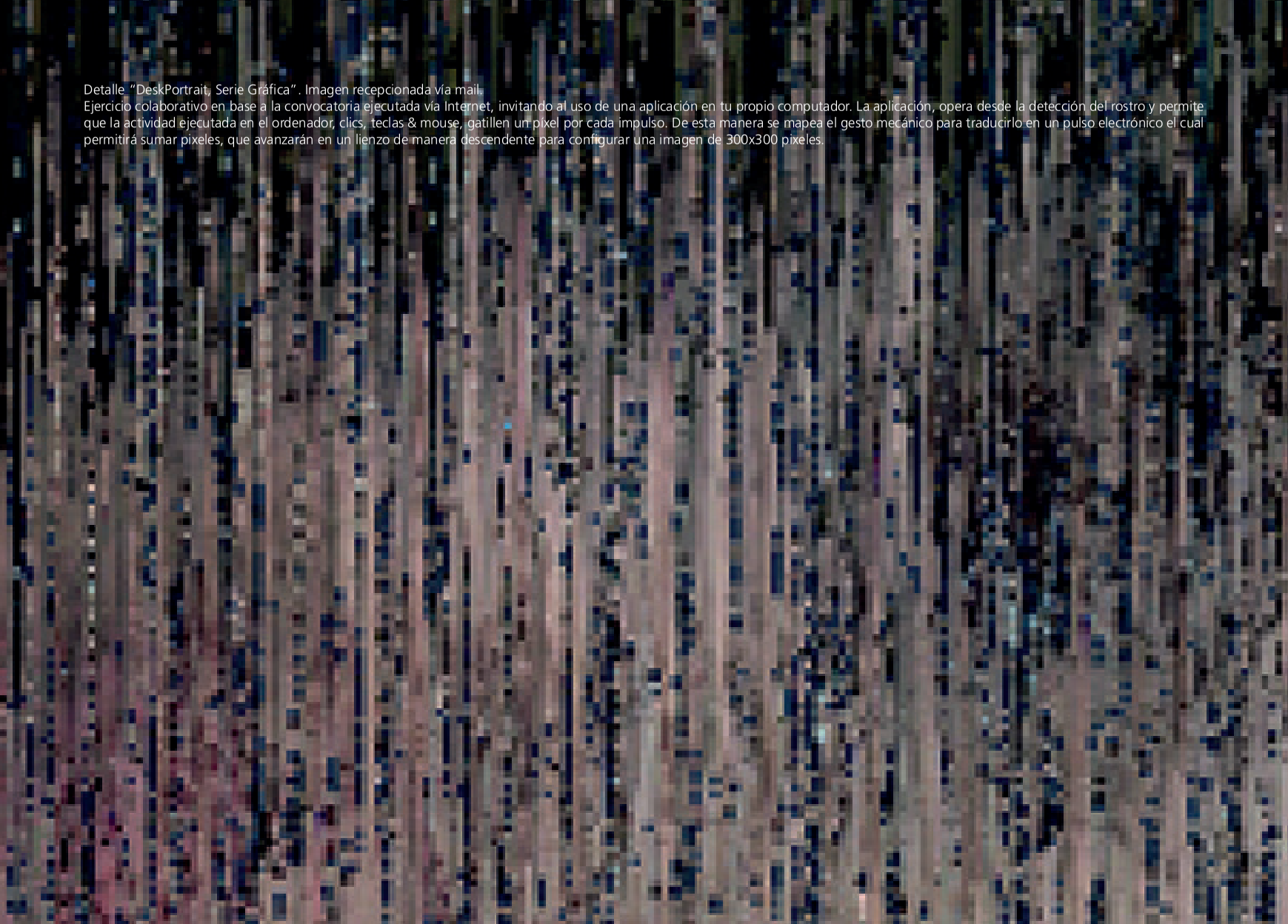
La aplicación, opera desde la detección del rostro y permite que la actividad ejecutada en el ordenador, clics, teclas & mouse, gatillen un píxel por cada impulso. De esta manera se mapea el gesto mecánico para traducirlo en un pulso electrónico el cual permitirá sumar pixeles que avanzarán en un lienzo de manera descendente para configurar una imagen de 300x300 pixeles.

Durante el proceso de los dos meses de exhibición, los visitantes a la muestra podían asistir a ser retratados a través de la instalación **DeskPortrait.** El dispositivo invitaba al visitante a posar el mentón y así activar el mecanismo de registro. Participar en esta acción involucra una espera, cerrrando el circuíto performático de construcción visual por un mínimo de dos minutos.

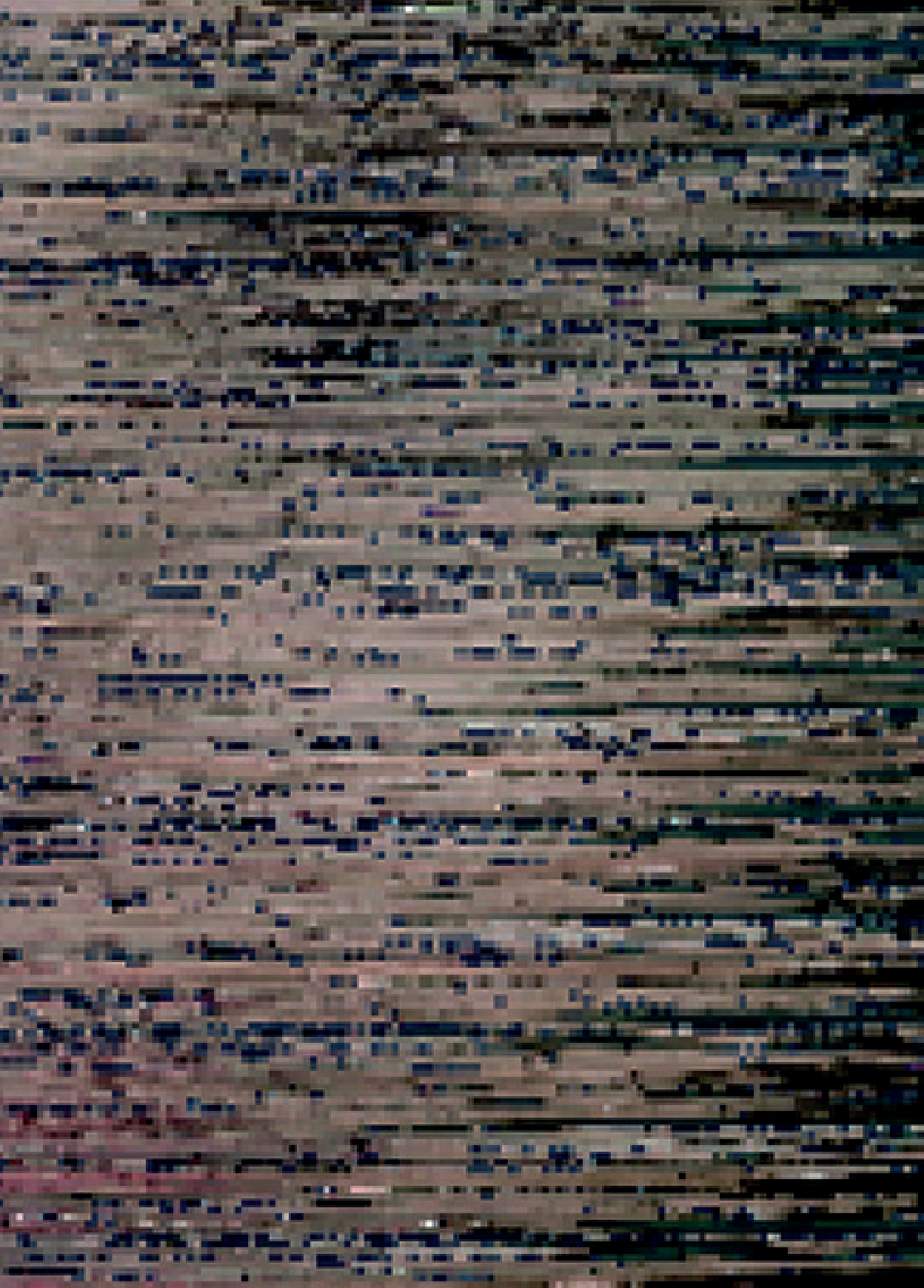
Cada uno de los retratos fueron almacenados de manera automática generando un archivo digital de **1704 retratos.** En algunos casos los retratos corresponden a la pose de una persona, en otros, se complementan, generando un retrato colectivo.

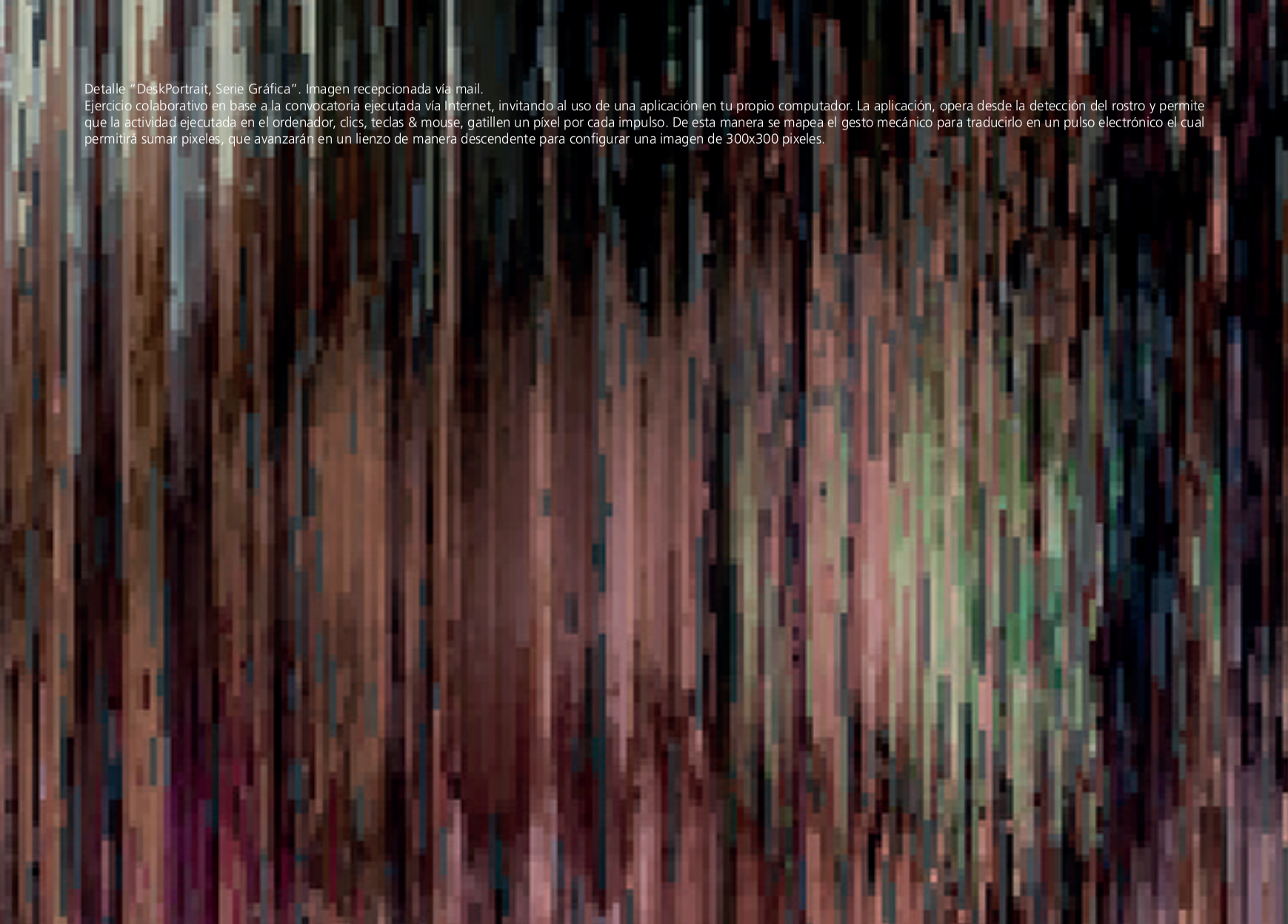
Estos archivos han sido organizados en un video, donde cada retrato tiene una duración de 1/15 de segundo. Para visualizar el video se requiere activar Smartphone con un lector de código QR dirigido a la gráfica de página 53.



