

Obj

Obj / Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo / 2015

Obj/ Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo

Obj/ Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo

Equipo Obj

Daniel Cruz / Director Proyecto
Rainer Krause
Mónica Bate
Felipe Fierro
Alejandra Rivera
Sebastián Valenzuela

Invitados

Lukas Kühne
Natacha Cabellos
Kester Bull
Francisco Navarrete
Ángela Cura
Tatiana Núñez
Alberto Dentice
Carlos Bertín

Diseño: Obj.cl

ISBN : 978-956-19-0944-1

© Textos y Fotografías, sus autores.
 Se prohíbe su reproducción sin previa autorización de éstos.

Imagen de portada: Propagación de ondas, Felipe Fierro Dietz, 2015.

Facultad de Artes
 Departamento de Artes Visuales
 Universidad de Chile
 Las Encinas #3370, Ñuñoa, Santiago de Chile.

Obj/
 Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo / Lenguajes Combinados y Procesos Creativos
 Proyecto de Innovación e Investigación Disciplinaria
 Iniciativa Bicentenario Juan Gómez Millas
 [Universidad de Chile 2014~2015]

Diciembre 2015.





Índice

<i>Plug & Play</i> Daniel Cruz	15
<i>Objeto Sonoro</i> Rainer Krause	21
<i>Objeto Editorial</i> Sebastián Valenzuela	35
<i>Objeto Comunicante</i> Felipe Fierro	47
<i>Fotografía y Redes</i> Daniel Cruz	57
<i>Virus</i> Alejandra Rivera	63
<i>Entrevistas</i> Kester Bull + Mónica Bate + Felipe Fierro	79
<i>Proyecto n</i> Rainer Krause + RadioRuido2	93
<i>Lo Vivo, el Cuerpo y la Máquina</i> Mónica Bate	99
<i>Océano de 1cm. de profundidad</i> Daniel Cruz	123
<i>Electricidad</i> Felipe Fierro	153
<i>Autonomía de la Ficción</i> Natacha Cabellos	161
<i>Smart/ Share/ Like</i> Alejandra Rivera	173
<i>Aparatos</i> Francisco Navarrete	181
<i>Videojuego y Lenguaje</i> Carlos Bertín	217
<i>Talleres</i>	239
<i>Reseñas</i>	249



Obj

Obj/ Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo es un proyecto de innovación e investigación disciplinaria orientado a observar el intercambio/cruce de nuevas & obsoletas tecnologías desde una visión proyectiva del ser contemporáneo. Del sujeto como centro de proyecto y sus emplazamientos transdisciplinarios como sistema y modelo de construcción compleja.

El énfasis está en el proceso constructivo, sus posibles variaciones en el contexto tecnológico actual, la inclusión de sistemas culturales locales, las extensiones modales de inserción tecnológica y sus relaciones con otras disciplinas afines a las artes contemporáneas.

El proceso de investigación se basa en un ejercicio práctico compuesto por salidas a terreno, workshop abiertos, co-working, videoconferencia, coloquios, publicaciones y exhibición artística.

Obj está compuesto por un equipo multidisciplinar cuyo centro se ubica en el Departamento de Artes Visuales de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile y cuenta con el financiamiento del fondo de investigación disciplinaria de la Iniciativa Bicentenario Juan Gómez Millas 2014-2015.

+ info / www.obj.cl

*Plug
&
Play*

“La imagen visible ya no constituye la huella de algo; resulta de un encadenamiento de números y su forma ya no es un terminal de una presencia humana.”¹

En las últimas dos décadas, el uso constante de tecnologías ha traspasado diversos umbrales socioculturales ante los cuales el campo del arte no ha estado ajeno. El contexto pluralista en el cual nos movemos hoy, conlleva una posibilidad de estirar los límites de las disciplinas hacia lugares impensados. Somos parte de un estado de desborde y especulación en cuanto a la definición del cómo comprendemos los diversos escenarios de la sociedad contemporánea.

La transversalidad es un ejercicio constante, que se evidencia en diferentes manifestaciones, desde el ámbito del pensamiento y la praxis artística, que provoca preguntarse sobre nuevos modelos de acercamiento y comprensión de la creatividad, sus procesos y sistemas constructivos. Los ejercicios colaborativos y colectivos; la actividad artística desde acciones remotas, conectadas a la red para conciliar las distancias físicas del mapa; la emergente actitud de la sociedad hacia un nuevo horizonte de discusión tanto social, político como económico, son una pequeña muestra de ello.

Desde este contexto se hace necesario preguntar sobre el quehacer artístico en función de lenguajes combinados desde proyectos que integren diversas disciplinas que contengan un reconocimiento a lo local como raíz productiva y emancipadora frente a los modelos globales instalados.

El panorama actual propone un cuestionamiento hacia la definición disciplinar en la cual hemos estado inmersos. El traspaso de los límites tradicionales del arte hacia nuevos modelos y sistemas provocan un estado de transición, que debiera sugerir un ejercicio de pertinencia. Una re-focalización de los intereses y convenciones creativas, ya que las posibilidades que se despliegan a partir

1. Bourriaud N., “Estética Relacional”, Editorial Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2007, pág 85.

de las nuevas tecnologías de la información permiten la exploración transdisciplinar, el desarrollo de nuevos lenguajes, reemplazos estéticos, reconfiguración de conceptos y procedimientos.

Observemos el contexto del artista que aborda de alguna manera la coyuntura entre el hacer, reflexión y praxis, desde plataformas tecnológicas para implementar un proyecto autoral.

En esta línea, el filósofo Vilém Flusser, en su libro *Una filosofía de la Fotografía* (1985), nos propone una visión sobre la imagen técnica que podemos extender a la forma de abordar el uso de tecnologías desde el campo de las artes. En efecto, Arlindo Machado lo visita en su texto “Repensando a Flusser y las imágenes técnicas” para abordar el modelo de la caja negra como elemento de complejidad, señalando que “Si el artista no es diestro lo suficiente para interferir dentro del oculto secreto de los dispositivos y programas, ellos no harán otra cosa que repetir el proceso codificado ya programado en el comportamiento de la máquina”².

Esta imagen nos presenta el proceder o comportamiento frente al uso de máquinas/dispositivos, con lo cual Flusser nos plantea dos posibles formas de abordarlas. El primero se refiere al usuario de tecnología que la comprende desde el exterior, estableciendo un uso unidireccional dentro del diseño del artefacto tecnológico. El usuario no traspasa ese límite, instalando una frontera abismal que conlleva una reiteración de los patrones determinados por un proceso reductible desde origen que se enmarca en la funcionalidad, tanto de las acciones ejecutadas como de los resultados obtenidos, y que por consecuencia se asemejan unos con otros generando una fisonomía estable de propuestas en cadena. Flusser designa a este usuario como “funcionario”.

El segundo accionar corresponde a aquel que ingresa y traspasa la frontera de la caja negra, desbordando, por lo cual conlleva

una comprensión mayor, una libertad de acción, en tanto conceptos y aplicaciones, que le permiten modificar el uso determinado de una máquina. Entonces, desde el interior de la caja negra, asiste a la construcción de un imaginario que logra subvertir la funcionalidad de las operaciones tecnológicas. *Hackea*, generando nuevos comportamientos, alterando el fin para el cual una ingeniería, diseño y programación trabajó.

Esta actitud de desobediencia tecnológica expande y desborda la actividad estable, los usos y mediaciones de las especificaciones lógicas implementadas en el *soft & hard + ware*.

Es quizás ésta una de la paradojas más interesantes que circulan alrededor de la génesis de un proyecto autoral vinculado a las artes y tecnologías contemporáneas. El traspaso de la pirotecnia tecnológica, que involucra un rompimiento y estado crítico sobre los formatos arraigados en la profusión del comportamiento del *plug and play*, modelo que opera desde la idea del simplificar el uso de las tecnologías, donde el usuario sólo conecta elementos para luego activar la dimensión tecnológica propuesta. Esto no sólo conlleva una crítica programática a niveles de teorización, que pareciera ser un status quo similar al *plug and play*, sino más bien un estado dinámico del pensamiento en acción que sería reflejo de una propuesta autoral desde la trinchera del artista.

Esta propuesta me parece pertinente en un momento en que el acceso a diversos sistemas de producción y masificación de contenidos digitales pareciera no ser un problema. La lógica de mercado instalada en nuestros hogares y la profusa actividad en redes, nos provee de un variado conjunto de sistemas, programas, controles y medios de difusión concentrados en un *ordenador*, que permiten publicar de manera directa cualquier contenido en la red, sin filtros temáticos, editoriales, etcétera. Lo doméstico de la producción digital es coherente con la velocidad actual de la tecno sociedad. La capacidad rotular de las tecnologías propone cierto territorio a descifrar, en tanto

2. Machado A., “El Paisaje Mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas”, Libros del Rojas, Bs. As., 2000.

categorizaciones y códigos que se construyen desde un lenguaje expandido. Lenguaje que en la expansión contiene ruido, ya que la proliferación de contenidos no está en directa relación con una contra propuesta sólida que establezca una relación paritaria entre producción y sentido.

Desde este contexto se hace necesario preguntarnos sobre el quehacer artístico en función del lenguaje extensivo, el arte como una extensión del conocimiento, y de proyectos que integren diversas disciplinas que impulsen desde lo local una raíz productiva y emancipadora frente a los modelos globales instalados. Para propiciar el traspaso de los límites tradicionales del arte hacia nuevos sistemas o metodologías, se debe provocar un estado de transición, el cual debiera sugerir un ejercicio de pertinencia, una refocalización de los intereses y de las convenciones creativas; ya que las posibilidades que se despliegan a partir de las tecnologías de la información permiten la exploración transdisciplinar, la pérdida de la noción de límite -tanto temporal como físico- gatillando el desarrollo de nuevos lenguajes, reemplazos estéticos, reconfiguración de conceptos y procedimientos.

Entonces el modelo de Flusser indica la urgencia de ingresar a la caja negra de la tecnologías para así disponer sobre ellas y no continuar repetidos programas previamente diseñados. En otras palabras, el carácter subversivo y experimental de las artes disloca las instancias mediales propuestas por las tecnologías contemporáneas.

En la visión de Mark Napier³ pionero de arte en red y artista cuyo origen es la pintura ~remarco esto por la innegable vinculación entre los procedimientos creativos, análisis y de anclaje de su obra en base al uso de código~ señala que todo artista, en cierta manera utiliza los nuevos medios o lenguajes que le son contemporáneos para crear. Lo cual es una reacción a algo nuevo que está pasando en el mundo, respondiendo a la aparición de un nuevo medio.

3. Comentarios realizados en conferencia del evento “Duplo, Arte y Tecnologías Interactivas 2008” Telefónica, Santiago de Chile.

Para acercar esta visión al territorio del arte, Mark Napier utiliza como referencia dos imágenes del renacimiento, específicamente La última Cena y la Capilla Sixtina, imágenes reconocidas por todos, en las cuales se refleja como Leonardo da Vinci y Miguel Ángel Buonarroti utilizan diversas estrategias del lenguaje pictórico que eran relativamente nuevos para la época. Napier toma esta referencia para comparar a Miguel Ángel con *Pixar* y Leonardo con *Dreamworks*. Dado que ellos eran quienes podían crear ilusiones de espacios tridimensionales como nadie en su época. Utilizaban técnicas de anatomía, de sombreado, de modelado de formas, técnicas para ilusión de luz en una superficie, efectos atmosféricos entre otros.

La idea del artista como un motor y acelerador de contingencia es seductor. En especial en la dimensión actual, donde los parámetros del conocimiento sobre el cual hemos sido instruidos, se modifican a una velocidad vertiginosa. Esto ha generado una expectativa sobre la producción artística. Expectativa que muchas veces sobrepasa los alcances propios del arte y qué quizás propone esfuerzos abismales por estar al ritmo de las urgencias propias de la sociedad y la cultura local.

Esta visión nos ubica en un contexto particular que implica la comprensión de los nuevas tecnologías desde una instancia de investigación; estudio, análisis, metodologías que extienden el campo programático del arte.

De ésta manera, se instala un modelo en las formas de expresión y creación para modificar ciertos patrones conocidos, redefinir fronteras. Lo anterior fomenta la actividad investigadora de materiales, técnicas y procedimientos presentando un panorama de articulaciones transdisciplinares, un territorio incierto que congenia con la dimensión experimental de los procesos internos del arte.

Ob-
jeto
Sono-
ro_

Acerca de los objetos audibles

En el presente artículo me quiero acercar a la relación entre objeto y su audibilidad de tres modos distintos. Cada manera implica una definición diferente respecto del objeto, y cada manera se ejemplifica con una de mis obras. El artículo entonces presenta posibilidades distintas de acercarse al fenómeno del sonido de modo práctico, del trabajo con y a través de la noción del objeto.

El objeto sonante y no sonante

En un búsqueda de imágenes de “objeto sonoro” en Google, los primeros resultados son de objetos (visuales) de diferentes características: instrumentos musicales, juguetes, objetos de almacenamiento y reproducción de sonido (cassettes, radios, altavoces), objetos cotidianos con señales audibles (despertador, teléfono), mientras si se busca “sound object” aparecen principalmente obras de arte sonoro. A todos estos objetos les es común que hay que hacer algo con ellos o que deben funcionar en cierta manera para que suenen. El sonido no es una característica inherente del objeto (como el color o la forma), se requiere energía mecánica, eléctrica, magnética o lumínica para que ellos produzcan sonidos: un instrumento musical se debe tocar, un despertador mecánico hay que darle cuerda para que sus partes interiores se muevan, choquen y suenen, un casete o un disco vinilo hay que insertarlo en un aparato complejo para que se reproduzca en conjunto con este aparato (casetera, altavoz) el sonido. Estos objetos entonces tienen la potencialidad de producir o reproducir sonidos, siempre y cuando se aplique energía a ellos. Es la energía que en la configuración física del objeto produce sonido.

Las objetos de arte sonoro a su vez utilizan todos estos objetos cotidianos, cambiando el contexto de percepción a estos, tematizan y visibilizan la forma de inyección energética, transforman el sonido en signo dándole sentido semántico. Tanto en los objetos cotidianos como en los artísticos, el sonido puede estar presente real o potencialmente: el despertador es un despertador ahora aunque

recién suene en ocho horas más. La ausencia del fenómeno audible no quita al objeto su estatus.

En mis trabajos de la serie 1 Terabyte intento hacer presente el sonido almacenado digitalmente en discos duros. Aquí el sonido no existe como fenómeno perceptible, pero sí como fenómeno “imaginado”. A través de una detallada descripción del contenido surge una “imagen” auditiva de lo almacenado que sobrepasa la capacidad real de la escucha: en “1 TB1 [kleiner Lauschangriff]”¹ están fijadas todas mis conversaciones realizadas durante un año en espacios públicos; en “1 TB2² [download parcialmente ilegal]” guardé

1. Kleiner Lauschangriff, término alemán que se puede traducir con “pequeño ataque de escucha” y que es parte del diccionario jurídico. Mas informaciones en: Rainer Krause: “Kleiner Lauschangriff [Pequeño Ataque de Escucha]”. En: Castillo, Ramón & Yañez, Camilo (Eds.): Operación Verdad o la Verdad de la Operación. Santiago de Chile (Universidad. Diego Portales), 2014. p. 136.

2. Rivas, Francisco: ¿Qué es el objeto sonoro? La fenomenología del sonido en Pierre Schaeffer. en línea: <http://pensamientosonoro.blogspot.com/2011/02/que-es-el-objeto-sonoro-la.html>. [consultado 31-5-2015]

2500 discos de música, arte sonoro, literatura y documentaciones sonoras descargadas de internet en el disco duro. En ambos casos la escucha real de los sonidos implicaría una dedicación de meses o años, mientras la imaginación del sonido, casi instantánea, llena la imposibilidad de la escucha real con una construcción singular de cada observador, a través de las experiencias, recuerdos y asociaciones distintas en cada caso. El sonido como pura potencialidad y cero posibilidad de ser realizado: el despertador con su sonido temido pero sin cuerda.

El objeto sonoro

A primera vista debe llamar la atención que en un proyecto de investigación sobre el objeto técnico esté incorporada la noción del sonido. Tanto el sonido como fenómeno físico como estímulo perceptivo es una noción

blogsot.com/2011/02/que-es-el-objeto-sonoro-la.html. [consultado 31-5-2015]

Instalación 1 TB1 [kleiner Lauschangriff], 2012./ Plotter de corte, disco duro de 1 TB, repisa.



efímera. “El objeto sonoro es un objeto cuyo ser es simultáneo a su desaparecer y, por lo tanto, el territorio en que propiamente existe es el de la memoria, el del recuerdo”. Muy al contrario de lo que entendemos habitualmente por un objeto: algo (una cosa) que está con su presencia en el espacio, moviéndose o no, pero relativamente estable y en contraste con el entorno, de lo que se distingue.

Esta volatilidad del sonido lo hace incluso difícil de entender como objeto de investigación. Recién con los inventos de la fijación del sonido a partir de finales del siglo XIX, el fonógrafo, el gramófono y más tarde el magnetófono, con la posibilidad de repetir el mismo sonido una y otra vez, esta dificultad se cambió. En la reproducción, el sonido es separado de su contexto temporal y espacial original, no guarda relación con una realidad visual, táctil, olfativa o gustativa correspondiente. A veces se reconoce (por experiencia) la situación en la que se realizó el sonido originalmente, pero las condiciones deben ser asociadas, imaginadas y ser reconstruidas mentalmente. En este caso, “lo que escuchamos es materia sonora, propiamente sonido, y qué es significado, contexto, causalidad, es decir, información extra-sonora”³.

Frecuentemente sin los referentes de las otras vías de percepción, el sonido sufre una abstracción, el oyente es incapaz de asociar la situación original. No representa ningún objeto (o situación) fuera de sí mismo. Aquí el sonido abstracto se abre a su análisis formal. Si la primera vez no se ha percibido los detalles del sonido, este se puede repetir y se puede concentrar su escucha en aspectos específicos. El sonido se transformó en un objeto que se puede coger con los sentidos, con la posibilidad de analizar su desarrollo en el tiempo, su morfología, sus capacidades asociativas y afectivas y contribuir así sentidos formales sin el peso de la fuente que representa.

Fue el técnico en sonido de la Radio de Francia y compositor Pierre Schaeffer, quien en los años 50 creó el término objeto sonoro. Similar a un objeto sólido, visual, este obje-

3. Ídem.

to se distingue de su entorno, es perceptible por contraste con el fondo, tiene (o es) figura. No obstante, no tiene una presencia estable y continua, en el mejor de los casos es repetitivo. Sigue siendo un fenómeno perceptivo volátil, pero como es designado como objeto se separa de flujo continuo de los sonidos que nos envuelven. Es un objeto perceptual.

Dado que el sonido sólo se manifiesta ante nosotros en tanto que lo escuchamos, por tanto, una fenomenología del sonido es antes que nada, una fenomenología de la escucha, es decir, un análisis pormenorizado del ser del sonido en la escucha, y al mismo tiempo, del ser de la escucha mediante la cual se hace patente el ser de ese sonido. [...]

Se trata entonces de entender el sonido como un fenómeno. Decir “fenómeno” dentro de la jerga fenomenológica implica decir “un objeto dado para nuestra consciencia”, es decir, un objeto al que tenemos acceso mediante la experiencia y que gracias a ella existe y se construye.[...]

Bajo esta óptica, y a pesar de las variadas interpretaciones que la noción de objeto sonoro ha desatado, me parece que cuando Schaeffer habla de “objeto sonoro”, tendríamos que entender que se trata del objeto producido a partir de la actividad de un sujeto que entra en contacto con el sonido a través de la experiencia de escuchar. El objeto sonoro, ante todo, es el objeto experimentado, el objeto escuchado.⁴

Esta separación de un sonido singular del flujo continuo de los sonidos se puede entender además como una operación conceptual, un instrumento para acercarse analíticamente al aspecto audible del mundo. Es la aplicación del método científico a los fenómenos de percepción: la diferenciación en sujeto observador y objeto observado. Mientras en el ámbito visual estamos dispuesto aceptar esta división entre nosotros y el mundo sin gran problemas (podemos dirigir nuestra mirada al

4. Ídem.

1TB₂ [download parcialmente ilegal]

(disco duro nº 2 de 1 Terabyte)

aprox. 2500 discos⁽¹⁾ descargados de internet⁽²⁾

(1) incl.:

vinil rip [LPs, singles],
CDs, CD-Rs, mini-CD Rs;
y además (en número menor):
tapes (casetes),
archivos digitales de diferentes formatos.

(2) fuentes:

blogs especializados,
sitios de archivos audio,
páginas de podcast (radios),
net labels,
edes torrent.

¡Todos escuchados y seleccionados según gusto personal!

Almacenados mayoritariamente⁽³⁾ en formato mp3, 320 kbps, estéreo.

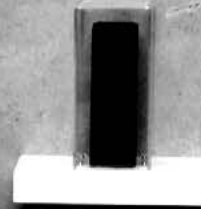
C/u acompañado de un archivo de texto con los créditos, y
si estuvo disponible- imagenes jpg de la carátula y el booklet⁽⁴⁾.

(3) excepciones:

algunos pocos archivos con menos de 320 kbps
(hasta 198 kbps para archivos de blogs,
hasta 128 kbps para archivos de podcast).

(4) en algunos casos en formato pdf.

Aquí



objeto visual o desviar la mirada, o sea, podemos decidir subjetivamente nuestra relación con el objeto visual o táctil), en el ámbito auditivo esta separación no coincide con las experiencias cotidianas. Parece mas bien que el sonido nos invade, o envuelve en todas las direcciones donde no tenemos la capacidad de seleccionar fácilmente nuestra atención. No podemos mantener una distancia crítica (analítica) con lo audible. Compartimos el mismo ambiente, contexto con el sonido, con el fenómeno percibido.

No obstante la percepción del sonido singular, del objeto sonoro, se cambia si está inserto en el contexto de la música. Nuevamente nos encontramos con la dicotomía sujeto – objeto. La música, por lo menos la música docta que se basa en la noción de la obra de arte musical, incorpora el objeto sonoro de tal forma que su escucha está determinada por su relación con los otros sonidos de música y no con su relación asociativa con una imagen mental. El objeto sonoro se transforma en un objeto musical, independientemente del sujeto oyente, pendiente de la estructura musical definida por un compositor. Según Schaeffer, para escuchar con atención este objeto musical debemos hacer un esfuerzo consciente, debemos aplicar una escucha que él domina “escucha reducida”⁵, debemos abstraer intencionalmente de la fuente sonora, el acontecimiento que originó el sonido y escuchar el acontecimiento sonoro mismo. El objeto musical entonces no tiene origen que interesa, es forma significativa en una estructura de obra musical.

Si de esta manera el objeto sonoro (o el objeto musical) se transforma en “cosa” descriptible, nos confrontamos con la comunicación con otros sobre este “objeto experimentado” (Schaeffer) que requiere la conceptualización a través del lenguaje. El cómo podemos conceptualizar este objeto sonoro depende entonces de la estructura del lenguaje que tenemos como herramienta. Lo que conceptualizamos con el lenguaje especializado del músico es diferente al que podemos

conceptualizar con el lenguaje cotidiano.

Por esa razón, la ingeniera de sonido y científica del cine, Barbara Flückiger, cuestiona la propuesta de la escucha reducida de Schaeffer, una escucha que excluye una gran parte de oyentes de la comunicación sobre experiencia sonora. Al contrario de Schaeffer, Flückiger se basa en su sistema de descripción sonora en la experiencia cotidiana, desarrollando un sistema modular que debe facilitar la descripción verbal sobre la experiencia sonora, pues [...] es una necesidad práctica para el análisis de objetos sonoros el captarlos verbalmente. La nominación verbal de hechos esta conectado con la asignación de objetos en categorías. Se trata entonces de una actividad mental que organiza. Esta actividad estructura los datos actuales de la percepción, abstrayendo detalles y características singulares y agrupando formaciones fenomenales similares usando categorías mentales y modelos de simplificación. [...] Más diferenciado es la resolución verbal, mas diferenciado resulta la percepción y al revés.⁶

En su *toolbox* (cajas de preguntas) Flückiger propone cinco preguntas:

1. ¿Qué suena?

Esta pregunta se dirige a entender el “objeto” en el sentido cotidiano: el auto, el reloj, el teléfono, etc. La respuesta a esta pregunta no dice nada sobre la característica del sonido.

2. ¿Qué se mueve?

Como la generación del sonido está inevitablemente relacionado con la interacción entre diferentes (partes de) objetos y/o materiales, se debe describir mas detalladamente estas interacciones.

3. ¿Qué material suena?

Aquí se trata de describir lo más exacto posible los materiales involucrados.

4. ¿Cómo suena?

Se propone encontrar palabras onomato-

péicas del lenguaje cotidiano para caracterizar el objeto sonoro.

5. ¿Dónde suena?

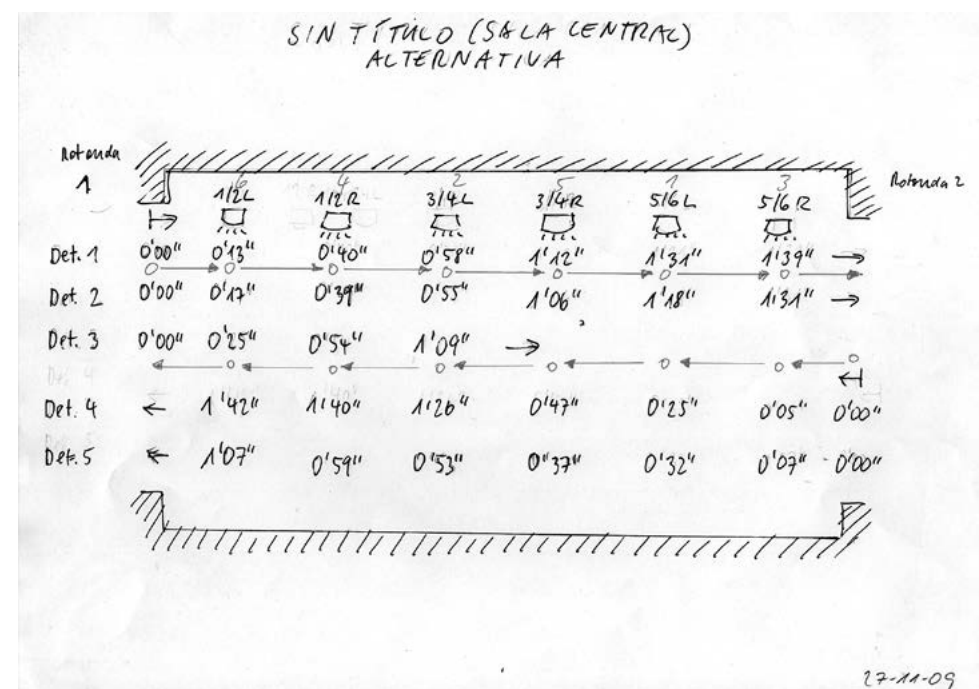
Aquí se define la dirección, la distancia, el movimiento en el espacio del sonido, pero también la característica sonora del espacio mismo en que se produce el sonido.⁷

Las respuestas a estas preguntas permiten la descripción de sonidos que a través de la asociación (imaginación) del acontecimiento que lo generó: sonidos que indican su origen. No obstante, tanto en la vida cotidiana como en la producción estética encontramos una gran cantidad de sonidos que impide esas in-

dicaciones. Sebastian Waschulewski propone preguntas adicionales que amplían las posibilidades de comunicar experiencias sonoras más allá de su orígenes materiales:

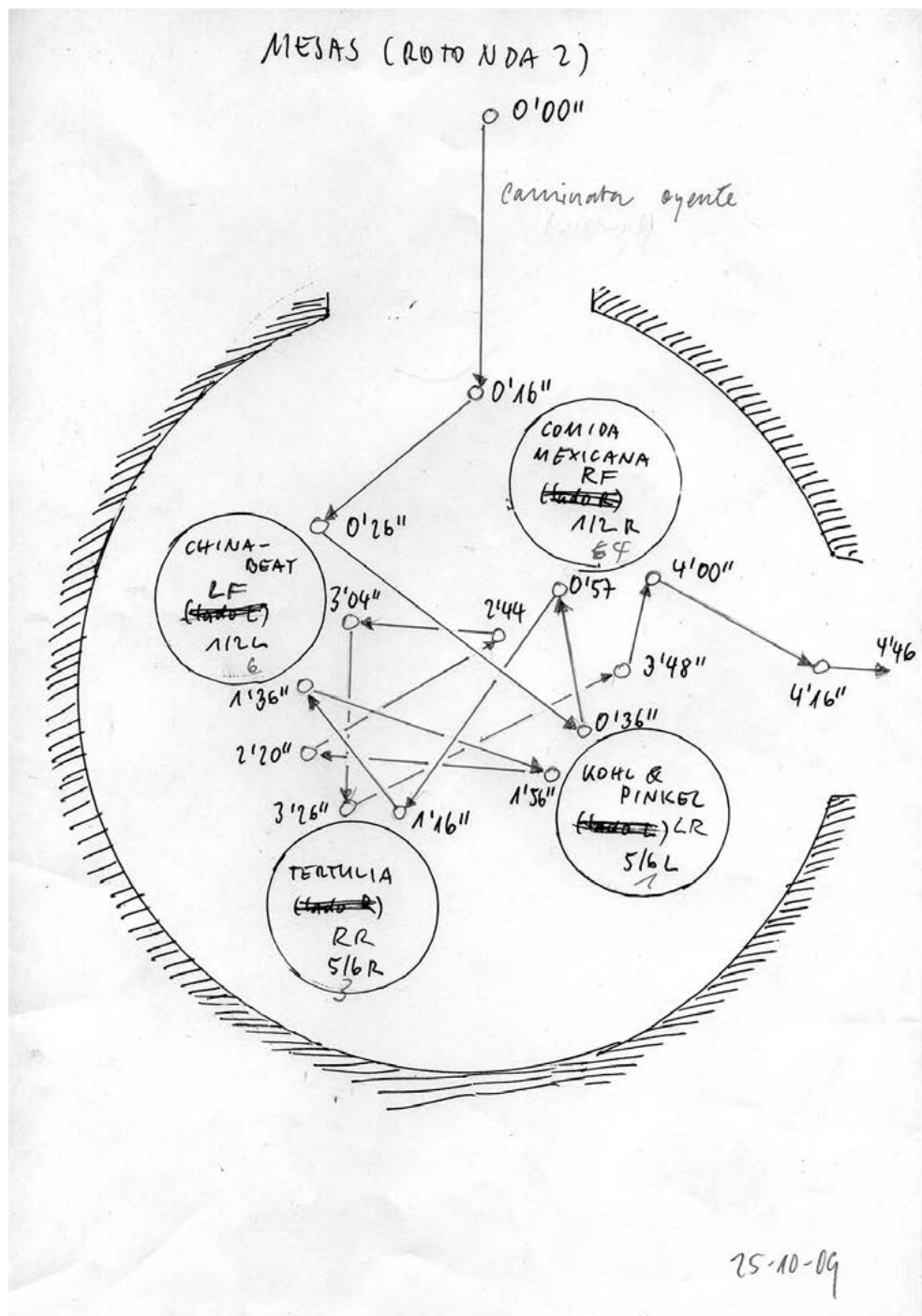
- ¿Cómo suena el sonido musicalmente? (p.ej. retardando, crescendo, staccato)
- ¿Qué estoy asociando con el sonido? (p.ej. ferrocarril, lluvia, robot)
- ¿Qué características físicas tiene el sonido (p.ej. resonancias, frecuencias)
- ¿Qué provoca el sonido afectivamente? (p.ej. enternecimiento, ira, alegría)
- ¿Qué connotación tiene el sonido?

7. Ídem. pp. 102-108.



5. Schaeffer, Pierre: Tratado de los objetos musicales. Madrid (Alianza), 1988. p. 159

6. Flückiger, Barbara: Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg (Schüren), 2001. p. 101. Traducción R. Krause.



mesas (rotonda 2), 2009 / Parte de la serie "Laut" / lápiz grafito y tinta sobre papel.

(p.ej. intelectual, región específica, joven)

¿Cómo se puede describir el sonido con onomatopeyas? (p.ej. ca-clong, wum, pssstsch)⁸

Mi trabajo binaural⁹ "Laut"¹⁰ se basa en objetos sonoros en el sentido de Flückiger. Aquí es de suma importancia que el oyente se haga preguntas respecto de lo que realmente escucha: un helicóptero, pájaros, pasos y voces construyen situaciones de una exposición de obras ficticias, obras que están presente exclusivamente por su sonoridad, sin embargo, en ubicaciones bien concretas respecto de la posición del oyente en movimiento. Esta escucha binaural enfatiza un parámetro del objeto sonoro, que Flückiger abarca en su última pregunta: ¿dónde suena? Esta pregunta dirige al oyente en un recorrido del objetos sonoros en un espacio físico real¹¹ y construye el sentido de toda la obra. Los conceptos de Schaeffer de la escucha reducida aquí no sirven, aunque algunos sonidos de la obra se pueden escuchar placenteramente por sus características inherentes, no por su función de indicar algo extrasonoro. Mientras el francés pensó el objeto sonoro como un ente en el contexto musical, o sea, en el contexto con otros objetos sonoros, Flückiger piensa el objeto sonoro en relación a la imagen (fílmica). En "Laut" estoy pensando el objeto sonoro en relación con el espacio físico circundante y el oyente en movimiento, acercándose y alejándose del objeto.

Las diferentes propuestas para acercarse a la experiencia de la escucha de un objeto sonoro, o sea, de un sonido aislado de su contexto sonoro continuo, muestra la difi-

cultad de la conceptualización de este tipo de experiencias. Las propuestas coinciden en la necesidad de un lenguaje verbal desarrollado, pues un mayor léxico de términos sonoros diferenciados permite un mayor acercamiento a la misma experiencia en el momento de su comunicación. La descripción del objeto sonoro depende de la disponibilidad de "objetos lingüísticos", palabras, conexiones sintácticas.

El "speech object"

Pero estas palabras, estos objetos lingüísticos a su vez son fenómenos audibles. La descripción del fenómeno es el fenómeno. Así cualquier conversación verbal se puede entender como objeto o como conjunto de objetos que no se debe confundir con el objeto de conversación. No obstante, en caso de la grabación y el almacenamiento de la conversación ambas nociones se superponen. La sonoridad de la conversación solamente en una pequeña porción tienen un sentido estético, la mayor parte tiene un sentido semántico. O sea, el oyente decodifica el lenguaje hablado y solamente en casos específicos presta atención en las cualidades sonoras de las voces o los sonidos colaterales. Esta tensión entre logos y *aisthesis*, entre mensaje y forma es la característica mas productiva de un *speech object*.¹²

El término inglés de *speech* me parece aquí especialmente adecuado por su campo semántico, que incorpora tanto el habla como fenómeno sonoro -que indica el origen de este sonido: el cuerpo humano- como su aspecto comunicacional: el lenguaje. Además, una palabra inglesa en un ensayo en español acentúa la dimensión cultural del habla, su inserción en un contexto histórico-político-geográfico. El habla nunca es natural -aunque tiene como condición el cuerpo biológico-, siempre está determinado por la tradición y la experiencia del grupo social de donde sale el individuo, o -en el caso de una conversación- de los individuos.

8. Waschulewski, Sebastian : UKO: Das unbeschreibliche Klangobjekt? Die Problematik des Sprechens über Klang. Berlin (UdK), 2006. p. 14. en línea: http://www.udk-berlin.de/sites/soundstudies/content/e1039/e1109/e1212/infoboxContent1213/SebastianWaschulewski-UKO_.pdf [consulta 1-6-2015]. Traducción: R. Krause.

9. Una técnica de grabación y reproducción sonora que permite la ubicación y escucha de los sonidos en el espacio de 360°.

10. La palabra alemán "Laut" tiene dos significados: indica el volumen alto de un sonido y define también un sonido producido por la voz humana o animal. Mas informaciones y la obra para descargar en: <http://www.exponauta.cl/audioguia/rainer.htm>.

11. "Laut" está hecha para un recorrido por varias salas del Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago.

12. Este término lo lei por primera vez en un artículo sobre el artista norteamericano Matthew Rana y el proyecto Speech and What Archive. No obstante, ahí se entiende el término levemente diferente, pues se refiere a la conversación en su totalidad como objeto de exhibición y a la posibilidad de encontrar un "nuevo valor de uso del discurso/ habla". Skrobaneck, Kerstin: Matthew Rana und das Speech and What Archive Follow Fluxus. Kunstforum International, 232 [124-129].

Este último punto es especialmente relevante en mi instalación sonora *Captcha piece*, desarrollada para una exposición de “arte medial” en Porto Alegre, Brasil. Otra palabra en inglés, lengua distante tanto de la lengua local como de mi lengua materna y mi lengua adoptada. Sino era la metalenguaje en las reuniones de trabajo.

Captcha es un test computacional que “consiste en que el usuario introduzca

correctamente un conjunto de caracteres que se muestran en una imagen distorsionada que aparece en la pantalla. Se supone que una máquina no es capaz de comprender e introducir la secuencia de forma correcta, por lo que solamente el humano podría hacerlo.”¹³

Mi trabajo *Captcha piece* reflexiona sobre sus propias condiciones de producción.

13. <http://es.wikipedia.org/wiki/Captcha>

Captcha piece, Puerto Alegre, 2015 / Detalle 2 / Plotter de corte, látex sobre tela, madera, altavoz, audio.



El material de la banda sonora se basa en las grabaciones audio de las reuniones de trabajo con los demás artistas invitados del *Media Art Lab Mercosul* en marzo de este año 2015. Las conversaciones fueron de-construidas y re-construidas no según criterios de contenido, sino de criterios formales: agrupación de las expresiones extra y para lingüísticas (eh, ah, y...); énfasis en los problemas de traducción entre las cuatro lenguas utilizadas (portugués, inglés, español y alemán); ordenamiento en forma ascendente de los términos que contienen números; contraste entre términos técnicos aparentemente contradictorios; etc.

En esta instalación sonora los *speech objects* no son las conversaciones enteras o extractos discursivamente coherentes que se expone al espectador oyente para que el público de la exposición se entere del contenido desarrollado en las reuniones de trabajo.¹⁴ Las conversaciones son mas bien documentos del archivo de los cuales se extraen los *speech objects*: fragmentos pequeños de las conversaciones, movibles y relacionables entre sí con criterios cambiantes. En caso extremo, un *speech object* puede consistir en un solo fonema, o, en el otro extremo, en una frase (casi) entera.

En cualquier obra de arte (medial) están inscritas las condiciones bajo las cuales es realizada. El *Media Art Lab Mercosul* constituye en sí un régimen lingüístico complejo: la lengua materna de la institución que invita no es la lengua común de todos los participantes, los invitados de otro países no hablan la lengua oficial local donde se desarrolla el trabajo, la lengua de comunicación es una lengua secundaria a todos los participantes. Esta situación implica trabajos de traducción múltiples, donde se deforman, pierden y descartan informaciones. Se producen redundancias.

En *Captcha piece* entiendo esta situación no como una deficiencia sino como una posibilidad de producir formas, contenidos y conexiones inhabituales, que solamente se

producen en sistemas con fisuras, grietas, mal-entendidos pero con mucha buena voluntad y alto grado de tolerancia: en sistemas no automatizados. La re-organización de los *speech objects* de las conversaciones abre las posibilidades de hacer perceptibles estas dinámicas y condiciones estructurales de situaciones como la conversación, negociación y poetización, desprendiéndose de la situación singular en la cual se generó.

14. Aquí la diferencia con la propuesta del colectivo del *Speech and What Archive*, donde se pretende de encontrar una forma de exponer (también visual) contenidos elaborados en conversaciones. Compare: Skrobaneck, Kerstin. Op.cit.

Ob-
jeto
edito-
rial



Proyecto Atelier Populaire; el objeto editorial como elemento de análisis epocal.

Durante 1968 diferentes fenómenos sociales, culturales, políticos y económicos intervinieron alrededor del mundo, por un lado; el mayo francés ocurrido en Francia y expuesto a través de *Atelier Populaire* y, por otro; Chile con el surgimiento de la *Brigada Ramona Parra*, colectivo brigadista que empleó el muralismo como acción social. En ambos hitos, la escenificación —como también el medio mismo del mensaje— se vuelve clave y trascendental para el impacto discursivo que actuó en ambas sociedades. Donde se considera que el recurso gráfico fue una de las principales herramientas que pretendía transmitir ideas de distintos grupos sindicales; trabajadores, mujeres, estudiantes, entre otras entidades.

Las revueltas sociales del 68 se presentaron de forma muy particular en Chile como en Francia. Los grupos de estudiantes, obreros o adherentes a algún partido fueron piezas claves de la conformación del movimiento revolucionario, quienes además utilizaron distintas herramientas para plasmar o fijar sus ideales en diferentes soportes.

El colectivo *Atelier Populaire* se organiza el 16 de mayo de 1968, fue conformado por estudiantes y docentes de la carrera de Bellas Artes de la Universidad de París y se caracterizó por emplear la serigrafía como principal recurso plástico en adherencia al movimiento social. El empleo de esta técnica de producción tuvo como objetivo elaborar una gran cantidad de ejemplares con iguales características en desmedro del carácter autoral o del “gesto” artístico proveniente de un espacio clásico e institucional como la universidad. A raíz de ello, todos los afiches elaborados por el colectivo tuvieron una autoría única de carácter social. Las matrices eran utilizadas por todos los individuos que apoyaran y compartieran las mismas ideas; posteriormente estos eran pegados en los muros de la ciudad o simplemente tirados al aire durante las marchas y protestas.

El primer cartel elaborado por *Atelier Populaire* demostró el interés colectivo de unificación. En él aparecían sólo tres palabras “Fábricas-Universidades-Unión” en esta frase se demuestra la exacerbada e incipiente conciencia por establecer lazos entre diferentes

El proyecto *Atelier Populaire* se desarrolló como propuesta de investigación para entender los cambios en la percepción de determinados trabajos artísticos. Intentando responder por qué existe una reciprocidad entre elementos, soportes, técnicas y temáticas abordadas por la visualidad. Para ello, el proyecto significó realizar una selección histórica, que funcionara como objeto de estudio; en este caso se eligió el año 1968 francés y chileno con el objetivo de comparar las producciones características del período, poniendo hincapié en el estatuto comunicacional del trabajo gráfico y visual en aquellos países. A partir de esta investigación surge una hipótesis central, la que posteriormente es tratada a través de una curaduría realizada en la sala Claudio Gay del Instituto Francés en Santiago, Chile.

organizaciones. En este caso, el poder de los estudiantes en conjunto con los obreros de las fábricas lograron producir el impacto central del mayo del 68.

Su producción fue altísima, logrando ediciones de hasta 3000 afiches diarios, pero la duración del colectivo permaneció hasta el 27 de junio, fecha en que es desalojada la escuela y el taller.

A pesar de que la idea fue siempre criticar el sistema artístico burgués donde existía un autor y su gesto en escena, días después del desalojo, se comenzaron a juntar y coleccionar los afiches pegados en las calles de París, posteriormente siendo vendidos o incluso formando parte de una serie de exposiciones.

Paralelamente en Chile, el mismo año se conformó la *Brigada Ramona Parra*, quien empleó el nombre de una obrera asesinada en una protesta en 1946. Ésta se transforma en la primera brigada de muralismo en Chile, y además como gestión de la juventud comunista (JJ.CC.). A diferencia del colectivo francés, los integrantes fueron sindicalistas y militantes del partido, confirmando más de 150 grupos a lo largo de todo el país. En sus comienzos, no existieron expertos que manejaran técnicas pictóricas, pero sí mucho entusiasmo para plasmar los primeros cimientos artísticos de la U.P. (Unidad Popular).

La relación de esta producción con el arte no fue solamente la utilización del material pictórico como herramienta discursiva, sino que también tenían un manifiesto ligado a la institución y academia de las artes, en el cual proponían que la mejor academia era la calle, donde aprendían técnicas a través del mismo rayado. Dentro del panorama general de los murales realizados por estas brigadas, se encuentra una carencia del texto, primando por simbologías icónicas del comunismo, representaciones del pueblo, estudiantes y obreros.

La colectividad de las 150 brigadas a lo largo de todo Chile fueron silenciadas y oprimidas a partir de los primeros días de dictadura militar. Tapando los murales a través de pintura, las fuerzas militares eliminaron todo rastro de sus producciones. A mediados de los

80, resurgen las brigadas, apelando a combatir la censura y las violaciones de derechos humanos que emitía la Dictadura de Pinochet.

Ver archivo de afiches en:
<http://atelierpopulaire.wix.com/home>

Hipótesis de trabajo

La tónica general de la efervescencia social en los 60 —en que la juventud llevó la vanguardia— se caracterizó por el empleo de uno o más soportes en que se inscribían las ideas. Específicamente, en el *mayo francés* de 1968, un grupo de alumnos de la escuela de Bellas Artes de París conformaron *Atelier Populaire*, colectivo artístico que realizó una serie de gráficas a través del grabado en afiches y/o panfletos; paralelamente en Chile, a través de las Juventudes Comunistas (JJ.CC.) se conformaba la *Brigada Ramona Parra*, grupo de muralistas que emplearon las paredes como recurso discursivo. Ambas entidades caracterizadas por la colectividad, abordaron el contexto social por medio de una o más expresiones artísticas, en la que se caracterizó el empleo de signos que alojaron simbólicamente —a través de la forma y el texto— sus demandas frente al descontento transversal¹.

“Las paredes se convirtieron en el instrumento fundamental de comunicación utilizado por los estudiantes. Las inscripciones significaron un retorno a la antiquísima técnica de los *graffiti*, y a pesar del aparente caos que configuraban en conjunto, se desprendía de ellas

el auténtico mensaje de ese estallido revolucionario” (Las Heras, 2008: 69).

Los mensajes más comunes de estos afiches se relacionaban con la educación, la libertad de la mujer, mejoras salariales y, por una mayor preocupación por las clases más bajas, aunque

1. Dentro de la producción latinoamericana, se encuentran también otros ejemplos bajo nuevas condiciones de producción, ligadas a demandas, denuncias y oposiciones que se llevaban a cabo en el continente. Dentro de estos artistas se encuentra Cildo Meireles, Tucumán Arde, Antonio Berni o Luis Camnitzer. Ver más en: Giunta, Andrea ¿Cuándo empieza el arte contemporáneo? Buenos Aires: Fundación arteBA, 2014..

también se encontraban uno que otro mensaje que criticaba la producción de los *mass media*, y en específico de la prensa.

Justamente, a partir de este afiche, resulta coherente plantear nuestra principal hipótesis de trabajo, que se basa en los análisis que Debord realizaba en 1967 en la emblemática *Sociedad del Espectáculo*, texto que propone que los *mass media* (publicidad, tv, periódico, radio, entre otros) producían la alienación del sujeto y unilateralidad del diálogo a través de ellos.

En 1967 se lanza *La sociedad del espectáculo*, emblemático libro que ha sido empleado para avalar los principales fundamentos de la producción contemporánea a nivel artístico, comunicacional o informático. En este texto, se plantea que los *mass media* producían unilateralidad en el diálogo, la que se explica a raíz de la imposibilidad de responder o participar activamente en este hecho comunicacional; posteriormente esta unilateralidad planteada por el autor, decantaba en una alienación del sujeto. A esto, podríamos agregar que la producción teórica de Debord se caracterizó por poner ambos ojos en situaciones contextuales distintas, pero específicamente a nivel productivo; es decir el ojo que miró el presente y a la vez el futuro de los adelantos podría ser bastante vaticinador en torno a los adelantos tecnológicos de la sociedad actual, pero bajo un punto de vista perceptivo, en torno a los cambios que la sociedad posee inmanentemente en cada hecho (espacio-tiempo) que vivencia, su experiencia cambia. En palabras de Déotte, esta configuración técnica y perceptiva se encuentra determinada por los aparatos, quienes generan y configuran las épocas de sensibilidad (Déotte, 2012).

Esto podría decantar en la premisa de que toda producción posee una relación directa con su contexto perceptivo, es decir; lo que experimentó el ser humano con la televisión en 1968 resulta totalmente desfasado a los que experimenta actualmente en el año 2015. Esto podría suceder por los cambios sensitivos a partir de las experiencias con los distintos aparatos o, incluso, porque la TV —y su estatuto técnico— ya no es el mismo.

Tanto el afiche del mayo francés, como el sinnúmero de imágenes publicitarias o televisivas, se caracterizan por una repetición constante e insistente (forma y contenido), que no permite una relación bilateral entre las imágenes y quien la experiencia. Unido a ello, esta multiplicidad no nos permite un ingreso óptimo en la imagen, ya que esta se entrega por completo sin una posibilidad de que se incendie su velo (Didi-Huberman, 2013:10). Bajo esta misma idea, Claudia Donoso nos propone una imposibilidad de liberación del ojo.

Esto ha producido cierta distorsión en el camino de liberación del ojo propio, en favor de una trampa retórica: demasiadas imágenes de pacos apaleando civiles, mucho carro lanza agua desaforado, exceso de niños y madres sufrientes en ollas comunes, pérdida de intensidad de tanto puño levantado desafiando al fascismo (Donoso, 1990:30)

Tal como menciona la autora, este cúmulo de imágenes similares producen un agotamiento en la percepción del consumo; aún somos compradores y consumidores, pero el fundido del velo de la imagen está siendo nulo o escaso.

Propuesta Curatorial

La producción artística, plantea distintas respuestas a la alienación y al vaciamiento del sujeto, en específico, aquí se abordarán tres estrategias elaboradas a través de la selección y/o propuesta a diversos artistas visuales, quienes formaron parte de la muestra *Atelier Populaire* en el Instituto francés.

a) Traducciones y transcripciones

Uno de los procesos más contemporáneos y transversales de nuestra cultura es la traducción o transcripción de distintos lenguajes. Nos encontramos rodeados de miles de imágenes e informaciones que han existido históricamente, pero que en específico, su lenguaje y fijaciones técnicas han cambiado, produciendo nuevas formas y percepciones en el diálogo.

Dentro de estos cambios, se inscribe el trabajo de Felipe Rivas San Martín, quien específicamente para esta exposición, nos muestra el traspaso de un discurso a una codificación QR. Dicho código se define como un módulo de almacenamiento a través de puntos y barras; estos dos elementos, ligados al dibujo y a la pintura, alojan un sinnúmero de informaciones indescifrables por el ojo humano, pero que a través de un dispositivo *smartphone*, se posibilita la traducción y redireccionamiento del contenido invisibilizado. La estrategia de traducción abordada por el artista y, en particular por el *smartphone*, permite en un cierto grado, la emancipación de sus receptores.

La pintura QR invita a ser leída bajo una lógica de ocultamiento, es decir, al mostrar la codificación del mensaje se vuelve imposible no querer entender o aprehender el contenido de esta. La obra, posibilita además performar el espacio, interactuando con el mensaje desplegado para ver la “verdadera obra”.

b) Fijar el agotamiento.

Una de las hipótesis transversales en torno a la incorporación de los *mass media* y de la fotografía, es el aumento obsceno de información que imposibilita una comprensión y experiencia idónea con los datos que éstas nos entregan. A raíz de ello, la producción de información (texto, imagen y audio) cumple con las lógicas ya establecidas del mercado, donde la oferta y demanda rigen su producción. Por lo mismo, nos encontramos con similitudes generales en el contenido fotografiado, en la forma en que los medios abordan el lenguaje y, principalmente, en una extrema conciencia de cuáles son los insumos demandados.

Dentro de este panorama, la obra de Cecilia Flores aborda el contenido emitido por un diario nacional. En las cuatro piezas aquí presentes, se observa el bordado de noticias de prensa amarillista, bajo una técnica íntima y cercana, que reivindica en cierto modo el contenido gráfico del diario, pero no así la significancia de éste.

Es por ello, que el bordado es tergiversado y superpuesto con las letras del soporte

empleado, que en este caso nuevamente nos remite a un carácter íntimo y doméstico como lo es el saco de harina.

Las noticias utilizadas, son tensionadas plástica como conceptualmente, donde se produce una disrupción constante, del contenido vacío de la prensa en contraste con lo doméstico y cercano del acto de bordar.

Dentro de la misma sintonía se encuentra el trabajo de Catalina Rozas, quien a través de dos piezas serigráficas demuestra el agotamiento de la matriz empleada, teniendo una serialización de la imagen técnica que se agota. Esta invisibilización de la imagen se transforma en una metáfora de la condición actual de la imagen de prensa, donde la extrema producción y sus contenidos vacíos no generan una atracción informativa ni comunicacional.

c) Sobreexposición.

La sobreexposición, corresponde a una “técnica” o error muy común en la fotografía, y que se caracteriza por una extrema luminosidad obtenida a partir de un largo tiempo de exposición o una gran abertura del diafragma.

Muchas veces se puede cometer el error de decir que esta imagen no tiene información, ya que sólo vemos luz o un blanco profundo. Pero, justamente al contrario de ello, lo que vemos en esta imagen es la concentración de mucha información, donde la luz plasmó en el material fotosensible un tiempo prolongado o altas condiciones lumínicas.

Bajo esta metáfora fotográfica, se presenta como hipótesis que la producción contemporánea debería tener más blancos, espacios y tiempos que posibiliten a la información, y no que ésta se encuentre dispersa por distintos medios; es decir, justamente dicha blancura atrae y permite en cierto modo una emancipación de sus observadores, quienes ven en ella una posibilidad de llenado.

Para ello, realizo dos grabados de afiches del 68 (francés y chileno) bajo esta ló-

gica de sobreexposición. En ambas piezas, la información no es dispuesta a simple vista, ya que el grabado es realizado sin tinta, bajo la técnica del gofrado. En el papel dispuesto en sala, se observa el relieve de un blanco sobre blanco, donde las condiciones lumínicas permiten la visualización de su contenido gráfico.

Dentro de la misma lógica, se encuentra el trabajo de Guillermina Bustos, quien a través de un proceso de captura con alginato, produce una matriz a partir distintos muros de la ciudad de Santiago. La elección aleatoria de distintas huellas dispuestas en las paredes, pone énfasis en el soporte de cotidianas inscripciones informativas como afiches, pancartas o simples rallados. Sin duda, tanto para la revolución social del 68', como para los actuales movimientos sociales; el muro se ha transformado en el soporte idóneo para comunicar. La acción del pegado o rayado sobre éste, invisibilizan el canal del mensaje, por lo mismo, en la obra de Bustos se puede ver un rescate de las huellas innatas que posee la ciudad, donde justamente cada una de ellas, nos comunican de igual o mejor forma que aquellos rayados o afiches que se han vuelto protagonistas invisibles del paisaje. El traspaso de esta huella es llevado a la creación de 13 cerámicas con dicha matriz, donde su estatuto de camuflaje o maquillaje doméstico se tuerce para ser empleada desde su propia condición de fractura. En sencillas palabras, cada una de estas cerámicas son huellas seriadas dispuestas en el muro para visibilizar lo invisible.

Por otro lado se encuentra el video de Paulina Soto Cisternas, quien a través de la técnica de intervenir material de archivo encontrado (*Found Footage*) nos presenta un análisis en torno a las marchas populares. *Ciudadanos* (título de la obra), trabaja con la misma noción de invisibilidad, pero que la artista propone con una ligadura en torno a los lenguajes del cine y la fotografía. El material fotosensible, se activa con información a través de la luz, y dicha luz tiene como función armar y delimitar la figura. A través del exceso de ésta, las voces y algunas manchas se percibe una angustiante presencia discursiva que clama por la emisión de su voz.

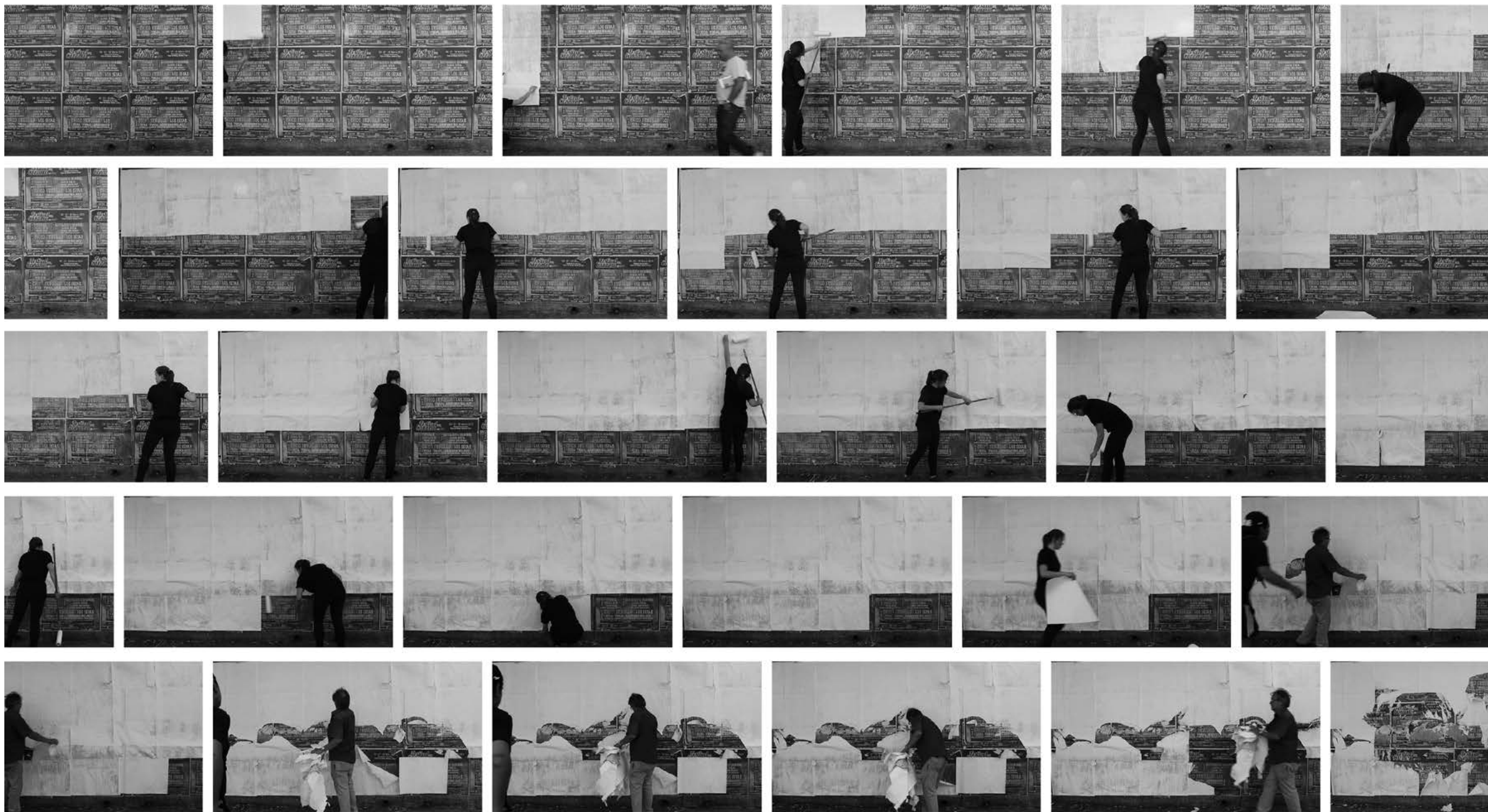
La artista Valentina Gracia, realiza una intervención en el espacio público, a través del popular pegado de afiches en las calles. Gracia se localiza en una calle del sector de La Cisterna y sobre afiches de promoción musical, comienza a intervenir con afiches completamente blancos el muro. Luego de varios minutos, casi terminando la intervención, la acción es interrumpida. La narración-acción propuesta por la artista presenta un traspie. Un transeúnte comienza a sacar los papeles blancos rompiendo toda la intervención. Este gesto de rechazo, calza en gran medida con la hipótesis curatorial como con la reflexión de la artista. Este sujeto, se ve afectado con aquella blancura, este material le comunica y, su contenido le molesta, difiriendo en el estatuto comunicacional con los carteles musicales ya existentes; es decir, el paisaje intervenido con aquel blanco dialoga de forma más brutal con los transeúntes que los afiches callejeros, estos son invisibles y mimetizados en la ciudad, a diferencia de esta sobreexposición, que comunica y que clama por su llenado.

Ideologia, Felipe Rivas San Martín.



Motivos Accidentados, Guillermina Bustos





Sin Título, Video documental de intervención espacio público, Valentina Gracia

*Obje-
to
comu-
nican-
te*

Quedar con un neumático menos en un inhóspito y desértico camino cordillerano, recién a una hora de iniciado el viaje, no fue impedimento para concretar la invitación que me hicieron el arquitecto Alberto Dentice junto a su pareja Rosita, con la intención de visitar en terreno, parte de las rutas que el Imperio Inca trazó en lo que hoy llamamos Chile.

Una vez resuelto el impasse inicial, a eso de las 9.00 de la mañana, llegamos a la localidad de Almirante Latorre, un silencioso pueblito que nos separaba en media hora de la majada que sería el punto inicial de nuestra caminata. No dimensioné realmente la experiencia hasta llegar a esa especie de albergue de piedra, asentado en la nada y delineado por una pequeña vertiente. Normalmente es utilizado por pastores y familias en tránsito, pero que para esta ocasión, se encontraba desocupado y atento.

Alberto desarrolló una profunda investigación sobre El Camino del Inca en la comuna de Vicuña durante el 2011 para optar al título de Doctor Arquitecto en Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid; y pese a la alegría de reencontrarse con la zona luego de dos años de no visitar el lugar, quedamos tristemente sorprendidos por el evidente estado de deterioro de los senderos, suponen producto del gran aluvión que afectó al Norte Grande y Chico en marzo de 2015, siendo la provincia de Elqui una de las zonas que más precipitaciones registró el país. Esto sumado a los movimientos sísmicos como el terremoto de Iquique en el 2014¹, se han borrado tramos significativos de la huella, dificultándonos en numerosas ocasiones poder seguir con certeza los caminos prehispánicos. A raíz de esto me explican que el daño es prácticamente irreparable, partiendo porque la complejidad de la construcción es muy alta, y sumado el hecho de haber sido levantado por un caudal de esclavos que en la actualidad no existe, deja entrever que desafortunadamente este espacio arqueológico está tendiendo a la desaparición. La errada idea inicial que tenía sobre El Camino del Inca, muy enmarcada en la geopolítica centralista actual, era entender este como una

1. Tiempo después de realizada la expedición, se registró el terremoto de Illapel que afectó a la misma región de Coquimbo.

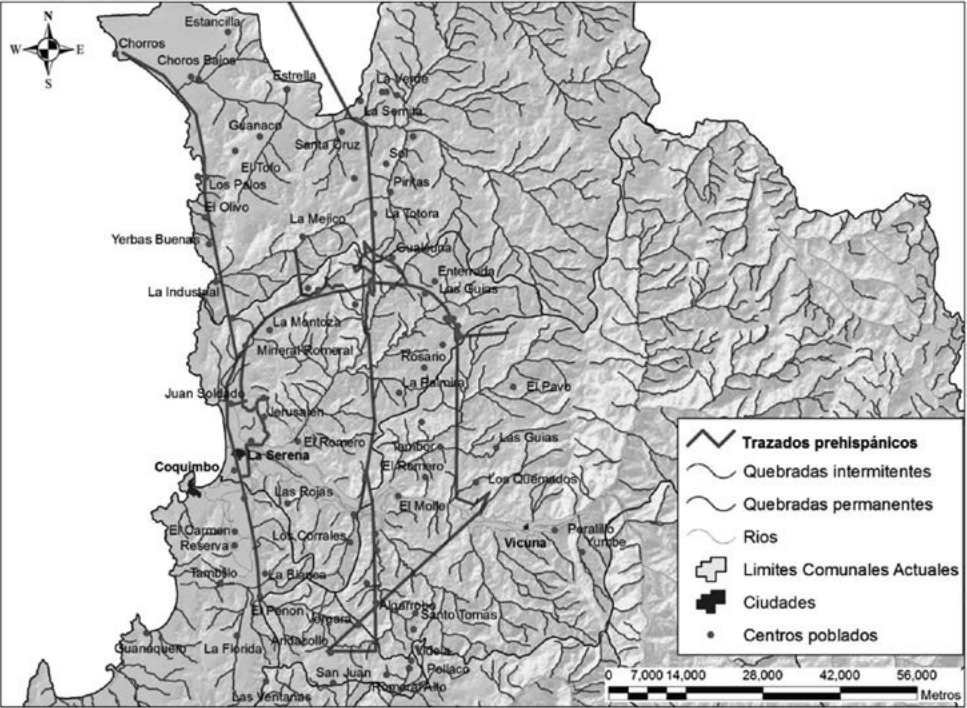


Figura 1. Mapa de trazados prehispánicos en el Elqui. Diagrama por Alberto Dentice, 2011.

especie de corredor de información que permitía controlar desde el Cuzco, la capital del incanato, la totalidad del territorio conquistado. El modelo que tiende a la unidireccionalidad característica del sometimiento, me permitía establecer ciertos paralelos con los medios de comunicación receptivos preponderantes en la actualidad.

Aún cuando este esquema no es del todo errado sino más bien parcial, la investigación de Alberto es clarificadora al plantear que el camino es en realidad una red vial, levantada para satisfacer una serie de funciones sociales en clave de emisión-recepción, mucho más próxima al modelo de interacción que hoy vivimos gracias a internet.

Este se emplazaba como un sistema de vías cuidadosamente entramadas, permitiendo

la interconexión de los poblados que fueron siendo sometidos en conjunto a una serie de pequeños asentamientos asociados a la explotación de recursos, alcanzando un grado de complejidad que grafica de buena manera la frase que más eco hizo durante la caminata... *el Imperio era sus caminos*.

Motivadas por la religión, las dinámicas sociales eran coordinadas en su totalidad por los senderos, medio por el cual alcanzaban una eficiente cohesión en "...prácticas asociadas al estado: mitas tributarias, acopio y distribución de bienes, censos y ordenamientos de población, transferencia demográfica y constitución de familias referidas a un espacio productivo"². Esta robusta paleta de presta-

2. Dentice, Alberto; "Cuaderno de Investigación Urbanística nº 78, página 4 – septiembre / octubre 2011, página 4.

ciones se valían de senderos construidos sobre plataformas de rocas de tal calidad en su elaboración, que los arrieros y personas herederas de la cultura que en la actualidad habitan el sector, todavía utilizan estos mismos para fines similares pero a una escala menor de flujo.

Esta red era complementada por un método de tráfico de información que permitía en pocos días, mantener al tanto de la situación del total del territorio abarcado. Basándose en medios humanos, generaban una dinámica similar a la carrera de relevos o posta para el traspaso de correo. Las sutiles rutas diseñadas para este fin, solo necesitaban el ancho suficiente para que corriera una persona. Es por esto que esas rutas fueron las que primero desaparecieron luego de la caída del Imperio Inca en manos de los españoles.

Estos antecedentes se fueron evidenciando en terreno luego de caminar por algunas horas, encontrándonos en reiteradas ocasiones con pequeñas instalaciones de piedra casi familiares, perfectamente conservadas y de gran atractivo por la sensación de actividad que le aportaban al inerte paisaje, tensando la relación del tiempo con el espacio. Estos se hallaban repartidos por todas las montañas y diferían unos de otros solo por la cantidad de construcciones que tenían. Eran claramente identificables casas con subdivisiones a modo de piezas, pequeños corrales un poco más retirados, cercos e incluso camas. No resultaba difícil detectar en estos sectores, rocas para molienda o trozos de utensilios cerámicos de uso cotidiano además de vestigios a todas luces del tipo ceremoniales. Estos últimos diferenciaban por estar pintados con detalles en bi o tricromías.

Figura 2. Pequeño asentamiento prehispánico. Fotografía por Felipe Fierro, 2015.



Toda esta información, recopilada en una visita, sumado al contenido de la investigación del arquitecto Alberto Dentice, provocan y sugieren empalmes con procesos culturales locales que en la actualidad se ven reflejados en un campo virtual. La posibles semejanzas con la internet y el flujo de la información en velocidades que se contraponen a la del caminante, promueven escenarios diversos para la producción artística.

Figura 3. Cerámicos de uso cotidiano y vestigios del tipo ceremoniales. Fotografía por Felipe Fierro, 2015.



Figura 4. Piedra para moler. Fotografía por Felipe Fierro, 2015.





Foto- grafía y Re- des_

Daniel Cruz

Entender a la fotografía como un dispositivo complejo es acertado. Esto no se refiere a la condición objetual de ésta, en tanto mecanismo y artefacto, sino más bien a la posibilidad que ofrece para convocar diversos planos de lo social, cultural, ideológico y político, configurando una asociación terminal que emerge en la puesta en imagen. La condición propia de complejidad provoca preguntarse sobre planos referenciales, para poner en cuestión el estado de la imagen técnica en la dimensión actual de las redes.

Los diversos nodos de lo digital están instalados en la actividad cotidiana, demostrando el recambio expandido al cual nos enfrentamos. Estamos inmersos en las IoT, *Internet of the Things*, un estado donde las cosas, objetos, tienen un número exponencialmente mayor de conexiones a Internet que los habitantes del globo. El Internet de las cosas ya no pertenece a la ciencia ficción de una novela de Philip K. Dick, al contrario, ya está emplazada en los espacios de mayor intimidad. Según las proyecciones de las IoT para el 2020, éstas superarán a los cincuenta billones .

En este sentido Gérard Wajcman (Ojo Absoluto : 2011), nos habla de una mutación sin precedentes que ocurre ante nuestras narices, oponiéndose a un ocultamiento, pero que a pesar de esto no la logramos percibir con precisión ni tampoco cuál es su magnitud. Las escalas como también los alcances de esta mutación desbordan los límites conocidos. Esto ha provocado una sensación de extrañamiento general ya que diversas fronteras han sido modificadas, afectando la dimensión reticular sobre la cual fuimos instruidos. Las redes sociales ciertamente están en sintonía con esto, proponiendo una dimensión entre el consumo y la producción, somos prosumers y estamos inmersos en un estado entre el vivir y exhibir.

Clay Shirky (Cognitive Surplus : 2010) escritor e investigador estadounidense, nos propone una mirada sobre el cómo los usos sociales de las herramientas de comunicación digital han generado una gran sorpresa. En especial porque las posibilidades no están implícitas en las herramientas, sino más bien en cómo los deseos de los usuarios las modelan,

rompiendo la unidireccionalidad de consumir información de manera pasiva. Lo cual evidencia una actitud disruptiva frente a los modelos y acciones globalizantes.

Hoy, podemos acercarnos a contenidos complejos a la distancia de un par de clics, activando una serie de dimensiones de percepción del mundo que no van necesariamente a la par con el sentido reflexivo, evidenciando una cuestión de sintonía fina. Lo anterior se presenta en diferentes manifestaciones, desde el ámbito del pensamiento y la praxis, que provoca preguntarse sobre nuevos modelos de acercamiento y comprensión de la creatividad, sus procesos y sistemas constructivos, como también la dimensión escalar de la información.

La actividad creativa desde acciones remotas, conectadas a la red para conciliar las distancias físicas del mapa; la emergente actitud de la sociedad hacia un nuevo horizonte de discusión tanto social, política como económica. La posible obsolescencia de la libertad versus la privacidad como nueva moneda de cambio son una pequeña muestra de ello.

Iniciemos un acercamiento a la noción de extrañamiento y sus posibles alcances en el campo de lo fotográfico para atender al contexto en el cual estamos inmersos. Aproximarnos a esto, conlleva conectarnos con diversos aspectos de nuestro campo social y sus interrelaciones como primer asunto. Si observamos la capacidad de producir contenidos digitales en diversas dimensiones; inverosímiles, banales, como también de orden complejo, podemos darnos cuenta, que la unidireccionalidad de la difusión y consumo de la imagen en red de hace tan solo una década ya no es representativa de la actividad diaria. Lo que acontecía con los modelos de flujo de la imagen previos a la dimensión de las redes sociales han generado un nuevo factor de incidencia sobre el campo de la actividad de lo tangible. En efecto, nombramos a la imagen fotográfica como información, lo cual denota el carácter cuantitativo de ésta.

En este sentido, el año pasado, el día 12 de abril, la ciudad de Valparaíso Chile,

ciudad declarada patrimonio de la humanidad por la Unesco, se ve enfrentada a un incendio de grandes magnitudes. Incendio que arrasó con 2.837 casas, murieron 15 personas y dejó 8.500 damnificados en los cerros El Litre, La Cruz, Las Cañas, Mariposas, Merced, Ramaditas y Rocuant. La peor tragedia en esta ciudad desde el terremoto e incendio del año 1906.