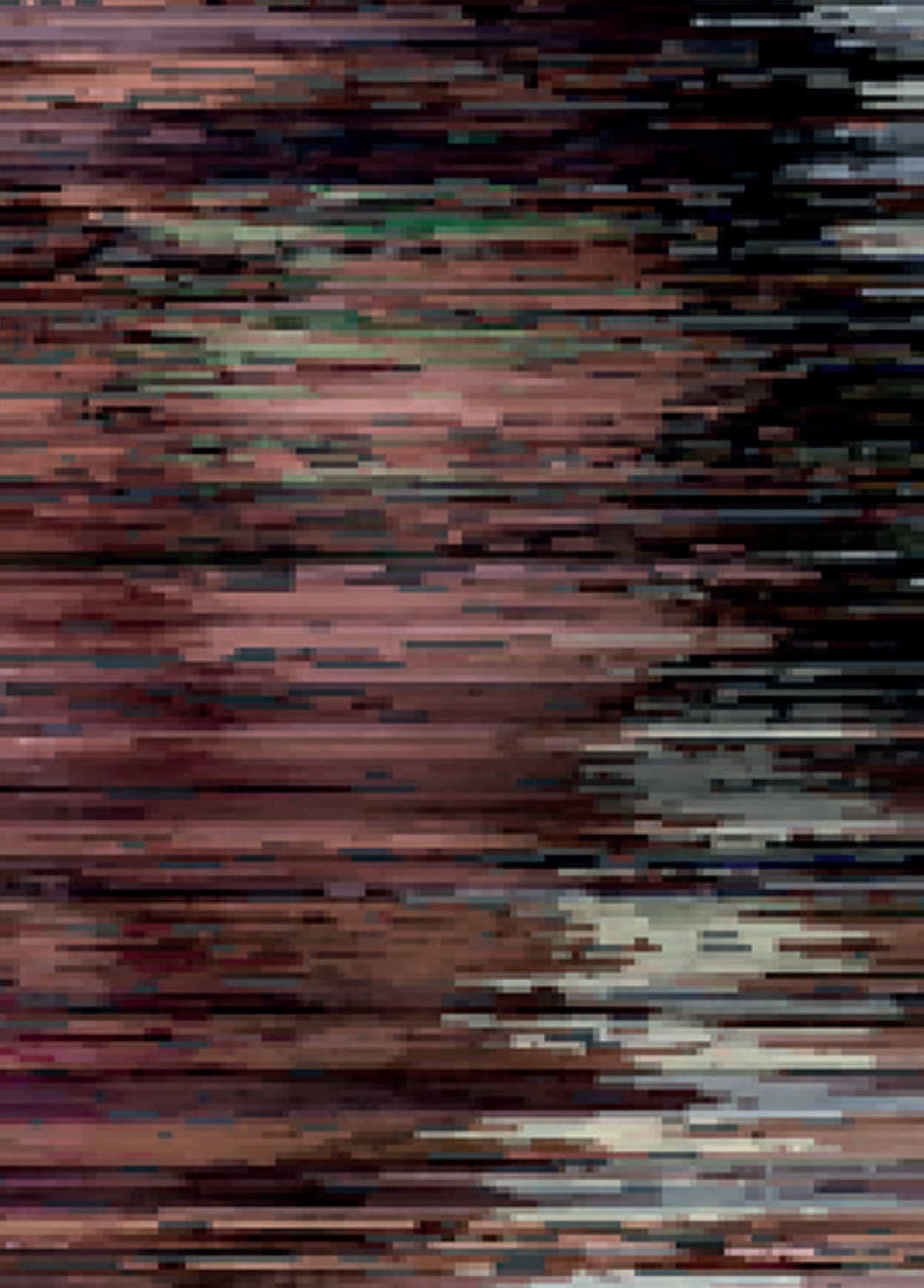


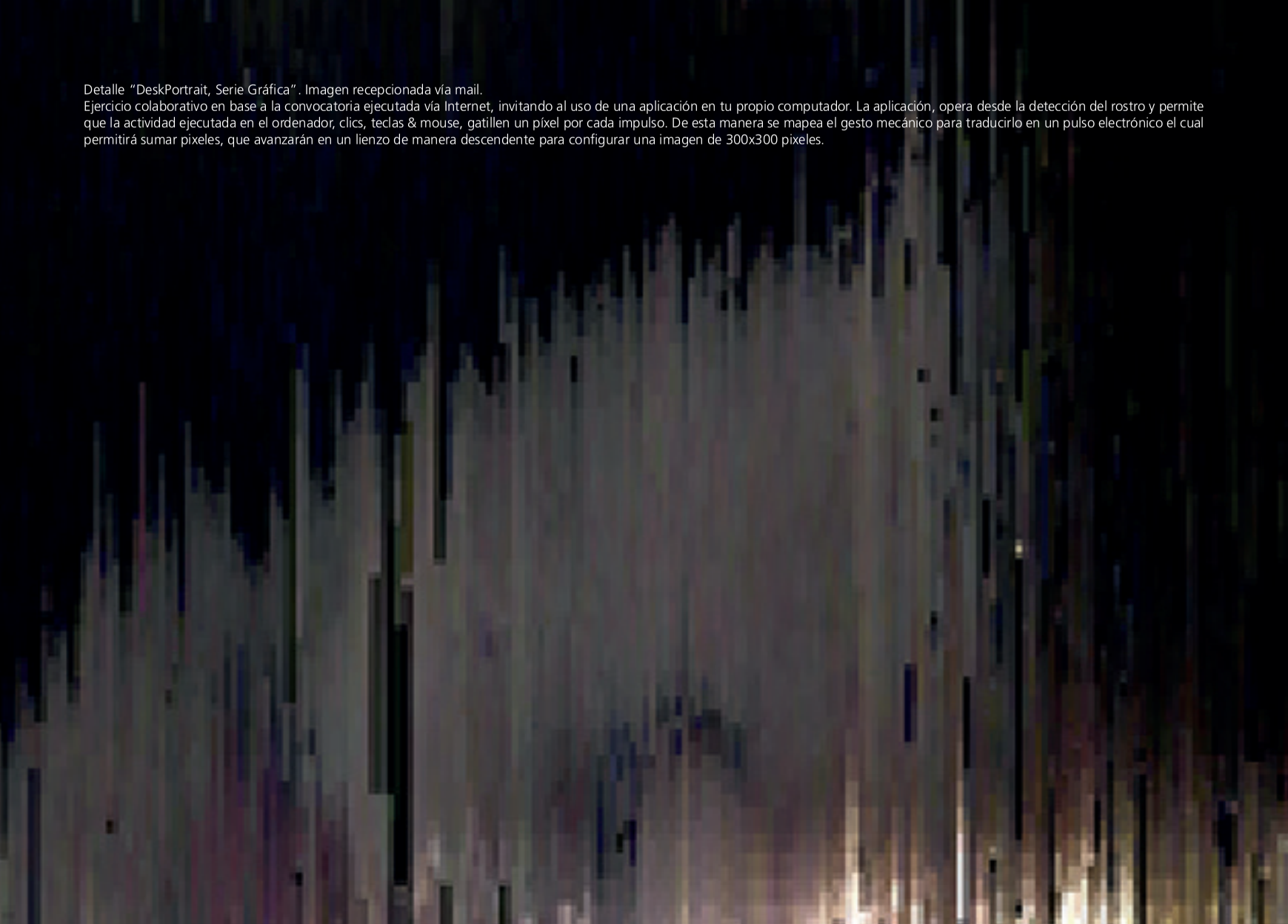
Detalle “DeskPortrait, Serie Gráfica”. Imagen recepcionada vía mail.
Ejercicio colaborativo en base a la convocatoria ejecutada vía Internet, invitando al uso de una aplicación en tu propio computador. La aplicación, opera desde la detección del rostro y permite que la actividad ejecutada en el ordenador, clics, teclas & mouse, gatillen un pixel por cada impulso. De esta manera se mapea el gesto mecánico para traducirlo en un pulso electrónico el cual permitirá sumar pixeles, que avanzarán en un lienzo de manera descendente para configurar una imagen de 300x300 pixeles.



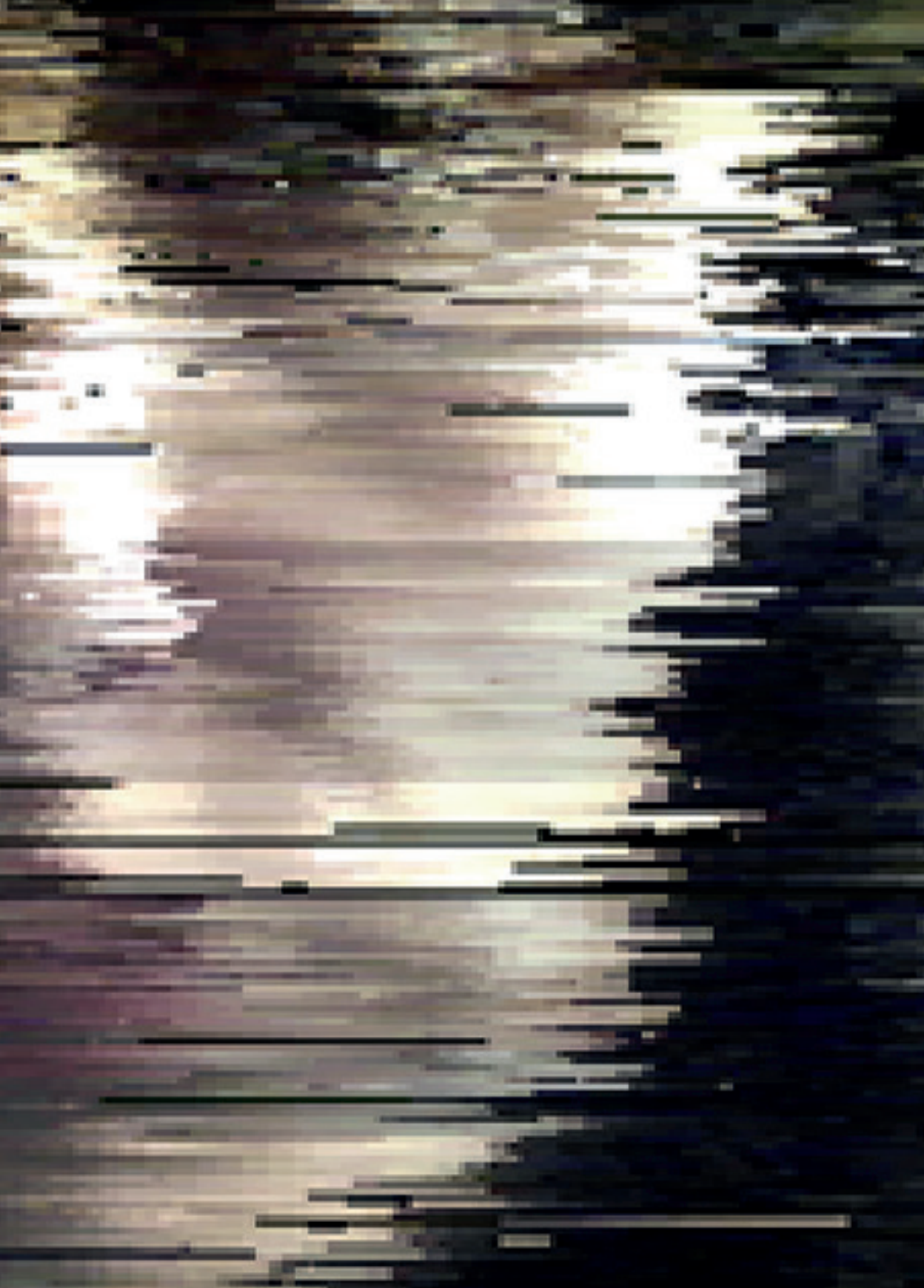


Detalle “DeskPortrait, Serie Gráfica”. Imagen recepcionada vía mail.
Ejercicio colaborativo en base a la convocatoria ejecutada vía Internet, invitando al uso de una aplicación en tu propio computador. La aplicación, opera desde la detección del rostro y permite que la actividad ejecutada en el ordenador, clics, teclas & mouse, gatillen un píxel por cada impulso. De esta manera se mapea el gesto mecánico para traducirlo en un pulso electrónico el cual permitirá sumar pixeles, que avanzarán en un lienzo de manera descendente para configurar una imagen de 300x300 pixeles.

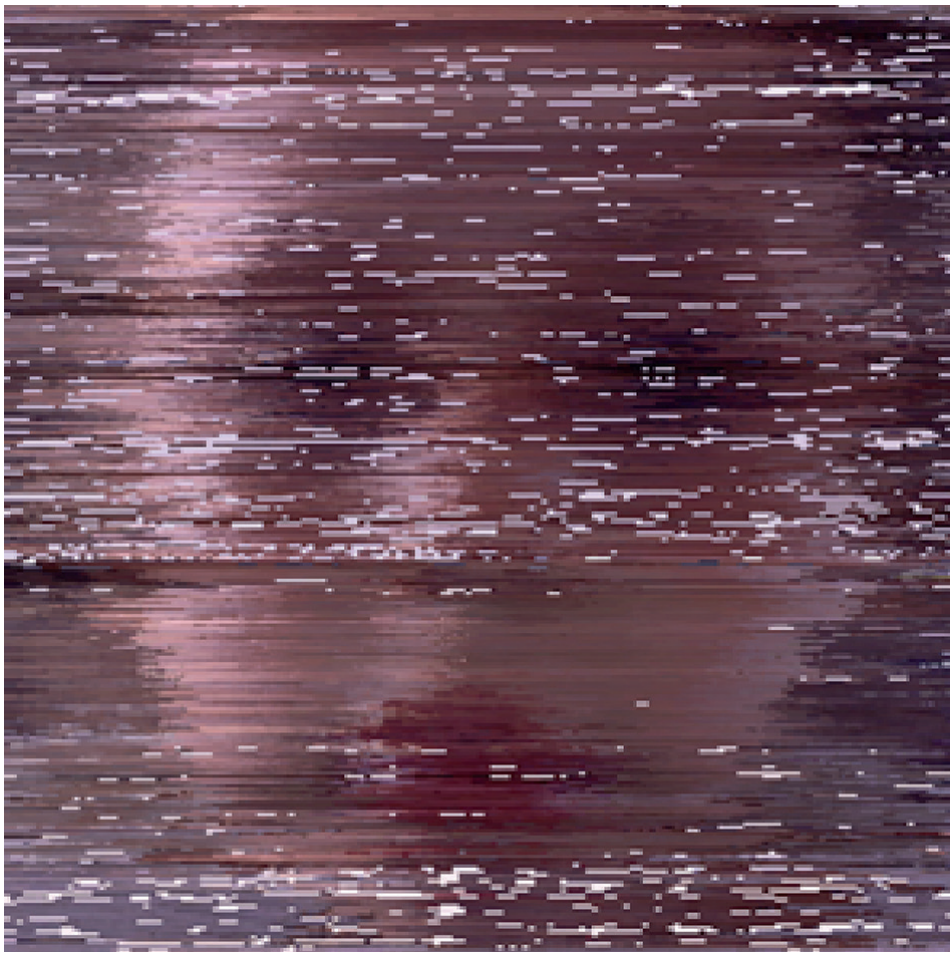




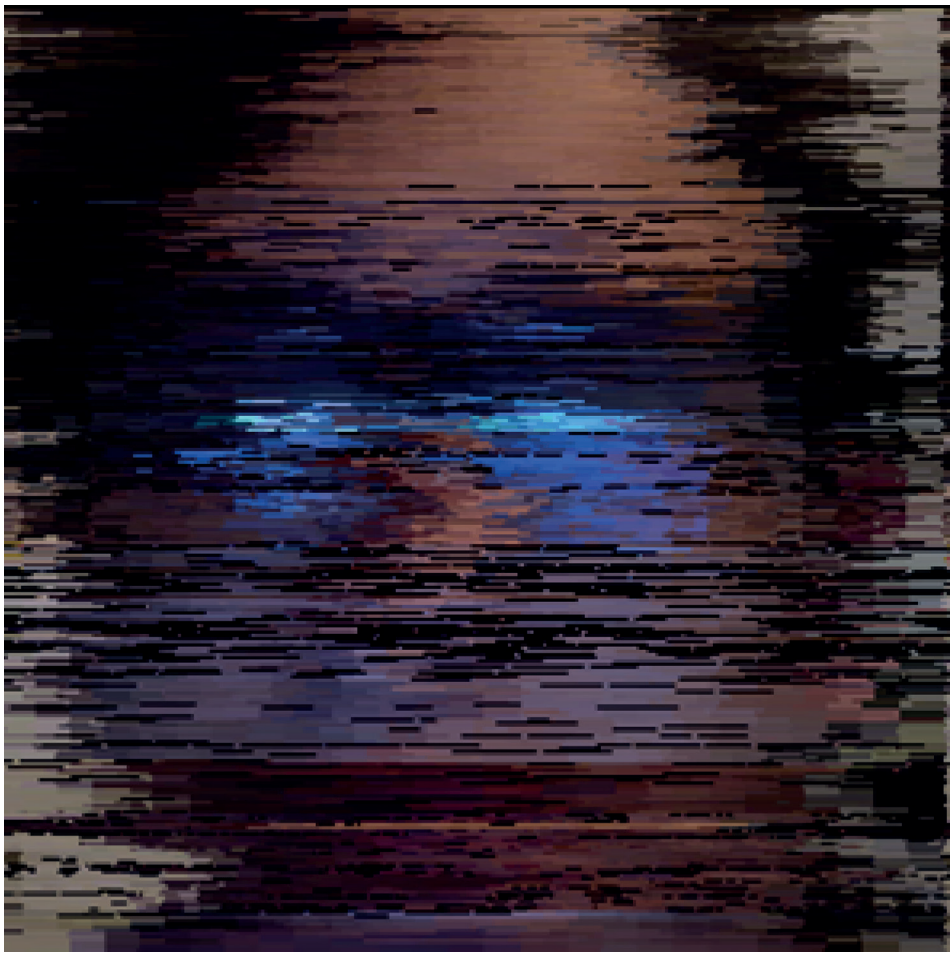
Detalle “DeskPortrait, Serie Gráfica”. Imagen recepcionada vía mail.
Ejercicio colaborativo en base a la convocatoria ejecutada vía Internet, invitando al uso de una aplicación en tu propio computador. La aplicación, opera desde la detección del rostro y permite que la actividad ejecutada en el ordenador, clics, teclas & mouse, gatillen un píxel por cada impulso. De esta manera se mapea el gesto mecánico para traducirlo en un pulso electrónico el cual permitirá sumar pixeles, que avanzarán en un lienzo de manera descendente para configurar una imagen de 300x300 pixeles.



Autorretrato #12 “DeskPortrait, Serie Gráfica”
Software DeskPortrait, Computadora + Webcam, Usuario
300x300 pixeles / 90.000 impulsos para registro facial y generación de lienzo final, 2013.



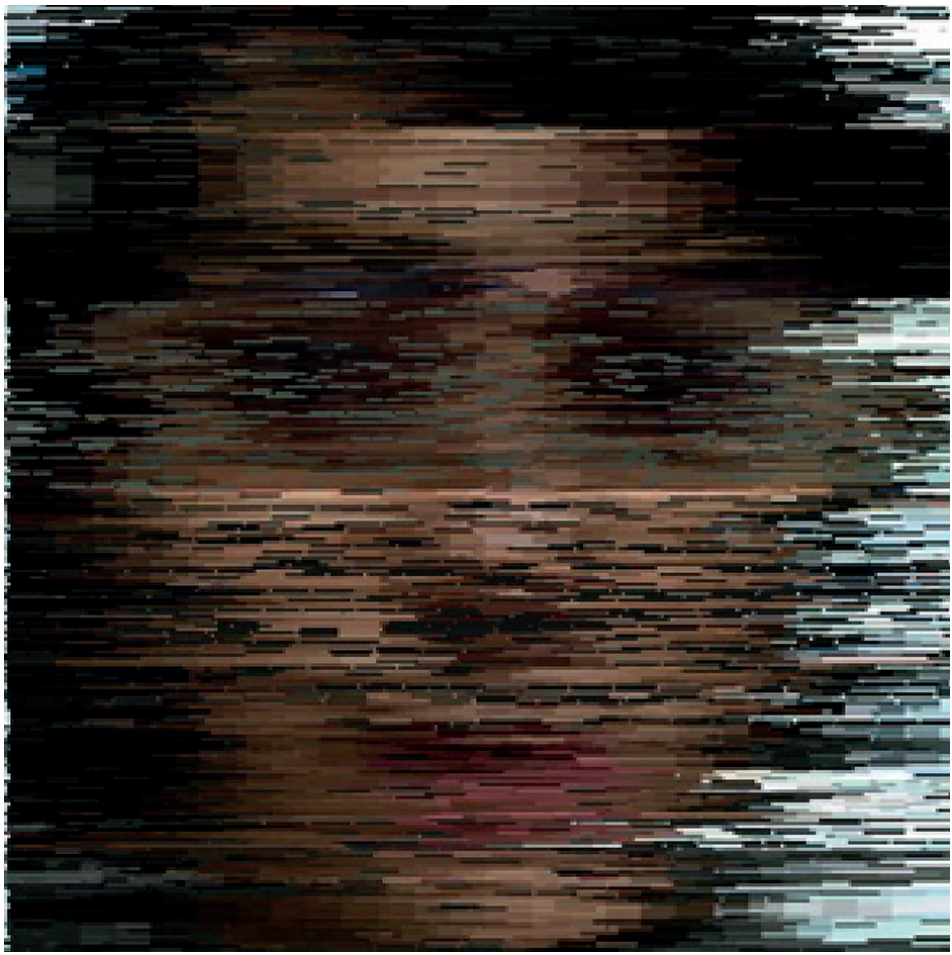
Autorretrato #1 "DeskPortrait, Serie Gráfica"
Software DeskPortrait, Computadora + Webcam, Usuario
300x300 pixeles / 90.000 impulsos para registro facial y generación de lienzo final, 2013.



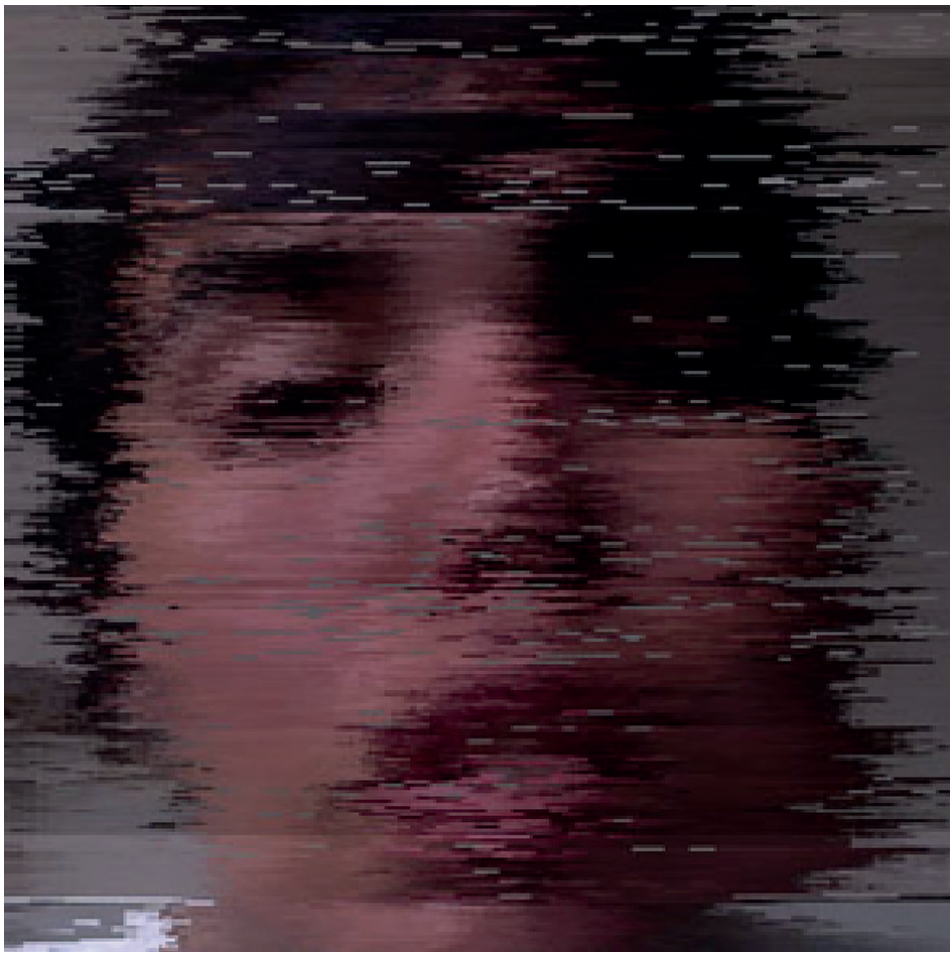
Autorretrato #17 "DeskPortrait, Serie Gráfica"
Software DeskPortrait, Computadora + Webcam, Usuario
300x300 pixeles / 90.000 impulsos para registro facial y generación de lienzo final, 2013.



Autorretrato #8 “DeskPortrait, Serie Gráfica”
Software DeskPortrait, Computadora + Webcam, Usuario
300x300 pixeles / 90.000 impulsos para registro facial y generación de lienzo final, 2013.



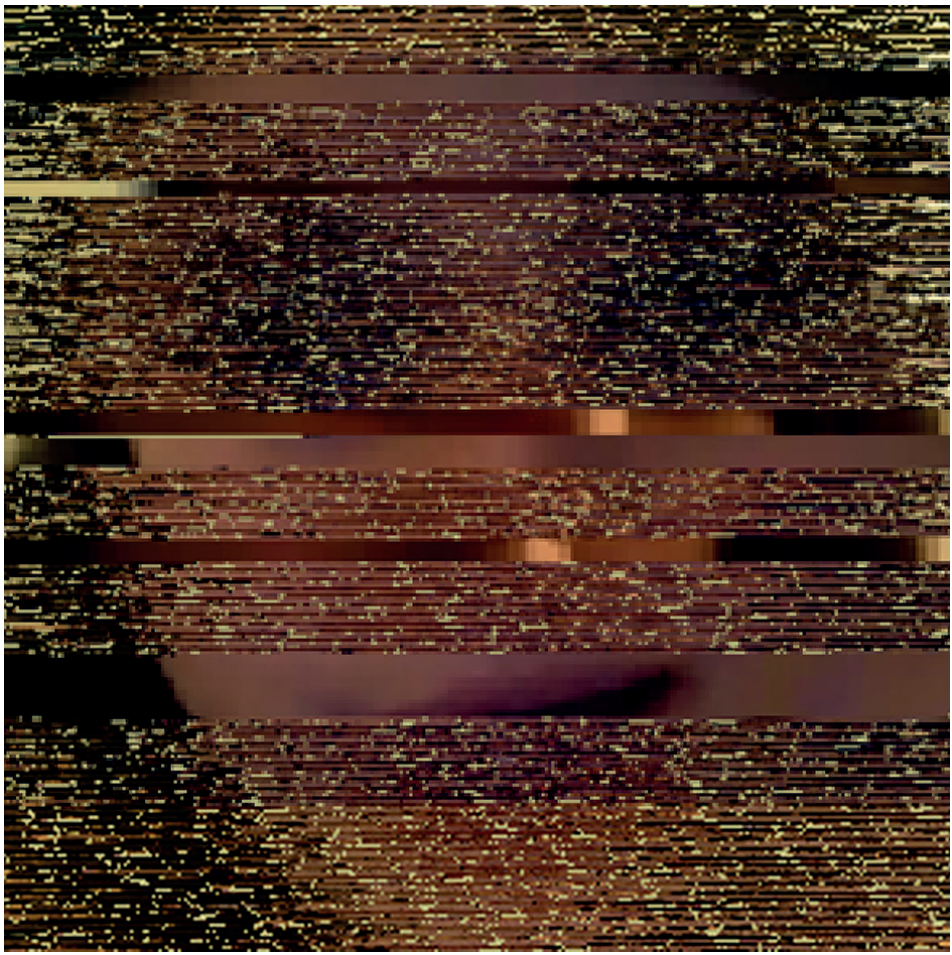
Autorretrato #5 "DeskPortrait, Serie Gráfica"
Software DeskPortrait, Computadora + Webcam, Usuario
300x300 pixeles / 90.000 impulsos para registro facial y generación de lienzo final, 2013.

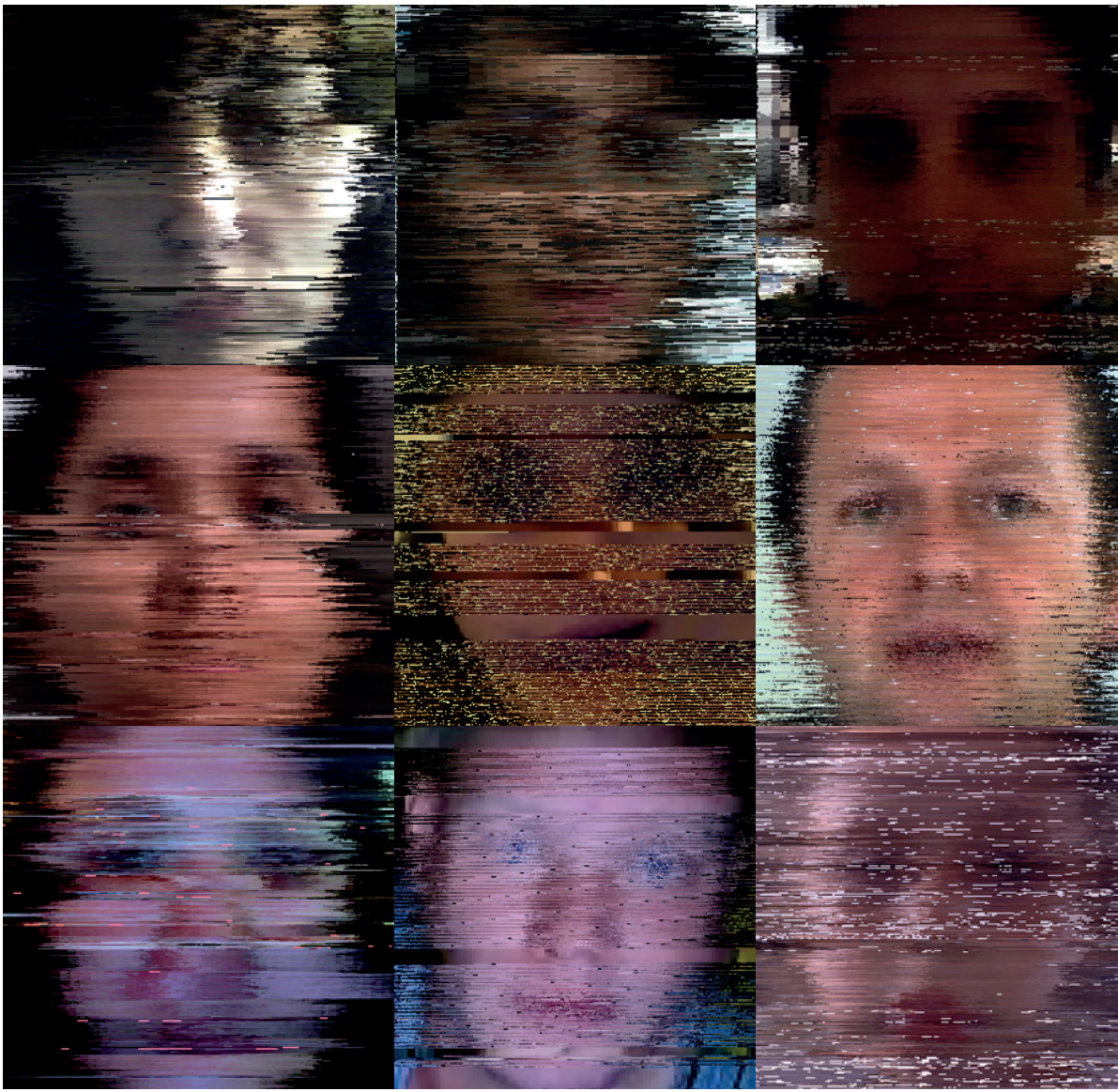


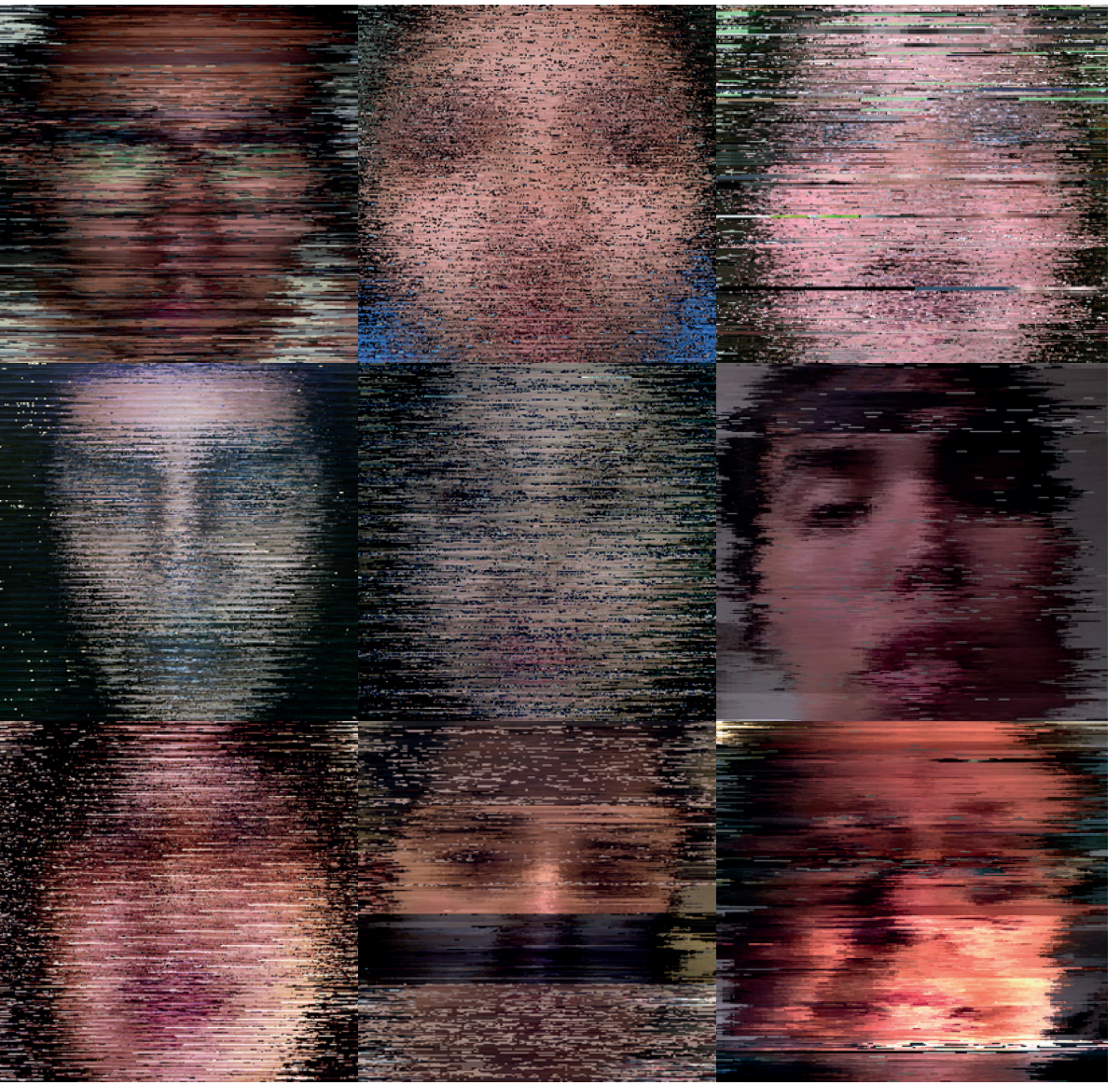
Autorretrato #18 "DeskPortrait, Serie Gráfica"
Software DeskPortrait, Computadora + Webcam, Usuario
300x300 pixeles / 90.000 impulsos para registro facial y generación de lienzo final, 2013.



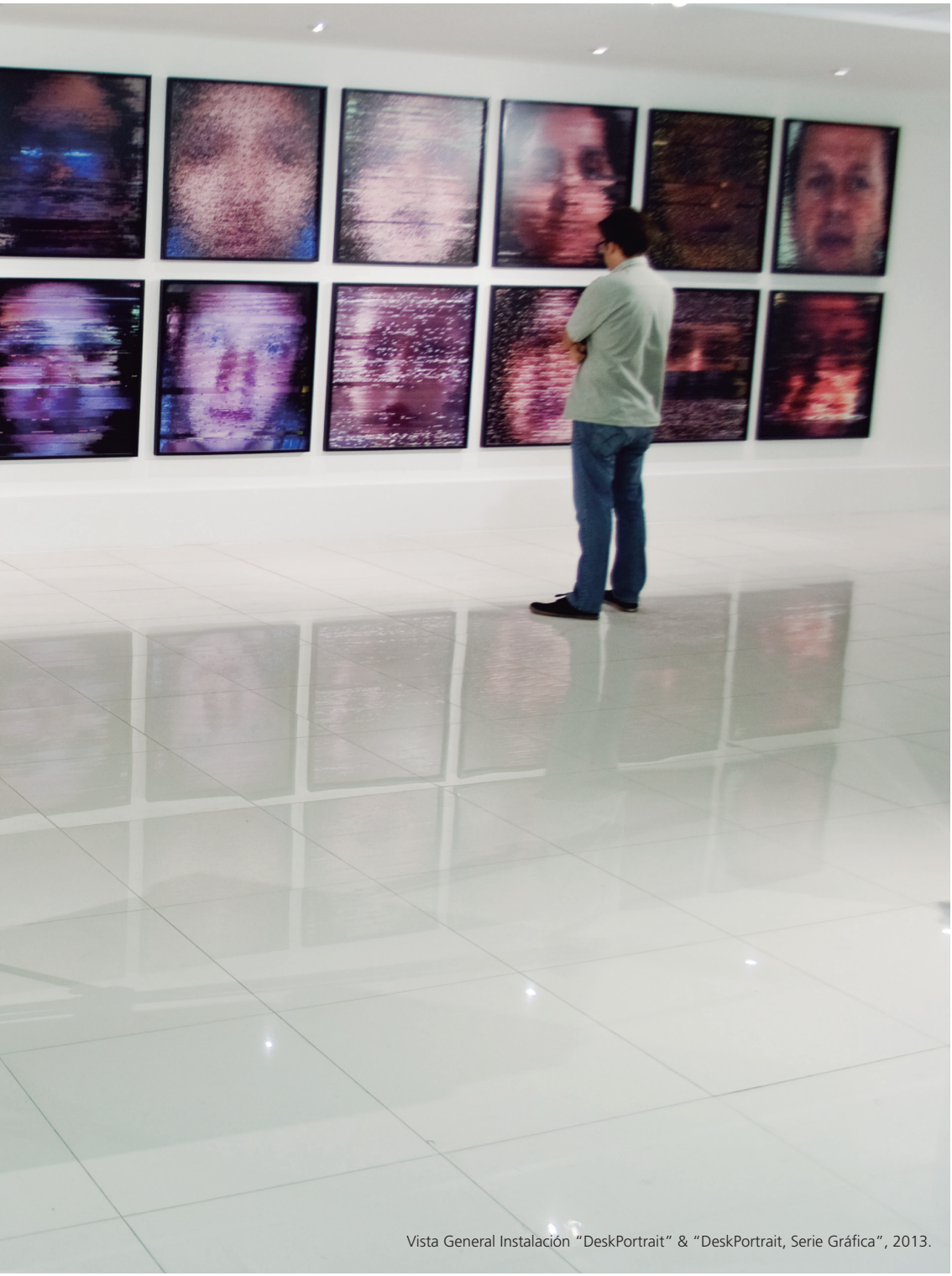
Autorretrato #23 "DeskPortrait, Serie Gráfica"
Software DeskPortrait, Computadora + Webcam, Usuario
300x300 pixeles / 90.000 impulsos para registro facial y generación de lienzo final, 2013.