En este contexto surge en las redes sociales una imagen de una joven que provocaría una secuela de comentarios y reacciones cuyo orden de acción revela el estado escalar de la información.

La respuesta frente a esta imagen configura un paisaje tan diverso como tensiones y fisuras que provocan las llamaradas del fondo de la escena en contraposición a la pose esquemática instalada como estampa ideal.

"La selfie en el incendio es la mejor acción de arte que ha tenido este país en mucho tiempo." declara @nacholudico

"Ser joven y no sacarte una selfie en el incendio "dantesco" de Valpo, es una contradicción hasta biológica." pública @gatamapola

"Como se puede ser tan idiota para sacarse una selfie con el incendio detrás...Claro seguro es una ocasión especial para recordar..." reclama @ElArlequin1

Estos comentarios desplegados en *Twitter* y *Facebook* evidencian la dimensión extensiva sobre la imagen técnica disponible en la red. Una fotografía no sólo representa una imagen de un acontecimiento, no es solo un recuerdo de un "yo estuve allí". ¿Alguna vez fue solo esto?. En efecto, la profusión de imágenes en la red permiten observar que lo relevante no es la fotografía en sí misma, sino que la complejidad de la imagen fotográfica es lo que la circunda.

Los contenidos en la red se enfrentan a la paradoja de la difusión, del encuentro y el enfrentamiento social, un escenario de actividad dinámica que se torsiona con una balanza cuyo espacio medial es depositario de sospecha.

La carta de Paulina Palma, en respuesta a la proliferación de su imagen, evidencia una sospecha sobre la actividad/reactividad de la imagen en red, que se difunde y despliega a una velocidad incomprensible. Esta sospecha es respuesta a la sensación de extrañamiento frente a su imagen en la red, y que ella cuantifica en su experiencia con un 99% dañinos y el otro 1% sarcástico.

No somos únicamente consumidores de información, sino que a la vez somos productores. Esta identidad, la del *prosumer*, señala a un usuario activo que comparte información, analiza, investiga, dialoga, discute, reclama, propone y difunde, rompiendo la unidireccionalidad de los medios de información, generando un campo transversal que propicia el encuentro. El *prosumer* es una presencia fundamental en las estrategias y decisiones empresariales que sucumben al contenido reactivo como también germinal de la actividad en red. Esta identidad extiende la dimensión territorial, la cual se expande y borrea según las exigencias de las demandas sociales como económicas, incluyendo tanto al lego como al *mainstream* de la WWW, por lo cual las fronteras no se limitan a la cartografía política donde la velocidad de la transacción de la información ya no está supeditada a la horas del vuelo.

Hoy, una imagen fotográfica desplegada en las redes es una ideología en estado de latencia, la cual provoca una secuela de posibles contingencias y enfrentamientos. Entonces emerge una pregunta sobre la urgencia de desplegar lo antes posible el "yo" en la red sin mediar filtros. Forma de interrelacionarnos que conlleva un ejercicio de disponibilidad a ser comentada. 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?. Este afán contemporáneo, reductible en la manera de comunicarnos, se comprende desde la simplificación ejecutada por el uso de los soportes digitales, móviles y estacionarios; mensajes de texto, chat, *Twitter* y otros. Las redes sociales nos proponen una constante en la emisión de información que muchas veces no logra mediar entre la veracidad y la ficción, entre el error y la fidelidad.

Nos acercan, pero paradójicamente provocan diversos escenarios de alienación, enfrentando una fisura que muchas veces dispone un ejercicio a pérdida, de divergencias que presentan una escena que nos ubica en un territorio distante al contacto.

En este contexto, surgen territorios de observación desde el arte hacia la inmediatez tecnológica de la fotografía, la noción de autor, los emplazamientos en la red y sus soportes. La dimensión política de la velocidad y las alteraciones del lenguaje, que nos llevan a decodificar el inevitable avance de las telecomunicaciones para subvertirlas. Y así, relevar la respuesta de autores contemporáneos que desean reescribir los protocolos, haciéndose parte de las magnitudes propias del lenguaje del arte hacia una refocalización de los intereses y convenciones creativas; la exploración interdisciplinar, el desarrollo de nuevos lenguajes, reconfiguración de conceptos y procedimientos. En consecuencia convivimos en un estado de magnitudes y escalas que están en mutación, la fotografía es parte de ello.

Virus_

Virus
(Del lat. virus).
1. Biol. Organismo de estructura muy sencilla, compuesto de proteínas y ácidos nucleicos, y capaz de reproducirse solo en el seno de células vivas específicas, utilizando su metabolismo.

2. Inform. Programa introducido subrepticamente en la memoria de un ordenador que, al activarse, destruye total o parcialmente la información almacenada.

Viene del latín virus que significa veneno. Es un microorganismo acelular, es decir fragmentos de información genética a la espera de otro organismo vivo para infectarse y propagarse. Es una forma de vida que se multiplica invadiendo y utilizando a otras células para cumplir su propósito de expansión.

Bacteria
(Del gr. bastón)
Biol. Microorganismo unicelular procarionte, cuyas diversas especies causan las fermentaciones, enfermedades o putrefacción en los seres vivos o en las materias orgánicas.

Son los organismos unicelulares más abundantes en nuestro ecosistema, de metabolismo diverso que permite adaptarse a distintos ambientes.

Las bacterias se reproducen por división celular simple, este proceso consiste en que el material genético y el fitoplasma se duplican produciendo una división celular que genera bacterias hijas que son idénticas a las células progenitoras y estas a su vez se vuelven a dividir formando clones.

La condición de viralidad en biología consta de un elemento (la bacteria) que se aloja en un sistema vivo vulnerable, este elemento externo solo puede desarrollarse en distancias cortas dentro de un medio, esto quiere decir que tiene un determinado territorio de expansión. Una característica importante para la condición viral es la multiplicación para su formación expansiva, esta sucede cuando un primer elemento logra alojarse en el sistema vulnerable y esta entrada genera cambios profundos en este sistema, instalándose en una zona específica en la que logra su multiplicación.

Este despliegue conceptual a partir de la biología, nos forma una idea en la que se funda la visualidad hoy. Empleada como instrumento de enunciación del poder capitalista, es decir se centra en sistemas o canales de comunicación de carácter monopólicos para la difusión de contenidos, en la actualidad las comunidades sociales de internet.

La total masificación de la imagen y su expansión por las redes sociales es lo que se conoce como viralidad, su significado se presenta de la siguiente manera:

Definida como una mayor probabilidad de que los usuarios *reshare* (re-compartan) contenido publicado (por otro usuario) para su red social.

Esta acotada definición de elementos en expansión es el punto de partida para plantear el problema sobre la masificación de las imágenes.

Dentro de las estrategias de lo viral es importante establecer un contexto y remitir, al igual que una imagen fotográfica, a algo. Actualmente lo que más se da como elementos virales en los medios de comunicación son noticias de cierto nivel de impacto o humor. La información entregada es directa (inmediatez cognitiva), la ubicuidad y la remezcla son fundamentales para este tipo de operaciones. La remezcla entendida como la agrupación y resignificación constante del elemento. El uso de palabras claves mediante etiquetas virtuales

o *hashtag* es fundamental para hipervincular el elemento a otros contenidos que se relacionen con la misma etiqueta y permiten su expansión.

La masificación e impacto en los medios de comunicación no son una estrategia relacionada a los tiempos de internet. En 1938 Orson Welles impacta a la sociedad estadounidense con la transmisión en forma de noticiario en la radio CBS de la novela de ciencia ficción La guerra de los mundos de H. G. Wells. Causando pánico y conmoción a través de un medio de comunicación de masas en un contexto hipersensibilizado.

En este sentido la operación de Orson Welles afecta a la sociedad por desarrollarse en un contexto comunicacional donde la radio era la fuente de información telemática a tiempo real de alcance masivo. La estrategia de utilizar la radio fue utilizada no solo como medio de difusión, si no que Welles se hace cargo de este medio de comunicación para recrear la ficción, utilizando el relato periodístico como medio para recrear la ficción de la literatura y la simultaneidad en la transmisión de dos relatos se desarrollan al mismo tiempo (la transmisión musical desde el Hotel Meridian en NY que es interrumpida por el periodista que relata en primera persona los sucesos de una invasión marciana).

La forma en que se utiliza este medio es parte de las estrategias que Wells incorpora para pasar por real una novela escrita en 1898, utilizando sonidos accesorios para dar la sensación de realidad e inmersión de lo vivido a través de la radio, estrategia que el radioteatro ya utilizaba donde la dimensión sonora espacializa y enfatiza ciertos elementos presentados en una narrativa.

Este antecedente con la obra de O. Wells me interesa presentarlo para hacer un cruce con el acceso que tenemos hoy, con dispositivos móviles que conlleva una disponibilidad a mantenernos comunicados con personas en cualquier lugar del mundo, con instituciones, marcas comerciales, etc., configurando una trama ineludible que provoca un aparente acercamiento. Se suma a

esto, que nos permiten producir imágenes de manera simple, fotografías y videos, son una decisión a tan sólo un toque al dispositivo. La extensión y la idea de viralidad está al alcance y disponible a cualquier usuario de dispositivo.

A partir de esto nace un primer cuestionamiento en relación al rol que tiene hoy la imagen artística cuando la publicidad y los medios generan una cantidad extraordinaria de imágenes minuto a minuto.

i) La circulación de las imágenes y smartphones al acecho

Es un proyecto de investigación en relación a la viralización de las imágenes y tipología narrativa en plataformas sociales a partir de la proliferación y uso de comunidades digitales y su dimensión con la socialización e identificación a través de las imágenes.

Esta investigación propone a partir de la fotografía encuentros entre representación y tipologías conceptuales que vemos actualmente en redes sociales. Las imágenes son un ejercicio fotográfico que registra un acto tan social como es el compartir en torno a la comida y el acto de salir a comer a lugares “públicos”, sin embargo acá la ausencia de personas y comensales instalan de manera irónica esta idea de múltiple interacción que los teléfonos inteligentes y la lógica de internet nos permiten hoy.

ii) Forever Alone, más que un meme... Un estado

En las redes sociales existe la figura en forma de meme de Forever Alone cuya expresión es literal en español: solo para siempre. En internet es un dibujo cómico que representa a un personaje muy usado en imágenes y chistes gráficos, con la intención de representar una situación de soledad y desilusión con la vida, debido al rechazo social. También se le representa como un *geek*, amante del computador y el internet sin relacionamiento humano.

Las imágenes presentadas juegan con esta idea de Forever Alone como una suerte de

narrativa fotográfica donde se fija un estado de ensimismamiento en lugares ausentes. La operación de captura comenzó a través del dispositivo móvil que -como herramienta de captura es discreto y sumamente habitual dentro de las redes sociales- marcar un hito en cuanto a fotografiar el plato que posteriormente se come. Editar, si es necesario para posteriormente subirlo a una red que se vincula con otras y de esta manera expandirse o tener un *feedback* con otros usuarios mediante un *like* en las redes sociales.

Estas operaciones en las que solo se ven lugares sociales deshabitados frente a un plato de comida o una puesta en escena próxima al encuentro con el alimento sitúan esta idea de Forever Alone dando cuenta de un estado de ensimismamiento y ceguera ante el dispositivo. Así como la pantalla nos ilumina de información, también nos encandila la imagen que proyecta, imagen que no es más que la aparente traducción binaria de la luz.

Es por esto que la narrativa propuesta en estas imágenes tensa la génesis fotográfica con su base de huella cuya afección física al igual que cuando miramos a los ojos en una conversación o bien cuando tocamos a un ser querido, en este caso es la inmaterialidad de las relaciones virtuales, presentada en una forma reconocible a nivel de tipológico fotográfico de redes sociales.

Este tipo de relacionamiento contemporáneo exige mirar y preguntarse sobre la expansión de entornos sociales en que el arte busca reinventar actualmente espacios relacionales y modelos sensoriales a través de los nuevos medios. En esta dirección la mirada se centra en el modo de acercamiento a lo sensible mediado por el dispositivo y en la que consumir y generar imágenes es marcar una experiencia/existencia condicionada hacia la producción activa en el entorno medial y más cercano aun en lo fotográfico.

La insistencia del comensal único en lugares ausentes exalta el espíritu de contemplación ante lo social y la idea *Forever Alone* en una ciudad “desierta” de espacios para el relacionamiento humano.

Paradójicamente estos lugares debieran estar llenos, y la acción de salir a comer a un restorán debiera ser acompañado. Aquí aparece una lógica de ficción y representación que me interesa a través de la fragilidad entre las relaciones humanas y con bastante humor, la insistencia de la utilización de la figura del meme que representa un estado de aislamiento gracias la cegera ante el dispositivo.



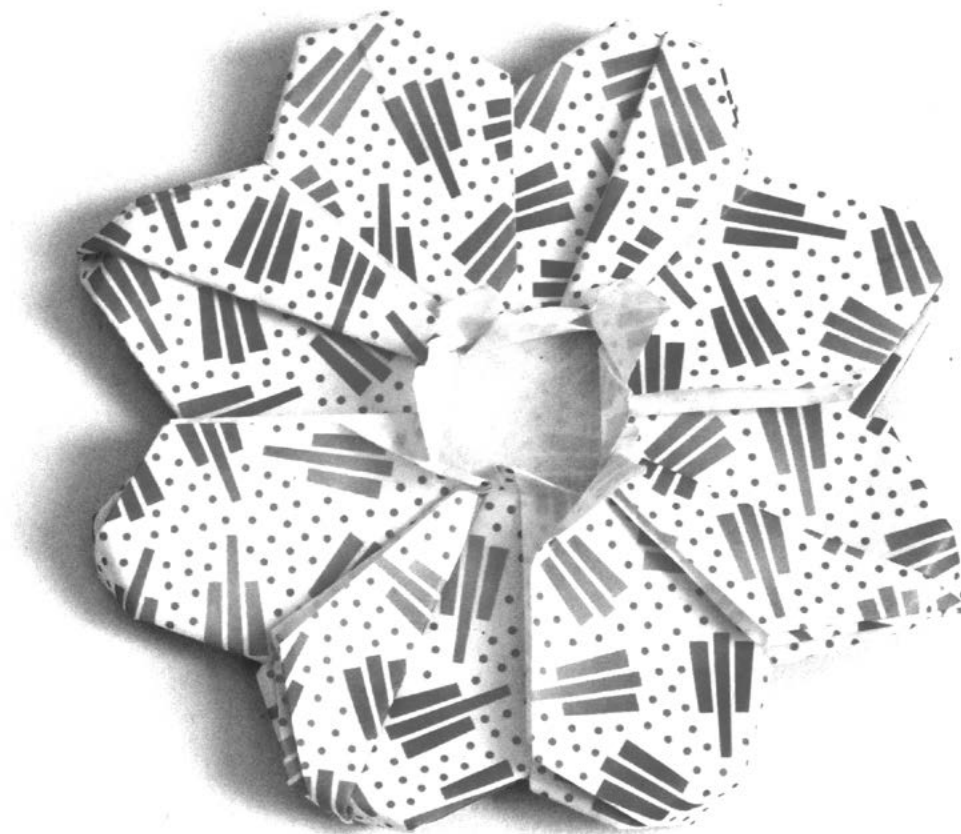








*En-
tre-
vis-
tas_*



*Kester Bull +
Mónica Bate +
Felipe Fierro*

Mónica : Hola Kester lo primero que te quiero pedir, es que te presentes ...

Kester : Hola Mónica. Actualmente estoy llevando a cabo un proyecto postdoctoral (Fondecyt) en el Departamento de Ecología de la Universidad Católica. El proyecto se trata de la caracterización del desarrollo de flores. Básicamente lo que hago es mirar bajo el microscopio electrónico cómo es que ciertas flores producen sus órganos. Esto ocurre cuando el tejido que da a lugar a la flor se encuentra dentro de su yema-botón y mide más o menos como un décimo de milímetro de diámetro. Yo estudié licenciatura en Biología en la misma facultad en la que trabajo hoy, luego hice un Magíster en Ecología y Biología Evolutiva en la Facultad de Ciencias de la Universidad de Chile, para luego seguir con un doctorado en la Universidad de Maguncia en Alemania. En este último lugar fue que me familiaricé con la técnica de la microscopía electrónica.

Mi interés general en la Biología es conocer y entender la forma y diversidad de la vegetación y el paisaje. En particular me interesan las flores e inflorescencias ya que éstas impresionan por su variedad y apariencia.

M: Esta entrevista es en el contexto del proyecto Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo. Proyecto de investigación y producción artística en donde convergen los intereses de distintos artistas que van desde el trabajo editorial hasta el trabajo con sonido (contextualizados en la práctica artística). El objetivo de esta entrevista es conversar con un especialista del área científica para detectar encuentros entre disciplinas, ya que nos define un interés por lo interdisciplinar.

Nos interesaría entonces saber tu visión acerca de las posibilidades de cruces entre la ciencia y el arte, ¿qué similitudes disciplinares crees que pueden haber, has tenido experiencias en contextos interdisciplinares?

K: Bueno, yo pienso que el arte y la ciencia tienen en común el hecho de que ambos buscan generar relatos acerca del mundo a partir de la contemplación de éste. Así, ambos generan instancias de comunicación con un público que busca interactuar con los puntos de vista que ambos, a su propio modo, proponen. Mi experiencia interdisciplinar está recién comenzando con la formación de la Fundación FLORES que justamente buscará el cruce disciplinario, que es en el fondo el mismo diálogo de los interesados en torno a un

objeto o idea. En el caso de la fundación, el objeto en cuestión es la misma flor, objeto al cual nadie es indiferente finalmente. Creo muy posible estimular el cruce disciplinar en este ámbito, ya que todos tenemos algo que decir acerca- y compartimos curiosidad en torno a las flores. La fundación buscará entonces facilitar un espacio de diálogo a partir del cual surjan iniciativas concretas para difundir y estimular la creación en torno a la flor.

M: ¿Cómo abor das desde la ciencia la idea de la contemplación, o en qué consisten la contemplación en tu contexto de investigación? ¿puedes mencionar qué tipo de procesos se ven involucrados?

K: La contemplación es para mí la mezcla entre la observación de un fenómeno o ser vivo (flores en mi caso) y la generación de significado a la vez. En mi caso particular este "significado" es el reconocimiento de un patrón morfológico en primer lugar y luego la inferencia de cómo esta forma o estructura se origina en el tiempo, lo que denominamos "desarrollo". Tanto en estos procesos de reconocimiento e inferencia se asocian también las imágenes e ideas que uno ya tiene en la mente de otras experiencias y así uno va creando una especie de síntesis en un proceso más bien inductivo.

M: ¿En el contexto artístico, a veces se dice que el espectador es quien completa la obra. De qué manera puede traducirse esto en el contexto científico?

K: Los resultados provenientes de la ciencia son un relato propuesto por un investigador. Lo que ocurre con el espectador será subjetivo al espectador y por supuesto que diferente en cada caso particular y por lo mismo, también inevitablemente distinto a lo que el investigador experiencia de su propio relato. Quiero decir que la interpretación será siempre parte del quehacer científico tanto en su generación como en su recepción. Esto no impide sin embargo que a partir de resultados científicos no se pueda generar acuerdos o inferencias coherentes en un sentido colectivo. El hecho que una obra científica esté completa no, con o sin el espectador me parece más bien una pregunta filosófica, pero lo que sí creo que ocurre es que tanto al Arte como la Ciencia en su quehacer presuponen a un espectador que vivenciará el relato entregado.

M: También en este contexto (el de las artes visuales), es raro ver hoy a artistas hablando de obras que se sostengan exclusivamente en la idea de belleza. En general lo que se designa sólo como 'bonito' cae

en la categoría de lo decorativo. Por su parte, la flor es considerada culturalmente como un objeto bello, que se cultiva para embellecer espacios y ser representada en todo tipo de soportes decorativos.

¿Qué aspectos del estudio de la flor crees que puedan ser vinculantes entre la mirada científica y la del arte, más allá de la consideración subjetiva de la belleza de esta?

K: Claro, la flor ha sido usada históricamente como un objeto decorativo. Esto ha pasado por la permanente elección y propagación variedades que cumplan con ciertas expectativas estéticas en cuanto a tamaño, color, forma, aroma, etc. Esto sin duda le confiere a las flores el estatus de objetos 'bonitos' como tú dices y es probablemente lo que uno asocia de modo casi instintivo con ellas. Ahora bien, existen tantos tipos de flores como especies distintas hay, albergando muchas más posibilidades morfológicas de las que conocemos tradicionalmente a través de la horticultura. Por ejemplo, ¿qué tiene de decorativa la flor de una achicoria? Es casi raro pensar que las hortalizas como la lechuga o la zanahoria producen flores también y que éstas tienen una particular apariencia de acuerdo a la especie de la que provienen. Como ves, éste ya es un punto de partida

para un tipo de significación posible: la contemplación de la flor en cuanto a su género, su linaje de procedencia. Desde un punto de vista biológico, esto es una reflexión en torno de la flor dentro de un marco conceptual evolutivo. Es interesante considerar el hecho de que cada planta de las angiospermas en algún momento de su ciclo de vida va a producir una flor y que ésta será 100% particular a la especie. La reflexión en este contexto irá asociada a su significación dentro de su linaje. Otra posibilidad es por ejemplo fijarse cómo es que la flor una especie varía a través de un rango geográfico. Acá tendríamos una significación dentro del contexto teórico de la ecología. Me puedo imaginar por otro lado que el arte intentará generar instancias de significación más bien en contextos que involucren procesos emocionales que surgen del encuentro entre el sujeto y la flor. En una segunda apreciación, me parece que el cruce disciplinario no sólo pasa por el hecho de compartir el objeto de observación (la flor en este caso o los seres vivos en general como en el bioarte) sino que también por la posibilidad de compartir un relato común como punto de partida. Algo obvio que se me ocurre son los organismos modificados genéticamente, acá la interrogante ética se puede filtrar

tanto en el discurso biológico como en el artístico. En definitiva, creo que la posibilidad de cruce disciplinario está dada por la posibilidad de compartir puntos de partida, ya sea en cuanto al objeto de observación como al relato.

M: Por último, una pregunta de Felipe:

"...más allá de la función reproductiva de la flor, ¿que reflexión podrías sacar de la relación entre la planta y sus flores como sistema de comunicación y qué paralelos podrías establecer con respecto a la comunicación humana? ¿se podría decir que las plantas generan esta extensión como dispositivo comunicante? ¿qué características tienen las flores para llevar a cabo esta dinámica?"

K: Mi idea acerca de las flores en general va en el sentido de darle cierta significación a la estructura en su contexto planta.

Se me ocurre que los síndromes de polinización se podrían entender como una especie de comunicación entre la planta y el polinizador. Por ejemplo, mientras que pájaros como los picaflores tienden a visitar flores que sean rojas, grandes y tubulares, las abejas visitan flores abiertas y las polillas aquellas que sean tubulares pero más pequeñas.

Esta correspondencia entre la forma floral y la atracción de un tipo de polinizador en particular podría ser significada como una especie de comunicación entre las partes, aunque yo por mi parte no he explorado en hacer este ejercicio. El paralelo que se me ocurriría en términos de comunicación humana, es tal vez no la comunicación propiamente tal, sino quizás una momento de ella que sería algo tan cotidiano y recurrente como la lectura que uno hace día a día de los demás, la generación de la idea del otro. Creo que en el caso de la apreciación de la flor esto sería un proceso similar, sólo que particularmente intencionado.



*Rainer Krause
+
Lukas Kühne*

Rainer Krause:

El termino "objeto" ¿tiene un sentido para ti y tu trabajo con sonido o no piensas en forma objetual?

Lukas Kühne:

Empezamos con la premisa que no sabría que existe la diferencia entre objeto, instrumento, escultura e instalación, así ni existiría la pregunta.

R :

Pero se puede pensar el objeto como antónimo del proceso.

L :

Si. Entonces un ready-made, una cosa encontrada, es más bien un objeto. Pero también un remedio, no siempre es solamente un instrumento. Todo eso conecto fuertemente con el objeto de deseo, y no solamente en el sentido sensual sino también que uno tiene el deseo de tenerlo.

Reconozco la diferencia entre un objeto como cosa trabajada –un escultura- o como cosa conceptualizada –una instalación- y un objeto que estoy simplemente viendo y que tiene tanto "power" y que está bien parada. Y aquí el objeto casi siempre tiene un uso.

A mí me gustan los objetos. Hemos visto recién esta calefacción con el cilindro de gas. Eso ya es casi una instalación.

También me gusta mucho interpretar y estirar el objeto. Yo entendiendo el objeto cuando no soy el autor. Pero si trabajo el material y el sentido de esta cosa, se transforma en algo más y pierde el carácter objetual. Se personifica.

Me gustan los objetos como "auto". Pero si me siento adentro y trato de manejarlo construyo inmediatamente otra relación. Influye en mí y se transforma rápidamente en parte mía.

A un objeto se adjudica que puede estar parado autónomamente en el entorno, y puede irradiar y sonreír maliciosamente. (También puede ser sombrío.)

R :

¿La noción de objeto de investigación tiene un sentido? El objeto de deseo no tanto como cosa sino como interés.

L :

En el sentido retórico, el objeto de investigación significa que no va ser el producto final sino para llegar a algo diferente. Tiene carácter momentáneo, carácter de uso. Después lo dejo en el rincón y hago lo que tengo que hacer.

R :

¿Puedes entender el sonido como objeto, en el sentido como lo usa Pierre Schaeffer? Un objeto no como cosa sino como algo que se percibe acústicamente, sin identificar la fuente material del sonido.

L :

Como lo has explicado lo puedo poner por encima de la noción de objeto. Pero desde el alemán nunca usaría el término así. No: para mí siempre sería una cosa que encuentro e investigo.

*Pro-
yec-
tos_*

Pro- yector n

Radio Ruido.2

*_Rainer Krause + Mónica Bate + Sebastián Valenzuela +
Felipe Fierro + Nicolás Fuentes*

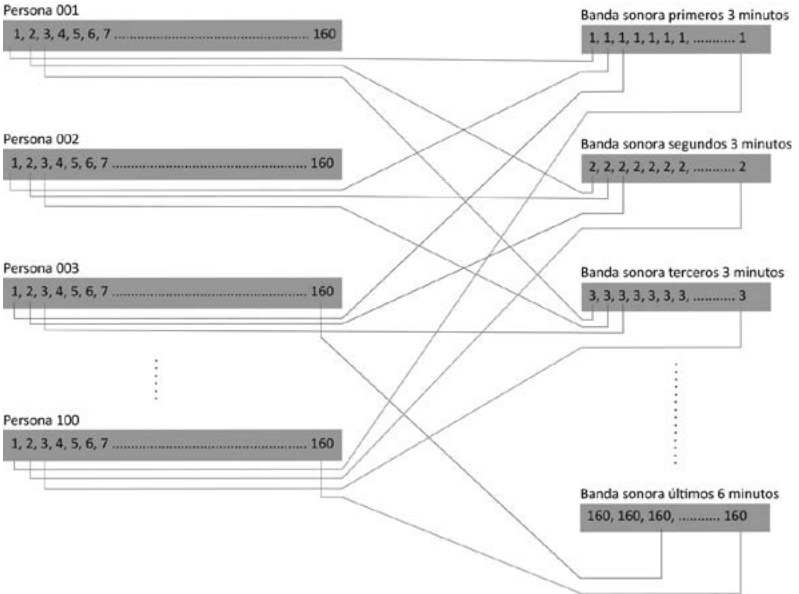
n es un proyecto de producción y exhibición de una instalación sonora multi-canal con las voces de 100 personas de 3 regiones de Chile.

n es un proyecto colaborativo, basándose en redes artísticas en la tradición del arte correo usando redes digitales contemporáneas.

n usa la voz humana como material, medio y signo de trabajo estético, enfatizando su carácter de umbral entre sensualidad y significación, entre discurso e imagen, entre física y psique, entre índice y símbolo, entre individualidad y sociedad, entre acción de hablar y pasión de escuchar.

n es un proyecto de tensión crítica con los modos de presentación cultural, proponiendo formatos horizontales de conexión, itinerancia y comunicación entre instituciones, creadores y público cultural a nivel regional.

n es un número variable que indica la cantidad de horas de exposición de la obra en un lugar específico.



[1] Grabación de las voces.

En tres regiones distintas de Chile se registra la voz de 100 personas contando de 1 a 400: en el norte en la ciudad de Iquique, en Santiago en barrios periféricos del sur de la capital, en Valparaíso y en la región del Bío Bío (en el marco de una residencia artística en mayo de 2014 ya se han grabado las voces de 34 personas en la comuna de Tomé).

[2] Edición de las grabaciones.

Las 100 grabaciones de audio se editaron (limpieza de sonidos de fondo y nivelación de volumen) y se re-montan en 160 pistas de 5 canales de audio y de 3 minutos de duración cada una. En la primera pista se escuchan todos los números 1 de las 100 grabaciones de voces, en la segunda pista se escucharán

todos los números 2 de las 100 grabaciones y así hasta llegar a la última pista en donde se escucharán todos los números 160 de las grabaciones.

Las 160 pistas tienen una duración total de 8 horas (= 3 minutos x 160 pistas), que corresponde a la duración de un día la exhibición continua de la obra.

[3] Grabación de las pistas.

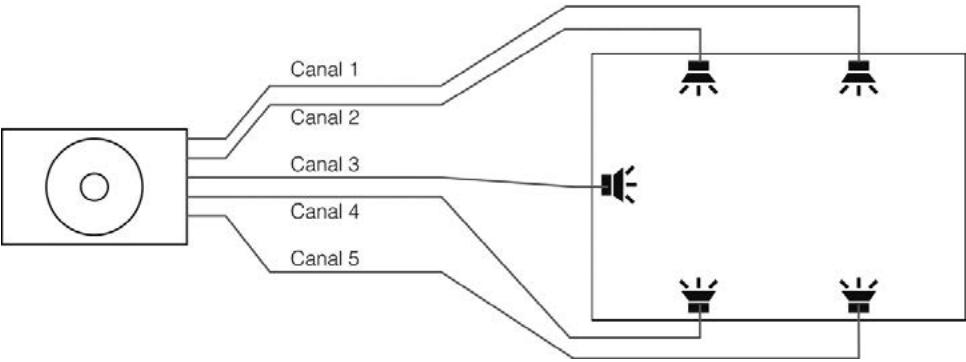
Las 4160 pistas son grabadas en 1 disco DVD que tienen capacidad para almacenar un día entero de audio.

[4] Exhibición

La instalación sonora n consiste en un reproductor DVD, amplificación de audio

Reproductor Blu-ray

Sala de exhibición



y 5 altavoces. En cada uno de los lugares de exhibición se reproduce el disco cada día. Los lugares de exhibición proyectadas hasta ahora son: Sala Anilla Cultural (Museo de Arte Contemporáneo), Santiago; Pinacoteca de la Universidad de Concepción. La instalación se puede exhibir tanto en una sala exclusiva para la obra, como también en una sala en donde intervenga la colección permanente de la institución que acoja la muestra.

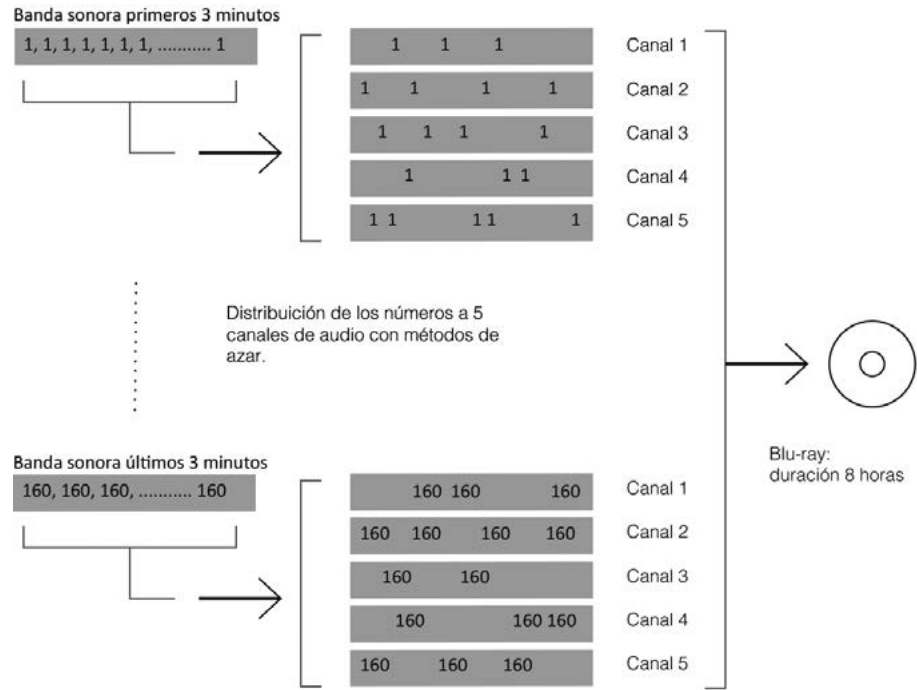
[5] Publicación

Se diseñó e imprimió una publicación, en donde se reflexionará acerca de los conceptos del proyecto y se describió los procedimientos involucrados por medio de textos y documentación fotográfica. Desde el punto de vista de la edición y la diagramación, esta publicación será diseñada para llegar a nuevas audiencias en donde el público objetivo no esté necesariamente familiarizado con el arte contemporáneo.

[6] Plataforma web.

Consideramos la creación de la plataforma web, como la primera instancia y una de las más importantes, específicamente porque en ella se alojará el proceso del trabajo, el cual podrá ser revisado por un sinnúmero de usuarios que accedan al sitio.

<http://www.proyecto-n.com/>



*Lo Vivo,
el Cuer-
po y la
Máqui-
na*

La vida de los cristales: Breve revisión de procedimientos y conceptos iniciales.

Arte, ciencia y tecnología se han relacionado de manera simbiótica constantemente a lo largo de la historia. Desde la posición del arte, esta relación es a veces manifestada de una manera explícita y planificada, formando parte de la poética de la obra e incluso deviniendo en lenguaje; otras de manera tácita como herramienta, sin que se reflexione mayormente acerca de esta convergencia.

Por otra parte, tanto ciencia como arte, abordan lo que nos rodea desde la contemplación de un objeto de interés. Esta contemplación luego deviene en reflexión, formas de lectura, análisis e interpretación que según los contextos, se entiende desde la subjetividad o bien desde lo objetivo.

Las tecnologías electrónicas y digitales se han vuelto cada vez más accesibles y por lo tanto más familiares a todos. Esta familiaridad supone un 'dar por hecho' la existencia y uso de estas, dejando de lado a veces un espacio para la reflexión acerca del soporte o de los fenómenos (físicos, químicos, etc.) involucrados en su funcionamiento.

The Life of Crystals

La vida de los cristales, es un proyecto que nace de la reflexión en torno a los recursos electrónicos que utilizo para la construcción de proyectos. Como cuando se estudia la anatomía de un cuerpo que estuvo vivo, acá se disecciona por capas el material de estudio, ya sea por curiosidad ante lo que nos parece mágico; o con el motivo de encontrar una posible poética del propio objeto (técnico y sonoro) a partir de los fundamentos que lo constituyen como tal.

En este contexto es que comienza a aparecer la vinculación entre lo que entendemos por naturaleza y lo que se entiende por tecnología (electrónica). Entre lo vivo / orgánico y lo inerte / manufacturado. Aparece también la pregunta de dónde termina lo natural y dónde comienza la tecnología; y si ambos aspectos son necesariamente excluyentes entre sí, como pareciera ser percibido generalmente.

Como referente inicial de esta investigación se detectaron 3 tipos de cristales que en su estado original cuentan con propiedades que posibilitan su utilización en circuitos electrónicos estando en su estado original. Estos son 'antepasados' de componentes electrónicos que hoy en día se usan profusamente:

[Cristal galena (sulfuro de plomo)] Diodo rectificador, utilizado para construir receptores de radio.

[Carburo de silicio] Diodo emisor de luz, utilizado para desarrollo de Leds.

[Cristales piezoeléctricos (Sales de Rochelle, cuarzo - SO₂)] Cristal piezoeléctrico, utilizado en relojería, procesadores, sensores, parlantes, micrófonos, ultrasonido, entre muchos otros.