SONY



Vista General Instalación “DeskPortrait” & “DeskPortrait, Serie Gráfica”, 2013.





Vista General Montaje Velocidad de Escape, Espacio Fundación Telefónica, 2013.



Luis Montes R.

Retrato/ simulacro

Los trabajos de Daniel Cruz que componen la presente exposición hacen ineludible poner como punto de partida a este escrito una reflexión acerca del significado e implicancia del término *tecnología*, y creo que para ese propósito sería fructífero hacer referencia a Félix Duque quien establece la definición de dicho concepto en virtud de una suerte de contraste respecto de la técnica. Nos dice Duque que la tecnología *"no se preocupa tanto por la producción de objetos mediante utensilios o máquinas cuanto por la creación, siempre más refinada, de procesos inventivos y de códigos"*[1]. Es el logos de la técnica el motor que se halla en el centro del quehacer en el mundo contemporáneo. Y desde ahí cabría preguntarse por el verdadero objetivo de la operación que emprende Cruz en la producción de las máquinas que originan sus obras *DeskPortrait* y *Telemática Paisaje*.

En un primer momento el manejo experto de hardware y software lo sitúa en el lado de la *técnica*, de quien sabe operar el artefacto. Sin embargo esa manipulación no se ejerce sobre el mero funcionamiento mecánico, sino que trabaja desde la razón que es el impulso central de la preponderancia tecnológica en el mundo contemporáneo. De esta forma el producto de dicha maquinaria manipulada por el autor –aquello resultante que deviene en obra de arte– termina por instalarlo definitivamente en el lado de lo Duque define por tecnología, ya que son dichos retratos (de sujetos, del paisaje) códigos que establecen una distinción respecto de la pura manipulación experta puesto que producen y reproducen un *saber*, responden una pregunta que se genera desde un cuestionamiento respecto de esa razón central –ese *logos* que impulsa a la técnica– y que determinará la situación del sujeto, como intentaremos revisar someramente.

Como resultado de estos procedimientos de programación, manipulación y producción emerge una imagen del sujeto contemporáneo. Una imagen en un mar de imágenes, podrá decirse. Pero, ¿cuál sería esa imagen que persigue el trabajo de Daniel Cruz? Si seguimos el relato del mismo Duque, donde la *tecnhé* se puede definir como *el incesante proceso de transformación de los cuerpos en circunstancias, prolongaciones y extensiones del cuerpo y sus órganos*[2], una imagen representativa del sujeto contemporáneo no podría ser otra que la de uno determinado por el aparataje tecnológico propio de su paisaje, allí donde prima la razón de la técnica, una imagen captada *en ese medio ambiente natural del hombre contemporáneo que es el de los media*[3] pues su contexto es el de la interdependencia informacional electrónica. Así, la identidad del sujeto contemporáneo se hallará determinada por la forma en que establece vínculos sociales, espacio donde el papel de la tecnología aparece como categórico. Pero, como resultado de este proceso, se estima hoy que la concepción de un "yo" unitario se ha disgregado en una variedad de maneras que dependen exclusivamente de las circunstancias temporales. Afirma Gergen que *"allí donde la concepción romántica modernista del yo identificable comienza a desgastarse, el resultado, en vez de ser vacío, la ausencia del ser, puede ser el ingreso en una nueva era que caracterice al yo. Entonces, ya no se le define como una esencia en sí, sino como producto de las relaciones"*[4].De esta forma la ruptura de la concepción unitaria del yo sería consecuencia de la multiplicidad de vínculos sociales incoherentes y desconectados, *"los que nos impulsan en mil direcciones distintas, incitándonos a desempeñar una variedad tal de roles que el concepto de yo mismo, dotado de características reconocibles, se esfuma"*[5].

Y cómo podría ser de otra forma, si las relaciones sociales –y con ello la imagen misma del sujeto contemporáneo– se hallan irremediablemente mediadas e interferidas por tecnologías que establecen, fundamentalmente, distancias. Al respecto, nos dice McLuhan: *"El mensaje de la información eléctrica no tiene que ver con lo que uno dice. El modelo está allí de todas maneras. Cuando uno habla por teléfono, o hace una transmisión radial, uno está descarnado. Ese es el mensaje de la información eléctrica. Es instantánea, y no posee cuerpo. Se es como un ángel, una inteligencia descorporizada"*[6]. Dicho de otra forma, el verdadero mensaje de las tecnologías contemporáneas –esa citada razón que otorga vigor a la técnica en el mundo contemporáneo– es la superación del cuerpo, situación manifiesta a la hora de establecer relaciones con otros donde se valora, por sobre la presencia física real de los interlocutores, la transmisión de información mediante impulsos eléctricos aún por sobre vastas dimensiones territoriales. Ubicuidad, velocidad, instantaneidad.

En consecuencia, el ejercicio de Daniel Cruz –particularmente en *DeskPortrait*– es la configuración de un retrato contemporáneo que de alguna manera se inscribe en la genealogía del retrato tradicional, pero

donde a diferencia de este último en el resultado final no hay sujeto reconocible, no hay imagen identificable, no hay contorno ni hay cuerpo (no podría haberlo, porque como afirmara Piedad Solans, y*a no hay cuerpo, son simulacros*[7]). Los dispositivos de registro (hardware y software) son producidos para establecer una mirada sobre el sujeto -mirada mediada, distanciada- que se fija a medio camino entre la operación voluntaria del usuario y las posibilidades que le otorga el propio programa como expresión de la voluntad del artista.

La pregunta es portadora de su propia respuesta. La anticipa. Y esto porque no habría otra imagen posible donde el espejo es el verdadero productor de la imagen. Un espejo *programado*, una máquina intervenida para la seducción y el engaño pues no aparecerá otra imagen que no sea la que está preparada para alcanzar y donde la presencia del modelo no asegura escapar de la representación de una figura intangible cuyo perfil (término que adquiere mayor connotación en este contexto) se intenta colar entre cada manipulación del teclado, artefacto desde donde la máquina intenta reconocer la presencia del cuerpo en los clickeos o mediante la cámara por los contornos del rostro. Y por ahí es donde Daniel Cruz permite filtrar el cuerpo: la imagen resultante del ejercicio de retrato no sería otra que la expresión visual de una acción corporal del sujeto/modelo (el clickeo sobre el teclado o la fijación del rostro en el soporte) determinada por su voluntaria extensión temporal (la duración de la acción) mientras las fantasmales siluetas que terminan impresas son el resultado exclusivo de aquella *imagen expandida en el tiempo* traducida en bits y recogida vía electrónica por el artista. Así, las máquinas son adoctrinadas/programadas para reconocer cuerpos y cuyo resultado, en ese intento de representación, es fijarlos en su pura fragilidad.

Si en *DeskPortrait* el centro es la imagen del sujeto, en *Telemática Paisaje y Power Tower* el modelo es el paisaje. En este caso, me parece importante poner el acento en la siguiente cuestión. Estos trabajos coinciden con *DeskPortrait* (no puede ser de otra forma) en poner de relieve el predominio del sentido de la visión en nuestro tiempo, donde dicho dominio *"parece en nuestra época llamado a reemplazar cada vez más decisivamente al de los relatos en su principalidad en cuanto a la generación de efectos investidores de identidad, de socialización y de individuación"*[8], anticipando lo que Brea llama un nuevo ciclo *civilizatorio* (esto lo retomaremos más tarde).

La visualidad, como sentido de la razón y la distancia, es el sentido privilegiado de nuestro tiempo, y como afirma García Cortés, *"la experiencia sensorial del hombre de la ciudad se resume esencialmente a la vista. La mirada, el sentido de la distancia, de la representación, de la vigilancia, es el vector esencial de apropiación del medio ambiente para el hombre"*[9]. El ser humano, por naturaleza, teme a lo que no conoce y en una ciudad aquello que se desconoce son los *otros*, todos aquellos individuos cuya su identidad personal se ignora, por lo que la visualidad asegura (o alimenta la ilusión) de habitar una pequeña porción de espacio del cual el peligro ha sido exiliado, allí donde el *otro* no existe.

Por lo anterior, y desde Foucault, no habría posibilidad de control sin eficiencia de la visión: toda individualización, clasificación o jerarquización necesita de visibilidad, por lo que la administración del territorio como la construcción de los espacios dentro de éste obedecen a la premisa tanto del control físico como de la disciplina simbólica. La arquitectura protege, pero también observa, espía, vigila. Y, además, simboliza. Y esas grandes torres de Santiago retratadas en *Telemática Paisaje y Power Tower* se develan como enormes torres de vigilancia, lugares desde donde es posible un ejercicio de control. Y aunque podría existir un debate acerca de la real eficiencia de un sistema de observación instalado en estas torres que pretenda individualizar o escrutar toda acción acometida a ras de suelo, lo

que trasunta es que estas construcciones representan *la posibilidad de ver*. O dicho de otro modo, materializan una *voluntad de control* porque su uso permite la dominación visual de la ciudad, la que queda minimizada ante una vista que puede abarcarla por completo.

El rascacielos es, a decir de García Cortés, una erección que representa el poder, un instrumento simbólico del poder político, un signo propio de una voluntad ideológica: *"El eje vertical corresponde al estado de derecho del hombre, proyectado el mismo hacia el mundo observado y que se hace ver en el espacio sin forma"*[10]. Los grandes edificios de Santiago –aquellos que desdibujan la silueta de la ciudad y se yerguen con arrogancia pretendiendo competir con el paisaje del valle–devienen en monumentos representantes de una voluntad y un momento histórico. Son construcciones que, en su dimensión *metamonumental* (donde la relación de escala ya no establece respecto del cuerpo del transeúnte sino que se yergue monumental respecto de la ciudad misma) termina por asentar su visibilización perpetua pues no hay lugar de la ciudad desde donde no pueda ser visto, son presencias inmanentes desde las cuales emana un mensaje adoctrinador y que refiere a una sensación de aparente orgullo respecto de este momento económico, político y social: es el conjunto de pretendidas estabilidades alcanzadas el que permite que en este país, de naturaleza telúrica, se construya el edificio más alto de América Latina. Porque, al parecer, el discurso instalado *es que trabajando somos capaces de vencer toda limitación*. De esta forma la arquitectura termina por constituirse como una representación inmanente de las aspiraciones y valores de la sociedad que la produce.

Ahora bien; la acción que acomete Cruz es eminentemente política. En primer lugar, porque en el case de proyección de *Telemática* Paisaje el dispositivo ha sido enfocado desde una torre hacia otra y, por ende, se desplaza su objetivo. La cámara ya no observa desde las alturas escrutando el suelo transitado por el habitante de la ciudad sino que la instala en una suerte de bucle –un circuito– en el que *un punto de vigilancia vigila a otro punto de vigilancia*. Y en cierta forma esa acción destituye su papel y lo desplaza para intentar constituir un retrato de ciudad utilizando el mismo software que se programara para la realización de los retratos de personas que componen *DeskPortrait*. Una torre se constituye como dispositivo, la otra, paisaje. Sin embargo no hay retrato porque no hay sujeto, aunque el procedimiento determinado por el software sea siempre el mismo. Seguimos sin saber quien habita esa enorme construcción (como no sabemos quien circula por las calles de la ciudad), por lo que podemos preguntarnos entonces, ¿para quién se construye esa torre cuya enorme estructura se levanta para soportar el lugar de privilegio que supone el último piso? ¿quién es el verdadero beneficiario de esa posición, aquel que posee visualmente la ciudad completa?.

Y ahí se encuentra una segunda clave, la que emerge contrastando *Power Tower* y *Telemática Paisaje*. Mientras en la primera la perspectiva que capta la imagen del edificio se produce desde la visión del transeúnte, en la segunda obra el artista dispone de una cámara ubicada en lo más alto de la torre para permitir la visión hacia el paisaje pero desde la altura. En *Telemática* se nos ubica al interior de un espacio de exclusión (un lugar sólo para algunos) y de desvinculación (donde no hay un *próximo*, no hay presencia de otros). En consecuencia, la acción de utilizar una de esas cámaras termina por permitir al transeúnte experimentar la visión desde la máxima altura, ya que el case de proyección equivale a ese lugar, ese espacio excluyente que es la cima de la torre y que en este ejercicio se democratiza. Daniel Cruz lo desplaza virtualmente al primer piso del edificio utilizando herramientas tecnológicas que al mismo tiempo terminan por expandir el cuerpo del sujeto/público hasta la parte más alta de la torre.

Para concluir; vivimos en un contexto histórico que nos determina y donde la tecnología cumple un papel determinante al afectar cuestiones tan fundamentales como nuestra concepción de cuerpo y con ello alcanzar incluso la forma en que establecemos vínculos con otros. Las obras que componen V*elocidad de escape* están teñidas de inmediatez y ubicuidad, conceptos que se han convertido en valor en un mundo que se ha cimentado en las herramientas tecnológicas comprimen el espacio real y destituyen toda duración. Son obras son contemporáneas no sólo por habitar este mismo tiempo histórico, sino porque *el ser contemporáneo* de algo significa estar *en el mismo tiempo que algo que ocurre en el otro extremo del mundo*[11], allí donde desaparece el cuerpo, cambia la escala, se fulminan las distancias y se multiplican las referencias. Y el trabajo de Daniel Cruz se sirve de dichas herramientas para indagar en relación a la identidad y el poder.

En un mundo donde reinan estrategias de producción basadas en la transmisión de información cuyos productos son eminentemente visuales, es posible pensar que el arte pueda apropiarse y manipular dichas herramientas. En ese sentido, José Luis Brea afirmaba que el mundo, como proyecto de subjetividad que tiene al individuo como centro, se halla en completa decadencia, por lo que sería necesario enfocar los esfuerzos en producir un nuevo sujeto, esta vez colectivo, indiferenciado y multitudinario, a partir de la producción de visualidad que permita el establecimiento de nuevas relaciones identitarias. De esta manera, el sentido de las prácticas culturales *en la sociedad del conocimiento* (del "escasísimo" conocimiento, diría Brea) sería inducir identidad, y los artistas, proporcionar al ciudadano *"dispositivos agenciadores de efectos de subjetivación y socialización en un contexto postidentitario"*[12], puesto que la máxima necesidad del sujeto contemporáneo es tener una vida propia, vale decir, su necesidad más imperiosa es su propia individuación, recuperar ese extraviado "yo" del que habláramos en un comienzo. Así, las prácticas culturales deben asumir el papel de proporcionar los mecanismos que permitan la producción de sujeto, todo esto en un nuevo contexto determinado por un nuevo espacio social, el *electrónico*. Brea advierte de la urgencia en la toma de posesión de la creación de las máquinas de producción simbólica puesto que ahí radica una de las más importantes industrias que se avecinan, cuestión que viene a confirmar el valor que alcanzan los nuevos sistemas de comunicación que operan poniendo el acento en la visualidad.

El trabajo de Daniel Cruz camina en esa dirección, con un diagnóstico equivalente. Opera con las herramientas tecnológicas que se hallan a su disposición y se apropia de ellas –las reprograma y las manipula– produciendo obras que se asumen como un acercamiento a la situación identitaria del sujeto contemporáneo. Sin embargo, conscientemente redirige esas herramientas en la dirección opuesta a la función que les da origen, y como se dijera anteriormente, exhibe a ese sujeto en su más desolada condición: aislado en su *inercia polar*[13], atrapado en redes y dispositivos donde su imagen no logra nunca definir su contorno, su rostro y su paisaje se muestran disgregados por el efecto de la interferencia electrónica.

Sus obras aparecen como un espejo atractivo en el cual los participantes han elegido voluntariamente participar y retratarse. Quizás seducidos por la novedad del artilugio tecnológico, quizás movidos por la posibilidad de verse a sí mismos expuestos en una nueva plataforma (a la manera de una obra de arte). De cualquier forma su participación responde fielmente al diagnóstico de Brea, pues son sujetos ávidos de individuación, deseosos de poseer la imagen de un yo (aun cuando sólo sea su imagen, una ilusión). Sin embargo, la producción de estas imágenes no van en la dirección que el mismo Brea propone, cual es investir identidad. Ya sabemos que las imágenes resultantes no otorgarán las respuestas que buscan los participantes porque éstas

no son producto de su pura voluntad (esa que los motiva a conformar su propia identidad), sino más bien son resultado de una mirada autoral y crítica que configura un software que opera como un revelador de una crisis identitaria, y por lo tanto, dichos retratos no les pertenecen. Porque ahí detrás no hay sujeto, no hay cuerpo. Son sólo simulacros.

Notas:

1.Duque, Félix. "De cyborgs, superhombres y otras exageraciones". En Arte, cuerpo, tecnología. Pág. 167

2.Ibidem. Pág 168

3.Como lo plantean Albelda y Saborit en La construcción de la naturaleza. Conselleria de Cultura, Educació i Ciència .Valencia, 1997

4.Gergen, Kenneth. El yo saturado. Editorial Paidós. Barcelona, 1997. Pág. 191

5.Ibidem. Pág. 26

6."Conversando con McLuhan". Entrevistado por Manuel Jofré (visitada en marzo, 2005) http://rehue.csociales.uchile.cl/rehuehome/facultad/publicaciones/Talon/talon1/mcluhan.htm.