Dentro de este grupo, son los cristales *piezoeléctricos* los que motivan la denominación The Life of Crystals. Es a partir de estos que entiendo esa intersección borroñeada entre lo vivo y lo inerte; tanto por la forma en que los cristales se forman, como por su propiedad piezoeléctrica.

< ver referencia

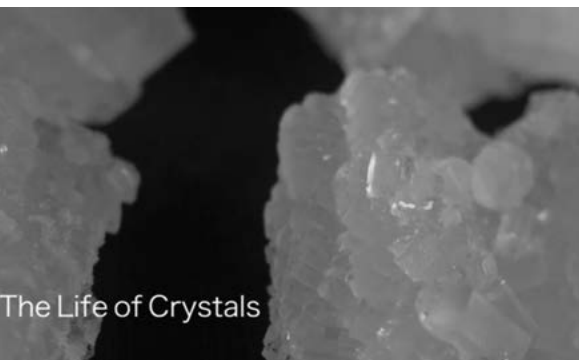
En la práctica, The Life of Crystals, se vuelve un proyecto tanto de investigación como de producción. En donde comienzo por investigar el material a partir de su composición y propiedades, como de sus posibilidades de ser recurso en el contexto artístico. Por las características propias del material piezoeléctrico, es posible tener una respuesta audible del cristal a altas frecuencias. La piedra canta para hacerse presente en el mundo de los vivos.

El video a continuación, es un resumen audiovisual del proceso llevado a cabo en la primera etapa del proyecto:

< Video Vimeo: <https://vimeo.com/79735959>

La piezoelectricidad es una propiedad de algunos materiales orgánicos e inertes como el cuarzo, las sales de Rochelle, cerámicas, ADN y los huesos entre otros.

Esta consiste en que cuando se aplica un stress mecánico (presión) al material, este produce electricidad. El efecto piezoeléctrico puede producirse también de manera inversa: si aplico electricidad a este tipo de materiales, estos se deformarán molecularmente (distensión y compresión).



The Life of Crystals

The Life of Crystals: 32°S 71°O

32°S 71°O es una segunda iteración, que vuelve a revisar la idea de la vida de los cristales. Esta vez el objeto - cristal piezoeléctrico fue puesto en contexto, a partir de la convocatoria del festival TSONAMI, cuya línea curatorial para el año 2014 fue *Geografías audibles*.

Para iniciar, el proyecto propuesto en esta segunda iteración, consistió en buscar puntos geográficos en Chile Central en donde se encontraran yacimientos de cuarzo. Este mineral, que es de los más abundantes del planeta, posee también propiedades piezoeléctricas como las sales de Rochelle utilizadas en la primera etapa del proyecto. Al proponerme buscar muestras de cristales de cuarzo en la geografía local -de preferencia yendo yo al lugar-, se suma a la motivación de sacar sonoridades a la piedra, la idea y experiencia del viaje en búsqueda del objeto de estudio en su estado original. Esta operación, si bien tiene como finalidad la búsqueda de cristales que reaccionen a la aplicación de voltajes a diferentes frecuencias, vuelve la atención también sobre la experiencia del viaje y de búsqueda, así como también, del conocimiento geológico.

Se identificaron 4 lugares en donde buscar mineral de cuarzo:

- Minera de Quintay, Quintay, V Región.
- Mina prehispánica conocida como La Cristalera, Cerro el Roble, Parque Nacional La Campana, Cordillera de la Costa, V Región.
- Tilama, Los Vilos, IV Región
- Quilimiari (encontrado en Persa BíoBío), Los Vilos, IV Región.

El cuarzo, al ser del grupo de los silicatos, es de los minerales más abundantes en la superficie de la tierra, por lo que no es difícil encontrar yacimientos de este mineral. Según la composición de la pieza de cuarzo, esta puede ser denominada comúnmente como cuarzo rosado, cuarzo citrino, cuarzo blanco entre otros.



Registro de personas escuchando el sonido del cristal de Rochelle.



<
 Instalación *"La vida de los cristales: 23°S 71°O"*, Festival de Arte Sonoro, TSONAMI, Valparaíso, Noviembre 2014, Chile.

<<
 Detalle Instalación *"La vida de los cristales: 23°S 71°O"*, Festival de Arte Sonoro, TSONAMI, Valparaíso, Noviembre 2014, Chile.

Salimos con Kester Bull desde Santiago el día Sábado 25 de Octubre de 2014 rumbo a Quintay; pero antes de llegar a destino subimos por la cuesta Lo Prado a sacar muestras de flores endémicas que él necesitaba para su estudio.

Seguimos camino a Quintay, sin tener claridad en cuanto a la localización de la mina de cuarzo, por lo que decidimos llegar hasta la caleta para preguntar a sus habitantes acerca de su ubicación. Luego de un almuerzo y breve recorrido, nos devolvimos por nuestro camino hasta llegar a la entrada de la mina (a unos 5 minutos al lado derecho de la carretera a Quintay desde la ruta 68). La mina está en faena de lunes a viernes y se puede visitar durante toda la semana. Los visitantes van normalmente a buscar material de construcción, o muestras de estudio, sin embargo llama mi atención que también tienen considerado un público que va por razones místicas, y a quienes les ofrecen acostarse en camas de cuarzo. Distintas concepciones convergen y se explican acá el principio de un mismo objeto.

Minera de Quintay - Quintay - Vª Región - Chile 33°11'27.6"S 71°33'13.0"O.



Bitácora: Excursión 1 Minera de Quintay

El cráter de la mina es de unos 100 mts de largo, 70 mts de ancho y con una profundidad que calculo en unos 6 mts o más. En la mina se puede encontrar feldespato, silicato, cuarzo blanco y rosado. Recogí alrededor de 12 muestras rosadas y blancas, además de algunas muestras compradas a artesanos locales.

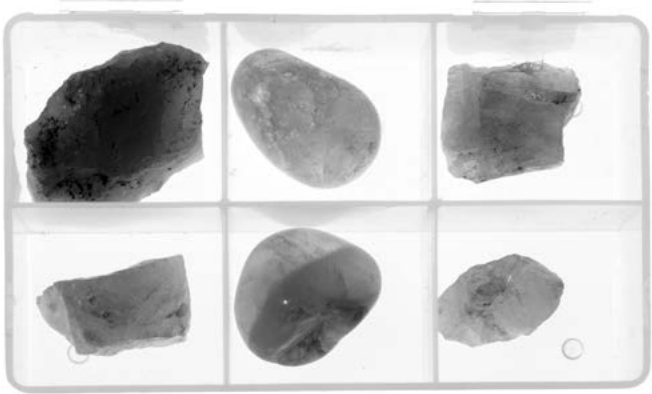
Muestra encontrada por Kester Bull en mina de cuarzo, Quintay, Vª región, Chile.



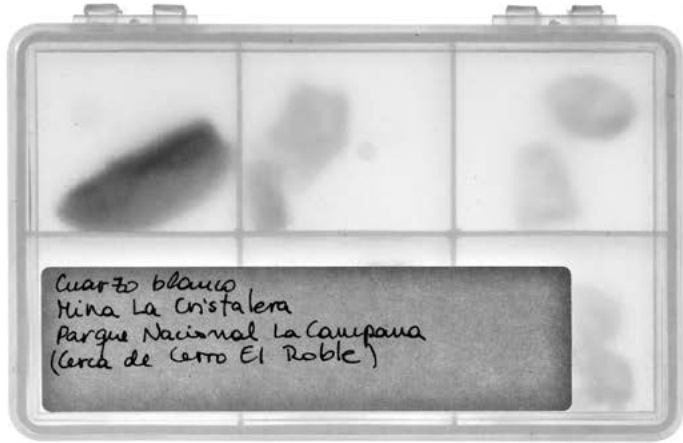
Muestras de cuarzo, mina cuarzo, Quintay, Vª región, Chile.



Muestras de cuarzo, mina cuarzo, Quintay, Vª región, Chile.

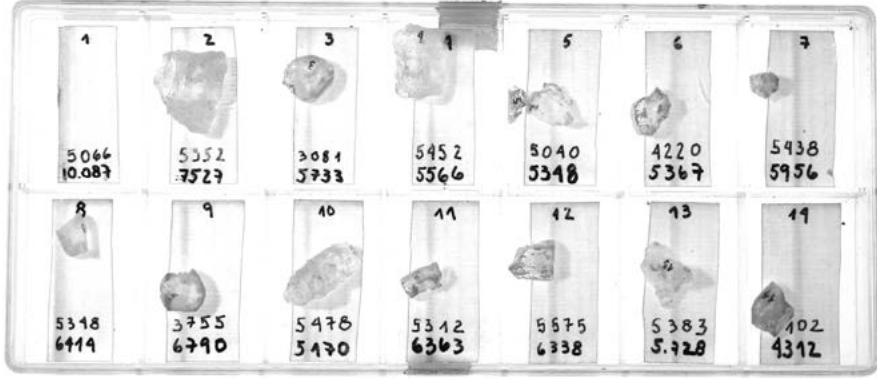


Caja con muestras de cuarzo encontradas en el plutón Caleu, Vª región, Chile.



Cuarzo blanco
Mina La Cristallera
Parque Nacional La Campana
(Cerca de Cerro El Roble)

Caja de muestras de cristales de Rochelle, elegidos por su calidad.
Anotaciones de Frecuencias de resonancia.



1	2	3	4	5	6	7
5066 10.083	5352 7523	3084 5733	5452 5566	5040 5348	4220 5367	5438 5956
8	9	10	11	12	13	14
5318 6414	3755 6790	5478 5430	5312 6363	5575 6338	5383 5.728	102 4312

Salimos de Santiago con Gabriela Guíñez el día Domingo 2 de Noviembre de 2014 en la mañana.

La ruta comenzó en la carretera 5 Norte hasta el camino a TilTil. No teníamos claridad del camino a seguir, por lo que fuimos preguntando a quien nos encontráramos.

Según las anotaciones de Gabriela, la ruta finalmente fue la siguiente:

Til Til --> Cuesta la Dormida --> Bajar hasta Quebrada de Alvarado, doblar a mano derecha por Las Palmas --> subir por Las Peñas ---> tomar el sendero que va hacia mano izquierda.

El sendero nos llevó por los cerros de la Cordillera de la Costa próximos al Roble hasta subir a pie a aproximadamente 1500 mts. en donde está la cristalera. Según lo que pude encontrar de información, este es un yacimiento prehispánico y pertenece al Plutón Caleu que según la bibliografía se formó del Jurásico medio al Cretácico inferior.

Además de los cristales que se consiguieron en sus lugares de origen, se consideraron lugares de venta de minerales para tener más muestras de prueba:

- Quilimarí y Brasil: comprado en persa Bío Bío en Santiago.

- Localidad de Tilama en Los Vilos, Provincia de Choapa: conseguido por Rainer Krause y Pamela Reyes con artesanos de la zona. Según lo que pudo averiguar, los cuarzos que consiguió son llamados según sus características como láser, gemelos y citrino.

Referencias externas:

<http://etab.cl/monica-bate/?p=58>

<http://www.mindat.org/min-3337.html>

Bitácora: Excursión 2 Parque Nacional la Campana

La Cristalera - Parque Nacional la Campana
5ta Región Chile 32°59'14.76"S 71° 3'4.30"O.



Anatomía para el movimiento

Anatomía para el movimiento es un proyecto en progreso que se inicia a partir de la observación de un material parecido a un alambre común, pero reactivo a los pulsos eléctricos. El alambre - músculo, es una aleación de níquel y titanio que, en presencia de electricidad (calor), se retuerce y contrae.

Ante la observación de esta propiedad, es que aparecen en el imaginario de la autora la idea de lo vivo y lo maquinal - sin llegar a ser un robot - sino que desde la sutileza de su movimiento y la seducción de la forma orgánica.

La observación contemplativa de su ritmicidad (el alambre se mueve al son de pulsos eléctricos regulares), es la que tienta a registrar el movimiento de manera secuenciada. Del mismo modo en que se estudian las particularidades anatómicas de los músculos del cuerpo humano (o de otros seres vivos) y de alguna manera, imitando en parte ciertos códigos visuales de la ilustración científica.

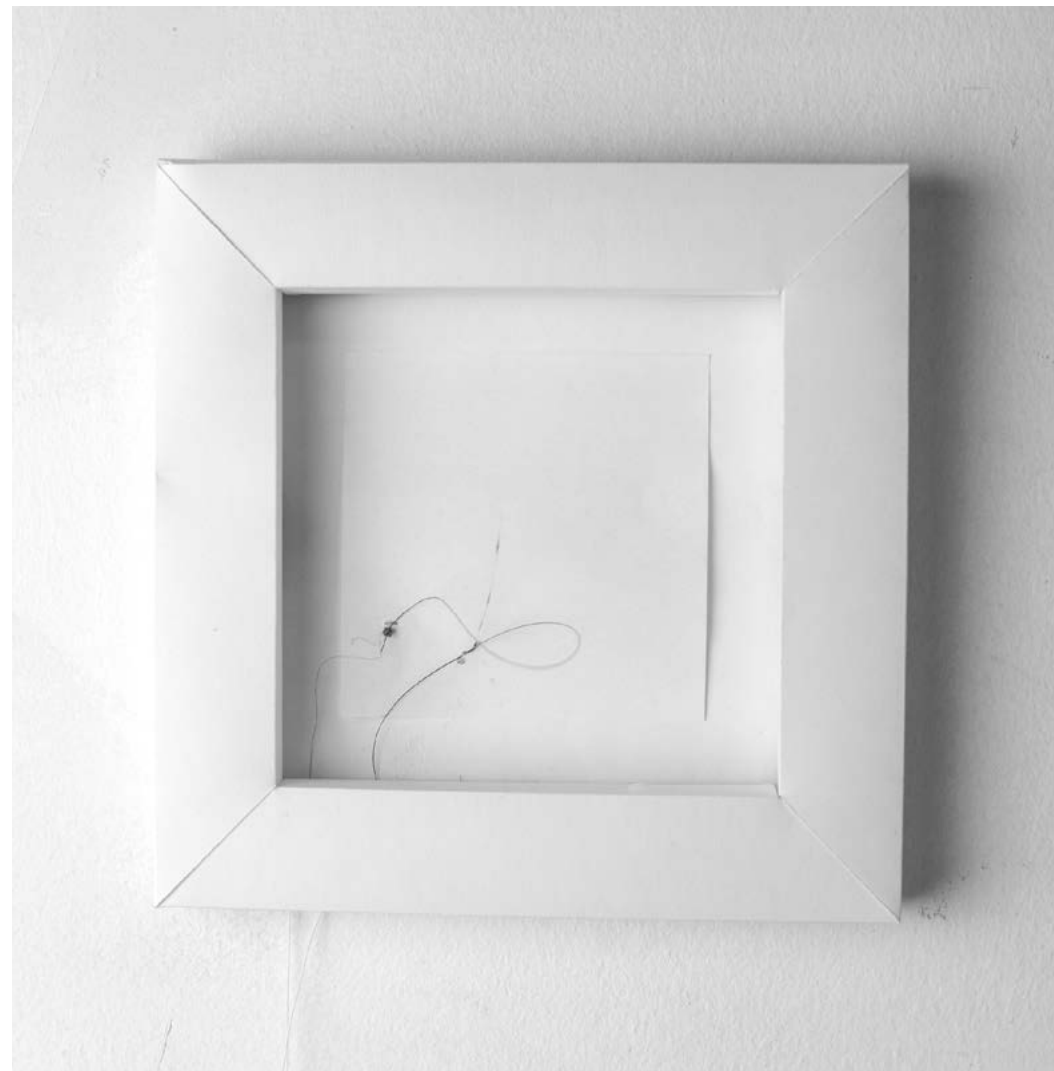
Es en este aspecto de Anatomía para el movimiento, en donde la ilustración dispuesta de manera secuencial de aquello que está en movimiento, se vuelve un lenguaje particular -no hablado, sino visual- que hace sentido siempre y cuando se tenga noción del referente 'vivo' (el alambre retorciéndose en la lámina), así como también una comprensión entrenada para aquello que se da como una condición innata: entender la traducción de lo que está en movimiento a líneas en un plano, en donde el tiempo se vuelve espacio.

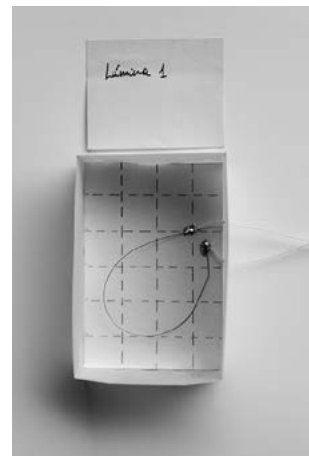
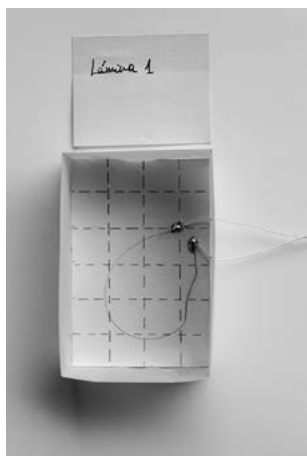
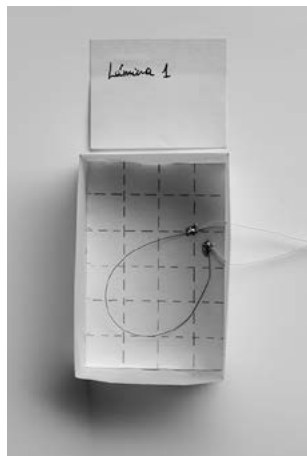
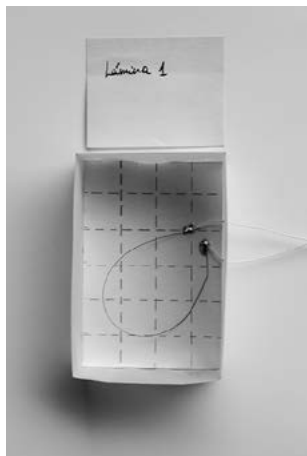


<
Detalles políptico "Anatomía para el movimiento".
12ª Bienal de Artes Mediales, Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago, Chile.

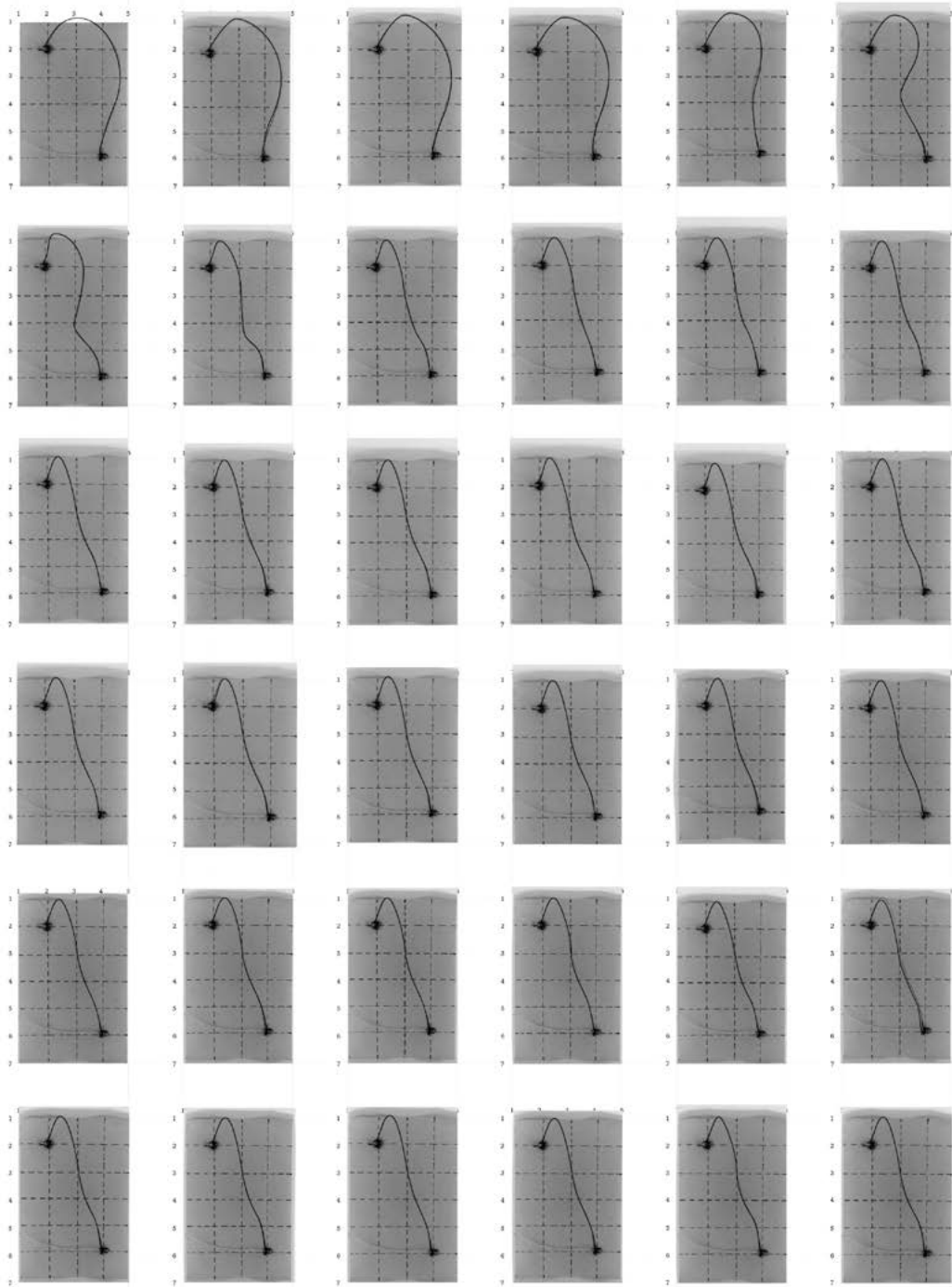


Prototipos de alambre músculo sobre papeles Post-it (3M).

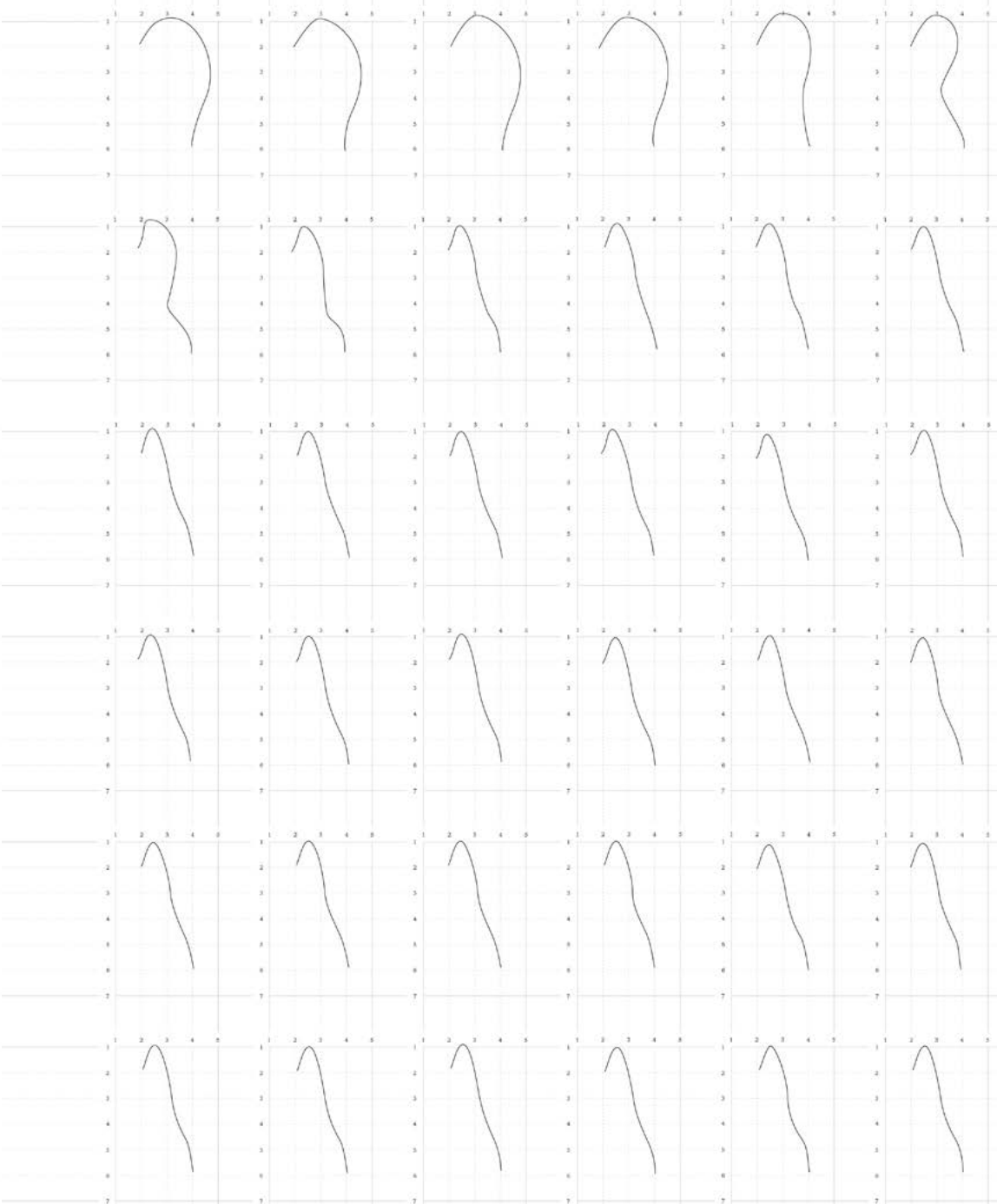




Estudio de primeros 12 fotogramas para Lámina 1 a ser exhibida en la 12ª Bienal de Artes Mediales
Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago, Chile.



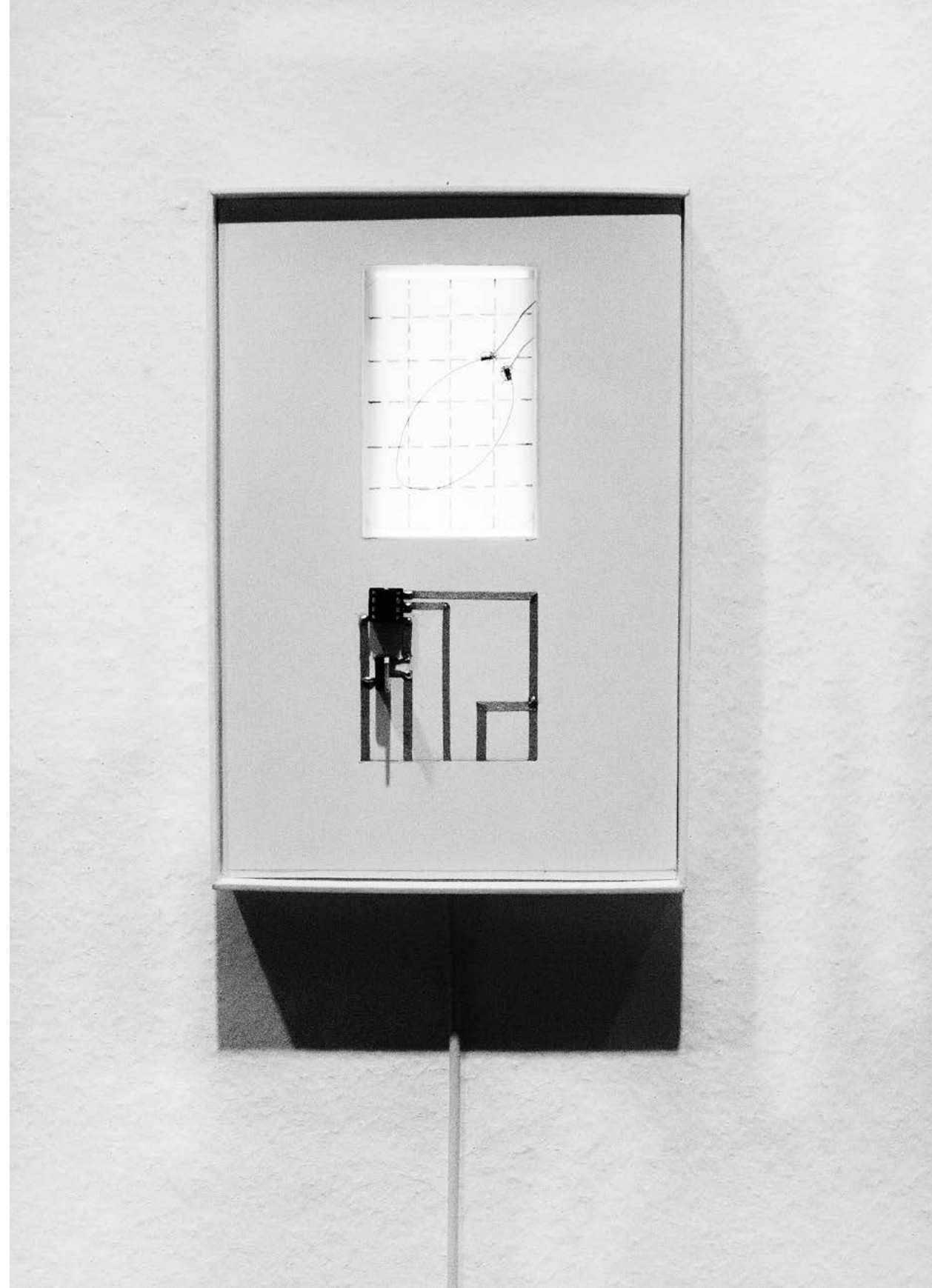
Línea Nº 1.



Línea Nº 1.



Vista general políptico "*Anatomía para el movimiento*".
12ª Bienal de Artes Mediales, Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago, Chile.



>
Detalles políptico "*Anatomía para el movimiento*".
12ª Bienal de Artes Mediales, Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago, Chile.

Océano
de
1 cm.
de
profundidad

Océano de 1cm. de profundidad es una exhibición que se aproxima a observar el estado actual de las comunicaciones, atendiendo al acontecer de la escritura en el campo de las telecomunicaciones cuya síntesis evidencia reducciones y aceleraciones del lenguaje, explorando el rol social, cultural y político de las tecnologías de la comunicación por medio de un ejercicio artístico vivo.

A través de una instalación compuesta por un sistema robótico, una serie de fotografías y video se propone observar las relaciones históricas y estéticas de la escritura, su materialización como medio y soporte de expresión, representación, existencia e información.

La palabra escrita es soporte de la realidad, de sucesos simples y complejos; somos consumidores/productores de contenidos digitales que sustentan nuestra experiencia, las cuales compartimos desde lugares remotos a una velocidad que nos propone un estado de extrañamiento entre el vivir y exhibir.

La comunicación digital nos sumerge en un modelo de traspaso y flujo de información cuya temporalidad y velocidad evidencia una superposición constante de los mensajes emitidos derivando en un estado de borradura. La palabra escrita se ha transformado en un medio de fijación de existencia y la frase en un mecanismo de conjugación y ordenamiento que refleja una reductibilidad que enmarca la experiencia humana en la actualidad. La palabra escrita ha sido parte de este avance, consolidando su rol fundamental como sistema de representación al interior de las tecnologías.

Comprendemos la escritura, dentro del panorama contemporáneo de signos que proliferan, como un modelo específico de difusión de expresión de diversas magnitudes. Las cuales muchas veces sintetizan diversas acciones del hacer cotidiano. Este afán contemporáneo, reductible en la manera de comunicarse, se comprende desde la simplificación ejecutada por el uso de los soportes digitales; móviles y estacionarios, mensajes de texto, chat, Twitter, Facebook,

etc.. Las redes sociales nos proponen una constante en la emisión de información que muchas veces no logra mediar entre la veracidad y la ficción, entre el error y la fidelidad. Nos acercan, pero paradójicamente provocan diversos escenarios de alienación, enfrentando una fisura que muchas veces dispone una pérdida, cuyas divergencias presentan una escena que nos ubica en un escenario distante al contacto.

La representación de nuestro propio entorno en base a una dinámica informativa, nos enfrenta a una existencia atemporal. Todo es viable de ser público, de exhibirse, siendo un elemento significativo que conlleva existencia. La frase popular "Un mar de conocimientos de un centímetro de profundidad" pareciera ser referente central de este acontecer. El título de la exhibición utiliza críticamente esta referencia; en el estado actual de las telecomunicaciones se escribe, delibera y argumenta sobre muchos temas, pero no se domina o profundiza ninguno, estableciendo una lectura superficial.

Océano de 1 cm. de profundidad propone tensionar las relaciones que surgen desde el cuerpo físico al cuerpo virtual, el cual es asumido desde un estado complejo que promueve una serie de aspectos que enfrentan esta magnitud tangible con las diversas dimensiones de su finitud. Busca comprender y poner en evidencia las paradojas formales del estado comunicacional desde el lenguaje de las artes, visitando diversas relaciones constructivas.

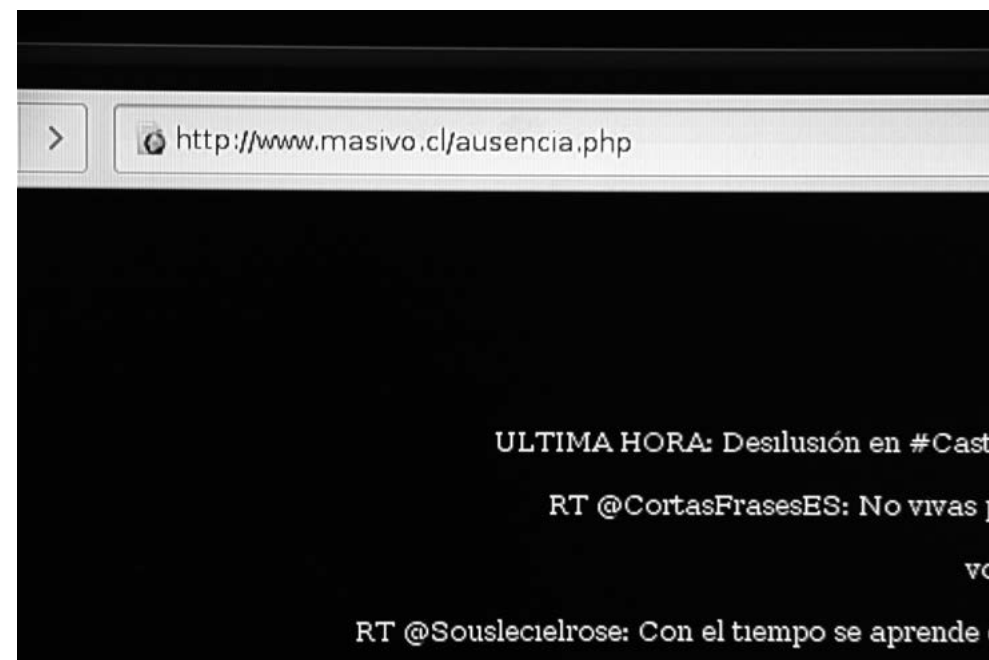
Océano de 1cm. de profundidad se compone de cuatro momentos; una instalación, una serie fotográfica, un video y un sitio web.

La palabra escrita es soporte de la realidad, de sucesos simples y complejos; somos consumidores-productores de contenidos digitales que sustentan nuestra experiencia, los cuales compartimos desde lugares remotos a una velocidad que nos propone un estado de *extrañamiento* entre el vivir y exhibir, derivando en una borradura. La palabra escrita se ha transformado en un medio de fijación de existencia y la frase en un mecanismo de conjugación y ordenamiento que refleja la experiencia humana de la actualidad. Las redes sociales nos proponen una constante en la emisión de información, que muchas veces no logra mediar entre la veracidad y la ficción, entre el error y la fidelidad. Nos acercan, pero paradójicamente provocan diversos escenarios de alienación, enfrentando una fisura que muchas veces dispone una pérdida".



"Océano de 1cm. de profundidad", Daniel Cruz.
Díptico [Documental video HD / Sitio web] + Robotype + Fotografía
Sala Anilla, Museo de Arte Contemporáneo, 2014-2015

<http://www.masivo.cl/ausencia.php>







Código QR <<http://www.masivo.cl/ausencia.php>>

Sitio web de seguimiento a tiempo real del acontecimiento en twitter de la palabra "ausencia".