7.Solans, Piedad. "Del espejo a la pantalla. Derivas de la identidad". En Arte, cuerpo, tecnología. Ediciones Universidad de Salamanca. Pág. 157

8.Brea, José Luis. Brea, José Luis. El tercer umbral. CENDEAC, Murcia. 2004. Pág. 31

9.García Cortés, José Miguel. El cuerpo mutilado. Conselleria de Cultura, Educació i Ciència. Valencia, 1996. Págs. 37 y 38

10.García Cortés, José Miguel. Hombres de mármol. Ed. EGALES. Valencia,2004. Pág. 222

11.Virilio, Paul. Alles fertig: se acabó (una conversación). Entrevista de Catherine David a Virilio. En http://aleph-arts.org (Abril de 2013)

12.Brea, José Luis. Ibidem. Pág. 30

13.Concepto planteado por Paul Virilio. A través de los nuevos medios conectivos se alcanza la ubicuidad partiendo del confinamiento del cuerpo en una sala y cuya extensión se produce en forma virtual viviendo un desplazamiento falsificado, como si fuese un movimiento rotatorio sobre sí mismo sin moverse del mismo lugar.



Detalle interior Instalación “Telemática Paisaje/Case de proyección”, 2013.





Ejercicio de campo
P/A, Registro de 4 vistas del atardecer de Santiago, Software VideoScan
Helipuerto Edificio Telefónica, 143mtrs de altura, Marzo 2013
Fotografía: Alejandra Rivera Neira

Tele-
mática
Paisa-
je]

Galería Bech
Diciembre 2010/Enero 2011
Santiago, Chile.

Memoria Digital: paradojas de la "imagen contemporánea"

Sergio Rojas



"El exceso de memoria, que sin dudas caracteriza a la situación contemporánea, tiene un nombre propio: recuerdo del presente"

Paolo Virno: El recuerdo del presente

Hace ya varios años atrás conocimos en Santiago el caso de un individuo que se las arreglaba para literalmente *aparecer* en la pantalla de televisión de los hogares chilenos, haciéndose lugar en los reportajes de los noticieros de los canales de TV nacionales. No era extraño ver a este individuo ubicado atrás o junto al reportero que hacía la nota. Incluso en una oportunidad este curioso *performer* identificó el punto exacto de una esquina que alcanzaba a aparecer durante la transmisión del noticiero de uno de los canales. Se paraba entonces todas las tardes en esa esquina, con el único objetivo de "salir en pantalla". ¿Qué sentido de la trascendencia es el que se da en esa subjetividad "enferma" por aparecer? ¿A qué deseo corresponde el afán por *tomar cuerpo* en la imagen de una pantalla? ¿Qué tipo de "realidad" es la que registra-produce un terminal de transmisión?

En "la época de la imagen del mundo" la subjetividad se encuentra extasiada en una realidad que pareciera ya no tener secretos, al haberse hecho enteramente soluble en la *información*. Ante las pantallas, el sujeto se encuentra máximamente informado, *casi* al día, arrojado sobre las apariciones de las cosas, entregado a una curiosa pulsión por el acontecimiento que se satisface en la distancia telemática de la imagen en pantalla. Este es precisamente el asunto que Daniel Cruz reflexiona en "Telemática Paisaje". Se trata de retardar el "instante" de la imagen, abrir su transparencia hacia el proceso mismo de *captura* de lo real, en un tiempo sin relato.

La época en la que vivimos se caracterizaría por el tipo de experiencia inédita del tiempo que en ella tiene lugar bajo el rótulo de "lo contemporáneo". Una característica de la modernidad consistía en una especie de inquietud que con el nombre de "lo actual" se alojaba en el núcleo del presente: la actualidad nombraba el instante del puro suceder, una unidad de espacio/tiempo vertiginoso en el que la realidad estaba permanentemente como deshilachándose. Ahora, en cambio, pareciera que ese núcleo ha "estallado" y que tiende a identificarse simplemente con la totalidad de nuestra experiencia del tiempo, como si

la diferencia entre "pasado" y "presente" (esa diferencia de la que surge nuestra experiencia moderna de la temporalidad en curso, del tiempo como "paso" del tiempo, como cambio de un presente a otro) se hubiese volatilizado.

Christine Buci-Gluksmann propone el concepto de lo *efímero* para intentar pensar las paradojas de ese tiempo extraño que parece consistir en pura intanstaneidad. Y señala que éste sería precisamente el objeto del arte: "este tiempo suspendido entre el 'hay' y el 'no hay' sería el de los mundos efímeros de los que el arte intenta apropiarse al precio de una paradoja inicial (…)."[1] En efecto, el arte intentaba paradójicamente captar –o más bien capturar- lo efímero en la representación, para poder *detenerse* en ello. En esto queda comprendida una diferencia fundamental entre la experiencia moderna del tiempo (narrativa) y la percepción posmoderna de la contingencia (evanescente).

Pero esto implicaba la búsqueda de una *experiencia* del tiempo moderno (lineal e irreversible), y en este sentido aquella representación de lo efímero –por ejemplo en las pinturas de *vanitas*- comportaba una especie de poética de la ruina. El cuadro nos presentaba precisamente lo que absurdamente permanecía cuando ya todo había pasado: adornos, libros, instrumentos musicales, bustos, espejos, calaveras. Asistimos allí a la naturaleza *arruinada*, es decir, la naturaleza ingresando en el tiempo lineal e irreversible de la decrepitud humana; se trataba, pues, de una estética de la muerte, una re-presentación de esa fatalidad siempre en curso, en que las cosas del presente están siendo insistentemente asediadas por una fuerza que no es del tiempo, que tiende a volver todo a cero. El motivo era la vanidad del sujeto, y entonces asistíamos en el final sólo al absurdo "desenlace" de lo que comenzó *sin por qué*. Aquí, en la decrepitud barroca, el final no es del tiempo. Aniquilada la temporalidad narrativa (por el devenir vano), los objetos se acumulan en el *espacio* de un presente vaciado de subjetividad. Eso era el cuadro del tiempo. Se trata de un sujeto que ante todo no quiere perder [olvidar] su pasado, pero reconoce que su presente ya no está en relación a ese pasado. Efímero es su propio presente, que se encuentra "entre" lo que hay (lo que hubo) y lo que no hay (lo que aún no es); ese "entre" es, pues, siempre, el lugar melancólico del individuo moderno. En la modernidad, el ingreso de la temporalidad en el ser de lo real tiene que ver con el hecho de que lo que ha llegado a existir goza -y padece- la gravedad del pasado. Tan pronto algo ha llegado a ser, como ingresa en el proceso de su devenir comenzando a "dejar de ser". En este sentido, la lucidez de la subjetividad moderna barroca -consciente del devenir- está cruzada por el *pathos* del duelo.

Sin embargo, hoy la subjetividad neobarroca genera otra relación con la temporalidad y, en eso, con lo efímero: "la comprensión del tiempo es el correlato de un tiempo ultrarrápido y flexible y de una conciencia efímera y frágil de la relación con el mundo, en una sociedad aparentemente sin duelo (la muerte abstracta en el hospital) y sin protección, en la que se celebra por doquier el presente y las apariencias para hacer desaparecer las realidades."[2] Lo que se ha denominado la "falta de duelo" en la existencia contemporánea se relaciona con el hecho de que ya no asistimos a la desaparición de las cosas, no acontece en nuestra acelerada escala de acontecimientos el proceso de *arruinamiento*, en que quedan las cosas cuando el horizonte de sentido que las vio nacer ya no existe o se ha retirado. Entregados al vértigo de la actualidad, lo efímero *melancólic*o ha sido desplazado por un efímero de signo *positivo*, es decir, lo que era *dejando de ser* (la naturaleza en la vanitas) cede progresivamente su lugar a lo que es *llegando a ser*, permaneciendo en ese proceso de paradójico ingreso en la contingencia pura. Redefinición, pues, del "entre" que es propio de lo efímero. Ya no se trata –como en el efímero melancólico- de aquello que escapa al presente pero que nunca fue del presente (el ser que sólo emerge perdido, en la ruina), sino más bien de aquello que hallándose en el presente escapa a los patrones de gravedad confor-

me a los cuales el sujeto capta o percibe la realidad, porque no puede ser aprehendido en una representación. Las imágenes de la realidad ya no cumplen la función de ilustrar, sino de informar, son ellas el material bruto de la facticidad. El mayor poder de las imágenes en la actualidad no consiste en orientar, de allí la expectativa que genera el aviso: "imágenes sin editar".

Si la urgente necesidad de información (la empresa de producir el arraigo informático del pensamiento) ha llegado a ser una demanda obsesiva, es que estar "al día" ha llegado a ser algo imposible de realizar. No se trata sólo, como suele enfatizarse, de la cantidad de información, tampoco simplemente de la máxima eficacia de los dispositivos de resolución, captura y proyección de imágenes digitales. El poder hoy de la representación no depende de la agudeza del ojo o de la sofisticación de las técnicas, sino de un imaginario dominante, conforme al cual la subjetividad experimenta y comprende *lo trascendente* ya no como aquello que se resta a la representación, sino, al contrario, como una fuente inagotable de imágenes. En esta dirección, nuestra experiencia de la realidad depende de la velocidad con que los acontecimientos comparecen en la pantalla. "¡Esto está sucediendo!", dice el sujeto extasiado en la transmisión en vivo. Pero la confianza en las imágenes es, como señala Baudrillard, la confianza en la velocidad de la luz: ésta nos asegura que las imágenes son contemporáneas de las cosas y situaciones que en ellas vemos. Pero, ¿qué ocurriría si las imágenes retardaran el tiempo de su poder?.

En "Telemática Paisaje" el espectador asiste no sólo en "tiempo real" al objeto de la imagen, sino que se encuentra con el *tejido mismo de la imagen* que opera de esa manera como una pantalla que refiere su objeto pero inter-poniendo su propio trabajo. En el barroco se trataba de representarse (mediante alegorías) lo que escapaba a la presencia, pero en el supuesto de que sólo es real lo que por su propia naturaleza *nunca fue del tiempo*; ahora, en cambio, se trata de poner en obra aquella realidad que *nunca deja de ser del tiempo* y por lo tanto que nunca deja de ser presente: la pura actualidad. Pero se trata de la actualidad de la imagen. "Telemática Paisaje" opera un retardo en la constitución de la imagen para que el espectador asista al tiempo diferido contenido y disimulado en una especie de *hiperrealidad* de la imagen, en que la representación no ocultaba nada, ni siquiera su propio cuerpo mediático. Este es precisamente el seductor imaginario que ha venido a instalarse con el proceso de globalización y los flujos de redes que son su "soporte" material y virtual. "El desarrollo mundial de todas la culturas de los flujos, los de la información, los medios, las nuevas tecnologías y lo virtual, ha dado lugar a un tiempo cada vez más estallado, no lineal y no unificado, incluso no direccional."[3] Lo que cambia radicalmente hoy es nuestra experiencia del tiempo, pues ahora nada alcanzaría a grabarse en el presente llegando a ingresar, como antaño, en ese devenir lineal que lo enviaba hacia el pasado, hacia la memoria, hacia la historia escrita y el consecuente olvido. Hoy la *presencia* es el efecto de la simulación de realidad, cuando la imagen acontece como *información*, suprimiendo el trabajo subjetivo de la recepción, porque respecto a la velocidad de los dispositivos de captura, la interpretación siempre "llega tarde". Carecería de sentido entonces preguntarse por un "principio de realidad", que vuelva conmensurable a las representaciones con las cosas mismas. Ante el simulacro de la *inmediatez* de las imágenes no es posible decir "¡Pero si eso es mera información!". Lo que ha desvalorizado el trabajo –incluso ideológico- de la interpretación no es la imagen misma, sino el mito de su velocidad. Pero el efecto que se sigue de esto es la disolución del acontecimiento en el evento telemediático de la comunicación misma. Si, como señaló Ted Turner en los comienzos de la CNN, "la realidad es más entretenida que la ciencia ficción", entonces el verdadero objeto de consumo no es el hecho mismo, sino el "esto está sucediendo". De aquí entonces la seducción y desazón que suelen producir las cosas en la pantalla telemática, en que las cosas se han desplazado desde el sentido reservado en



una presencia que se retarda y rehúsa hacia el sinsentido de una apariencia pura.

La condición permanente de "circulación" en dicho espacio es precisamente la reflexividad operativa, pues el usuario debe ser conciente de que el soporte de la comunicación consiste en determinados códigos que deben ser utilizados correctamente, y que la cantidad y calidad de esa comunicación depende del conocimiento y destreza que él tenga de esos códigos. En este sentido, el sistema de redes parece ser un instrumento al servicio de propósitos y funciones pre-existentes. Es lo que nos sugiere el hecho de que sigamos nombrando todo esto bajo el título de "comunicación". Pero lo que nos interesa pensar aquí no es simplemente aquellos aspectos o funciones que la hiperconectividad viene a potenciar o a perfeccionar, sino las "funciones" y sentidos inéditos que los sistemas traen consigo.

Nicolás Bourriaud señala que "La imagen contemporánea se caracteriza justamente por su poder generador: ya no es una huella (retroactiva), sino un programa (activo)."[4] Es decir, la realidad ya no cristaliza en un objeto-imagen, sino que permanece como proceso generador de "realidades" que nunca suspende su relación con el proceso que la genera, lo cual implica que es lo que se encuentra permanentemente en *proceso de advenir*. Puestos ante una pantalla, lo que nos mantiene ante ella, aún cuando nada suceda, es el presentimiento de que nunca hemos visto suficiente. El arte más interesante hoy (esto es, arte no cínico), aquel que reflexiona la tecnología de la información sin ceder al nihilismo lúdico de un "Giro sin tornillos", no se propone simplemente hacer emerger el proceso respecto de su resultado representacional, sino que entra en relación material con las redes, pone en escena los dispositivos sin ánimo



de triturar el sentido. Transforma en *lenguaje* los objetos, sus mecanismos y códigos de funcionamiento.

Pero la tarea de un arte reflexivo es hoy cada vez más difícil. Especialmente cuando lo que todavía podría denominarse como la alienación en la tecnología se confunde con la máxima lucidez. Pareciera que el mundo ya no puede ser una representación, en el sentido de que ya no es posible su estabilización como soporte de la existencia humana y, consecuentemente, como espacio pre-dado (incluso en su versión ideológica) de los encuentros y relaciones entre los individuos. En suma, no existe un espacio de la comunicación, sino que la comunicación misma es el "espacio". Al menos, esa es la tendencia que percibimos. Se podría decir que el lenguaje se ha retrotraído al soporte: el recurso mismo es el "contenido" de las imágenes (cuestión que anunciaba Macluhan con expresiones hoy canónicas: "el medio es el mensaje" y "el medio es el masaje"). El sujeto desea ser seducido por la pantalla, extasiarse en las apariencias y, en eso, descansar del trabajo de ser sujeto, entregado a una hiperrealidad por cuyo substrato fundamental ya no cabe preguntar(se).

Bourriaud sintoniza en parte con el teórico canadiense, cuando afirma que, contra el espejismo de una libertad sin límites, el espacio de las redes está máximamente regulado, al punto de que las formas y condiciones de la comunicación serían en último término el verdadero contenido de las relaciones. La visión no deja de ser en cierto modo "apocalíptica": "La 'separación' suprema –escribe Bourriaud-, aquella que afecta los canales relacionales, constituye el último estadio de la mutación hacia la 'sociedad del espectáculo' (…). Una sociedad

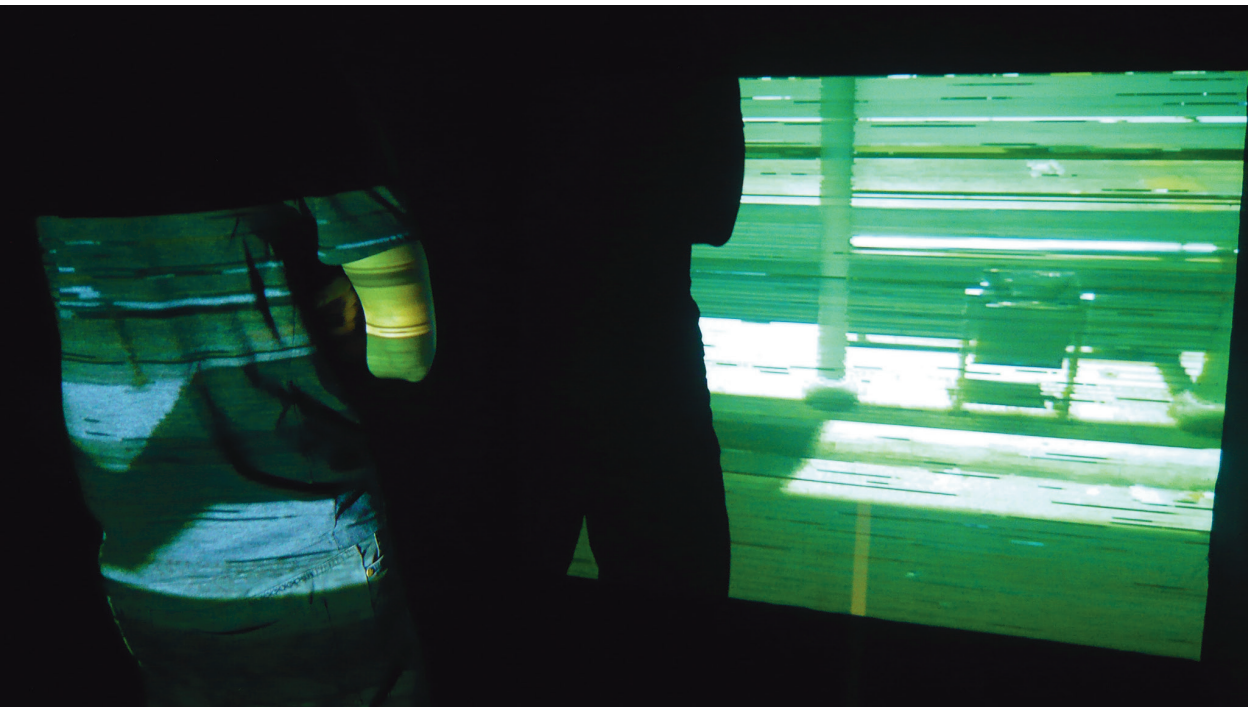
en la cual las relaciones humanas ya no son 'vividas directamente' sino que se distancian en su representación 'espectacular'."[5] La imagen consume la realidad, pero ahora es ella misma la que emerge, exhibiendo su cuerpo y su performance como dispositivo tecnológico.

El arte aún reflexivo no recurre simplemente a la tecnología para optimizar su poder de representación, sino que en ese recurso impide el consumo del Real, porque retarda su representación, impide el consumo de la imagen. Es lo que constatamos en este trabajo de Daniel Cruz. El procedimiento de VideoScan no sólo permite al artista exhibir el proceso de construcción de la imagen digital, también considerar el cuerpo mismo de la imagen como memoria, esto es, como re-presentación. Lo fundamental del arte digital que nos interesa, hemos de insistir en ello, no se reduce al espectáculo que despliega en el lugar de la obra, sino los problemas y preguntas que moviliza.

El arte que ingresa en las relaciones de red corre el riego de dejarse determinar por una lógica heterogénea, seducido incluso por el cinismo de las nuevas tecnologías de la imagen, que dicen: "esto no es la realidad, esto es imagen, esto es tecnología". El arte contemporáneo que opera con estas tecnologías ensaya una reflexión de esa seducción, para lo cual debe reponer a la subjetividad, en sus expectativas y desconciertos. En esto consiste precisamente "Telemática Paisaje". Se ha dicho que la reflexión crítica era portadora de un poderoso coeficiente de desilusión, recuperando el trabajo del sujeto frente a los simulacros naturalizados de la realidad. En este trabajo de Daniel Cruz, los dispositivos realizan literalmente la des-ilusión, enfrentando al espectador a sus propias expectativas. "Telemática Paisaje" logra distinguir de manera eficaz entre ironía y cinismo, apostando el artista por el potencial reflexivo de la primera.

Notas:
1. Christine Buci-Gluksmann: Estética de lo efímero, Arena Libros, Madrid, 2006, p. 12.
2. Ibíd., p. 48.
3. Ibíd., p. 47.
4. Nicolás Bourriaud: Estética relacional, Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2006, p. 85.
5. Ibíd., p. 8.

Pág. 106, 107 y 108, vista general y detalles “Telemática Paisaje”, Fotografías UMWELT 2011.

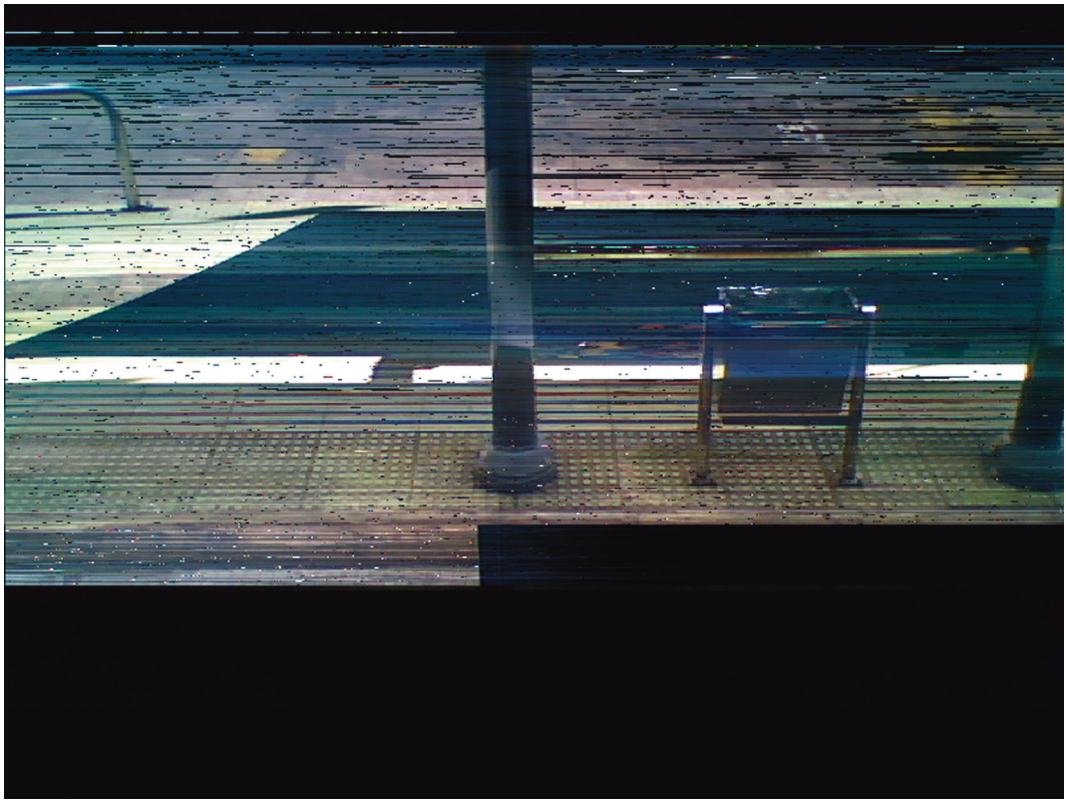


Secuencia de siete imágenes digitales obtenidas por medio del prototipo "*VideoScan, Case de Proyección*", instalado al interior de Galería Bech durante enero del 2011. Este prototipo corresponde a un módulo de visionaje construído en madera de 3x2x2mtrs., el cual contiene un sistema tecnológico de captura de imágenes compuesto por una cámara, computador, proyector digital y software *VideoScan*.

El registró se generó a través de un CCTV durante todo el periodo de la exhibición hacia la vista de un paradero de la locomoción colectiva de TranSantiago, próximo a la entrada de la galería.

Esta serie se compone por una secuencia de siete imágenes que sintetizan la captura en un lienzo digital, el cual por medio de un barrido horizontal descendente construye una imagen que condensa el tiempo de un día al exterior de la galería. El píxel corresponde a una fracción temporal, milésimas de segundo, que en sumatoria a otros configuran una imagen digital.

Trans #1
Vista paradero transantiago desde el portal de ingreso Galería Bech, Enero 2011
24 horas de registro continuo por medio de Software VideoScan



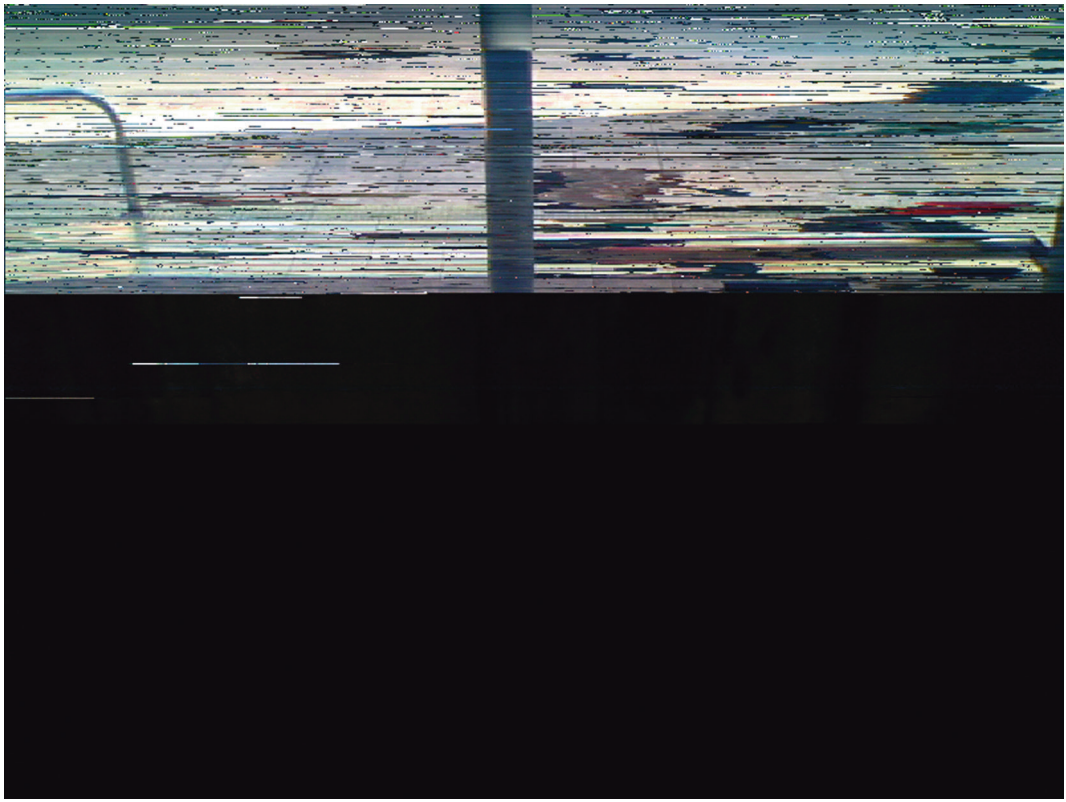
Trans #2
Vista paradero transantiago desde el portal de ingreso Galería Bech, Enero 2011
24 horas de registro continuo por medio de Software VideoScan



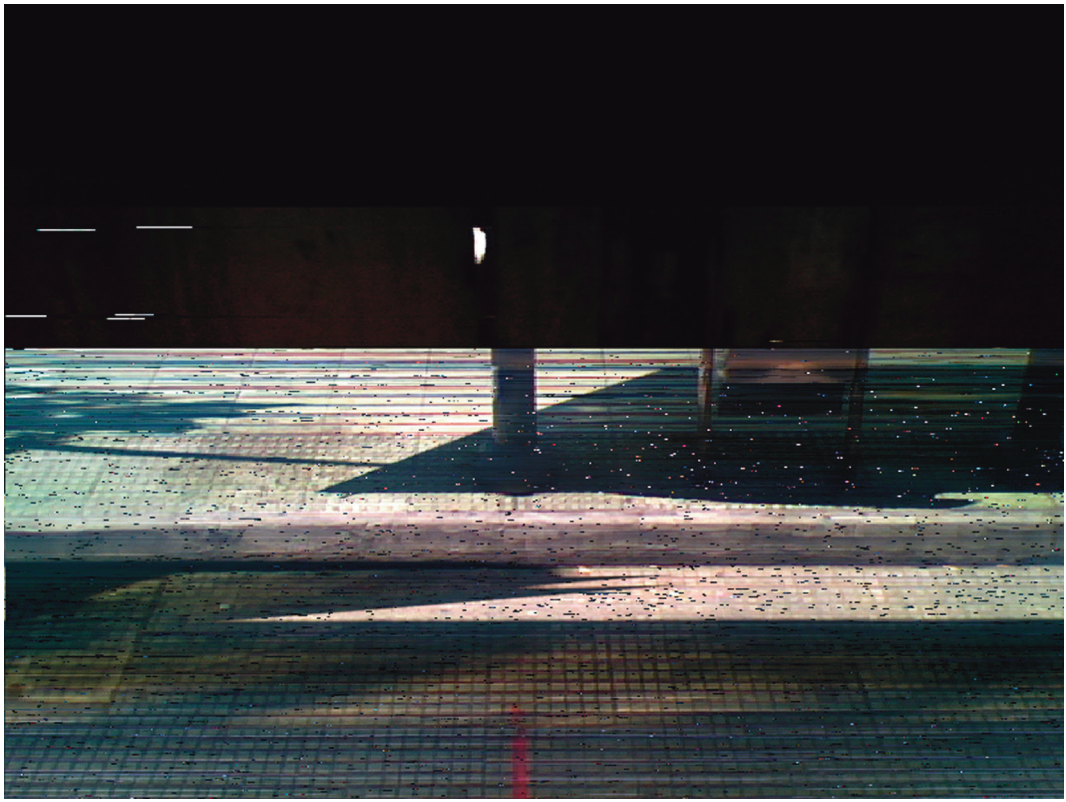
Trans #3
Vista paradero transantiago desde el portal de ingreso Galería Bech, Enero 2011
24 horas de registro continuo por medio de Software VideoScan



Trans #4
Vista paradero transantiago desde el portal de ingreso Galería Bech, Enero 2011
24 horas de registro continuo por medio de Software VideoScan



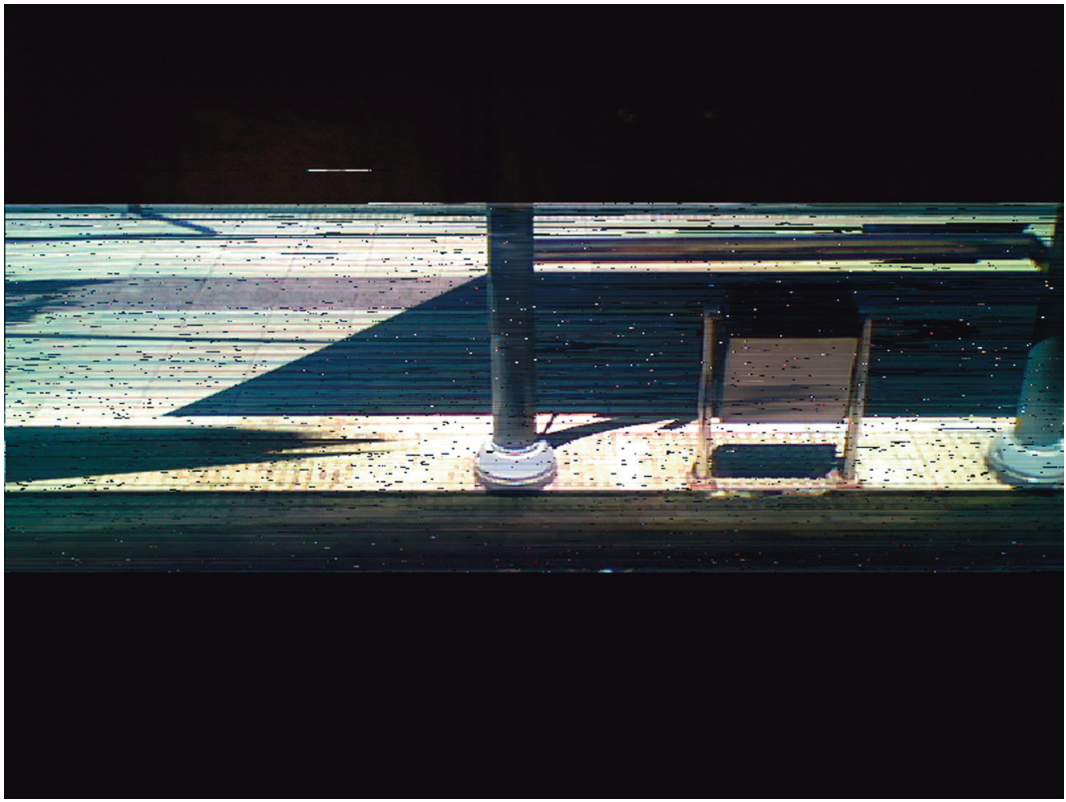
Trans #5
Vista paradero transantiago desde el portal de ingreso Galería Bech, Enero 2011
24 horas de registro continuo por medio de Software VideoScan



Trans #6
Vista paradero transantiago desde el portal de ingreso Galería Bech, Enero 2011
24 horas de registro continuo por medio de Software VideoScan



Trans #7
Vista paradero transantiago desde el portal de ingreso Galería Bech, Enero 2011
24 horas de registro continuo por medio de Software VideoScan



[Appa-
ratus]

Museo Nacional de Bellas Artes
Sala de Arte Mall Plaza Trébol, Museo sin Muros
Agosto/Septiembre 2013
Concepción, Chile.

ReTrato: entre el dispositivo de identificación y el Apparatus

Andrea Jösch/DanielCruz

Esta exposición habla del retrato desde un nuevo trato, en la perspectiva de quién mira y quién nos observa. Lejos del registro fotográfico convencional, la propuesta se estructura en un pensar al individuo en medio de las múltiples capas que nos constituyen, en una sociedad donde la imagen de uno se construye bajo estereotipos, contextos locales y relaciones tecnológicas.

Por otro lado el Apparatus trabaja en la frontera o acantilado del cuerpo retratado y su sistema de catalogación. Somos en cuanto estamos ingresados en una compleja red de estadísticas. La individualidad consiste en ser reconocido como parte de un engranaje de fichaje y data: somos en cuanto tengamos un retrato websiado. Un cierto tipo de anonimato público, una instancia contradictoria -pero coexistente- entre el individuo y el ser social.

Soy, mientras exista en un estado de permanencia efímera por la red. Soy, mientras me cataloguen como un posible estereotipado. Soy, mientras exista en la traducción de datos. Soy número traducido a imagen. Soy identificado como imagen. Soy imagen.

La supuesta mediación, entre toma y resultado, da cuenta de la utilización como producto de consumo. Somos mientras seamos transables y transferibles: un boleto que se deteriora rápidamente, para no causar sospecha, ni ser documento de memoria y archivo. El retrato como una posibilidad de desecho, de inmaterialidad, de traducción material simbólica, fetichizada, el retrato como número de identidad.

Nos situamos en un espacio hiperreal, en un lugar de codificación, en un simulacro, en una imagen estándar y en la forma de su construcción. Somos lo que la imagen nuestra es capaz de codificar.