Programación Java, 2014-2015.

RoboType

Una central hace un seguimiento de la palabra ausencia en *Twitter*, palabra que genera un repertorio de frases almacenadas – una librería– que luego son interpretadas por el sistema robótico para ser materializadas a través de su escritura sobre arena, construcción a partir de una matriz tipográfica lineal. Esta acción es continua, configurando un paisaje temporal y vivo que se modifica a medida que avanza la librería capturada desde la *nube* virtual.

Dentro del espacio físico se disponen cuatro cabrestantes en los vértices. Desde la parte alta de ellos bajan cables de sujeción que se intersectan en un cabezal automatizado controlado por computador. Con esto se obtiene un sistema de escritura con tres grados de libertad: alto, ancho y largo. El desplazamiento se produce al tensar o liberar, controladamente, los cables provenientes de

cada esquina de modo que el sistema robótico interpreta la escritura virtual para traducirla por medio de la inscripción en la arena. La extensión temporal de la escritura es de una hora como máximo por texto, descalzando la acción textual de *Twitter* para enfrentar al espectador a lo innegable de la permanencia frente al mecanismo de traducción.

"RoboType" 2014
Daniel Cruz.

Java/Python, Raspberry y electrónica; 1000 kilos de arena, aluminio, madera, motores, cabezal de plomo
Sala Anilla, Museo de Arte Contemporáneo, 2014-2015

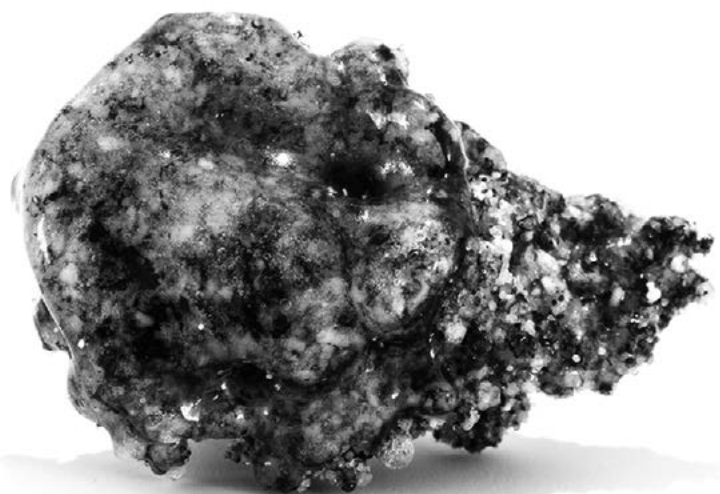




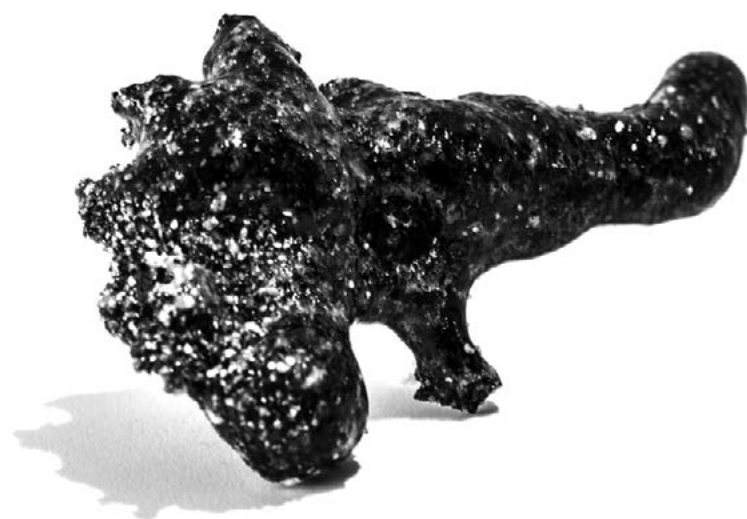
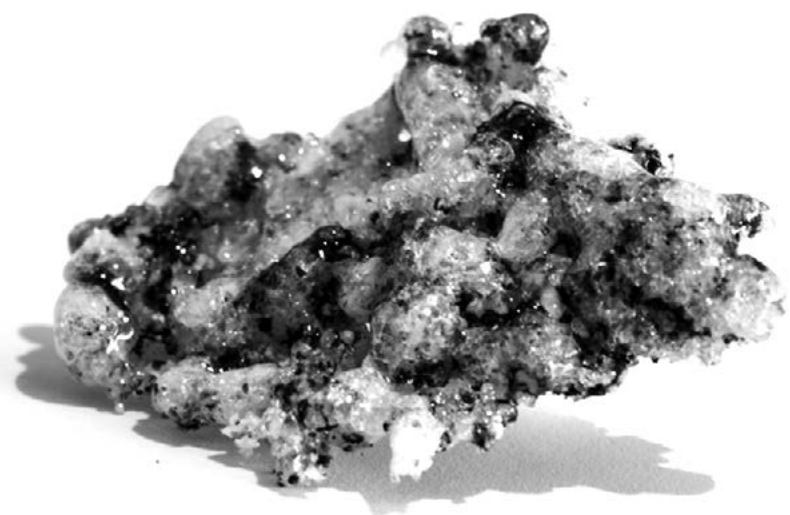
"Paisaje Intervenido" 2014
Daniel Cruz

Registro fotográfico de intervención de arenas de playa provenientes de seis costas chilenas [Arica, Los Vilos, La Serena, San Antonio, Algarrobo, Constitución] sometidas a estrés de calor a 1.500 °C mediante oxicorte, oxígeno y acetileno.
Impresión digital papel Canson Rag, 320grm.
Sala Anilla, Museo de Arte Contemporáneo, 2014-2015

<
Detalle *"RoboType" 2014*
Sala Anilla, Museo de Arte Contemporáneo, 2014-2015







Screenshots

Las telecomunicaciones han instalado un modelo de traspaso y flujo de información, cuya temporalidad y velocidad evidencia una superposición constante de los mensajes emitidos derivando en un estado de borradura. La imagen técnica se ha transformado en un medio de fijación de existencia, de conjugación y ordenamiento que refleja una reductibilidad que enmarca la experiencia humana.

En este contexto surge una exploración visual del *gesto* de borrado del robot de escritura “RoboType”, cuya emergencia acontece a partir de una serie de imágenes que corresponden a una acción de búsqueda y seguimiento en la red del texto #chilebusca del día 26 de marzo del 2015. Este hashtag se generó en la contingencia de la tragedia de los aludes ocurridos en el norte de

Chile, que devastaron diversas ciudades como también cortaron las vías de comunicación terrestre e informática.

A través del # se desencadenó una búsqueda de familiares que estaban dispersos por la acción climática sobre el territorio norteño en las ciudades de Antofagasta, Chañaral, TalTal, Vallenar, Tierra Amarilla, Diego de Almagro, Puquíos, El loro, El Salado y otros. El desierto de Atacama transformó su geografía por lluvias continuas de veinticuatro horas de duración.

Los mensajes emitidos se publicaron en diversos medios de comunicación, principalmente desde una banda del generador de caracteres en las transmisiones televisivas, como también en la activación de la herramienta *person finder* de Google, permitiendo que quienes necesitaban

información de personas desaparecidas, como quienes poseían información de contacto, pudieran acceder y entregar dichos datos.

Los textos disponibles en la medida de los 140 caracteres denotan señales de vida. La reducción del lenguaje que observamos propone una esperanza en la contingencia de la tragedia, una espera, una latencia que provee a la vez un espectáculo cuyo relato es reducido y abreviado por medio de palabras claves que nos señalan la pérdida~ausencia en pos del encuentro. La emergencia textual, sin rostro, carente de fisonomía, nos torsiona.

Las paradojas de la mediación tecnológica y la representación de nuestro propio entorno en base a una dinámica informativa, provoca que nos enfrentemos a una existencia atemporal, la cual nos emplaza a reducir y administrar la profusión

de mensajes. Vivir y exhibir, configura un territorio abismal, el cual se solapa a la velocidad de las exigencias contemporáneas. Todo es viable de ser público, de exhibirse, formando parte de la naturaleza humana como un elemento significativo que conlleva existencia. Existencia en constante *extrañamiento*.

“Océano de 1cm. de profundidad”, Detalle borrador RoboType
12ª Bienal de Artes Mediales, Museo Nacional de Bellas Artes, Octubre 2015.



Captura de pantalla informativo TVN, 26 Marzo 2015.



RT @rodrigoaraya: RT "@Ckamila_maurel: #ChileBusca A Ana Urrutia Calderón y Adolfo Rojas Aguilera estan en #DiegoDeAlmagro RT <http://t.co/...>
Thu Mar 26 18:31:04 +0000 2015

RT @Clau_glock: "@mjavieraram: @Cooperativa necesitamos información de Ana y Fabiola Orellana, ambas de Diego de Almagro."#chilebusca
Thu Mar 26 18:31:03 +0000 2015

RT @Jealpase: #chilebusca a Raul Parra Gonzalez en Diego de Almagro, trabajador de Ferronor <http://t.co/LUyysJadbI>
Thu Mar 26 18:31:03 +0000 2015

RT @fachorodriguez: #chilebusca un presidente de verdad ya que Bachelet no da el ancho para el cargo, solo se dedica a robar y apitutar ☐ ht...
Thu Mar 26 18:31:02 +0000 2015

RT @Kattyhnicole: Que Angustia mas grande no se nada de mi papá NELSON DURAN PERINES en #Antofagasta Ayudaa u.u #chilebusca <http://t.co/X1y...>
Thu Mar 26 18:31:02 +0000 2015

RT @ElizabethAraya0: #chilebusca maria jose maldonado ... ana alvarez ... daniela campos de diego de almagro !!!
Thu Mar 26 18:31:00 +0000 2015

PORFAVOR #FuerzaNortedeChile traten de RT a las personas que buscan a sus familiares #chilebusca !!!
Thu Mar 26 18:31:00 +0000 2015

RT @riverlat: #chilebusca busco a mi hijo benjamin merino alfaro y a su mamá evadil alfaro contreras, de chañaral, cerró corazon <http://t.c...>
Thu Mar 26 18:31:00 +0000 2015

RT @cbfelo1: RT @marieladamas: Busco a mi papa Juan Adamas Pinuer en Diego de Almagro por favor avisar #chilebusca!! <http://t.co/jDWYEHvNc>
Thu Mar 26 18:30:59 +0000 2015

Información sobre Juan Astudillo Ahumada es pirquinero y trabaja en la feria de Diego,agradecería cualquier inf #chilebusca diego de almagro
Thu Mar 26 18:30:59 +0000 2015

RT @OFiltro: Dios le da las batallas más difíciles a sus mejores soldados. #FuerzaNortedeChile #chilebusca #Copiapó <http://t.co/tPatWJA9tY>
Thu Mar 26 18:33:24 +0000 2015

RT @barbarabricenok: Por favor si alguien sabe algo de Analio Jorquera Castro de #DiegodeAlmagro que me escriba. Su familia está desesperad...
Thu Mar 26 18:33:22 +0000 2015

RT @pcampillay: @Cooperativa #chilebusca @T13 busco a mis familiares en Chañaral, Paula campillay, Marcelo illanes, con su hija, estaban en...
Thu Mar 26 18:33:22 +0000 2015

"@Alaurarodrig: #chilebusca a Victor Hugo Rodriguez Alegria, trabaja en const Alzamora Garate, sector los loros Copiapo"@reddeemergencia
Thu Mar 26 18:33:22 +0000 2015

RT @tvmelipilla: AHORA #Melipilla | Flia melipillana busca a María de los Angeles Martinez Vera #Chañaral #ChileBusca @canal2tvchile <http://t.co/...>
Thu Mar 26 18:33:20 +0000 2015

RT @Mery_CortesC: #ChileBusca URGENTE necesitamos saber de Hector Campos Irigoyen y familia en #DiegoDeAlmagro Se agradece cualquier info ...
Thu Mar 26 18:33:20 +0000 2015

RT @riverlat: #chilebusca busco a mi hijo benjamin merino alfaro y a su mamá evadil alfaro contreras, chañaral <http://t.co/Axz9YhbsX>
Thu Mar 26 18:33:18 +0000 2015

RT @valeDeneken: #chilebusca al parecer ya apareció mi tío Orlando Figueroa, gracias por los RT
Thu Mar 26 18:33:18 +0000 2015

RT @DaniellaJeria: #chilebusca MEY BUGUEÑO DE OCHO AÑOS DESAPARECIDA ANOCHE TRAS ALUVIÓN EN PAIPOTE #COPIAPÓ
Thu Mar 26 18:33:17 +0000 2015

RT @BrPia: "@TonkaTP : #ChileBusca a Martin Guevara 8 años, sin comunicacion en #DiegodeAlmagro @KarendTV @buenosdiatodos !! <http://t.co/2...>
Thu Mar 26 18:33:15 +0000 2015

RT @24HorasTVN: #ChileBusca: Valeska Castro busca a su hermano Alexis Valdés Iriarte y su señora Nixa Vega Gonzáles. <http://t.co/m2ZdCl6Kby>
Thu Mar 26 18:35:21 +0000 2015

#chilebusca al pequeño Benjamin Carrasco Maturana de 6 años, hijo de Selma Maturana #Chanaral contacto @LocucionDigital RT @GrupoWurtlitzer
Thu Mar 26 18:35:20 +0000 2015

RT @teby_cuevas: #ChileBusca Daniel Guerrero Castillo estaba en tierra amarilla, iba acompañado de un niño <http://t.co/ql8OIKkSbX>
Thu Mar 26 18:35:20 +0000 2015

RT @LessllyL: #chilebusca Familia Leyton Cortes de Diego De Almagro Ornar Leyton, Andrea Leyton, Gaby Cortes <http://t.co/zzjAAWZoU8>
Thu Mar 26 18:35:19 +0000 2015

RT @valeDeneken: #chilebusca al parecer ya apareció mi tío Orlando Figueroa, gracias por los RT
Thu Mar 26 18:35:19 +0000 2015

RT @DaniellaJeria: #chilebusca MEY BUGUEÑO DE OCHO AÑOS DESAPARECIDA ANOCHE TRAS ALUVIÓN EN PAIPOTE #COPIAPÓ
Thu Mar 26 18:35:19 +0000 2015

RT @DaniellaJeria: #chilebusca MEY BUGUEÑO DE OCHO AÑOS DESAPARECIDA ANOCHE TRAS ALUVIÓN EN PAIPOTE #COPIAPÓ
Thu Mar 26 18:35:19 +0000 2015

RT @ERIKA_TG_: NECESITAMOS INFORMACIÓN DE MARÍA JOSÉ CEPEDA HARO, SE ENCUENTRA EN LA LOCALIDAD DE DIEGO DE ALMAGRO JUNTO A SUS HIJOS Y PARE...
Thu Mar 26 18:35:18 +0000 2015

RT @DrNelsonPalma: #chilebusca BUSCO A DANIEL NAVEA, FERNANDO GONZALEZ Y FAMILIA EN DIEGO DE ALMAGRO
Thu Mar 26 18:35:18 +0000 2015

RT @paovillarroel: "@riverlat: #chilebusca busco a mi hijo benjamin merino alfaró y a su mamá evadil alfaró contreras, chañaral <http://t.co/...>
Thu Mar 26 18:35:17 +0000 2015

RTA
clavados
de copelativa
necesarios para la
de Arca y Abtola
Orellana
ambas de
Diego de Almagro
Villabrita 64 F103
Mar 00 2015



"Océano de 1cm. de profundidad", Daniel Cruz.
Robotype + Sitio web + Screenshots
12ª Bienal de Artes Mediales
Museo Nacional de Bellas Artes
Octubre 2015

*Elec-
trici-
dad*

Resulta muy difícil fundamentar los grandes avances que ha tenido la humanidad y más de algún retroceso, si no fuera la electricidad el catalizador en la mayoría de los casos. Con la invisibilidad que le caracteriza y una omnipresencia no asimilada, la multiplicidad eléctrica nos sorprende con dispositivos que parecieran estar escuchando constantemente nuestras necesidades [inculcadas] más elementales. Desde el heredado hábito de prolongar el tiempo práctico durante las noches, o incluso en el levantamiento de complejos sistemas de emisión y recepción información, visualizamos una cantidad no menor de formas que ha ido adquiriendo la electricidad en su corta historia, dejando entrever que el fenómeno posee más de alguna íntima característica a la que se deba su éxito y quizás sus proyecciones. En ese sentido, como antecedentes a sus consecuencias, intentaré esbozar a que nos referimos cuando hablamos de energía eléctrica.

El clarificador punto de inicio que necesitamos, está en comprender que la totalidad del universo no es más que la interacción continua de dos ingredientes fundamentales: la ya mencionada energía y la materia.

Encontrarse con esta última es sencillo cuando tomamos conciencia que todo lo que nos rodea es materia. Y no solo rodea, ya que nosotros mismos estamos hechos de esta; nuestras vidas se desarrollan inmersas en un espacio continuo, matérico y simultáneo. Se desprende de lo mismo, que la materia necesariamente ocupa un lugar en el tiempo-espacio, habitualmente en 3 populares presentaciones: sólido, líquido y gas.

Pese a que los tres son en apariencia muy diferentes unos de otros, tienen en común el hecho de estar constituidos por pequeñas piezas llamadas átomos. Imperceptibles unidades que "aglomeradas" unas con otras dan forma al universo en su más amplio espectro de posibilidades.

Los griegos pensaban que el átomo era lo más pequeño que se podía hallar en la naturaleza. Tomó algunos años descubrir

que son sistemas complejos, que poseen subunidades y que estas se comportan muy similar a como se relacionan los planetas. Imaginar nuestro sistema solar puede ser una ayuda a este diagrama. Pero en el caso atómico, el sol es reemplazado por un núcleo al que le orbitan electrones .

Para poder abarcar la estructura de nuestro entorno, describir solo un átomo no nos resulta del todo representativo ya que, como antes mencionaba, la materia está conformada por una cantidad mucho mayor de estos. Para ese fin, la manera más sencilla de “unir” o asociar átomos es aproximarlos lo suficiente como para que puedan compartir sus electrones, desplazándose estos de un núcleo a otro a gran velocidad generando una potente fuerza de cohesión. Esta interacción se conoce como enlace y la repetición de este módulo en un océano de átomos es lo que definimos como materia Dejando un momento el espacio concreto, por su parte, la energía resulta un tanto más compleja de analizar ya que solo es posible reconocerla por sus efectos sobre la materia . Por ejemplo, no podemos “ver” la energía de nuestros alimentos, pero si sabemos lo mucho que necesitamos comer para poder mantener nuestro organismo activo. Entendemos que en el acto de comer cargamos nuestro cuerpo para mantener su funcionamiento y además para realizar las actividades que nosotros deseemos en el día a día.

Muy a grandes rasgos, la ciencia define como energía a la capacidad de generar cambios en la materia. Y no nos cabe duda que algo provoca cuando nos remontamos a las primeras especies humanas que lograron dominar el fuego, detectando en ésta fuente energética entre otras cosas: (la primera) luz artificial, protección contra depredadores y nuevas posibilidades de alimentación . Desde ese entonces se sabe que la energía fue y será una poderosa ventaja para quien la controle, permitiendo realizar cambios intencionados en el entorno para el beneficio propio (a veces, demasiado propio).

A diferencia de los tres estados de la materia, existe una gran variedad de tipos de energía y con las más diversas aplicaciones

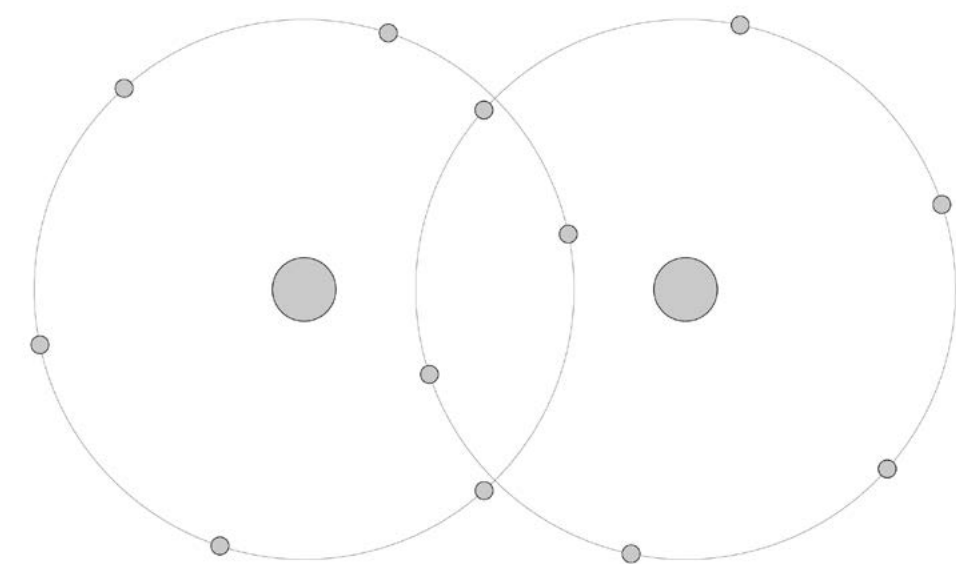
. Y pese a que cada una tiene efectos muy específicos, todas comparten las propiedades de ser transformables (podemos convertirlas un tipo en otras) y transmisibles (podemos hacer traspasos energéticos de un cuerpo a otro). Estas ventajosas características se ven restringidas por la ineludible exigencia de contar con una fuente que nos genere y/o suministre de energía en un tiempo acotado. El caso de los combustibles refleja de buena manera estos rasgos, ya que la energía química que poseen la vemos comúnmente transformada en la energía cinética que permite el movimiento de un vehículo, o también en energía calórica, la que es transmisible y perceptible en forma de radiación térmica. Si en algún momento se consume la totalidad del combustible no podremos seguir utilizando su energía debido a que todas las fuentes son susceptibles de agotarse como consecuencia de la transmisión. El máximo provecho que se pueda obtener de una fuente está directamente relacionado con el dominio que tengamos de este fenómeno ya que de otro modo, la disipación, esa irreprimible transmisión involuntaria, siempre se encargará de compartir energía con el entorno más allá de cualquier objetivo preestablecido. Es sabido que el ingenuo intento por frenar la disipación nunca se logra en su totalidad, más bien lo que siempre se busca es reducirla a la menor expresión posible.

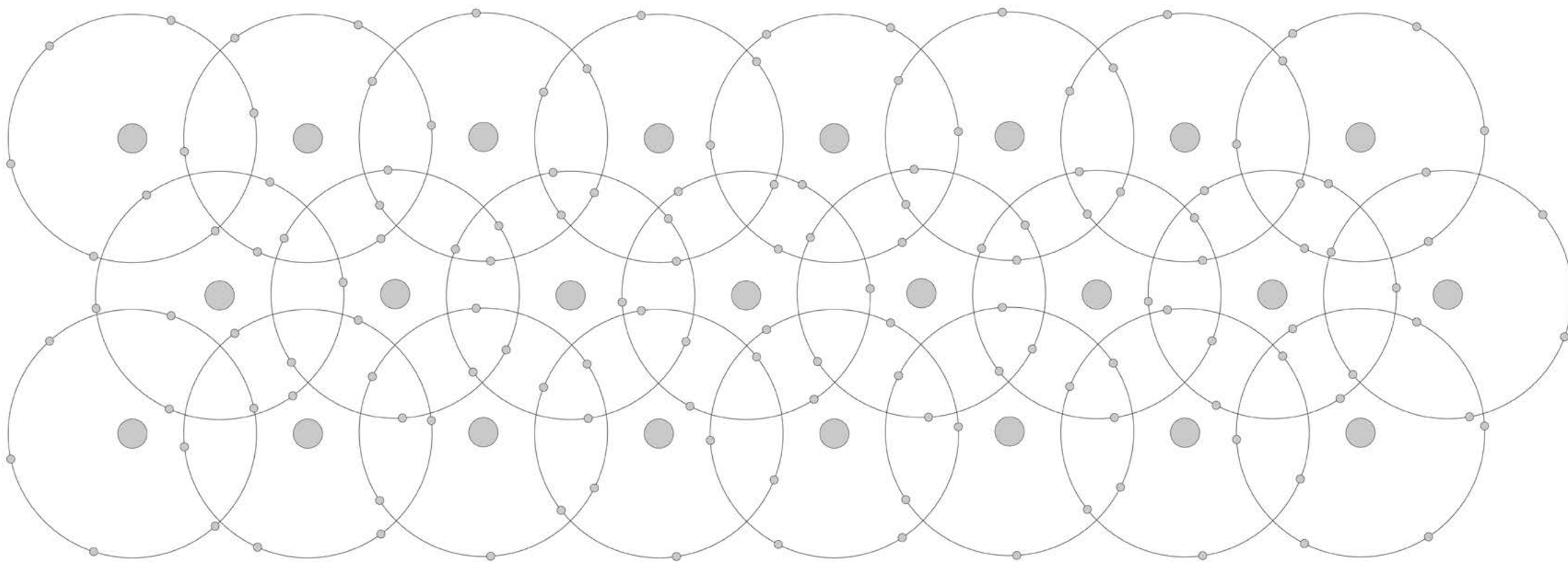
Junto al desglose de los comportamientos de la energía y como entrada a la reflexión de la arista eléctrica, me interesa hacer hincapié en la materia como resultado de la interacción entre partículas. En específico, no es del todo correcto interpretar el enlace atómico como el acto mismo de compartir electrones; no se evidencia una repartición cuantitativa y estática propiamente tal. Prefiero entender este mecanismo de cohesión como un sutil diálogo que se vale de los electrones como medio. En flujo constante, cada átomo recibe y aporta dando como resultado la compleja formación de un total más estable e integrado .

Con gran ambición se podría deducir de esta línea argumental que lo eléctrico, término que nace en alusión a los electrones, es una condición sustancial del todo. No ha

de extrañarnos entonces que el descubrir la electricidad, fuese encontrar el código que vincula al sujeto con su propia constitución, activando dinámicas de individuo colectivo cada vez más acordes a su propia naturaleza, síntomas que esclarecen finalmente la posibilidad de trazar relaciones entre el objeto y materialidad.

Diagrama digital enlace atómico., Felipe Fierro D.





Auto- nomía de la Fic- ción

Siempre me he interesado por temas que escapen a mis posibilidades de conocimiento; la vida en otros planetas y los descubrimientos científicos son temas en los que creo fielmente al ver en los medios de comunicación, porque no tengo ningún parámetro de veracidad que me indique que no deba hacerlo. Esto hace preguntarme, ¿cómo el individuo común comprende esa información que lo golpea?, y personalmente, ¿cómo entiendo algo desconocido, algo que nunca he visto sin la mediación de un medio escrito, cibernético u oral narrativo?. En este punto, también me pregunto por la veracidad de lo que vemos en la internet, ligado al conocimiento que creemos estar adquiriendo, ¿qué es ficción y que es real?, y sobre como esa relación con lo que vemos está ligada a la creencia. Para entender la creencia con la que absorbemos la información que se nos entrega, propongo entender al sujeto común como el sujeto automatizado que planteaba el filósofo alemán Theodor Adorno, un sujeto en un entorno donde la tradición se ejerce como pérdida de racionalidad, donde la convicción sobre las cosas está dada por una creencia sobre lo no existente, en el vacío está la creencia, en torno a este tema el autor expresa:

La frase de que el mundo quiere ser engañado es más verdadera hoy que nunca. La gente no sólo cree cualquier patraña que le proporcione placer, sino que acepta incluso los engaños que conoce; cierran los ojos y aceptan con una especie de autodesprecio lo que les sucede, que saben por qué ha sido fabricado. Sin confesárselo, intuyen que su vida les resultará completamente insoportable en cuanto no puedan aferrarse a unas satisfacciones que en realidad no lo son. (Adorno, 1977/2008, p. 299).

Para Galería Tajamar, propongo una maqueta para simular un video del recorrido por la superficie lunar, realizando una representación de aquello que no conozco, pero sobre lo que tengo noción por la cantidad de información que existe de ello en la internet; aunque no conozco la vida más allá de la tierra,

ni siquiera conozco otro país, puedo llegar a representarlo, porque sin conocerlo he estado ahí, a través de los videos, las imágenes, los libros, en fin. Y apuesto por representarlo con materiales que se encuentran en una casa, como una alfombra, un televisor, una aspiradora, etc.

Autonomía de la ficción, consiste en un robot aspiradora que en su lomo lleva incorporada una cámara de circuito cerrado de televisión, grabando su propio recorrido sobre la superficie, imagen que es proyectada por un televisor montado en el techo de la galería. El robot aspira constantemente una alfombra gris adosada a una base irregular con formas de cráter, construida para generar situación de esfuerzo en la aspiradora, produciendo pequeños desniveles, curvas y pendientes, que permite que el movimiento del robot genere una imagen en el televisor que es similar al recorrido de un robot explorador sobre la Luna.

Hago uso del espacio como un terreno de laboratorio, en el que pongo a vivir a un robot por un tiempo con todas las condiciones que necesita para funcionar y es observado constantemente por los transeúntes y espectadores. Por otra parte, hay una relación entre el modo en que la aspiradora se mueve por la superficie y capta registro de ella, con los robots exploradores enviados a los planetas, ya que el aparato, el robot, en ambos casos es una extensión del ser humano para facilitar su propio trabajo, pudiendo ser manejado desde la lejanía.

1. Adorno Th. W. (2008). Crítica de la cultura y sociedad I. Prismas sin imagen directriz. (Jorge Navarro Pérez, trad.) Madrid, España: Akal S.A. (Trabajo original publicado en 1977).



Detalle exhibición "Autonomía de la ficción", Galería Tajamar, Fotografía : Sebastián Mejía.







Autonomía de la ficción, consiste en un robot aspiradora que en su lomo lleva incorporada una cámara de circuito cerrado de televisión, grabando su propio recorrido sobre la superficie, imagen que es proyectada por un televisor montado en el techo de la galería. El robot aspira constantemente una alfombra gris adosada a una base irregular con formas de cráter, construida para generar situación de esfuerzo en la aspiradora, produciendo pequeños desniveles, curvas y pendientes, que permite que el movimiento del robot, genere cierta imagen a través del televisor, que a veces se separa de su realidad y pasa a ser el recorrido de un robot explorador sobre la Luna.



<
Detalle exhibición “Autonomía de la ficción”,
Galería Tajamar, Fotografía : Sebastián Mejía.

Smart
Share
Like

Portar dispositivos *smartphones* conlleva una acceso y una disponibilidad a mantenernos comunicados con personas en cualquier lugar del mundo. Con instituciones, marcas comerciales, etc., configurando una trama ineludible que provoca un acercamiento. Se suma a esto que nos permiten producir imágenes de manera simple, fotografías y videos son una decisión a tan sólo un toque del dispositivo.

¿Cuál es la relación entre consumo, producción y circulación de las imágenes?.

Aby Warburg, un reconocido historiador del arte, desarrolla una colección de imágenes con escaso texto, cuyo objetivo es narrar la historia de la civilización Europea. Warburg propone un trabajo de recopilación, en búsqueda de conexiones filosóficas para comprender los hechos artísticos más allá de lo estético. Una particularidad de este ejercicio, es que entiende la historia como una interpretación de aspectos sociales, económicos y culturales, desentramando una historia del arte viva.

La transmigración y duración de los símbolos se hace evidente en este ejercicio de agrupamiento de imágenes, los denominados paneles, atendiendo no sólo a la información frontal del documento fotográfico, sino también al reverso de ellas; elemento inconsciente de la imagen, instalando un límite de épocas, formas y estilos. En Atlas de Nemosyne, nos muestra un conjunto de imágenes que están encabezados por un breve epígrafe, el cual funciona como dispositivo de interpretación para la construcción de relatos a partir del juego de las diferencias, cuyo entrelazamiento temporal de las representaciones, activa una dimensión de mutabilidad, en relación a distintos conceptos.

Este sistema que Warburg desarrolla en 1926, a cien años de la primera fotografía, fue pensado como campo de estudio, no de publicación o presentación, desarrollando esta colección de imágenes por criterio temático y que en el caso de la colección de catálogo actual, tiene el problema de que en una clasificación múltiple hay tres o



Panel nº 49: Sentimiento contenido del triunfo. Mantegna, Atlas de Nemosyne. Aby Warburg. <http://goo.gl/bUrx8b>

>
Pinterest
Categoría de búsqueda: Auroras boreales, Alaska.
Alrededor de 1200 resultados con imágenes relacionadas.

cuatro duplicados de la imagen. Lo limitado en cuanto a número de imágenes para cada representación en Warburg acota lo que entendemos hoy como un sistema de categorizaciones, donde Internet es un vaso de agua que está rebalsándose a cada momento.

La base de datos del Instituto Warburg, el Atlas en su primer gesto, sistematiza las imágenes de modo relacional generando dialécticas entre cada uno de los símbolos, renunciando a la palabra. Esta condición rizomática en la forma que se desarrolla este sistema es una comprensión perfecta del funcionamiento de las imágenes. El movimiento que ve en las distintas imágenes es la búsqueda de ritmos comunes que clasifica y cataloga en cada uno de estos tableros.

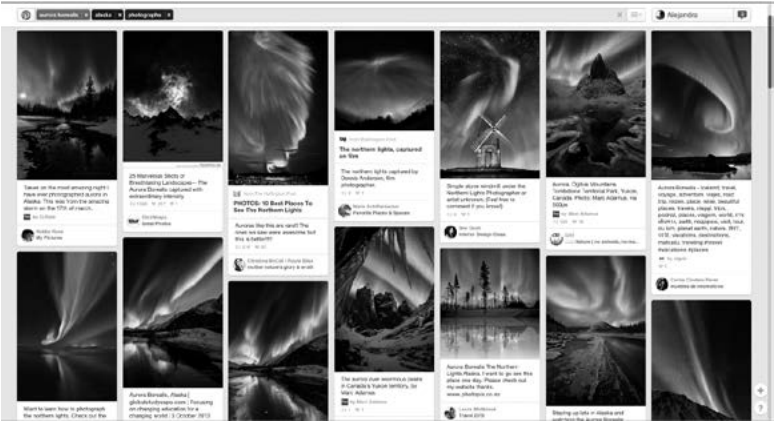
Este Atlas contiene alrededor de novecientas cincuenta imágenes agrupadas en una categoría principal de pathos¹ y formas, cuya base troncal de la estructura figurativa concluye organizándose en: Antigüedades, Arquitectura, Ritual, Dioses y Mitos, Literatura clásica, Magia y Ciencia, Gestos, Iconografía secular, Retratos, Historia, Vida social, Iconografía Religiosa, Artistas, Ornamento, Manuscritos, Iconografía asiática, entre otros.

1. Concepto que proviene de la Retórica de Aristóteles. Se utiliza para referirse a la íntima emoción presente en una obra de arte. En ese caso la definición se ciñe ante el uso referido acá.

Nada de este sistema hoy nos parece muy complejo cuando tenemos una serie de comunidades digitales en las que nos vinculamos a partir de las imágenes, como por ejemplo la red social Pinterest. Una plataforma que “permite reunir y organizar cosas que te gustan (...)”. Este reunir y organizar se produce en un entorno social de medios, al que los ya habituados seguidores y seguidos comparten intereses e inspiraciones en la recopilación de imágenes y videos. Cada imagen que compartimos a través del pin (acto virtual de acopiar un contenido medial) es agrupada en tableros que previamente se han categorizado de acuerdo a nuestros intereses.

La materialización del trabajo de Warburg lo vemos desarrollado ochenta años más tarde, con una comunidad que comparte imágenes por gusto y que se parece cada vez más al gabinete de curiosidades del siglo XVI y XVII, en versión digital. Estas imágenes altamente estéticas ejercen un medio de aspiración e influencia con el que el público se identifica en base a modelos de referencia que el mercado instala. Este gusto por compartir o el like, permite vincularnos en una interacción virtual con otros, en cualquier lugar, a partir de una o más imágenes.

La siguiente serie de fotografías es un ejercicio a partir de una categorización comencé a realizar con capturas de imágenes de momentos íntimos en solitario, en los que me interesaba retratar instantáneas de lugares de encuentro social en torno a la comida.





*Apara-
tos*

Aparatos para un Territorio Blando

Desde el peñasco de Alto Patache, la mirada se afanaba por los valores pictóricos, fotográficos y cinematográficos de la luz emanada desde el emplazamiento industrial. No podía dejar de apreciar aquello que –sintetizado– aparecía y variaba en lo negro sobre negro; gris sobre negro y blanco sobre negro. Estaba extasiado con los objetos y escenarios inciertos que el territorio imponía sigilosa y vorazmente.

Pues bien, aquel estado de éxtasis me obligaba preguntar, insistentemente, si acaso todo estos cuerpos sólidos, desnudos, inorgánicos, excluidos y deslocalizados que he registrado, estaban ahí, impávidos. Porque formaban parte del azar de un territorio ingenuo e idealizado por la escenificación del vacío, y de aquello que no incumbe en tanto se mantiene invisible. Pensaba que no podía ser simplemente así. Un territorio tan denso, irrebasable y rugoso, no podía ser leído al igual que una tabla rasa, mas si como un gran vidrio brillante, soslayado y plegado en el que se yuxtaponen capas y capas que texturizan –componiendo y recomponiendo– su lógica, temporalidad y sentido. Sin embargo, algunas superficies seguían siendo incomprensibles, presentes, pero inabarcables dentro de la tipología que el mismo contexto y territorio me daba.

Mi reflexión era la siguiente: Aquel espacio desértico no podía ser completamente leído ni «existir en sí mismo» (Déotte, 2013: 7) sin considerar aquello que irrumpe material e inmaterialmente en él. En este sentido, la experiencia del viaje se transformaba en una primera capa de aproximación casi metafísica; las extremas condiciones climáticas del lugar, aparecían como una segunda capa empírica; la manifestaciones de la luz, una tercera capa; la niebla, otra capa –y así sucesivamente–, pero ¿y estos objetos qué? ¿acaso son despojos sin propósitos? ¿están ahí faltos de intencionalidad? ¿no son producto de algo premeditado? ¿no responden acaso a necesidades materiales de los hombres?

A mi juicio, no podían ser solo elementos articulados como parte de un registro de aquello que permanecía una vez que el fenómeno climático emprendía retirada. Eso sería una lectura demasiado sesgada respecto al potencial de aquellos artefactos y aquello que exteriorizaban. Estos, efectivamente permanecían, pero algo más parecían testificar, mientras eran diluidos o contorneados por aquella masa atmosférica que desbordaba y absorbía todo. Era imprescindible tener en cuenta el papel de estos elementos tanto en la construcción banal como en la articulación estética y contemplación del lugar.

Aquellos cuerpos inanimados y artificiales eran tan decidores como cualquiera de los recubrimientos traslúcidos antes mencionados. Eran una

capa más, la cual se hacía nebulosa y responsable de la evocadora sensibilidad, incertidumbre y percepción inestable del entorno desértico del Oasis de Niebla de Alto Patache. Pues bien, fundido en el paisaje, no podía evitar internalizar estos objetos como interlocutores válidos para identificar –por contrapunto– una posible «naturaleza del espacio» (Santos, 2000: 16). Eso sí, ese lugar “otro” sería el de lo «inorgánico organizado» (Stiegler, 2000: 1-2); una interpretación de lo técnico y su manifestación –una mediación– en la geografía del territorio.

Respecto a lo anterior, me parece pertinente mencionar a Milton Santos –destacado geógrafo brasileño– quien por años se dedicó a investigar sobre la pertinencia e importancia de la técnica respecto a los estudios e investigaciones geográficas contemporáneas. Santos dice lo siguiente «... Es sabido que la principal forma de relación entre el hombre y la naturaleza, o mejor, entre el hombre y el medio, viene dada por la técnica. Las técnicas constituyen un conjunto de medios instrumentales y sociales, con los cuales el hombre realiza su vida, produce y al mismo tiempo crea espacio» (Santos, 2000: 27).

Lo que me motiva e impresiona de esta cita son tres cosas en particular. Lo primero, es que me permite reconocer un estrecho vínculo respecto a mi modo de enfrentar y abordar el paisaje. En esta frase reconozco intrínsecamente aquello que nombro como “hacer una lectura de las capas”; estrategia de trabajo propia a las ciencias de la arqueología, antropología y geografía. Ahí es dónde descubrí un primer lugar común y entrada multidisciplinar al problema. Respecto a lo segundo, me interesa aquella interpretación del objeto técnico que –siguiendo a Santos– permite obtener datos empíricos a partir del estudio del mismo y su relación con el entorno. Eso sí, en mi caso es todo lo contrario, más me interesa evidenciar la mediación técnica arquitectónica y propiciar –desde ahí– una nueva lectura del sitio y sus locaciones. Y por último, respecto al tercer punto, me parece relevante aquella mención que hace Santo de la “naturaleza” como “medio”, ya que en esa relación radica, de forma sintetizada, la manera en cómo nos vinculamos con la naturaleza.

Dicho de otro modo, aquella frase me permitió reconocer y profundizar en la interpretación de estos sistemas y territorios, reconocer los objetos que aparecen en el paisaje, además de reconocer la tecnología, procedimientos y materialidades aplicadas en ellas. Todos universos claves para la construcción de mi propuesta artística.

Estos múltiples elementos que por alguna razón se instalaron y quedaron en la superficie porosa del oasis y sus alrededores –artefactos que se

podrían concebir como parte de una “arquitectura” arcaica o prospectiva del sitio dado lo indeterminado del encuadre fotográfico utilizado para su registro– se hacían, a la vez, reconocibles e irreconocibles como piezas diseminadas de un puzzle singular. Se presentaban como fragmentos dinámicos que –al ser articulados– revelaban y proyectan un cierto «inconsciente estructural» (Déotte, 2013: 38) asociado a la experiencia de paisaje, los instrumentos e imaginarios técnicos propios del territorio y su historia local. Los objetos se disponían como parte de un eco que reverberaba por y más allá del sitio. Cada uno de los fierros, tensores, alambres, superficies metálicas, estructuras ensambladas y materialidades ácidas, eran parte y proyección de un mismo espacio físico indolente; elementos que en todo momento enunciaban la deriva de aquel lugar. Era «como si hubiera un pensamiento inconsciente pensando dentro de los objetos» (Wajcman, 2011: 35).

La infraestructura y sistemas técnicos registrados –aparatos incrustados que subsistían discretamente en aquel paisaje urdido ocasionalmente por la camanchaca– permanecían ahí, inestables, totalmente desplegados y disponibles a toda subjetividad. Así era como entregaban claves, y formulaban interrogantes para reconocer, imaginar y alucinar respecto a una potencial ocupación del territorio y una producción que –mítica y distópica– podría, en cualquier momento, transformar y tensionar la experiencia de la realidad de aquel espacio.

La infraestructura técnica no cesaba de tramar y sugerir imágenes de lo posible. Estos elementos técnicos –disímiles al clima, luz solar y la densa niebla– configuraban y exteriorizan, desde su propia artificialidad, una experiencia, memoria e imaginario particular del entorno. Me parecía sumamente interesante cómo se podía concebir una expresión paradójica del espacio geográfico a partir de la interpretación estructural y objetual de estos mismos a través de la representación digital. Siguiendo a Déotte y su lectura sobre Walter Benjamín respecto al dispositivo, Déotte propone que «el espacio no existe en sí mismo, si no que siempre se presenta configurado por aparatos» (Déotte, 2013: 49-68). ¡Qué cita más esclarecedora! En otras palabras, la infraestructura siempre está puesta al servicio de algo, y ese algo sería una «superestructura ideológica» (Déotte, 2013: 79). Así, la superposición de ambas, articularían un tipo de sensibilidad y percepción singular. Dicho de otro modo, siguiendo las lecturas Hito Steyerl sobre Walter Benjamín respecto a los dispositivos técnicos, los artefactos, infraestructuras y aparatos técnicos, estos «son nodos en los que las ideologías y tensiones de un momento histórico se materializan en un relámpago de la conciencia o son forzadas a la forma grotesca del fetiche mercantil»

(Steyerl, 2014: 58). Bajo esta lógica, «una cosa no es meramente un objeto, sino un fósil en el que una constelación de fuerzas se ha petrificado. Las cosas no son nunca trazos inanimados, insignificancias inertes, si no que consisten en tensiones, fuerzas, poderes ocultos, todo ello en permanente intercambio» (Steyerl, 2014: 58).

Es por esto que al atravesar las superficies de la luz y la camanchaca con la intención de hacer un inventario técnico de aquello que está presente de manera empírica, es una forma de percepción “distraída” o “scanning” (Flusser, 2009: 11). Este inventario opera como una forma de decodificación y nueva codificación plástica del radical territorio. La meta era pasar sobre la atmósfera de «absorción táctil» (Déotte, 2013:24) del espacio y luego irrumpir apropiándose, a través de la representación y ficción, de aquella «mediación simbolizante» (Déotte, 2013: 80).

Esta estrategia, junto con los registros visuales, me permitiría proponer una nueva metamorfosis del espacio y redefinir nuestra relación con el entorno natural a partir de lo ciego de la imagen. En este contexto, la incertidumbre simbólica del Oasis de Niebla y –por extensión, del desierto chileno–, no sólo aparecerían al alero de su peculiar geografía y clima extremo, sino también por la irrupción de la infraestructura técnica al interior y exterior de cada una de sus locaciones, capas, discursos y superficies del territorio. Por tanto, el imaginario de extrañeza, incertidumbre y otredad que recaía en el paisaje del oasis, no sería más que la proyección subjetiva y simbólica de aquella irrupción propiciada por el dominio y configuración de la mega industria que –fantasmagóricamente y “a la velocidad de la luz” (Virilio, 1997: 1-128) – exterioriza actualiza y proyecta los deseos y prospectos de la técnica moderna.

En el Oasis de Niebla de Alto Patache, los dispositivos técnicos no me dejaban de evocar e insinuar –marginal y anacrónicamente– relatos precarios y ficticios que se confundían con el espacio, materialidad y temporalidad del lugar. El ejercicio de registrar estas infraestructuras u objetos artificiales instalados en la costra de la biósfera me permitiría –reconociendo una lógica de compenetración con el espacio y los velos de la percepción– proyectar el devenir del paisaje y fenómenos climáticos a formas narrativas múltiples y discontinuas, no resueltas y en suspensión, develar la arquitectura oculta de su organización y jerarquización: ocupaciones, fronteras, debilidades, márgenes, redes, límites, tensiones, ruinas y utopías, entre otros; todos conceptos que permiten los argumentos de una “confluencia dramática” (Corporación Chilena de Video [CCHV], 2014) de las exploraciones y prácticas asociadas a este territorio incierto, en tanto se comprende su naturaleza del espacio, “inconsciente técnico” (Déotte, 2013: 22) y los múltiples discursos

–poderes y acontecimientos– que se solapan en él. Pues bien, siguiendo a Jonathan Crary, se podría afirmar que “la tecnología es siempre una parte concurrente o subordinada de otras fuerzas” (Crary, 2008: 25). El Oasis, y por extensión el desierto de Atacama, eran socavados por una ideología ubicua e ininteligible.

La elección de cada uno de los objetos, sistemas, aparatos, locaciones y micro-lugares registrados, entremezclan la lectura y exégesis de un posible pasado y presente gracias a la indefinición, fragmentación y recomposición propia de la imagen fotográfica digital y montaje; “dispositivo perfecto para desestabilizar la perspectiva del observador y quebrar el tiempo lineal” (Steyerl, 2014: 24). Pudiendo ésta, aislada de un contexto legible como ornamento y economía de la representación, instituir mundos y remitir a cualquier temporalidad. Este juego efímero de atemporalidades y de no-lugares, en tanto dislocación (dis-locare: descolocar, poner fuera de lugar) sólo se podría hacer comprensible desde aquello que propicia un enrarecimiento del lugar y desenmascara el orden de las relaciones que estructuran “lo real”. Finalmente, ahí, en la parte aleatoria de las pulsiones y acontecimientos repetitivamente representados en búsqueda de su potencial deconstructivo, es donde niebla camanchaca y objetos se pliegan y dialogan bajo una metonimia, una contigüidad que por exceso de evidencia, absorción y actualización queda normalmente relegada.

Bibliografía

AUGÉ, Marc (1998). Los “no lugares”, espacios del anonimato. Barcelona: Gedisa.

BAUDRILLARD, Jean (2009). ¿Por qué todo no ha desaparecido aún? Buenos Aires: Libros del Zorzal.

BUCCI-GLUCKSMANN, Christine (2006). *Estética de lo efímero*. Madrid: Arena Libros.

BURKE, Edmund (2005). *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo bello y lo sublime*. Madrid: Alianza.

CADAVA, Eduardo (2014). *Trazos de luz: Tesis sobre la fotografía de la historia*. Santiago: Palinodia.

CERECEDA, Pilar (2012). Atacama, el desierto más extremo del mundo. En P. Alonso & A. Crispiani (Eds.), *Deserta; ecología e industria en el desierto de Atacama* (pp. 62-67). Santiago: Ediciones ARQ.

CERECEDA, Pilar (2000). Los atrapanieblas, tecnología alternativa para el desarrollo rural. En *Revista Medio Ambiente y Desarrollo*, Cipma, Vol. 16(4), 51-56.

CERECEDA, P. LARRAÍN, H., OSSES, P., LÁZARO, P., PINTO, R. & SCHEMENAUER, R.S. (2001). Penetración continental de la niebla de advección en Tarapacá, Chile. 8vo. Encuentro Geógrafos América Latina, 1, 7-20.

CONCHA, José Pablo (2011). *La desmaterialización fotográfica*. Santiago: Metales Pesados.

Corporación Chilena de Video CCHV (2010). *Desierto, oscuridad y el nacimiento de nuevas incertidumbres*. Manuscrito no publicado. Disponible en: <http://www.cchv.cl/desierto-oscuridad-y-el-nacimiento-de-nuevas-incertidumbres/>

CRARY, Jonathan (2008). *Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: Cendeac.

DÉOTTE, Jean-Louis (2013). *La ciudad porosa*; Walter Benjamín y la arquitectura. Santiago: Metales Pesados.

DÉOTTE, Jean-Louis (2012). ¿Qué es un aparato estético? Benjamín, Lyotard, Rancière. Santiago: Metales Pesados.

DUNAI, T.J., GONZÁLEZ LÓPEZ, G.A. & JUEZ-LARRÉ, J., (2005). Oligocene-Miocene age of aridity in the Atacama Desert revealed by exposure dating of erosion-sensitive landforms. En *Geology*, 33, 321–324.

FONTCUBERTA, Joan (2000). *El beso de Judas; Fotografía y Verdad*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

FLUSSER, Vilém (2009). *Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Editorial Síntesis.

GOFFARD, Nathalie (2013). *Imagen criolla. Prácticas fotográficas en las artes visuales de Chile*. Santiago: Metales Pesados.

HEIDEGGER, Martin (1994). *Conferencias y artículos*. Barcelona: Ediciones del Serval.

LARRAÍN, H., CERECEDA P., SCHEMENAUER R.S., OSSES P., LÁZARO P. y UGARTE A. (1998). Human occupation and resources in a fog-covered site in Alto Patache (South of Iquique, Northern Chile). *Proceedings of the First International Conference on Fog and Fog Collection*, pp. 217-220.

MADERUELO, Javier (2007). Paisaje: un término artístico. En J. Maderuelo (Ed.), *Paisaje y arte* (pp. 11-36). Madrid: Abada Editores.

MIGUEL, G., MUNTA, K. & GUERRERO, B. (2012). El banco de semillas del Oasis de Niebla de Alto Patache. En P. Alonso & A. Crispiani (Eds.), *Deserta; ecología e industria en el desierto de Atacama* (pp. 68-75). Santiago: Ediciones ARQ.

MUJICA, Ana María (2012). *Adaptaciones de sobrevivencia en plantas xerófitas del desierto de Atacama*. En P. Alonso & A. Crispiani (Eds.), *Deserta; ecología e industria en el desierto de Atacama* (pp. 86-93). Santiago: Ediciones ARQ.

OSSES, P., BARRÍA, C., FARÍAS, M., CERECEDA, P. (2005). La nube estratocúmulo en Tarapacá, Chile. Validación de imágenes GOES mediante observación en tiempo real (17 al 26 de julio del año 2002). *Revista de Geografía; Norte Grande*, Vol. 33, 131-132.

PÉREC, Georges (2008). *Lo infra-ordinario*. México D. F.: Verdehalago.

ROJAS, Sergio (2009). El ruido de lo in-mundo. En F. Sanfuentes (Ed.), *Pensar el // trabajar con // sonido en espacios intermedios* (pp. 13-19). Santiago: Ediciones Departamento de Artes Visuales Facultad de Artes Universidad de Chile.

SANTOS, Milton (2000). *La Naturaleza del espacio. Técnica y tiempo. Razón y emoción*. Barcelona: Ariel.

SNYDER, Jon (2014). *La estética del barroco*. Madrid: Antonio Machado Libros.

SOULAGES, François (2005). *Estética de la fotografía*. Buenos Aires: La Marca.

STEYERL, Hito (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editorial.

STIEGLER, Bernard (2000). Leroi-Gourhan. Lo inorgánico organizado. *Les cahiers de médiologie*. No 6: Pourquoi des médiologues? En *Traducciones historia de la biología* N° 17. Facultad de Ciencias Humanas y Económicas: Seccional Medellín.

VIRILIO, Paul (1998). *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama.

VIRILIO, Paul (1998). *La máquina de visión*. Madrid: Cátedra.

WAJCMAN, Gérard (2011). *El ojo absoluto*. Buenos Aires: Manantial.





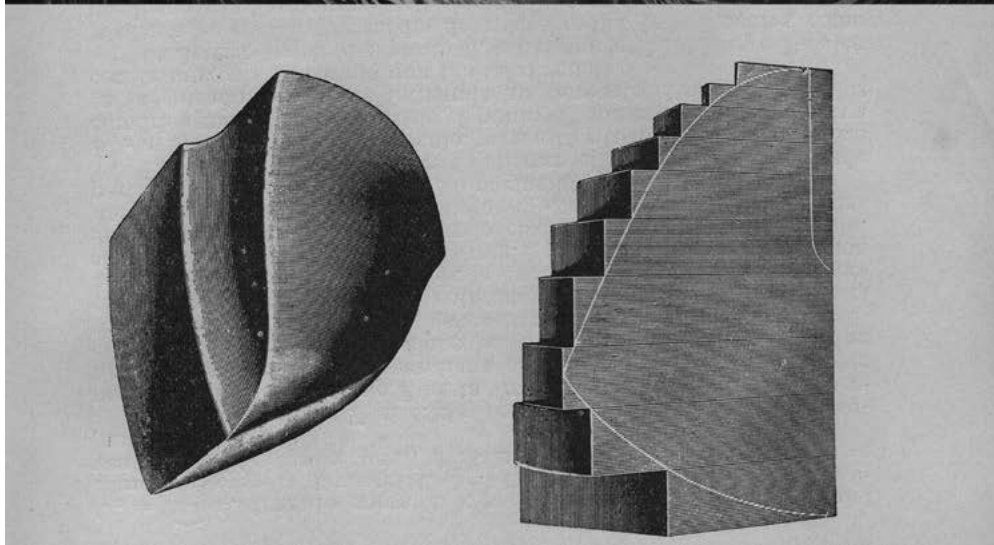












Meteoros, aparatos y vórtices

Desde junio a diciembre 2015, he estado desarrollando un proyecto de creación artística en marco de la Beca Taller de producción concedida por BBK y Fundación BILBAO ARTE Fundazioa, Bizkaia, España. Beca internacional que busca poner en valor la exhibición de los procesos experimentales –reflexivos, materiales y creativos– en la producción artística. Es así como esta instancia de residencia, busca ir más allá de la concreción de una obra o serie de obras pensadas para ser exhibida públicamente. Lo que se valora es la mirada del artista, sus procesos, metodologías y despliegues.

“Meteoros, aparatos y vórtices” es el nombre de la investigación que he estado desarrollando durante estos últimos seis meses. Este proyecto, pretende generar un diálogo entre el entorno natural e industrial de Bizkaia y ciertas expresiones técnicas y manifestaciones atmosféricas vinculadas a la visualidad del cine Tech Noir; referente visual cinematográfico que da cuenta de la exigencia de otros universos posibles producto de la faceta distópica con lo artificial. Conceptualmente, la propuesta busca articular enunciados formales disímiles, impresiones visuales, objetuales y sonoras que –oscilando entre el documento y la ficción– dejarían en evidencia la experiencia ubicua de nuestra actual relación con el territorio producto de la mediación técnica.

El proyecto ha consistido en una serie de ejercicios de trabajo de campo, caminatas, observación, análisis, experimentación audiovisual y desplazamiento disciplinar que –a través de la articulación de la imagen contemporánea con otros lenguajes mediales y modelos de conocimientos vinculados a la antropología, fenómenos meteorológicos e imaginario tecnocientífico–, indagué sobre ciertas expresiones simbólicas que se vinculan con algunos fenómenos atmosféricos de la zona de Bizkaia. En particular me interesan los acontecimientos de luz, viento solano y materialidad de la niebla. Estos, como fuente de expresiones que, poéticamente, me permitirían representar el estado de velamiento y desdoblamiento del paisaje producto de su histórica articulación técnica.

Así, mi intención ha sido desplegar mi experiencia en el entorno, quehacer creativo,

metodologías, estrategias y recursos materiales, con la finalidad de generar un proyecto híbrido e investigación de largo aliento. Dado la conceptualización y temática del proyecto a realizar, me interesó elaborar una instalación artística, articulando elementos de la estética video-gráfica, imagen digital e impresión fotográfica, paisaje sonoro, archivo cinematográfico, objetos encontrados y relato de viaje, entre otros.

Los procesos creativos a desplegar durante la ejecución del proyecto –laboratorio abierto a diferentes derivas y fronteras disciplinares a partir del material recopilado durante mi residencia en Fundación Bilbao Arte; material de viajes y caminatas por las diferentes comarcas de Bizkaia (Gran Bilbao, Encartaciones, Uribe, Busturialdea, Arratia Ayala y Alto Nervión, entre otras); imágenes digitales, grabación de ecos del entorno y vibraciones de objetos; además de la relación estratégica con la visualidad, materialidad y temporalidad de ciertas manifestaciones atmosféricas, efectos sonoros, sucesos lumínicos, imaginario arquitectónico post-industrial de la zona y elementos sonoros y visuales provenientes de cintas cinematográficas icónicas de la cultura vasca– intentan dar cuenta, desde el campo de la ficción, de la incertidumbre simbólica de Bizkaia e imaginario de indeterminaciones que recaen sobre su paisaje.

Durante la ejecución del proyecto, he puesto énfasis en el despliegue de estrategias y operaciones visuales que generen una dislocación, tensión y percepción inmaterial del entorno a partir de las diversas locaciones registradas; propiciando así “otra” visualidad del territorio y sus expresiones atmosféricas. Pues bien, me interesa dar cuenta de la indeterminación del espacio a partir de las manifestaciones simbólicas antes descritas; códigos visuales que antiguamente condensaban sistemas de creencias complejas e interpretaciones de mundo. Asunto de suma importancia en ciertos mitos propios de la población originaria de Vasconia o Eukal Herria.

A partir de todas las experiencias ante el paisaje y material recopilado, me interesó llegar a concretar una instalación de imagen/audio que tense la veracidad y materialidad de los registros y relatos; así como también su modo

de contemplación y forma de reproducción. Respecto a lo anterior, la residencia la he planteado como una deriva en ese sentido.

Parte de este proceso estuvo orientado a explorar algunos desplazamientos fotográficos e hibridaciones al campo del video, producciones elaboradas a partir de la repetición de imágenes fijas y secuencias en movimiento. Así, construí pequeños relatos visuales a partir de la intervención de series de fotografías digitales, capturas cronometradas y ráfagas fotográficas. De esta forma, poco a poco fui acercándome a la video animación desde la combinatoria, reproducción y repetición prolongada de fotografías digitales –fotografía serializada en stop motion–, con diferentes encuadres y planos. Animaciones confeccionadas a partir del registro de movimientos fijos, continuos o discontinuos de la luz y fenómenos atmosféricos en diferentes locaciones de Bizkaia. En aquellas secuencias sólo alteraba el punto de vista, profundidad de campo o enfoque del dispositivo de registro fotográfico.

Construí tres videos animaciones de mayor complejidad y extensión. Esto, creando secuencias de video desde la repetición de una imagen fija única a la que se altera y varía levemente la exposición, nitidez y tamaño del grano fotográfico digital –pixel, ruido o ISO– en su superficie virtual. De esta manera, una vez ordenados los fotogramas en secuencia de video, se consigue una sensación de movimiento o vibración del “aire” (pixel) al interior de la imagen a partir de la superposición continua de la misma fotografía. Así, podía conseguir un efecto que simula una ralentización extrema del tiempo; un efecto de presencia y ausencia. Los llamo suspensos durables.

Estas estrategias de montaje, capas y superposiciones reiteradas de fotografías digitales, me permitían generar un ánimo expectante e incertidumbre frente al relato visual elaborado a partir de la simulación de movimiento mediante la manipulación de la superficie de la imagen digital. Respecto a lo anterior, me parecía interesante utilizar el ISO o ruido –pura abstracción y apariencia inmaterial entregada a la vista como una articulación precaria del soporte técnico– con el fin de mediar entre la mirada y las imáge-



nes del entorno, fenómenos lumínicos y atmosféricos representados. Pues bien, se trata de registros de acantilados, canteras y socavones cubiertos por una densa bruma; vistas nocturnas de las diferentes comarcas envueltas por la niebla; largas luces en movimiento circulares y vistas de faros instalados en la costa, frente al mar Cantábrico.

Pues bien, al percibirse como animadas cada una de las secuencias digitales por el pliegue y repliegue del ISO, éstas pretenden diluirse en la mirada del espectador tras la continua simulación de movimiento; se vuelven planos vibrantes. Las locaciones representadas parecen disolverse en el código e indexación, adquiriendo una presencia etérea, inmaterial y fantasmagórica. La representación pasa a segundo plano; la vibración de la superficie se hace hipnótica, pura estrategia de seducción. Otra parte del proceso estuvo orientada a crear diversas piezas fotográficas impresas, de gran y medio formato. En su mayoría imágenes capturadas durante mis caminatas o recopiladas de distintas fuentes documentales y plataformas digitales. Así, pude investigar variaciones y combinatorias de factores en los procesos de impresión, experimentando con las posibilidades materiales y acabados de distintos papeles, combinando diferentes perfiles de color, pigmentos, acabados, emulsiones, nitidez, tintas, barnices, formatos y otros asociados a las distintas fases de los procesos de pre y postproducción. Esto me llevó a incorporar archivos gráficos y documentos, material escaneado, alterado o intervenido. Utilizando la video animación y estrategias de simulación de movimiento ya no sobre fotografías propias, sino sobre imágenes encontradas o recopiladas de distintas fuentes.

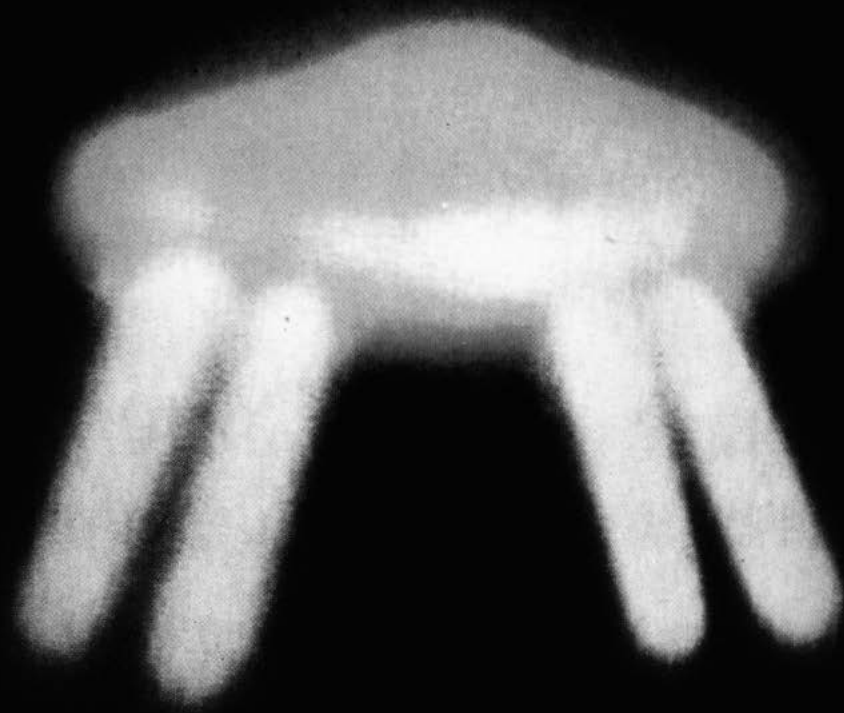
Respecto a lo anterior, destaca el registro fotográfico y mirada cinematográfica de diversas iluminarias públicas de Bilbao, anomalías ópticas y efectos cromáticos de letreros publicitarios, texturas metálicas y traslúcidas de elementos encontrados durante mis caminatas, registro de infraestructuras técnicas –tubos, acueductos y otros– en medio de los bosques, capturas nocturnas de la siderúrgica en Sestao y refinadora de petróleo en la comarca de Muskiz –PETRONOR–, entre otros. De igual forma, incorporó imágenes recopiladas de textos cli-

matológicos, guías turísticas, revistas científicas y esotéricas, además de dibujos técnicos y planimetría de textos temáticos asociados a la ingeniería hidráulica, geología, meteorología, paleontología e industria del acero.

De forma paralela, pude incursionar en algunas relaciones entre imagen fotográfica y ciertas prácticas asociadas al sonido –campo de acción vinculando a lo no objetivo, lo brumoso, invisible e indefinible–, indagando en las posibilidades de evocación y representación a partir de la captura de registros de paisaje sonoro de las diferentes locaciones y fenómenos climáticos que observé, analicé y registré fotográficamente. En su mayoría grabaciones recabadas mediante microfonía de contacto, cañón e hidrofónica, entre otras técnicas de registro.

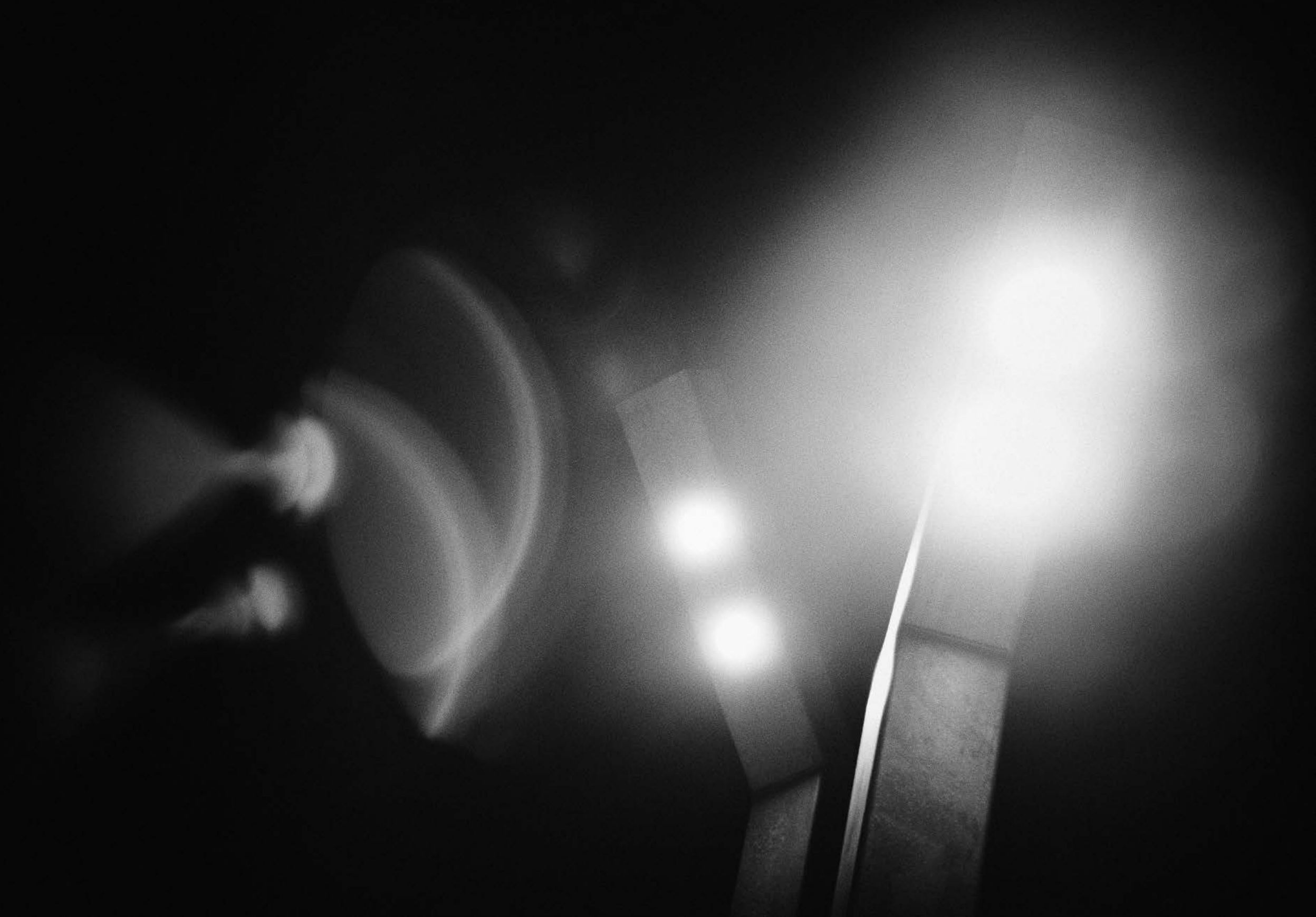
Respecto a esto último, me interesaba la captura de tonos puros, vibraciones de superficies y captura de electro-smog; texturas acústicas, sub-acuáticas, electromagnéticas y atmosféricas. Asimismo, recopilé material sonoro de distintas cintas cinematográficas que dialogaban en distintos momentos de la cultura vasca e investigué sistemas de reproducción sonora inalámbrica a partir de señales de radio, dispositivos *Bluetooth* y otros elaborados de forma casera. Este material sonoro y sistemas de reproducción lo intenté tensionar con las impresiones fotografías, queriendo interpelar a la imágenes con la intensidad de generar un diálogo entre los imaginarios articulados en la propuesta.

Dentro del material sonoro recopilado e intervenido destaco la superposición de sonidos de distintos cencerros, la vibración de diferentes tipos de alambradas y tensores metálicos producto del fuerte viento local, el aumento en la circulación de agua debido al fenómeno de “la riada”, el corte de troncos, la agitación al interior de una colmena, el goteo de agua al interior de la diversas grutas o cuevas, la vibración y electromagnetismo de las torres de alta tensión, el choque de movimientos de diversas infraestructuras técnicas entre sí, el sonido de la fricción del rocío y agua de niebla con ciertos cables que transportan energía eléctrica, entre otros.











"Rocas, aparatos y vórtices"

Instalación, Dimensiones variables, 2015.

Impresión fotográfica, animación stop motion, video digital, serie captura sonora y material de archivo. Materiales: papeles fotográficos Fine Art, radio, rocas, monitores y reproductores digitales de imagen y sonido. Duración: 08'00" min. cada pieza de video(8); 08'00" min. cada pieza de audio (10).

Lugar de exposición: Galería de Arte Fundación Bilbao Arte Fundazioa. Bilbao, España.

Descripción: Proyecto creado a partir de trabajo de campo en ciudad de Bilbao, Bizkaia. España. Beca Residencia Bilbao Arte Fundazioa 2015.



*Video-
juego
&
Len-
guaje*

A través de la historia del ser humano, el arte ha sido utilizado como herramienta de persuasión en búsqueda de poder, particularmente por su capacidad de generar imágenes evocativas que perduran al asimilarse en la cultura. Este es el caso de los mosaicos que relatan las victorias militares de Alejandro el Grande sobre los persas, el uniforme de Idi Amin, las joyas de la corona británica, la Venus de Willendorf, las catedrales góticas e incontables otros artefactos culturales. La capacidad de generar una sensación o contar una historia a través de imágenes es lo que ha hecho útiles a las artes, y el día de hoy, los videojuegos son -tal vez- el medio con mayor potencial como vehículo narrativo en existencia. Se pueden considerar dos antecedentes que lo sugieren:

1) Los videojuegos son una parte importante de la cultura popular contemporánea, con audiencias masivas en términos de tiempo dedicado y cantidad de obras, y

2) son capaces de contener a los medios que le anteceden, articulando las capacidades narrativas de todos en una experiencia que es más que la suma de las partes.