Es decir, la exhibición no conlleva solo un montaje, sino una significancia a nivel de interpelación, por medio de sistemas de autogeneración de respuestas. El lugar de la fotografía no es incorrecto, sino inhabitable. Es una cocinería, pues la fotografía en si es frágil, captura luz. Es ahí donde lo social esta fragilizado en imagen. La experiencia corpórea o la fragilidad de la vida es una lectura que a través del acto fotográfico y su función perfomativa puede discutir y relevarnos cotidianidad.

Es por eso esencial escuchar al propio artista, por medio de una entrevista realizada vía mail y posteriormente editada, que pretende dialogar con la fuente directa. En esta conversación podemos comprender no solo la diversidad de formas de aproximación al objeto de estudio, sino que relevar sus intenciones, provocaciones y/o posturas ideológicas.

Andrea Jösch : ¿Por qué te interesa trabajar en torno al retrato?

Daniel Cruz : El retrato es un motivo tradicional de la fotografía. La primera usurpación visual a la pintura que encontró lo fotográfico - por sus condiciones de verosimilitud y multiplicación - y que junto a otros campos se presentaron como escenarios de extensión y complementariedad, tales como el científico, militar o político.

La expansión fotográfica se ha construido en base a una secuencia de eventos, que han proyectado su comprensión desde el campo de lo real a la ficción, formulando un territorio de oscilación indicial entre estos polos. La poética del retrato ha ido conciliándose con diversos aspectos dentro de este camino, que han provocado un relevo de lecturas según las necesidades contemporáneas, instalándonos hoy en una especie de última frontera de colonización del cuerpo en tanto identidad. Frontera de autonomía del cuerpo frente a las tipologías implementadas por los sistemas computacionales, donde el individuo es catalogado

y fichado. Actualmente entender el retrato como territorio político es coherente. No solo por la condición de identificación que está implícito, sino por la significaciones que conlleva la lectura informacional del rostro. La posibilidad de levantar la historia propia, ser trackeado, por medio de sistemas electrónicos on-line, posibilita un acceso a datos de nuestra privacidad personal que nos presentan una actividad de intercambio de información que anularía nuestro posible anonimato, el cual pareciera estar oculto en la *nube virtual*, publicando nuestros deseos, pensamientos y emociones. La irrupción del anonimato provocaría una existencia que trasciende a la inmortalidad, con lo cual la quimera fotográfica del momento preciso, del instante, se traduciría en continua visibilidad.

AJ : ¿Qué relación simbólica existe con aquel que es retratado (en un tiempo de sobreabundancia de retratos)?

DC : Me interesa la acción de toma fotográfica. Hacer de esto un gesto autónomo que provea una serie de códigos que entrecruzan lo performático de la acción fotográfica, con lo mecánico del sistema de captura. Ingresar en el modelo constructivo, en el apparatus. Esto para hacer visible la espera como estrategia subversiva a la sobreabundancia de imágenes, entre ellas el retrato. Para activar esta dimensión del tiempo como borde expresivo, diseño mecanismos que tienen esta prioridad, donde el usuario o retratado es invitado a ser parte de un acción cuya duración se hace extensiva por un par de minutos. De esta forma el mecanismo de registro invita al usuario a disponer su cuerpo a la espera del autorretrato, sin existir mediación entre cuerpo y máquina. Lo anterior sugiere preguntarse sobre la identidad y el rol del usuario en las telecomunicaciones, explorando las definiciones y bordes sociales, culturales y políticos. Además propone un lenguaje constructivo particular que se evidencia en la forma de representar el retrato, anulando el realismo fotográfico e inmediatez de la captura. También provoca preguntarse sobre los alcances del consumo de imagen en la sociedad contemporánea, la distancia que existe entre el acontecimiento y la representación de éste; ingresando al campo indescifrable que contiene toda imagen digital, las alteraciones formales dentro del proceso de construcción y las posibilidades estéticas del imaginario tecnológico.

AJ : ¿Por qué el título?

DC : Apparatus, es el título de la exposición. Es una cita a "Los Aparatos" escrito por Vilém Flusser y que conforma parte de "Hacia una filosofía de la Fotografía" del año 1990. En este capítulo Flusser propone una mirada particular hacia la noción de dispositivos y su condición de informantes sobre el contexto contemporáneo en el cual se desarrollan en tanto elementos culturales. Esto me interesa de sobremanera, ya que instala un cuestionamiento que muchas veces no nos interesa por la condición de usuarios, asunto complejo, que tiene relación con la producción de imagen y poder. La imagen versus la masividad y proliferación de ésta.

Creo que la condición de los dispositivos, en tanto incorporación al ejercicio cotidiano ~máquinas para todo~ nos debiera llevar a preguntarnos sobre la comprensión del objeto cultural. Digo esto por una razón de interés hacia el cómo ha avanzado la fotografía desde un ejercicio científico y elitista, hacia un estado doméstico, portable y numérico. Esto sugiere una lectura hacia la condición del apparatus, que da cuenta de un orden jerárquico que orienta el accionar humano. También sugiere una relación con el mercado, en tanto síntesis física, química, industrial, objetual, etc. que equivale a acotar el tiempo, espacio, energía y materia en un soporte de acceso masivo. Por ej., la posibilidad de desmaterializarse y viajar por el espacio, que se presenta en las películas

de ciencia ficción, no se resuelve solamente desde el relato visual, sino más bien desde la explicación de ciertas leyes del universo que se articulan o congenian para dar coherencia a esta posibilidad visual. Es decir, la imagen es concepto e ideología. Esa es su naturaleza.

AJ : ¿El límite o el desborde entre realidad - ficción?

DC : Ambos bordes. Mi tesis es que la fotografía se desenvuelve en un juego constante entre realidad y ficción. La llamo oscilación indicial, cual péndulo buscando sintonía mecánica entre estos polos. La máquina de registro DeskPortrait apela directamente a esto. El cuerpo del visitante es invitado a la participación, a incorporarse por medio de la disposición de su mentón para generar un retrato automatizado. El resultado es un representación cromática. Hiperreal o abstracta, dos bordes que dependerá de la interpretación que se desee otorgar. Lo innegable; la experiencia, la espera.

AJ : ¿La imagen como concepto o representación - o ambas? Me refiero a la diferencia entre fotografía e imagen (en inglés la definición entre picture e image es mucho mas específica).

DC : La imagen es concepto e ideología, en consecuencia es poder. Propongo para esta exhibición la extensión del tiempo como modelo de inserción del cuerpo a la producción de imagen. Que el clic del obturador de la máquina se haga extensivo para que el cuerpo del retratado se incorpore desde una acción simple, el disponerse. El cuerpo es invitado a desdoblarse por la temporalidad de los mecanismos dispuestos, enrareciendo el ejercicio de representación de identidad a través del uso de avatares y nicknames, y expandiendo su dimensión identitaria. Esta dimensión necesita de nuevos protocolos y posibilidades de interpretación que esta exhibición explora en términos estéticos y políticos, cuestionado, por ejemplo, cómo estas dimensiones de registro son trastocadas por medio de variables como el tiempo. De hecho, para la muestra se están haciendo retratos que demoran más tiempo que lo habitual en su realización, cuando normalmente demoran una fracción de segundo, mientras los retratos que están allí se ven exigidos de un esfuerzo físico para su configuración y no sólo el clic habitual de una máquina fotográfica.

Detalle "Apparatus", impresión sobre rollo papel térmico, Impresora voucher hackeada, Arduino + Processing, 2013.

Apparatus



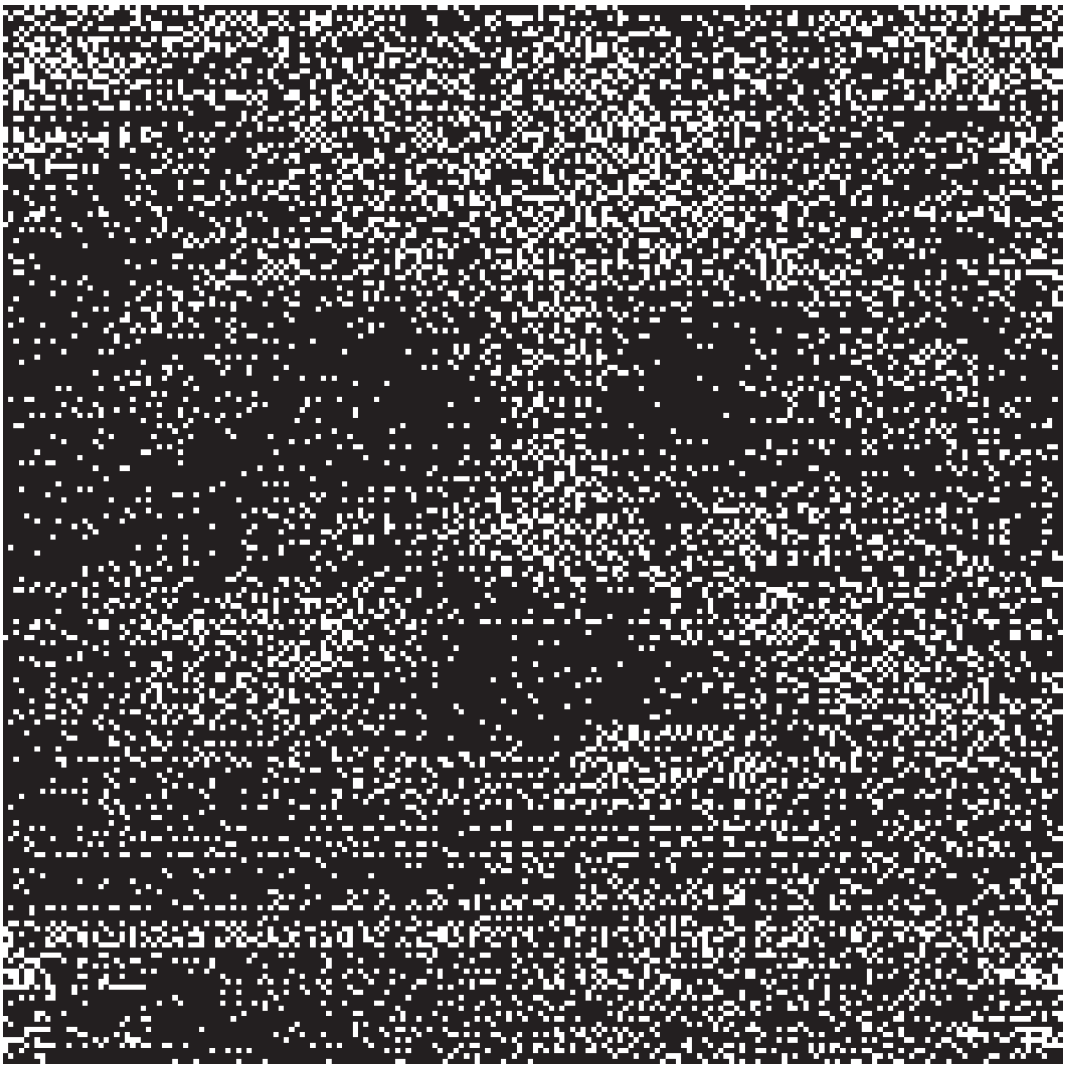


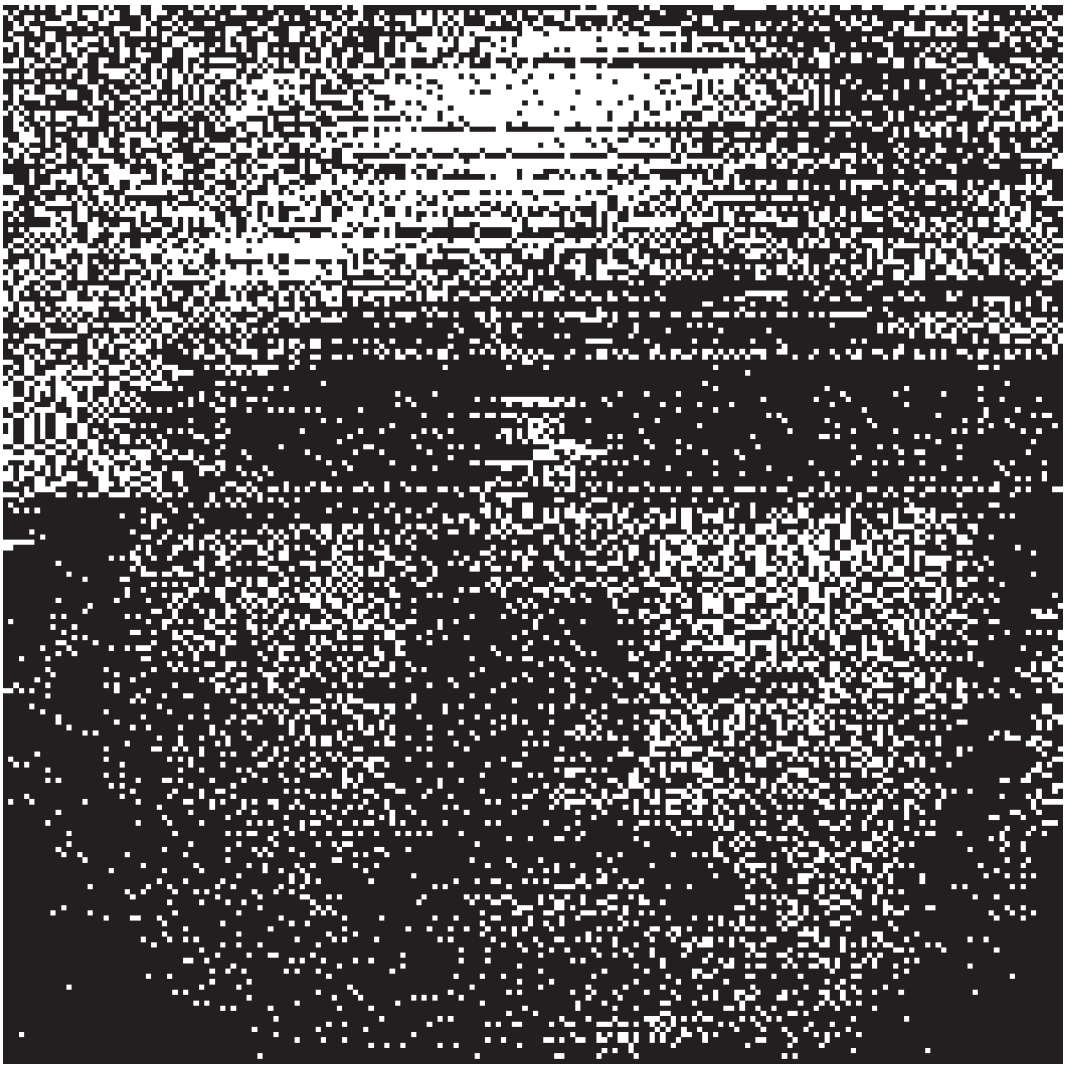
Apparatus

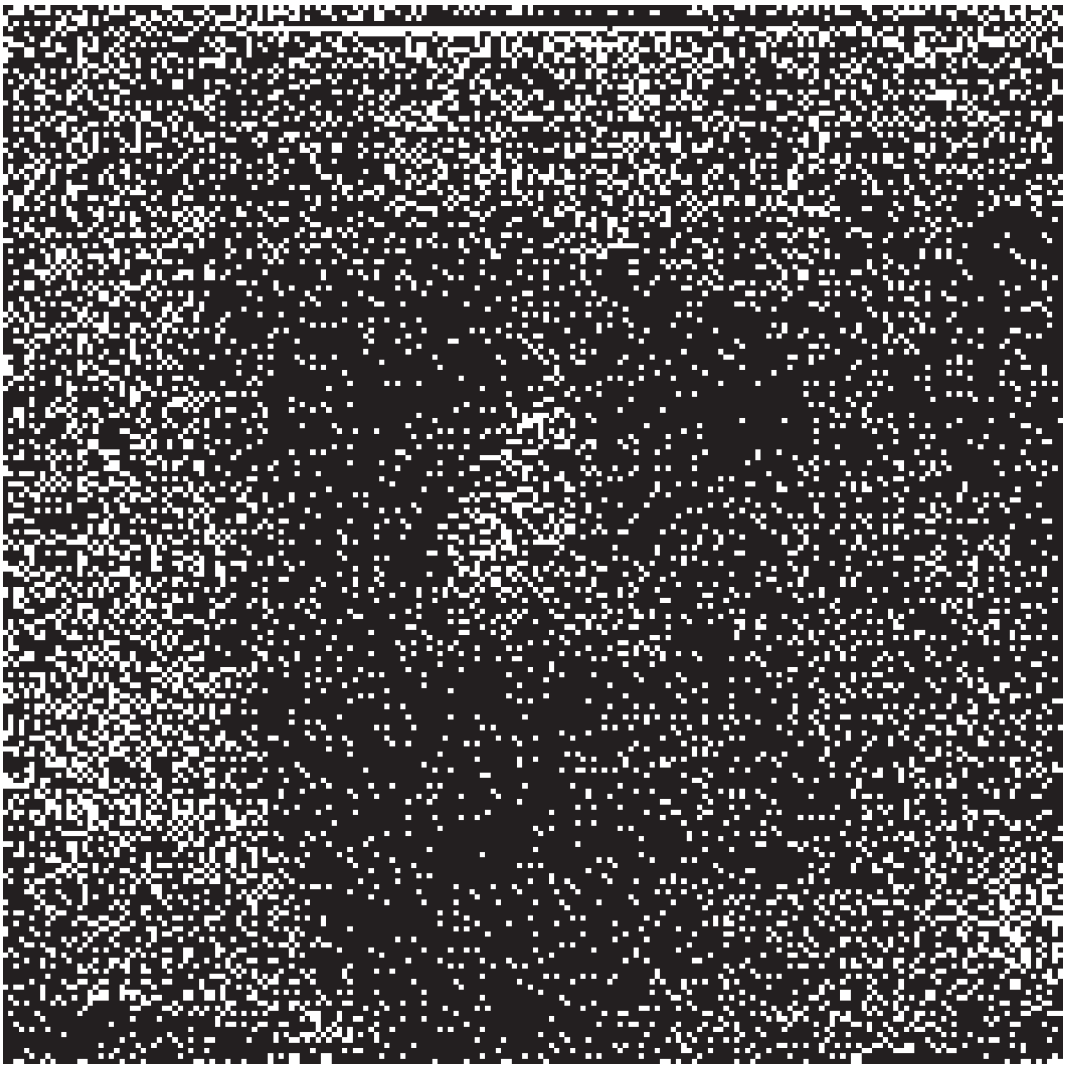
Apparatus

Las imágenes presentadas en esta exhibición fueron obtenidas en la muestra "*Velocidad de Escape*" en Espacio Fundación Telefónica durante dos meses. A través de la instalación **DeskPortrait** se invitaba al visitante a posar el mentón para activar el mecanismo de registro. Cada uno de los retratos fueron almacenados de manera automática generando un archivo digital de **1704 retratos,** colectivos e individuales, que fueron impresos en rollos de papel de voucher por medio de impresora térmica hackeada a través del uso de electrónica y software: Arduino + Processing.