En orden de articular un discurso usando a los videojuegos como substrato, entonces, sería pertinente primero conocer la naturaleza del medio, y cómo este funciona a nivel narrativo.

Videojuegos y juegos.

Si bien el concepto de juego es difuso y hasta el día de hoy se encuentra en debate, existen ciertos consensos sobre los que se pueden realizar análisis. Por una parte es convención -en general- que el juego es una actividad prehumana, y que surge junto al cerebro límbico de los mamíferos, por cuanto las actividades que comúnmente se llaman "juego" no se observan en reptiles, quelonios o aves. Aparentemente, sólo los mamíferos juegan, habiendo sido observado en gran cantidad de especies, tanto en infantes como adultos.

Por otra parte, en la especie humana en específico, el concepto de juego es tan grande que puede albergarlo todo, argumento

que esgrimen algunos de los teóricos más connotados sobre el tema, incluyendo a Callois, Sutton-Smith y particularmente a Huizinga, quién caracteriza el juego como una “actividad civilizadora”. De acuerdo a Huizinga, las grandes áreas del quehacer humano no son sino juegos cuyo objetivo ha sido desplazado fuera del juego, son juegos cuyo objetivo no es jugar, sino otra cosa. Estas actividades, según Huizinga, comparten entre ellas varias características, porque son características del juego: la delimitación de la actividad a un determinado tiempo y espacio, la definición de reglas a las cuales adhieren los jugadores y el uso de disfraces, entre otras. Actividades como el litigio judicial, la religión, lo militar, el debate político institucionalizado, entre otras, pertenecen según el autor, a esta categoría.

Aún cuando el juego es el inicio de todo, Huizinga plantea las bases de una definición que genera consenso hasta el día de hoy, donde se precisan los límites del juego a través de una serie de características. Algunas de las más relevantes definen el juego como una actividad que:

- Es constreñida por reglas
- Presenta conflicto o competencia
- Se encuentra orientada a objetivos/resultados
- Involucra la toma de decisiones
- Es absorbente
- Es artificial
- Es segura
- Se circunscribe en su propio tiempo y espacio
- Es voluntaria
- Es incierta
- Es representacional
- Es una ventana hacia un mundo extra-ordinario

A partir de un análisis básico, se podría decir que los videojuegos conservan todas las características de la descripción general de juego, sin embargo, el concepto tradicional no da cuenta cabalmente del fenómeno, por cuanto los videojuegos tienen cualidades que los separan en su propia categoría, mereciendo el nombre propio de “videojuegos”. Tal vez la característica más relevante sea la capacidad

de actividad del videojuego sobre aspectos en los que en un juego sólo el jugador posee agencia: la diferencia entre un soporte y un sistema activo. Un tablero de ajedrez, una pelota o unos cuadros trazados en el piso con tiza son un soporte sobre el cual el jugador ejecuta la actividad de jugar. En el caso de un videojuego, el *software* actúa tanto como soporte como agente, factor que lo separa de cualquier juego tradicional: el videojuego es un juego que juega.

Videojuegos y software

El término *software* se utiliza para hacer referencia al componente lógico -en contraposición al componente físico- de un sistema computacional. Es un conjunto de información que opera de manera relacional en función de ejecutar un algoritmo: son datos que manipulan otros datos. Dentro de esta definición existe un sinnúmero de subconjuntos, separados por distintas características, que en la cultura popular usualmente se ordenan por su propósito: planillas de cálculo, antivirus, procesadores de texto, *software* educativo, videojuegos, etc. En orden de describir el fenómeno de forma taxativa, puede ser relevante aislar el objeto de análisis (el *software*) y observarlo sin recurrir a la subjetividad de las intenciones del creador o la interpretación del usuario. Bajo esta delimitación de análisis, resulta difícil encontrar características que diferencien a los videojuegos de otros tipos de *software*: cosas como interfaz, manipulación de información, interacción con el usuario, configuración del programa, *feedback* audiovisual, exportar información, importar información, evaluación del estado del sistema por parte del programa, entre otras cosas, son observables transversalmente tanto en videojuegos como en otros tipos de *software*. Es posible, sin embargo, observar 4 aspectos que podrían diferenciar a los videojuegos en su propia categoría.

1. Software que interactúa con el usuario

Una primera separación global puede hacerse desde la interacción con el usuario: entre los programas que interactúan con el usuario y aquellos que no. Dentro de un sistema computacional doméstico, por ejemplo,

existen varias capas de abstracción, *software* que no interactúa con el usuario. El llamado *kernel* o núcleo de un sistema operativo es un caso, un sistema que permite la interacción entre *hardware* y *software*. Por sobre esto, existen también un sinnúmero de programas que no contemplan dentro de su código la interacción con una persona, como protocolos de comunicación y otros programas residentes en memoria. Los videojuegos están situados dentro de los programas que contemplan interacción con un usuario: todos los videojuegos implementan métodos para importar información del usuario y todo *software* que no obtenga información del usuario no se puede llamar videojuego. Algunos incluso implementan *hardware* especialmente hecho para esto, como Guitar Hero y Dance Dance Revolution, entre otros. El diálogo con el jugador parece ser imprescindible.

2. Software con y sin espacio de información manipulable.

Un segundo nivel de clasificación podría surgir desde las acciones que el *software* permite, que podrían resumirse en 3: representar, modificar o crear datos. No todos los programas contemplan las tres. Un antivirus por ejemplo, usualmente realiza tareas de modificación (pero no de representación o creación), eliminando partes de código o datos considerados maliciosos sin presentar esa información al usuario, aún cuando el antivirus tiene estructuras para obtener información del usuario, usualmente para comunicar que algo se ha hecho o para obtener permiso para modificar algo. Otros programas, como editores de sonido o de imagen permiten la realización de las 3 tareas, incluyendo un espacio de información manipulable que presenta -o representa- los datos. Este espacio se encuentra separado de la interfaz del programa, como en el caso de Adobe Photoshop, donde los botones de herramientas funcionan en un espacio diferente al área de información manipulable, y nunca se fusionan. Por ejemplo, en Photoshop es posible tomar una barra de herramientas y posicionarla en pantalla encima de la imagen que se está editando, pero esto no implica que la barra de herramientas pasa a ser parte de la imagen: los datos de una y otra no se vinculan.

De la misma manera, los colores que se observan en una imagen dentro de Photoshop pueden cambiar en todos los estados posibles sin que esto cambie la interfaz del programa. Esta separación entre herramientas del *software* y espacio de información manipulable (EIM) se puede observar de distintas maneras en varios programas.

En los videojuegos también se observa un espacio de representación, usualmente audiovisual, separado de la interfaz, que muestra el estado del juego y es imprescindible para la articulación del proceso dialógico con el usuario, lo que coincide con la definición de Huizinga al caracterizar el juego como un fenómeno representacional.

3. Software que representa sistemas o datos.

El siguiente nivel de especificidad en la categorización de los videojuegos se propone desde la conformación del EIM como una representación de un conjunto de datos o de un sistema. Los videojuegos tienen un factor diferenciador con otros tipos de *software* por cuanto su EIM es dinámico: es una representación de un sistema, sistema cuyas reglas son intrínsecas y no están definidas por el usuario, a diferencia de programas utilitarios como OpenOffice, Nuke y Photoshop. Si bien dentro de estos programas también pueden observarse sistemas, el EIM continúa siendo un conjunto de datos, a diferencia de un videojuego.

4. Software que representa sistemas con reglas intrínsecas o extrínsecas.

Luego de clasificar a los videojuegos como *software* que representa un sistema dialógico con un usuario, aparentemente, sólo queda 1 tipo de programa que aún cabe dentro de la clasificación: Los simuladores. El término simulador se define como un aparato o dispositivo que simula un fenómeno, entendiendo fenómeno como el funcionamiento real de otro sistema u objeto. Existen programas, llamados simuladores, que pueden incluir todos los componentes observables de un videojuego, incluyendo interacción con el usuario y un espacio de representación de un sistema. Un ejemplo es Flight Simulator, desde

cuya observación no se desprende mayor diferencia con un videojuego. Aún cuando pueden no existir diferencias evidentes en el ejemplo dado, la diferencia entre un videojuego y una simulación puede radicar en la misma definición de simulación, por cuanto un simulador reproduce un sistema extrínseco al programa, mientras que el videojuego se representa a sí mismo, a través de relaciones intrínsecas entre sus componentes. Además de esto, el amplio rango de simuladores que existen muestran varias dimensiones que no se requieren para que un programa sea considerado como un simulador, pero que sí se requieren para que se llame videojuego, incluyendo la interacción con el usuario. En ciencia, por ejemplo, existen numerosos casos de programas escritos por científicos que ejecutan una simulación finita con parámetros específicos, la que luego arroja resultados en forma de datos por pantalla, en una impresora o de otra manera. Este tipo de programa es considerado un simulador, ya que cumple con los requisitos de imitar un fenómeno real (o extrínseco), sin embargo, no tiene interacción con un usuario y el ejemplo dado ni siquiera presenta un EIM. En el caso de un programa de mayor complejidad, como lo es Flight Simulator, es posible interpretar que la existencia de cualquier fenómeno que escape a otro sistema conocido hace que el programa deje de ser un simulador. La inclusión, por ejemplo, de un avión que sea capaz de atravesar montañas destruye el concepto de simulador, y sitúa al programa fuera del ámbito de los simuladores. La diferencia, por tanto, entre un simulador y un videojuego radica en que el videojuego no tiene como requisito establecer ninguna relación extrínseca al videojuego mismo, lo que se encuentra alineado con el planteamiento de Huizinga y otros al afirmar que el videojuego funciona como una ventana a un mundo extraordinario, fuera de lo conocido. Un videojuego, visto desde la perspectiva del software, es un programa que implementa un espacio representacional donde se puede observar un sistema con el que un usuario puede interactuar en base a reglas intrínsecas. Esta interacción con el sistema ha sido catalogada por diversos autores como un diálogo, y se ha propuesto que comparte varias características con los procesos por los cuales se ejerce el lenguaje. En orden de analizar una posible rela-

ción entre videojuegos y lenguaje, puede ser pertinente observar primero los niveles en los cuales un videojuego puede comunicar información al usuario.

Niveles de comunicación en los videojuegos

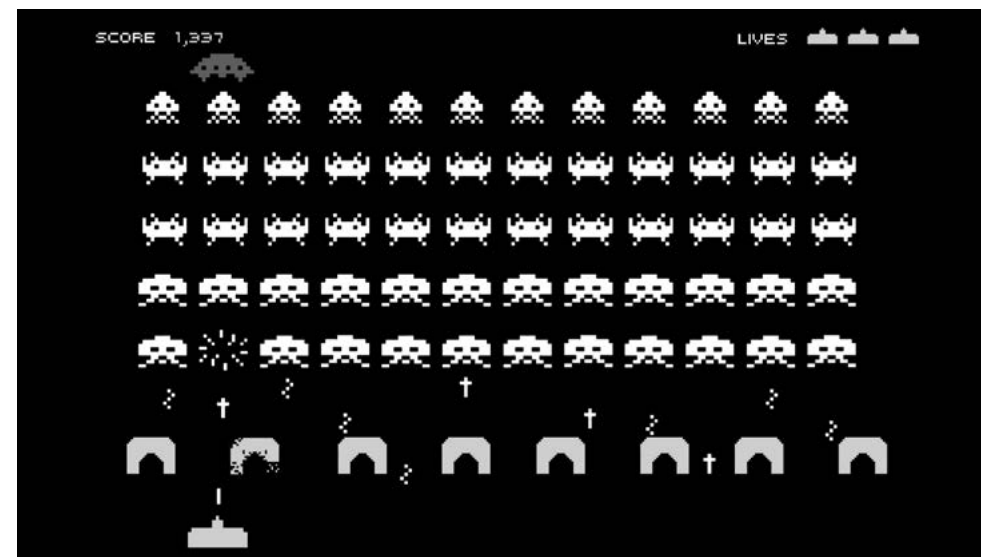
Se propone a continuación una separación en 3 niveles de la capacidad de un videojuego de entregar información al jugador, considerando este intercambio de información como base para un proceso dialógico con la máquina. Al estimar que un videojuego es un juego que juega sobre una representación de un sistema dinámico, se vuelve necesario comprender cómo se produce el intercambio de información significativa entre el jugador y el videojuego, entendiendo por significativo la coordinación que existe entre ambos respecto al estado del sistema.

Los niveles sugeridos son el secuencial, figurativo y abstracto, conceptos que se desplazan desde las teorías de comunicación visual.

Nivel secuencial

El nivel secuencial, descrito en la literatura sobre comunicación visual como “una mirada de sistemas de símbolos”, dice relación tanto con el signo como con el símbolo, al hacer referencia a aquello que está en lugar de otra cosa, de forma restringida por una convención (el signo) o como representaciones o metáforas subjetivas (el símbolo). Por ejemplo, en el contexto de la orgánica de tránsito vehicular, una letra “E” cruzada por una línea oblicua se relaciona objetivamente con la frase “no estacionar”, de la misma manera en que la paloma con la rama de olivo de Picasso se puede encontrar “en vez de” el concepto subjetivo de la paz. Ambos casos son representacionales por cuanto la imagen está en lugar de un concepto, y en los videojuegos se pueden observar ejemplos de los dos.

En los videojuegos, este nivel se asocia por lo general con el concepto de interfaz o HUD (Heads Up Display). El HUD opera como una capa de información superpuesta a la imagen figurativa del juego, se encuentra separa-



Screenshot videojuego “Space Invaders” (1978).

da de esta, y consiste sólo de signos o símbolos. A lo largo de la historia de los videojuegos puede observarse un desplazamiento desde el signo hacia el símbolo: por ejemplo, el título “Space Invaders!” (1978) muestra en pantalla información numérica relacionada con el puntaje del jugador, el puntaje máximo obtenido hasta el momento y una serie de imágenes iguales al avatar del jugador, que representan directamente la cantidad de “vidas” restantes. Toda esta información dice relación directa y concreta con el estado de diversas variables dentro del juego, dejando poco espacio a la interpretación subjetiva. Décadas más tarde, el juego “Wolf3D” (1992) continúa con la tradición de expresar variables como signos, de forma matemática o numérica, incluyendo en su interfaz el porcentaje de vida del jugador, la cantidad de balas restantes y el número de la etapa que se está jugando, entre otras cosas. Sin embargo, en este título también se agrega una imagen, como parte del HUD, del rostro del avatar del jugador. Este rostro cambia su expresión dependiendo del contexto del juego, y eventualmente presenta heridas y sangramiento cuando la energía del usuario decae. Este elemento introduce un componente figurativo a la interfaz, que se interpreta de manera subjetiva al no representar directa-

mente la variable con la que se encuentra asociada (la energía del jugador). En algunos títulos contemporáneos, puede observarse que las representaciones matemáticas o numéricas han sido eliminadas completamente del HUD, siendo reemplazadas por símbolos asociados a un evento o un estado. El juego “Dishonored” (2012) representa con una barra de progreso la energía del jugador, que es un estado, y dibuja en pantalla manchas rojas similares a sangre cuando el avatar sufre daño, un evento.

El nivel secuencial se caracteriza, entre otras cosas, por su separación con el mundo representado, al entenderse como una capa de información que sólo está disponible para el jugador y no para otras entidades, aunque la tendencia de títulos recientes muestra algunos esfuerzos por unificar esta información con el mundo representado en orden de obtener mayor coherencia, desplazando esta capa de información hacia los elementos figurativos del juego. En “Dead Space” (2008), por ejemplo, la energía del usuario se representa como luces en la espalda del avatar del jugador, que, por tratarse de un juego en tercera persona, está constantemente en pantalla. Otro caso es el juego de carreras “Blur” (2010), que presenta diversos íconos relacionados con el esta-

do del juego en la parte posterior del auto del jugador, fusionando el HUD con el mundo 3D representado.

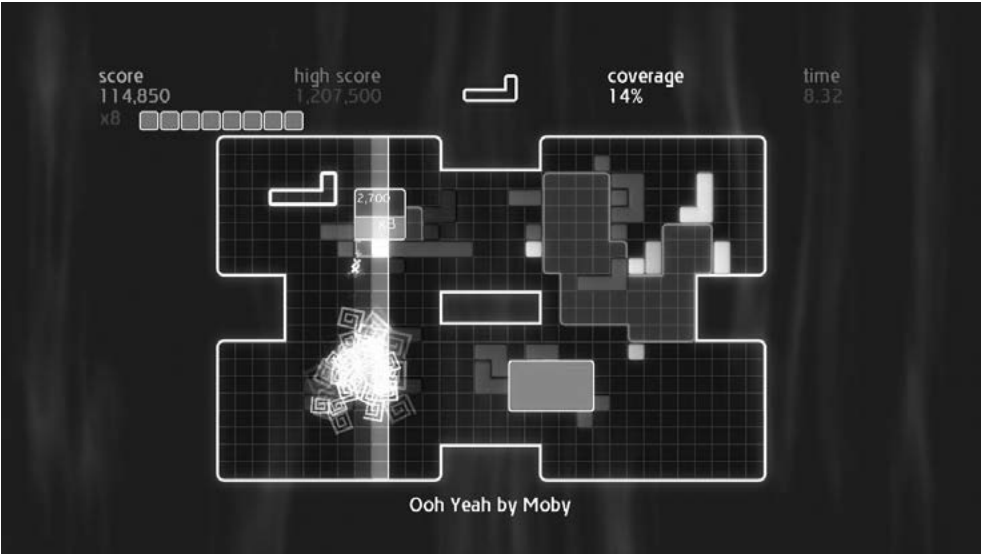
Esta tendencia a eliminar el HUD desplazando sus elementos hacia el nivel figurativo evidencia que los videojuegos no requieren la utilización de signos o símbolos definidos por una tradición, lo que es consistente con la idea de que los videojuegos crean su propia tradición representándose a sí mismos. Por otra parte, también implica que la dinámica dialógica de los videojuegos no se encuentra en este nivel, y que éste es, a su vez, soportado por el nivel figurativo.

Nivel figurativo

En el nivel figurativo se pueden encontrar aquellos elementos que representan algo concreto, exógeno al juego mismo. Es el espacio donde reside la fantasía y la ficción del videojuego, construido en base a metáforas que estructuran una mimesis narrativa. Se diferencia del nivel secuencial por cuanto no depende del uso de símbolos o signos, sino de representaciones directas, aunque también puede contener signos o símbolos como parte de su narrativa. A lo largo de la historia de los videojuegos, el nivel figurativo parece surgir paulatinamente, probablemente a causa de la

limitada capacidad gráfica de los primeros sistemas computacionales. Por ejemplo, el título "Tennis for Two" (1958), presenta en pantalla (utilizando un osciloscopio) una serie de líneas de color blanco y un punto, que representan una cancha de tenis y una pelota. En este caso, la representación de los elementos del juego se puede considerar como abstracta, debido a que el osciloscopio no permite mayor resolución ni calidad de imagen, aún cuando el juego está asociado con el imaginario del tenis. Luego de la evolución de las pantallas y los sistemas de despliegue gráfico, es posible observar representaciones de mayor nivel figurativo, como en "Lemmings" (1991) que muestra una serie de roedores a los que el jugador debe conducir a través de un escenario evitando que mueran en el camino. En este título, la capacidad del hardware (originalmente un Commodore Amiga) permitía utilizar hasta 16 colores en resoluciones de alrededor de 640 x 512 píxeles, lo que permitía dibujar en pantalla imágenes de roedores con cierto nivel de detalle, incluyendo ropa, movimiento de pelo, piernas y brazos. Luego de la década de 1990, el avance tecnológico en el campo de la gráfica computacional ha permitido que en la actualidad el nivel figurativo de los videojuegos se aproxime al lenguaje visual fotográfico. No obstante la gran capacidad de los sistemas contemporáneos para procesar imágenes,

Screenshot videojuego "Chime" (2010).



existen, hasta el día de hoy, videojuegos que no cuentan con un nivel figurativo. Ejemplo de esto es "Chime" (2010), un videojuego musical que consiste en agrupar piezas geométricas en una grilla para componer canciones, piezas similares a las del juego "Tetris" (1984), el que también es un ejemplo de un videojuego que no cuenta con representaciones figurativas. Esto implica que los videojuegos no requieren tampoco de un nivel figurativo para operar, reforzando la noción de que el videojuego se representa a sí mismo, y que el nivel figurativo es soportado por un nivel más profundo: el abstracto.

Un factor que podría considerarse como causal de que la dinámica de los videojuegos no se encuentre en el nivel figurativo es la incapacidad de la máquina de comprender una representación figurativa de la forma en que lo hace el jugador, trayendo consigo la imposibilidad de establecer un diálogo en este nivel entre usuario y máquina. Si bien las imágenes figurativas de un videojuego se encuentran implementadas por la máquina, estas imágenes no se encuentran determinadas por la máquina, ya que ésta es incapaz de comprender el significado figurativo. La máquina no comprende la significancia de una imagen de un dragón, por ejemplo, no es capaz de interpretar, analizar o criticar una historia, y tampoco tiene mecanismos para procesar una canción del mismo modo que una persona. La alta complejidad de significado de una obra de Shakespeare, una sinfonía de Mozart o una pintura de Caravaggio escapan a las capacidades interpretativas de la máquina, por lo que ésta no puede ofrecer una respuesta a estímulos de este tipo, que son relacionales, subjetivos y complejos. Es por esta incapacidad que la ficción del nivel figurativo en un videojuego se determina a través del trabajo creativo de guionistas, músicos y artistas visuales, entre otros, quienes tienen la capacidad de articular significado a través de representaciones figurativas.

No obstante esto, las reglas del juego, la evaluación del estado del juego y la importación de información desde el usuario en un videojuego son todos aspectos procesados por la máquina, lo que implica que todas las

variables involucradas en la mantención y modificación del sistema se realizan en un plano donde la máquina es operacional: el nivel abstracto; entendiendo por operacional como la capacidad de tomar decisiones en base a contextos determinados, basados en la evaluación de variables concretas y conocidas, e importar información exacta y discreta, todas operaciones que pueden ser realizadas en base a modelos lógico matemáticos, propios del nivel abstracto.

Nivel abstracto

El nivel abstracto se entiende como los elementos no figurativos que existen dentro del espacio del videojuego. En algunos casos, particularmente en aquellos videojuegos que cuentan con imágenes figurativas, se puede entender que el nivel abstracto es invisible, o que se esconde bajo el nivel figurativo. Un ejemplo de esto se puede observar en algunos videojuegos donde la forma física de un personaje no corresponde de manera exacta con la imagen presentada en pantalla, produciéndose entonces una serie de inconsistencias con el mundo representado, como piernas o brazos que atraviesan muros, o personajes que caen de una plataforma aún cuando los píxeles de su imagen siguen estando en contacto con la plataforma. Este tipo de eventos evidencian que las colisiones físicas del personaje en cuestión se evalúan con una forma distinta a los píxeles en pantalla, usualmente formas geométricas básicas (y abstractas) como esferas, cubos o cápsulas. Lo que aparece en pantalla no es realmente el videojuego, sino una representación de este.

Al reconocer que la máquina donde se implementa un videojuego sólo tiene capacidad de procesar estados y tomar decisiones en base a símbolos abstractos, es posible argumentar que la dinámica de los videojuegos existe también sólo a nivel abstracto, por cuanto la máquina sólo es capaz de dialogar en este nivel.

Además de esto, existe una serie de otros conceptos o fenómenos que parecen soportar esta proposición, como el concepto de los clones, el trance de tetris y la programación de FPP's abstractos (First Playable Prototipe), entre otros.

Clones

A nivel popular, se ha desarrollado en el lenguaje una terminología que permite describir y referirse a los conceptos asociados a los videojuegos con mayor especificidad. Uno de estos términos es el de clon. Se entiende, generalmente, como un clon a un videojuego cuya mecánica es muy parecida o exactamente igual a la de otro, pero con una gráfica distinta, con un nivel figurativo diferente. Existen varios ejemplos de esto, siendo uno de ellos el título Ricochet Xtreme (2001), considerado un clon de Arkanoid (1986), por cuanto su nivel abstracto funciona de manera casi idéntica a la de su predecesor.

El concepto original de la palabra clon se relaciona con una copia perfecta, idéntica, de un organismo a partir de una célula originaria. El desplazamiento de esta palabra en particular, que implica los conceptos de identidad (desde lo idéntico) y de original (desde lo que da origen), parece indicar que la concepción popular del origen de la identidad de un videojuego es el nivel abstracto (o la mecánica), ya que se considera que Ricochet Xtreme es un clon de Arkanoid aún cuando ambos presentan en pantalla imágenes diferentes, y no son exactamente iguales, como lo requiere el uso de la palabra clon. Cabe destacar que en otros medios se utilizan otras palabras para referirse a las reproducciones, como remake en el cine, o réplica en pintura o escultura. Esto parece implicar que, en el ámbito de los videojuegos, la real naturaleza de la obra se atribuye a su mecánica o nivel abstracto, independiente de su imagen, mientras que en otros medios lo que determina la diferencia entre lo “real” y lo “no real” son otros factores, como la originalidad de factura.

El trance de Tetris

El trance de Tetris se refiere a un estado particular de la mente de un jugador cuando éste se encuentra completamente inmerso en la actividad de jugar. En este estado, se generan una serie de cambios en los procesos cognitivos del usuario, probablemente a causa de concentrar toda la atención en aquello que es relevante para la actividad en cuestión.

Se ha descrito que en este estado las manos parecen fundirse con los controles, desaparece toda referencia a cualquier cosa fuera del videojuego, incluyendo la propia identidad del jugador, deja de existir el concepto de cuerpo y el videojuego se convierte en el mundo. El jugador es parte de este mundo, pero lo experimenta de forma directa, sin recurrir a metáforas o al lenguaje.

Este estado no debe confundirse con aquello que en la cultura popular se conoce como el “efecto Tetris” o el “síndrome de Tetris”, que se define como el resultado de jugar un videojuego por tiempo prolongado, lo que deriva en que la mente del jugador comienza a observar el mundo común como si fuera un videojuego, encontrando sus patrones en todas partes, por ejemplo, observando objetos comunes como si fueran piezas de Tetris. El síndrome de Tetris también afecta a los sueños, e incluso en estados de vigilia se asocia con el observar las imágenes del videojuego cuando se cierran los ojos. Este estado se relaciona con una obsesión patológica, mientras que el trance de Tetris se asocia con una fascinación espontánea y conmovedora.

Desde el mundo de los videojuegos, el estado de alienación llamado trance de Tetris ha sido muy poco documentado, encontrándose algunas referencias en disciplinas ajenas al arte o el diseño, usualmente en el campo de la neurología o la psicología, que derivan en el tema a razón del uso de videojuegos como herramientas terapéuticas o de investigación. Como método de inducción, el juego Tetris parece ser uno de los más eficientes, lo que se desprende del trabajo de W. Winter, publicado en el American Journal of Clinical Hypnosis (Nº 44, volumen 2, páginas 119-126):

“Esta investigación describe la intervención hipnoterapéutica de un hombre de 36 años con daño cerebral, que ha sufrido asma desde la infancia y desórdenes convulsivos desde los 8 años. En sesiones tempranas se descubrió que las inducciones convencionales de relajación pasiva exacerbaban ciertas experiencias somáticas perturbadoras, que eran referidas como sensaciones de temor. Se



Screenshot videojuego “Tetris” (1984).

encontró que la ejecución de actividades previamente aprendidas (el jugar el juego de computador Tetris) permitía la experimentación de un estado de relajación pero de alta concentración que era conductivo a la interacción terapéutica. Este método de inducción se asemeja a los procedimientos de “alerta activa”, pero puede ser más relevante su relación con el principio de flujo de Mihaly Csikszentmihalyi, que involucra la ejecución de una actividad subjetiva y significativa basada en habilidades.” (p. 119)

El concepto de estado de flujo fue propuesto por el psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi en la década de 1970, desde donde el autor propone un modelo teórico del goce. En su trabajo, Csikszentmihalyi analiza el juego, y utiliza varias referencias de Huizinga y Caillois para articular el concepto de flujo, una de cuyas principales características es la motivación intrínseca de una actividad, que el autor califica como autotélica. Según Csikszentmihalyi (1975):

“La experiencia autotélica es una de completa inmersión del actor con su ac-

tividad. Esta actividad presenta constantes desafíos. No hay tiempo para aburrirse o preocuparse por lo que puede o no puede pasar. Una persona en esta situación puede hacer el máximo uso de las habilidades que se requieren, y recibe claras respuestas a sus acciones, por lo tanto, pertenece a un sistema racional de causa y efecto en el cual lo que se hace tiene consecuencias realistas y predecibles. Desde este punto, nos referiremos a este peculiar estado dinámico de sensaciones holísticas que las personas sienten cuando actúan con completa inmersión como ‘flujo’. En estado de flujo, las acciones se siguen unas a otras de acuerdo a una lógica interna que parece no requerir intervención consciente por parte del actor. Se experimenta como un flujo continuo de un momento al siguiente, en el que se está en control de las acciones y no existe distinción entre uno y el entorno, entre estímulo y respuesta, o entre el pasado, el presente o el futuro. Flujo es lo que hemos estado llamando ‘la experiencia autotélica’”. (p. 36)

Luego, el autor dice:

“Los juegos son actividades obvias de flujo, y el jugar es la experiencia de flujo por excelencia.”
(p. 37)

Csikszentmihalyi define 6 características de un estado de flujo:

- 1) Concentración plena e intensa sobre la actividad inmediata.
- 2) La fusión de la acción con la percepción.
- 3) Pérdida de la auto conciencia reflexiva (pérdida del concepto del yo como actor social).
- 4) Sensación de control sobre las propias acciones, el sentido de que es posible enfrentar la situación porque se sabe lo que pasará a continuación.
- 5) Distorsión de la percepción temporal, usualmente, la sensación de que el tiempo transcurre a mayor velocidad.
- 6) Experimentar el proceso como una recompensa intrínseca, como si el objetivo fuese una excusa para vivir el proceso.

Las características de la actividad descritas por Csikszentmihalyi se ajustan estrechamente a los juegos, y por consiguiente a los videojuegos. Fenómenos como el descrito se pueden observar con frecuencia en los usuarios de videojuegos, particularmente los más expertos, que conocen el sistema y experimentan el proceso más allá del nivel figurativo, concentrando su atención en aquellas variables que tienen la capacidad de modificar el sistema, y por consiguiente, las únicas relevantes para avanzar en el juego.

Los videojuegos, que pueden inducir estados de flujo -o trances de Tetris- se pueden experimentar en estados de consciencia que dejan de lado las metáforas visuales para comprender el mundo representado de forma abstracta, en el nivel abstracto. Esto parece soportar la noción que la dinámica de los videojuegos se encuentra en este nivel, y opera de forma independiente de representaciones figurativas, de signos o símbolos establecidos. También parece indicar que es la lógica interna de los videojuegos y su objetivo intrínseco (su característica de autotélicos) lo que da lugar

a los procesos dialógicos entre humano y máquina que dan sentido y los hacen funcionar. Cabe la posibilidad, entonces, que aquellas características sugeridas por Csikszentmihalyi apliquen también al diseño de videojuegos, junto con estructuras lingüísticas que permitan y faciliten un diálogo a nivel abstracto.

FPP's abstractos.

En el contexto del desarrollo de videojuegos, el término FPP (First Playable Prototype) se utiliza para hacer referencia a una versión temprana del *software*, cuya característica principal es la de ser “jugable”. Esto involucra sólo la mecánica base del videojuego, dejando de lado otros aspectos como el sonoro (en caso que el sonido no sea indispensable para poder jugar), el estético y el narrativo. En muchos casos, el FPP se genera sólo en base a figuras abstractas, creando una versión del juego que no involucra nada figurativo. De este modo, es posible jugar el juego sólo con representaciones abstractas de sus componentes, que generalmente toman la forma de cubos o figuras geométricas básicas, en blanco y negro, y son mostradas en pantalla con el sólo objetivo de representar las variables que son relevantes para la mecánica del juego, atributos como posición, velocidad, tamaño, etc. El hecho que un FPP sea jugable y completamente abstracto al mismo tiempo, implica necesariamente que la mecánica también es abstracta, y, por lo tanto, que la dinámica del videojuego reside en este nivel, el que también funciona como soporte para el nivel figurativo, y por consiguiente, del secuencial.

Considerando lo anterior, se propone aquí una definición para el nivel abstracto como aquél nivel en que se representan aquellos componentes y variables que son relevantes para el sistema de reglas en un videojuego, esto es, el conjunto de los objetos y sus propiedades que tienen la capacidad de modificar el sistema. El nivel abstracto es el lugar donde la máquina puede dialogar expresándose de forma significativa, entendiendo por significativo la manipulación del sistema sobre el cual se dialoga: el juego.

Videojuegos como diálogo

La actividad de jugar un videojuego ha sido comparada al diálogo, en parte, porque ambas comparten una estructura básica similar, en la cual dos entidades realizan, de forma coordinada y continua, 3 tareas: escuchar (importar información), procesar y hablar (exportar información). Estas etapas del proceso son inversas para los participantes, y en el caso de los videojuegos, la entrada de la máquina (*joysticks*, teclados, ratones, etc) es la salida del jugador, y la salida de la máquina (pantalla, parlantes, dispositivos de vibración, etc) es la entrada del jugador.

En orden de articular y hacer más fluido el diálogo entre los participantes, se vuelve necesario que el lenguaje utilizado -las reglas del juego- y la manera de comunicar información -la interfaz- respondan a una estructura comprensible y manejable por las partes. Podría ser pertinente, entonces, desplazar algunos conceptos desde la lingüística hacia los videojuegos, en orden de observar si existe suficiente isomorfismo entre videojuegos y lenguaje como para utilizar conocimientos ya establecidos de lingüística en el diseño de experiencias interactivas.

La lingüística, desde una aproximación básica, divide al lenguaje en 3 grandes áreas: 1) palabras, 2) reglas y 3) interfaces.

1) Palabras

En un videojuego, desde la perspectiva del jugador, las palabras son comparables a los símbolos con que el usuario cuenta para comunicarse, para exportar información, como botones y palancas, que usualmente están dispuestos en dispositivos que los agrupan, como *joysticks*, ratones, teclados, alfombras, etc. La palabra es análoga a estos botones y palancas por cuanto es la unidad mínima de significado con la que se puede intercambiar información. Podría sostenerse que los videojuegos implementan un sistema de comunicación donde las palabras se reemplazan por señales emitidas a través de estos botones y palancas.

2) Reglas

La gramática es la rama de la lingüística que estudia las reglas y principios con que las palabras se organizan en oraciones. Clásicamente, se divide en niveles: el fonético y fonológico, ocupado del sonido y la acústica del discurso, el sintáctico y morfológico, que se encarga de la estructura interna de las palabras y las combinaciones entre ellas, el léxico y semántico, que estudian la relación entre las palabras y su significado, y el pragmático, que estudia el contexto del discurso y cómo éste afecta la interpretación de su significado. En el estudio de la literatura sobre la gramática es inevitable revisar el trabajo del lingüista Noam Chomsky, quien ha sido uno de los académicos de mayor influencia en el tema desde sus primeras publicaciones en la década de 1950. Su obra “Estructuras sintácticas” (Chomsky, 1957) ha tenido una gran influencia en la disciplina, tanto por desafiar algunos preceptos del estructuralismo como por plantear algunos nuevos conceptos e ideas. Los más notables son:

2.1) La creatividad abierta.

Chomsky llama la atención sobre la gran capacidad del lenguaje de crear nuevas estructuras y expresar significados nuevos y desconocidos. Así como la propiedad de los números, donde siempre es posible presentar un número mayor a uno conocido a través del agregado, lo mismo ocurre con las palabras, siempre es posible crear una frase mayor a partir de una conocida, posibilitando una capacidad creativa infinita. La explicación propuesta para este fenómeno es que el lenguaje surge desde un algoritmo que permite la combinación de elementos para generar agregado, es decir, creaciones completamente nuevas o la expresión de significados desconocidos.

En el caso de los videojuegos, la creatividad no es abierta debido a que se encuentra limitada por las capacidades de comprensión de la máquina, cuyo algoritmo es diferente en cada videojuego, y su capacidad de reconocer patrones se limita al número de patrones descritos por el programador. Sin embargo, las

capacidades de creatividad de que dispone el jugador se pueden ver exponencialmente aumentadas a través del uso de 2 métodos que se describen en el campo de la semiótica experimental.

La semiótica experimental es un campo de investigación relativamente nuevo, que se dedica a la investigación experimental de nuevas formas de comunicación humana, y se encuentra estrechamente relacionado con los juegos. A través de juegos, diversos investigadores han observado la emergencia de estructuras lingüísticas en sistemas que reemplazan palabras por otras cosas, como dibujos simbólicos. Dos de estas estructuras lingüísticas son la combinatorialidad y la composicionalidad.

La combinatorialidad es la articulación de símbolos para crear nuevos significados, así como las palabras se articulan en nuevos significados. En los videojuegos, es posible encontrar combinatorialidad de 2 formas: continua o discreta.

Por ejemplo, combinatorialidad continua podría observarse en el juego *Dirt* (2007), donde el jugador participa en carreras de automóviles. En este título, los símbolos de

que dispone el usuario para comunicar se evalúan todos juntos, todo el tiempo, y se afectan unos a otros. El símbolo para girar a la derecha influye sobre la velocidad, y viceversa: a mayor velocidad, menor es la capacidad de giro del automóvil.

Combinatorialidad discreta, por otra parte, se puede observar en el juego *"Tekken"* (1994), donde el jugador participa en combates cuerpo a cuerpo. En *Tekken*, el jugador presiona botones uno después del otro, y se evalúan por su pertinencia a un patrón: si el jugador presiona una secuencia de botones específica, su avatar realiza movimientos especiales, que son diferentes a los movimientos que se realizan cuando los botones se presionan por separado.

En ambos casos, la máquina evalúa las señales del jugador de forma relacional, por cuanto el significado de cada símbolo se interpreta en función de otros símbolos, que pueden ser simultáneos (continuos) o en secuencia (discretos). Esta es otra de las características que Chomsky atribuye al lenguaje.

Por otra parte, la composicionalidad también amplía las posibilidades de expre-

Screenshot videojuego *"Dirt"* (2007).



sión del jugador dentro de un videojuego. La composicionalidad es similar a la combinatorialidad, pero en un ámbito más amplio: es la combinación de combinaciones, que en un videojuego puede caracterizarse como la forma en que un jugador juega un juego completo. En algunos títulos la composicionalidad es aún más relevante, debido a que éstos implementan métodos para extraer información de las estrategias de un jugador para reaccionar en consecuencia. El título *"Left4Dead"* (2008), por ejemplo, implementa un sistema de inteligencia artificial que, según sus autores, evalúa ciertos parámetros del estilo de juego del usuario para controlar la cantidad de enemigos que aparecen en cada escena, así como los lugares por donde aparecen y con qué frecuencia.

La composicionalidad y la implementación de sistemas que la evalúan refuerzan aún más el aspecto relacional de un diálogo entre humano y máquina dentro de un videojuego, añadiendo más posibilidades de expresión para ambos a partir de un número limitado de variables.

2.2) El carácter relacional de las oraciones

Según Chomsky, el lenguaje es relacional, donde las partes son más que el todo y debe leerse en conjunto para obtener significado, a diferencia de lo establecido en escuelas de pensamiento anteriores, que postulaban que el lenguaje tenía un carácter secuencial, donde una palabra lleva, por un proceso lógico, a la otra. En la frase "las ideas incoloras verdes duermen furiosamente", aún cuando está correctamente construida, cada palabra tiene muy poca relación lógica con la anterior o la siguiente (ideas-incoloras, incoloras-verdes, verdes- duermen, etc.) lo que contraviene las teorías psicológicas de la relación entre estímulo y respuesta. En los videojuegos ocurre un proceso similar, donde el contexto es una de las dimensiones que la máquina considera para interpretar el significado de las señales del usuario.

2.3) Sintaxis desvinculada del significado.

Para ejemplificar cómo la sintaxis no tiene una relación con el significado, Chomsky

plantea la siguiente frase: "Las ideas incoloras verdes duermen furiosamente" (Chomsky, 1957). En la frase se evidencia cómo una oración correctamente estructurada puede no tener significado alguno, aún cuando responde a principios combinatorios correctos, a diferencia de "las duermen ideas furiosamente incoloras verdes" que se percibe como un error en el uso del lenguaje. Los videojuegos, siendo una construcción artificial donde tanto la sintaxis como el significado son determinados por el diseñador, no requieren de una relación entre estos conceptos, al igual que el lenguaje. No obstante esto, los videojuegos han evolucionado a través de la historia de forma orgánica en base a utilizar mecanismos de juegos anteriores, generando convenciones que se establecen en la cultura. Por ejemplo, el carácter volátil de los barriles rojos en los videojuegos podría considerarse como una convención: se ha observado que muchos jugadores reconocen el peligro que supone un barril rojo en ciertos videojuegos sin necesidad de que el juego lo haya comunicado de antemano. Esto podría aproximarse de algún modo a otro de los planteamientos de Chomsky, el de la gramática universal.

2.4) La gramática universal

Probablemente el postulado más controvertido de Chomsky es el de la gramática universal, que dice que, en términos generales, todos los niños nacen con una gramática común, lo que implica que las estructuras sintácticas del lenguaje no son sólo un comportamiento aprendido sino que tendrían también una base genética. Para sostener el argumento, Chomsky se apoya en la forma en que los niños adquieren el lenguaje, llegando a construir sentencias correctas sin la necesidad de escuchar ejemplos por parte de los adultos. A esto Chomsky llama "la pobreza del estímulo", situación que no da cuenta de cómo los niños son capaces de adquirir lenguaje sólo a través del aprendizaje. Si no es posible adquirir el lenguaje sólo a través del aprendizaje, entonces la respuesta es el "nativismo", la noción de que los seres humanos adquieren el lenguaje a través de una capacidad lingüística innata.

En el caso de los videojuegos, un fenómeno como éste podría ser comparable a las convenciones culturales ya mencionadas. En ciertos casos, el diseño del lenguaje abstracto de un videojuego puede ser confeccionado en base a mecanismos que ya están establecidos dentro de la cultura de los videojuegos, que no requiere un aprendizaje previo específico para cada juego, y que tiende a ser universal debido a que -en general- la cultura de los videojuegos es universal.

3) Interfaces

Por interfaz se entiende el medio a través del cual se realiza la transmisión de información entre los individuos participantes de un diálogo. No debe confundirse en este contexto con el término “interfaz de usuario”, comúnmente utilizada en el desarrollo de *software* para referirse a una capa de información gráfica que es parte de un programa computacional.

La interfaz de lenguaje más común -aunque no necesariamente la única- es la sonora. Otros tipos pueden ser la gestual o escrita, y en el caso de los videojuegos, pueden considerarse como la interfaz de la máquina los aparatos audiovisuales de que dispone, y por parte del usuario, la interfaz se compone de botones y palancas, entre otros.

La lingüística, además de estudiar las interfaces en términos de su producción, como es el caso de la ortografía y la fonética, también lo hace desde la perspectiva de la comprensión y la pragmática, que implica el entendimiento del lenguaje en contexto. Para comprender el lenguaje en contexto se deben considerar los factores extralingüísticos, lo que se llama situación comunicativa, que contempla quién y a quién se habla, la relación que existe entre los involucrados, la naturaleza del mensaje y su posición en el espacio y en el tiempo. Por ejemplo, en una conversación entre un hombre y una mujer se puede dar el siguiente diálogo, donde ella dice “ya es de noche” y él responde “es que me retrasé”. Desde la perspectiva estricta del contenido de las palabras, la afirmación sobre el momento del día (noche) y la declaración de retardo en

el desarrollo de actividades (retraso) puede no tener relación alguna; sin embargo, cuando se entiende que existe una relación entre los participantes, con acuerdos de encuentros programados, la frase “ya es de noche” puede tener una lectura de reproche, y la respuesta se puede entender como una excusa, en cuyo caso el diálogo se produce de manera articulada y coherente.

En el caso de los videojuegos, la situación extralingüística de la máquina podría ubicarse en el nivel figurativo y el secuencial, que se encuentran fuera del lenguaje dominado por la máquina, pero que afectan el modo en que el usuario interpreta los mensajes.

Videojuegos y pragmática

Considerando que los videojuegos presentan cierto nivel de isomorfismo con el diálogo, podría ser pertinente analizar la utilidad de desplazar conceptos desde la lingüística en el estudio y diseño de videojuegos. Siendo la interpretación de significados una parte fundamental de la articulación de un diálogo coherente y fluido, tal vez la pragmática puede ser un punto de partida desde donde cruzar conceptos de un ámbito a otro. El estudio de la pragmática ha generado a través del tiempo una serie de teorías complementarias, que se articulan como postulados y posibles enfoques parciales de análisis gramatical. En breve, los más relevantes son 4:

1) La teoría de los actos de habla

El académico norteamericano John Searle, dedicado a la filosofía del lenguaje, propuso en la década de 1970 la teoría de los actos de habla (Searle, 1994), donde postula que a través del lenguaje se pueden realizar acciones, es decir, que el lenguaje puede ser performativo en la medida en que se hace algo con él, como prometer, amenazar, pedir, invitar, rechazar, etc. Tomando como ejemplo las frases:

Carlos come mucho.
Carlos: come mucho.
Ojalá Carlos comiera mucho. ¿Carlos come mucho?

Aún cuando todas las frases tienen el mismo carácter proposicional (cómo come Carlos), tienen distinto carácter ilocutivo (Austin, 1962), término usado por Austin para referirse a la acción realizada por una sentencia, en el caso de las frases de ejemplo, respectivamente, son: una declaración, una orden, una expresión de deseo y una pregunta.

Si bien puede considerarse que en los videojuegos todas las intervenciones del usuario son performativas, ya que son acciones que afectan el estado del sistema (el juego), cabe la posibilidad de distinguir estas acciones en categorías, tal como en los actos de habla.

Estas distinciones podrían hacerse observando cuáles son los componentes del juego que se ven afectados por las acciones del usuario, por ejemplo, las señales que el usuario envía que se relacionan con su avatar, podrían considerarse como órdenes, sin embargo, señales que se envían a otros componentes del juego podrían tener un carácter diferente: una consulta a un mapa podría ser una interrogante, una selección de una misión podría ser un compromiso, una selección de imagen para el avatar podría ser una declaración, etc.

2) El principio de la colaboración

El principio de la colaboración, postulado por Herbert Grice, sostiene que en una conversación existe un acuerdo previo y tácito en el que las partes se comprometen a trabajar en conjunto de forma honesta para avanzar en el diálogo, buscando la forma más clara de enviar la información. Este principio puede ser uno de los más relevantes en términos de diseño de videojuegos en general, más allá de la implementación específica y original de cada videojuego, por cuanto es posible observar que los jugadores tienen expectativas de honestidad y claridad por parte del sistema. Cuando se vuelve evidente que el videojuego no opera de forma honesta y no es lo suficientemente claro como para avanzar en el juego, surge frustración que eventualmente lleva al término del diálogo por parte del usuario: el juego no es jugable.

El principio de la colaboración se compone de varias máximas y submáximas, que podrían ser utilizadas como herramientas en el diseño del lenguaje propio que implementa cada videojuego de forma intrínseca. Esta idea parece ser soportada por diversos ejemplos de videojuegos que no se ajustan a las máximas, generando situaciones que se consideran como erróneas o contraproducentes en el diseño.

A continuación, se enumeran las máximas y se contrastan con ejemplos de utilización o subutilización en videojuegos.

Máxima de cantidad
Haga su contribución tan informativa como sea necesario
No haga su contribución más informativa de lo necesario

La máxima de cantidad, aplicada a los videojuegos, se podría referir, por una parte, a la cantidad de variables que son conocidas por el usuario antes de tomar una decisión, lo que incide en la percepción que el jugador tiene sobre el sistema en términos de claridad y honestidad. Por ejemplo, en el título *Maniac Mansion* (1987), el usuario debe seleccionar 3 personajes de un total de 5 con los que jugar una partida. Esto ocurre al comienzo, cuando no se tiene mayor información sobre lo que hay que hacer en el juego, sin embargo, sólo es posible ganar el videojuego seleccionando 3 personajes específicos, sin los cuales es imposible para el jugador seguir avanzando en el juego. En este caso la falta de información bloquea inevitablemente el diálogo entre humano y máquina.

En otros casos, lo opuesto tiene el mismo resultado. Cuando la contribución de la máquina es más informativa de lo necesario, el sistema puede parecer confuso e incomprensible para el usuario, impidiéndole avanzar o sacándolo del mundo extraordinario presentado por el juego. Títulos como “*Metal Gear Solid*” (1998) o “*Zelda: Ocarina of Time*” (1998) han sido presentados como ejemplos de exceso de información, como narrativa o diálogos innecesarios, en forma de audio o pantallas de texto.

Máxima de calidad

No diga lo que crea que es falso
No diga aquello para lo que no tiene pruebas

Resulta evidente que la calidad de la información presentada por parte del sistema también es vital para articular un diálogo coherente y fluido con el usuario, y es por esto tal vez que resulta difícil encontrar ejemplos de diseño de videojuegos que presenten mecánicas donde se declaren falsedades o se induzca al usuario a conclusiones erróneas a través de la mecánica. Sin embargo, un ejemplo de esto podría encontrarse en la edición especial del título *Half Life 2* – episodio 2 (2007). Esta edición incluye comentarios de los desarrolladores, y uno de ellos da cuenta de un problema con el que se encontraron durante el proceso de pruebas del juego. En determinada sección de un nivel, el usuario se ve enfrentado a una criatura agresiva, llamada “Antlion guardián”, con la que el jugador ya se ha encontrado pre-

viamente. En anteriores encuentros, el usuario debía matar a la criatura para poder seguir avanzando, pero por razones narrativas, en este encuentro en particular, el jugador sólo debía evadirlo. En las primeras versiones del juego, los jugadores recurrían a su experiencia con el juego y llegaban a la conclusión que debían combatir a la criatura hasta matarla, pero en la sección en cuestión la criatura no estaba programada para morir, lo que producía que los jugadores continuarán intentando eliminarla hasta que perdían, y ninguno de ellos pudo seguir avanzando en el juego. En la versión final del juego este problema fue resuelto mejorando la calidad de información entregada al usuario, incluyendo un personaje que da instrucciones específicas al jugador respecto a que debe evadir a la criatura y no intentar matarla, aludiendo a una excusa narrativa.

Screenshot videojuego “Half Life 2” (2007).



Máxima de relación

Haga su contribución relevante

La máxima de relación indica que en el marco de un diálogo, los participantes tienen expectativas de recibir información que es pertinente al contenido de la conversación, y lo mismo podría aplicar en la mecánica de un videojuego. Por ejemplo, el juego *Need for Speed Underground* (2003) representa a nivel figurativo un mundo donde el usuario participa en carreras ilegales de automóviles. Dentro del juego, es posible modificar el aspecto visual del automóvil del usuario, lo que no tiene ninguna influencia respecto a cómo opera el automóvil, ni en velocidad, capacidad de giro, aceleración, etc. Eventualmente, el jugador llega a un punto donde es obligado a modificar el aspecto de su automóvil, aludiendo a que su “reputación de calle” no es suficiente para que se le permita competir en el siguiente nivel de carreras; sin embargo, la variable “reputación de calle” no es un parámetro que el sistema tome en consideración para determinar el resultado de una carrera, lo que convierte a esta variable en irrelevante para la mecánica del juego. Ejemplos de esto pueden observarse en varios otros títulos que fuerzan arbitrariamente al jugador a tomar decisiones que no se evalúan en el sistema.

Máxima de forma

Evite la obscuridad de expresión
Evite la ambigüedad
Sea breve
Sea ordenado

Todas las submáximas de forma dicen relación con la claridad de los mensajes declarados en un diálogo. En videojuegos, la máxima de forma aplica a nivel general, y todos los diseñadores se enfrentan al problema de comunicar de forma nítida y precisa, particularmente los objetivos, cuando el videojuego debe evaluar una condición de victoria.

3) Teoría de la relevancia

Propuesta por Dan Sperber y Deidre Wilson (Horn, Ward, 2004, p. 607-632), la teoría de la relevancia se basa en dos principios: uno cognitivo, que postula que los procesos

cognitivos humanos tienden hacia la máxima relevancia posible, y otro comunicativo, que plantea que los humanos tienen expectativas de máxima relevancia para un enunciado en una conversación. La teoría de la relevancia también se ocupa de cómo en un diálogo los participantes construyen un contexto en base a lo que pueden inferir sobre las intenciones de su interlocutor o interlocutores, tratando de obtener más información y mayor significado por deducción a través de las implicaturas o información implícita, como, por ejemplo, los presupuestos de existencia: del enunciado “rompí mis gafas verdes” se desprende que el emisor tenía unas gafas y que eran verdes.

En los videojuegos, los usuarios también tienden a utilizar implicaturas para obtener más información respecto de la mecánicas con que se enfrentan, y para deducir estrategias basándose en patrones que pueden reconocer. Es posible encontrar numerosos ejemplos de esto en los videojuegos, uno de ellos podría estar en el título *Prince of Persia* (1989), donde el jugador puede posicionar su avatar sobre ciertas plataformas para abrir puertas. En un principio, el juego establece una relación evidente entre las plataformas y las puertas que activan, encontrándose ambas en pantalla al mismo tiempo. En ocasiones posteriores, el usuario puede encontrar una de estas plataformas sin una indicación clara respecto a qué puerta activa, pero asume que la puerta existe por deducción.

4) Teoría de la argumentación

La teoría de la argumentación observa al lenguaje desde su capacidad persuasiva, y centra sus postulados en torno a cómo un participante puede incidir sobre otro en una conversación. Esta teoría propone que todo enunciado tiene una capacidad argumentativa, y que un emisor hace una argumentación cuando presenta un enunciado (o conjunto de enunciados) en favor de otro enunciado, es decir, cuando se proporciona una relación de causa a efecto entre dos cosas para llegar a una conclusión particular (Anscombe y Ducrot, 1983).

La teoría de la argumentación, aplicada a los videojuegos, bien podría considerarse como el punto en que convergen todos los cruces anteriormente mencionados entre pragmática y el nivel abstracto de los videojuegos, por cuanto es desde ésta perspectiva desde donde se analiza la articulación del lenguaje de los videojuegos en un argumento.

Si bien los videojuegos, al contar con varios niveles de comunicación, pueden tener varias líneas argumentales, usualmente los análisis se concentran en aquellos que surgen desde el nivel figurativo. Muchos títulos han aprovechado el nivel figurativo para articular discursos éticos, filosóficos y políticos, además de persuadir a los jugadores en favor de una acción particular en la vida real. Videojuegos como *America's Army* (2002), originalmente creado por el ejército de EU para facilitar el reclutamiento de adolescentes, o *Under Ash* (2001), que retrata horribles crímenes y violaciones a derechos humanos por parte del ejército israelita en contra del pueblo palestino, son ejemplos del uso de los videojuegos como herramienta de persuasión para conseguir poder o apoyar una causa específica.

Screenshot videojuego "American Army" (2002).



Sin embargo, puede ser que los videojuegos tengan la capacidad de articular un argumento también desde el nivel abstracto, desde donde se puede dialogar con la máquina, y que éste argumento tenga implicaciones aún mayores -y más desconocidas- que cualquier narrativa que se construya desde el imaginario figurativo. Por ejemplo, es posible observar -en muchos títulos- cómo la mentalidad capitalista y colonialista influye en la construcción de mecánicas, reflejando dentro del videojuego la realidad de apropiación agresiva y expansión propia del mundo occidental, incluso en juegos cuyo nivel figurativo presenta una historia infantil e inocente como *Mario Bros*. Así como gran cantidad de otros videojuegos, la articulación de acciones en *Mario Bros* consiste en desplazarse a un territorio, eliminar a todas las entidades nativas, consumir todos los recursos y luego desplazarse a otro territorio. Esta articulación de acciones sin duda tiene una lectura argumental, que revela una cosmovisión que se traspasa al usuario a través de la experiencia, y que define -dentro del imaginario del videojuego- la diferencia entre ganar y perder, entre lo deseable y lo indeseable, entre lo bueno y lo malo.

En años recientes, algunos videojuegos han hecho un intento por combatir esta línea argumental, pero usualmente sólo desde el nivel figurativo: presentando narrativa que retrata la mentalidad militar como algo negativo, o haciendo que la agresión se vuelque sobre enemigos fascistas o totalitaristas. Aún cuando el discurso cambia en el nivel figurativo, el argumento abstracto se perpetúa: al igual que en *Mario Bros*, el juego se basa en acciones destructivas y extractivistas.

Una notable excepción podría encontrarse en el título "*Dishonored*" (2012), donde, a nivel figurativo, el usuario encarna el rol de un asesino con poderes sobrenaturales que busca venganza. En *Dishonored*, la mecánica del juego permite la destrucción de entidades (el asesinato de personajes) y el consumo de recursos (la compra de objetos con dinero). Sin embargo, y en contra de su propia premisa, el juego también permite resolver la historia completa sin eliminar a ninguna entidad, ni transar ningún valor en el mercado. Esta posibilidad se vuelve relevante dentro del juego tanto a nivel abstracto -en la mecánica- como en el figurativo -en la historia- debido a que las acciones del usuario transforman al mundo dependiendo de sus decisiones, lo que eventualmente lleva a diferentes desenlaces, uno trágico y otro feliz.

Este tipo de discursos, que se articulan coherentemente en todos los niveles de comunicación del videojuego, pero particularmente en el abstracto, podrían ser la forma más profunda y significativa que tenga un videojuego de debatir un argumento con el usuario, y puede ser más eficaz y relevante por cuanto es algo que el jugador experimenta en vez de contemplar.

Si es efectivo que, al menos en parte, la realización de una obra de arte implica controlar las variables del medio para producir un efecto sensible en el espectador/usuario, la utilización de conceptos de la lingüística aplicada al nivel abstracto en los videojuegos bien podría ser una herramienta fundamental, que requiere de estudios de mayor amplitud y profundidad en orden de aprovechar al máximo la capacidad expresiva de los videojuegos.

Ta-
lle-
res

En el marco del proyecto de investigación e innovación disciplinar, Obj/ Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo se realizó un ciclo de talleres abiertos a la comunidad.

Las sesiones se iniciaron el 22 de agosto con el taller *El objeto sonoro: un objeto de percepción*, dictado por Rainer Krause quien junto a los participantes realizaron una caminata de escucha en la que posteriormente compartían y clasificaban las distintas percepciones de los participantes.

1pix: Topografías visuales y sonoras dictado por Daniel Cruz consistió en la construcción de un dispositivo de análisis y lectura lumínica de un px de resolución, a través del uso de electrónica y programación.

La segunda sesión del día 29 de agosto se desarrolla el taller *[VVV] Viralización: videos virales* con Alejandra Rivera. En él, se abordó desde las artes y las comunicaciones, las estrategias y mecanismos de viralización, para la circulación de contenidos y micronarrativas.

El objeto editorial: diseño y papelería por Sebastián Valenzuela consistió en conocer y desarrollar el soporte libro/editorial tomando como referentes al grupo Fluxus y Tristan Tzara como también producciones locales como los libros desarrollados por Vicente Huidobro y el grupo C.A.D.A.

La tercera sesión el día 5 de septiembre se desarrolla el taller *Objeto Revisitado: piezoelectricidad* en el que Mónica Bate presentó su investigación en torno a al objeto tecnológico como recurso de producción, creación y experimentación en las artes visuales.

La última sesión fue el taller *Comunicación Infrarroja; comunicación inmaterial* con Felipe Fierro, en el que se proyecta un ejercicio de comando a distancia.



1 pixScan Topo- gráficas Visuales y Sono- ras

El obje- to sono- ro; un objeto de per- cepción

Daniel Cruz

Superficies : fisuras / imágenes / texturas, ¿cómo podemos aproximarnos a ese territorio?. En este taller se construirá un dispositivo de análisis superficial a través del uso de electrónica y programación, permitiendo observar topografías visuales y sonoras. Exploraremos la captura de luz como sistema de apropiación de nuestro espacio cotidiano por medio de un mecanismo de un pixel de resolución.

Rainer Krause

El taller plantea el objeto sonoro como un fenómeno audible "que se percibe como un conjunto, como un todo coherente". Este objeto sonoro se puede obtener a través de la percepción audible y un interés por el medio o contexto donde se encuentra.

En este taller se realizará una caminata sonora, la cual puede ser realizada bajo 5 preguntas que han sido planteadas por la diseñadora de sonidos Barbara Flückiger,

¿Qué suena?, ¿Qué se mueve?, ¿Qué material suena?, ¿Cómo suena?, ¿Dónde suena?

El taller tratará de fortalecer la sensibilidad de la escucha hacia el entorno y proporcionar herramientas lingüísticas facilitadoras de la comunicación sobre ella.

Objeto Edito- rial; diseño y pape- lería

Sebastián Valenzuela

Desde las vanguardias, que variados artistas comienzan a indagar en el soporte libro/editorial como un material de obra, en el cual toda experimentación es articulada desde sus propios elementos; el papel, la tinta, la tipografía y elementos gráficos son parte fundamental de todo diseño editorial. Nuestros principales referentes son artistas o grupos como: Art & Language, Grupo Fluxus o Triztan Tzara; por otro lado, producciones locales como, Juan Luis Martínez, Vicente Huidobro o el grupo C.A.D.A.

Este taller se plantea como un curso práctico y experimental en torno al diseño editorial, utilizado específicamente en la papelería. La primera sección estará enfocada en las herramientas básicas a través del software InDesign, para luego llevarlas a distintas propuestas impresas de plegables.

VVV Virali- zación; Video- Viral

Alejandra Rivera

El taller se plantea como una experiencia teórico/práctica que propone el estudio del video como fenómeno de expansión en los medios de comunicación de masas.

A partir del análisis de obras, que se vinculan con los medios de comunicación, veremos los rendimientos posibles que se pueden generar a partir de estos, en la era de la información y las comunicaciones. Utilizando comunidades virtuales y estrategias para la viralización, se realizará un pequeño ejercicio de narrativa en 10 segundos aproximado, donde el participante desarrollará un mini clip de video que se subirá y compartirá en una comunidad en red abierta.

Objeto Re-visitado; Piezoelectricidad

Mónica Bate

La investigación de materiales como recursos de producción, inspiración y creación ha ido desarrollándose paralelamente a la reflexión artística. En este contexto, existe un espacio fértil para la experimentación con la tecnología, que está despojado de las ansias de efectividad, posibilitando relecturas que la alejan de su origen utilitario.

Objeto revisitado: piezoelectricidad, toma como ejemplo este fenómeno físico a partir de la realización de ejercicios prácticos con piezos y buzzers comprendiéndolos desde sus propiedades naturales características y reflexionando acerca de ellos como posible recurso en el contexto de las artes visuales.

Comunicación Infrarroja; comunicación In-material

Felipe Fierro

Así como el control remoto de un televisor, la comunicación a distancia que en un comienzo facilitó labores cotidianas, en la actualidad es el soporte y proyección de la gran mayoría de los dispositivos tecnológicos adosados al concepto del wireless; desde la conexión a Internet hasta la tecnología Bluetooth, por ejemplo.

La actividad a realizar se enmarca en el ejercicio teórico-práctico de electrónica básica para la construcción y experimentación con un circuito emisor-receptor de luz infrarroja y la utilización de este como sistema de comando a distancia.

*Re-
se-
ñas*

Daniel Cruz (1975)

Artista Visual, Magister en Artes de la Universidad de Chile, Certificate de Harvestworks Digital Media Art Center, NY, USA. Actualmente se desempeña como académico de la Universidad de Chile donde dirige el núcleo de investigación Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo. Es coordinador del MAM desde el 2014 y Subdirector del DAV de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. 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.

Sus proyectos e investigaciones han recibido el apoyo del Fondo de Fomento de las Artes, Consejo de la Cultura y las Artes del Gobierno de Chile [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 y el Fondo CreArt 2014.

Ha publicado libros y textos críticos entre los cuales destacan: Tecnologías de Mediación 2015; Revista Obj <www.obj.cl> 2015; Espacios Temporales 2014; [T][A] Tecnologías Aplicadas 2013, entre otros.

Desde 2000 participa en exposiciones individuales y colectivas en galerías, museos, instituciones culturales y espacio público de Chile y el extranjero. Se destacan Cadencia Rota, (Intervención Casa Central U. de Chile 2015) ; Océano de 1cm. de profundidad (MAC, Chile 2015); Velocidad de escape (Espacio Fundación Telefónica, 2013); Apparatus (MNBA, Museo sin muros, Concepción, 2013), Continuum (EAC, Montevideo, 2013), Cuerpo Retrato (Centro Cultural Estación Mapocho, 2011), Telemática paisaje (Galería Bech, 2011), SCL2110 (MAC+GAM+CCPLM 2010). gifProject (2007) y S_Edición (Centro Cultural de España, 2002).

+ info <http://www.masivo.cl>

Rainer Krause (1957)

Desde 1987 vive y trabaja en Santiago de Chile. Artista plástico y sonoro. Académico de la Universidad de Chile, coordinador del Diploma de Postítulo en Arte Sonoro.

Desde 1985 exposiciones individuales en Alemania, Chile, España y Canadá. Participación en exposiciones colectivas en Europa y América latina. Desde 2005 curadorías de exposiciones, eventos y proyectos de arte sonoro.

+ info <http://www.rkrause.cl>

Mónica Bate (1978)

Nació en Santiago de Chile en 1978. Estudió Licenciatura en Artes Visuales en la Universidad de Chile; posteriormente comenzó a desempeñar su labor como docente en esta y otras instituciones.

Se ha especializado en el área de nuevos medios y sonido en el contexto de las artes visuales estudiando en el Postítulo de Arte y Nuevos Medios de la Universidad de Chile, en Harvestworks Media Arts Center (financiamiento beca FONDART) y en el programa de Master Interactive Telecommunications Program - ITP, en la Universidad de Nueva York (financiamiento beca Conicyt).

Desde 2011 forma parte del equipo Anilla Cultural del Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad de Chile y en 2014 es invitada a formar parte del directorio de Fundación Flores, proyecto que junto a los biólogos Kester Bull y Maureen Murua, busca ser una instancia para el cruce disciplinar entre arte y ciencia.

Su trabajo ha sido expuesto en Chile y el extranjero destacando proyectos como Acoustic Views, Tape Drawings, el proyecto colectivo Strings, la serie IS3, The Life of Crystals y Anatomía para el movimiento. Estos últimos tres proyectos se encuentran en la idea de la atención consciente de aquello que nos rodea y de lo que nos constituye como cuerpo vivo, vinculando a partir de objetos eléctricos, maneras de abordar el cruce entre lo tecnológico, lo vivo, lo artificial y lo natural.

+ info <http://www.etab.cl>

Sebastián Valenzuela Valdivia (1990)

Licenciado en Artes Visuales y Fotografía, alumno tesista del Magister en Teoría e Historia del Arte de la Universidad de Chile. Ha sido beneficiario en dos oportunidades de la Beca FONDART y ha participado en residencias en Rocha, Uruguay y Porto Alegre, Brasil.

Actualmente trabaja como referencista de Archivos en el Centro de Documentación de Artes Visuales y, paralelamente, realiza investigaciones y curatorías sobre estudios visuales y medios digitales que son abordados desde el problema de la comunicación; teoría de la recepción, análisis del discurso, performatividad y archivos. Participa en una serie de proyectos de investigación y creación de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. Dirige el proyecto Editorial Écfrasis y es parte del comité editorial de la revista de fotografía e Imagen ATLASiv.

+ info <http://www.sebastianvalenzuela.com/>

Alejandra Rivera Neira (1985)

Es artista visual de la Universidad de Chile. Su trabajo se centra en la fotografía como lenguaje para la (re) presentación de estrategias visuales y de significación. Utiliza este medio como registro, creación y soporte para la identificación de problemas que afectan al sujeto contemporáneo y los dispositivos de captura fotográfica e imagen en movimiento.

Ha participado y producido diversas exposiciones colectivas colaborando en proyectos, asesorías de producción y gestión en nichos independientes vinculados a las artes.

Desde el 2011 es productora de la red Iberoamericana Anilla Cultural en el Museo de Arte Contemporáneo y actualmente ejerce docencia en el Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Chile.

Felipe Fierro Dietz (1986)

Artista visual y docente de la Universidad de Chile, lugar donde imparte cursos de programación y electrónica orientado al arte.

Su formación como artista fotógrafo sumado a estudios previos en el campo de las ciencias han sido claves en el desarrollo de su trabajo, la que se enmarca en la problematización del dispositivo técnico, las tecnologías de la información y la incidencia en los fenómenos comunicativos.

Ha participado de exposiciones individuales y colectivas: Espacio Contenido, MAC Quinta Normal 2010. Imaginario del recuerdo virtual, Sala CENFOTO, Biblioteca de Santiago 2014. Proyecto n, MAC Parque Forestal 2015.

Natacha Cabellos (1988)

Artista Visual de la Universidad Diego Portales, actualmente candidata a Magister en Artes Mediales de la Universidad de Chile. El trabajo de Natacha se levanta desde el hallazgo, desde el encuentro con un material, objeto, texto, historia, persona, etc. Estos hallazgos o encuentros generalmente aparecen con la búsqueda de la materialización de un proyecto y entran a desarticular, romper y recomponer las ideas previas, para dar paso a la reflexión y la sinergia entre un proyecto inicial y lo encontrado. En su trabajo se mezclan varios intereses, entre ellos la biología, la física, la astronomía y todo lo relacionado a las ciencias y su fascinación por lo desconocido, que pretende entender experimentando con materiales que tenemos a nuestro alcance.

Desarrolla sus proyectos principalmente desde la instalación, y en menor medida desde el dibujo, el video y la performance, entre los cuales destacan “Reencuentro”, obtención del segundo lugar en el concurso MAVI/Minera Escondida 2015, “Autonomía de la Ficción” muestra individual expuesta en Galería Tajamar el año 2014, y “Máquina Surrealista”, segundo lugar en el Concurso Matilde Pérez, Arte y Tecnologías Digitales 2012, entre otros..

Francisco Navarrete Sitja (1986)

Licenciado en Artes con mención en Artes Plásticas y Magister en Artes con mención en Artes Visuales, de la Universidad de Chile. Desde el año 2011, se desempeña como docente al interior de la Facultad de Artes, en la misma institución. Actualmente, reside en Bilbao e inicia estudios en el Programa de Doctorado en Arte Contemporáneo; investigación y producción.

De un tiempo a esta parte, su quehacer y procesos creativos han estado orientados a indagar, de forma experimental, en torno a ciertos desplazamientos de los recursos formales y conceptuales del género pictórico del paisaje, al campo expansivo de la imagen contemporánea. Actualmente, su trabajo se articula a partir de la dislocación de ciertos territorios y emplazamientos geográficos, de ahí que —a través de ciertas hibridaciones, superposiciones, desplazamientos, intertextualidades, simulaciones materiales y diversos cruces entre imaginarios, recursos y dispositivos fotográficos, sonoros, cinematográficos y pictóricos—, aborda problemáticas vinculadas a la simbolización, configuración y representación de nuestro entorno, dando cuenta de la inestabilidad, mediación y productivización del espacio y su representación.

Navarrete ha participado en exposiciones individuales, bi-personales y colectivas. Ha sido galardonado con variadas becas para investigación y creación fotográfica, videográfica y multimedia; becas para participar en workshop y visionados fotográficos nacionales e internacionales; publicaciones digitales e impresas; premios para desarrollar proyectos site-specific e investigaciones de trabajo de campo en residencias artísticas en Chile y el extranjero, entre otras iniciativas vinculadas su producción artística.

Carlos Bertin (1978)

Licenciado en diseño, actualmente candidato a magister de artes mediales de la universidad de Chile. Es miembro de la IGDA y del game philosophy network, y ha dedicado los últimos 12 años de su carrera académica y profesional a la investigación y desarrollo en el ámbito de los videojuegos, contando con varias publicaciones, charlas y workshops relacionados a este medio.

En la actualidad se desempeña como jefe de carrera en la escuela de comunicación digital de Uniacc, donde dicta la cátedra de desarrollo de videojuegos.