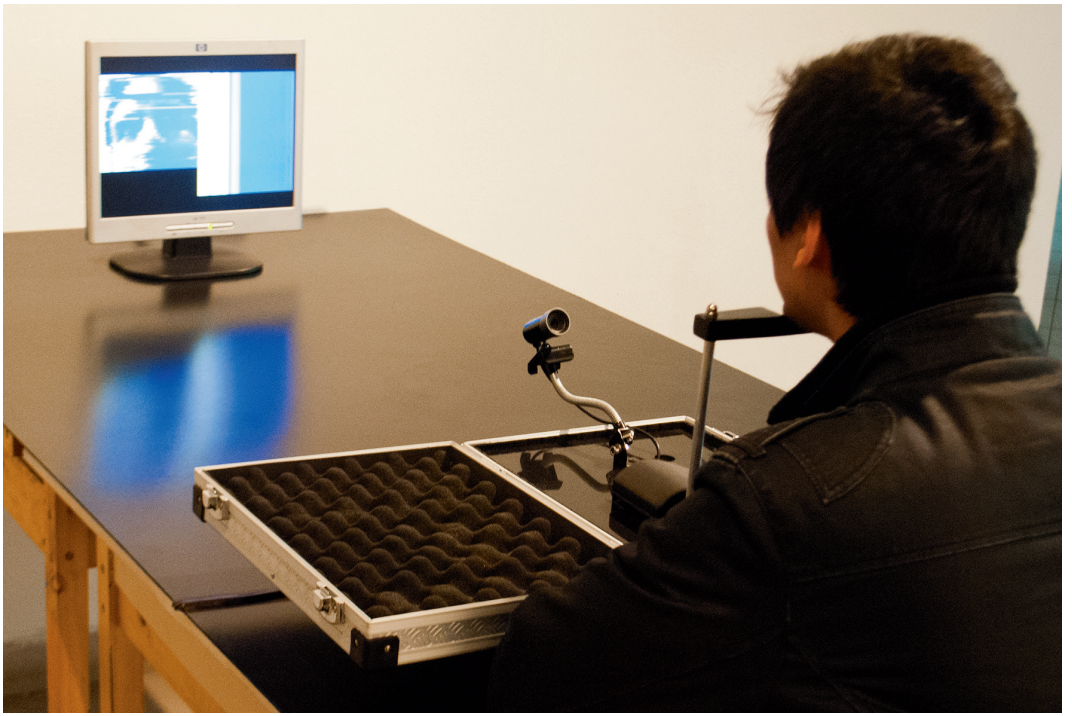




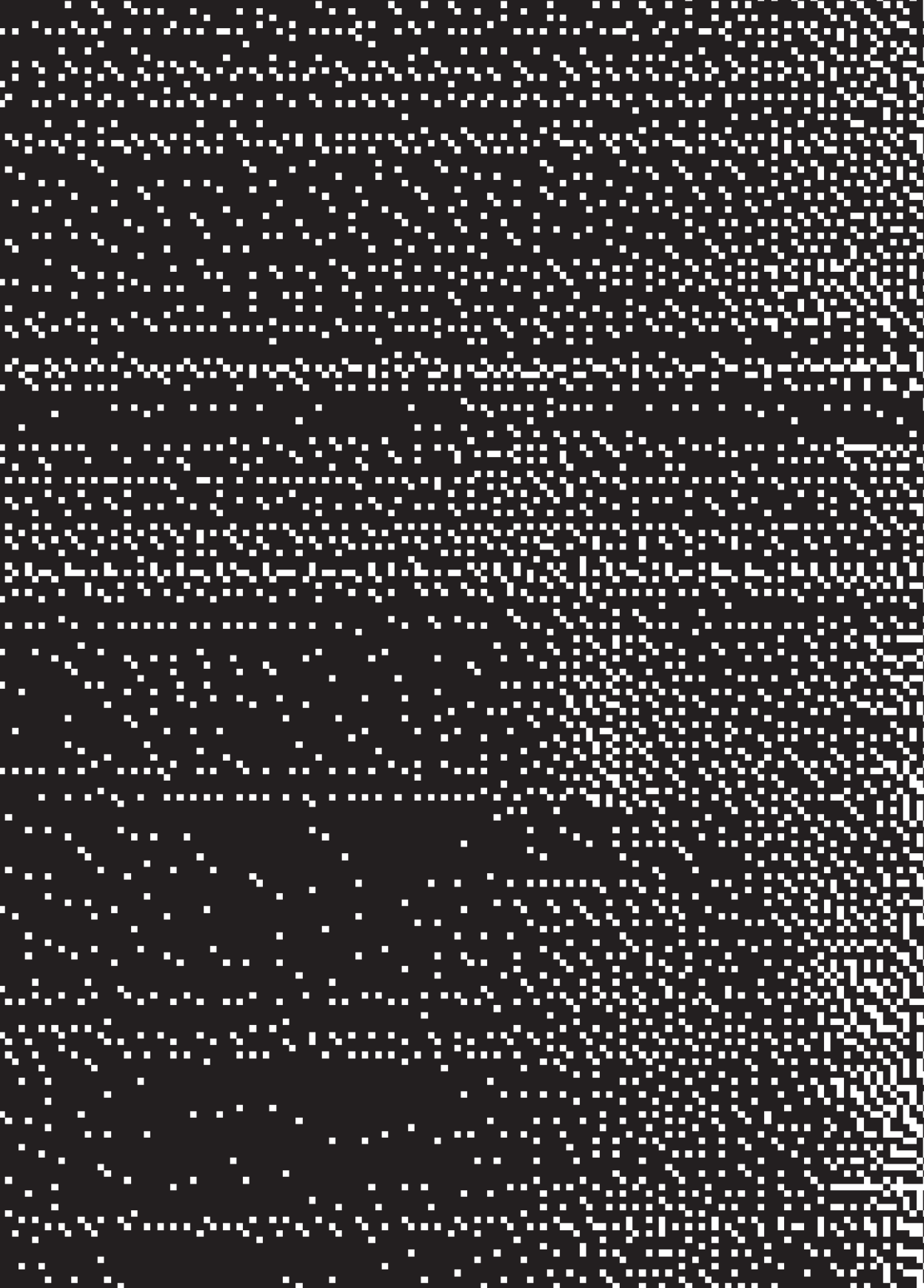
Detalle montaje "Apparatus", Museo Nacional de Bellas Artes, Museo sin muros, Sala Arte el Trébol, Concepción, 2013.



"Apparatus", Museo Nacional de Bellas Artes, Museo sin muros, Sala Arte el Trébol, Concepción, 2013.



Detalle montaje "Apparatus", Museo Nacional de Bellas Artes, Museo sin muros, Sala Arte el Trébol, Concepción, 2013.



Agradecimientos

Espacio Fundación Telefónica
Presidente | **Claudio Muñoz**
Vicepresidente Ejecutivo | **Andrés Wallis**
Gerente | **Angélica Alarcón**

Patricia Hasbún, Benito Morales, Pedro Orellana, Natalie Salvatierra, Javier Acevedo, Yasna Pradena, Iris Solorzáno, Pamela Castillo, Carla Giménez, Marcela Pereda, Paulina Retamal, Michelle Rideau, Lorena Roco.

Galería Bech
Directora | **Patricia Diaz Inostroza**
Cooridnadora Galería Bech | **Paz Carvajal**

Museo Nacional de Bellas Artes
Director | **Roberto Farriol**
Coordinador Museo sin muros
Patricio Muñoz Zarate
Coordinadora Sala Arte el Treból
Laura Ruiz

A mis amigos :
Claudia Villaseca, Sergio Rojas, Enrique Zamudio, Manuel Tironi, Luis Montes R., Andrea Jösch, Carolina Pino, Felipe Fierro, Alejandra Rivera, Rodrigo Vargas, Pedro León Soto, Maritza Peralta, Matías Pino, Rainer Krause, Javiera Cristi, Alberto Cofré, Sofía Munizaga, Mónica Bate, Sebastián Valenzuela, Ignacio García, Arturo Scheidegger, Mu-Lan Chau.

A mi familia :
Sandra Olave, Sofía, Sol & Maximiliano.



Daniel Cruz / Artista Visual, Magíster en Artes de la Universidad de Chile. Certificate de Harvestworks, Digital Media Arts Center, New York U.S.A.

Actualmente se desempeña como académico asistente en la Facultad de Artes de la Universidad de Chile y coordinador del Magister en Artes Mediales de la escuela de postgrado de la misma casa de estudios. Es docente de la Escuela de Artes Visuales de la Universidad de las Artes, Ciencia y Comunicación.

Ha dictado talleres y conferencias en diversos espacios universitarios y alternativos tanto en Chile como en el extranjero, proponiendo una mirada crítica hacia el contexto contemporáneo, el uso de tecnologías y la producción artística.

Socio fundador de Duplo.cl, arte y tecnologías interactivas, proyecto que promueve la vinculación entre arte y tecnologías contemporáneas por medio de diversos medios; enseñanza, gestión, asesorías y trabajo colaborativo. Es impulsor y co-autor del concurso Matilde Pérez, Arte y Tecnologías Digitales.

Sus proyectos e investigaciones en el área de Arte y Nuevas Tecnologías, han recibido el apoyo del Fondo de Fomento de las Artes, Consejo de la Cultura y las Artes del Gobierno de Chile en numerosas oportunidades [2002, 2005, 2006, 2008, 2009, 2010]; sumándose la Beca de Investigación y Creación Artística DI 2006-2007, Concurso de Creación Académica D.A.V. 2008 de la Universidad de Chile, Fondo de Innovación e Investigación Disciplinar Iniciativa Bicentenario JGM 2014-2015, Fondo de Creación PEEI Facultad de Artes, Universidad de Chile 2014.

Desde 2000 participa como productor, curador y autor en exposiciones individuales y colectivas en Galerías, Museos, Instituciones Culturales y espacio público de Chile y del extranjero.

Más de sus proyectos e investigaciones [**http://www.masivo.cl**]

Re-
se-
ñas

Andrea Jösch

Fotógrafa, ©Magíster en Gestión Cultural Universidad de Chile, licenciada en Comunicación y titulada de Fotógrafa Profesional. Desde el año 2006 es directora de la Escuela de Artes Visuales de la Universidad UNIACC. Fue directora de la Sociedad Chilena de Fotografía (2005-2007 / 2009-2011), curadora de galería AFA (2005-2008), gestora y fundadora del colectivo de fotografía La Nave (1998-2003), del sitio web y proyecto editorial OjoZurdo (2003-2008) y, actualmente, se desempeña como editora en jefe de la revista de fotografía sudamericana Sueño de la Razón (2009 a la fecha). Becada en 4 oportunidades por el Fondo de Fomento de las Artes, CNCA (2004/2005/2006/2013) y la Beca de Creación Fundación Andes (2004). Desde el año 1998 participa como curadora, investigadora, expositora y jurado de exhibiciones, mesas de trabajo y seminarios sobre fotografía, imagen y artes visuales tanto en Chile como en el extranjero.

Sergio Rojas

Filósofo, Doctor en Literatura y Magíster en Filosofía. Profesor del Departamento de Teoría de la Facultad de Artes, Universidad de Chile. Ha escrito ensayos y artículos sobre filosofía moderna, estética, teoría de la subjetividad y pensamiento crítico. Colabora permanentemente con artistas visuales, escribiendo textos para catálogos y libros de arte. Ha sido profesor invitado en la universidad de San Juan (Argentina) y París VIII (Francia). Algunos de sus libros son: Materiales para una historia de la subjetividad (La Blanca Montaña, 2001); Imaginar la materia. Ensayos de filosofía y estética (Universidad ARCIS, 2003); Las obras y sus relatos (Universidad ARCIS, 2004); Escritura Neobarroca (Palinodia, 2010).

Enrique Zamudio

Artista Visual y Decano de la Facultad de Arte de la Universidad Finis Terrae, Artífice en Artes Plásticas de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Chile y Máster en Artes Digitales de la Universidad Pompeu Fabra. Su trabajo de arte y académico se establece en la fotografía, sus desplazamientos y el uso de las posibilidades tecnográficas del medio. Ha expuesto individualmente en quince ocasiones, y participado en más de ochenta muestras colectivas é integrado treinta selecciones de Bienales internacionales, Concursos y Salones; obteniendo nueve primeros premios y cinco premios de reconocimiento. Tiene trabajos de emplazamiento urbano é integra colecciones de arte públicas y privadas. Ha obtenido becas y financiamientos en proyectos de creación artística é investigación técnica y su trabajo está reseñado en importante bibliografía de los últimos años de arte en Chile. En la actualidad desarrolla investigación artística y técnica en torno a imagen digital, estereocopía e impresión inkjet en soportes y sustratos alternativos.

Manuel Tironi

Master en planificación urbana, Cornell University. Doctor en Urbanismo por la Universidad Politécnica de Cataluña. Es profesor del Instituto de Sociología UC.

Luis Montes Rojas

Escultor, Licenciado en Artes Plásticas de la Universidad de Chile (1998) y Doctor en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia, España (2008). Es profesor en el Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Chile, ejerciendo docencia en el Taller Central de Escultura, así como en la Universidad Finis Terrae.

En 2001 fue distinguido con la Beca de la Fundación Andes para estudios artísticos en el extranjero, obteniendo el Grado de Doctor con la defensa de su tesis "La escultura posible: resistencia y perspectiva del cuerpo en la contemporaneidad". Ha participado como jurado FONDART, en concursos de arte público del MOP y en concursos académicos, de investigación y creación en la Escuela de Artes de la U. Católica.

Gestor y coordinador de la visita de académicos y artistas, entre los que se cuentan Llorenç Barber, Fernando Sánchez Castillo y Cristina Lucas. Editor de publicaciones tales como "Arte Público: propuestas específicas" y "El arte de la historia". Publica numerosos artículos sobre arte contemporáneo, entre los que destacan "La periferia como posibilidad", para el libro Diálogos Urbanos, Confluencia entre Arte y Ciudad (2008, España), "La escultura como asedio al espacio","Las grietas del pedestal".

FUNDACIÓN TELEFÓNICA CHILE
Presidente | **Claudio Muñoz**
Vicepresidente Ejecutivo | **Andrés Wallis**
Gerente | **Olga Alarcón**
Jefe de proyecto Arte y Tecnología | **Claudia Villaseca**
Coordinadora General | **Patricia Hasbún**
Productor Creativo | **Benito Morales**
Prensa | **Natalie Salvatierra**

ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA
Coordinadora General | **Patricia Hasbún**
Anfitriona | **Iris Solórzano**
Mediadoras Culturales | **Pamela Castillo**, **Carla Giménez**, **Marcela Pereda**, **Paulina Retamal, Michelle Rideau**, **Lorena Roco**

PROGRAMA EDUCACIÓN A TRAVÉS DEL ARTE
Directora | **Claudia Villaseca**
Contenidos Pedagógicos | **Yasna Pradena**

Avda. Providencia 127, Providencia.
http://www.fundaciontelefonica.cl

Telefónica
FUNDACIÓN

DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES
FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD DE CHILE

Director | **Enrique Matthey**
Subdirector | **Luis Montes B.**
Director de extensión y publicaciones | **Francisco Sanfuentes**
Prensa | **Isis Diaz**

Las Encinas 3370, Ñuñoa
http://www.artes.uchile.cl

EXTENSIÓN Y PUBLICACIONES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES

Espacios Temporales
Daniel Cruz
2014
http://www.masivo.cl

Diseño Gráfico | **Benito Morales**
Daniel Cruz

Textos | **Sergio Rojas**
Claudio Muñoz
Enrique Zamudio
Luis Montes R.
Manuel Tironi
Andrea Jösch
Daniel Cruz

Fotografía | **Daniel Cruz**
Alejandra Rivera, pág 96 y 97
UMWELT, pág 106, 107 y 108

© Textos y Fotografías
Las opiniones vertidas en este libro son de exclusividad de sus autores.
Se prohíbe su reproducción total o parcial sin previa autorización de éstos.

Registro ISBN : 978-956-19-0860-4
Impreso en Chile
Marzo 2014

Espacios Temporales / Daniel Cruz