

Arte medial: complejidad, mediación y sociedad

MEDIAL ART: COMPLEXITY, MEDIATION AND SOCIETY

Artículo recibido el 31 de enero de 2012 y aprobado el 13 de abril de 2012

Iconofacto - Vol. 8, Nº 11 / Páginas 61 - 76 / Medellín-Colombia / Julio-diciembre 2012

Susana Pérez Tort. Maestra en Artes Visuales. Escuela Nacional de Bellas Artes Manuel Belgrano y Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón, hoy (IUNA). Docente titular de Cátedra de Historia de las Artes Visuales y Teoría del Arte I, en el Instituto Superior de Formación en Artes, San Nicolás, Buenos Aires.

Como investigadora se dedica al campo del arte medial. Ha expuesto en: II Congreso de Arte Argentino, Universidad de la Plata; I Congreso Internacional NUPPAC: "Nuevos Paradigmas en el Pensamiento, las Artes y el Conocimiento"; VI, VIII y X Festival de la Imagen, Universidad de Caldas, Colombia; II, III Festival Internacional de Arte Electrónico 404, Rosario, Argentina, y IV Festival de Arte Post-electrónico 404, Trieste, Italia. IV Simposio de Estética. Universidad Católica. Chile. Es columnista de la publicación electrónica Rosariarte. Como artista medial expone en Argentina, Colombia, Cuba, El Salvador, Venezuela y Portugal. Integra la nómina de artistas digitales de UNESCO. Correo electrónico: callerelatores@intercom.com.ar URL: www.susanaperezort.com.ar

RESUMEN: este trabajo indaga los escenarios abiertos en el campo del arte con la emergencia del arte medial. Encuadra su consolidación, como una forma de arte expandido, dentro del marco epistemológico de la complejidad que distingue a la cosmovisión contemporánea, construyendo un paradigma que lo distingue del arte mayoritario. Analiza criterios de mediación entre hombres, saberes, instituciones y singularmente entre hombre, máquinas y ciencia. Lo encuadra en una categoría de arte con nueva entidad, integradora de ciencia y tecnología, que se distingue por mudar del campo de lo analógico al del *dato*. Entiende que, como tal, se abre a criterios de vínculos interpersonales, interacción y cooperación que diluyen el personalismo del arte mayoritario, al proponer que su soporte virtual, su capacidad de reproductividad y formas de visualización y difusión, dan lugar a un nuevo estatuto de obra de arte ajena al mercado, que consolida un cambio de paradigma en el marco de la complejidad que asume la cosmovisión contemporánea y sus prácticas culturales y enfatiza en tal sentido la distancia que toma la obra de arte medial de la videocultura de masas.

PALABRAS CLAVE: imagen, arte medial, la cultura de video, datos, imagen.

ABSTRACT: This paper investigates open environments in the field of art and the emergence of medial art. It consolidates as an expanded art form within the epistemological framework of the complexity that distinguishes the contemporary worldview, building a paradigm that distinguishes it from most art forms. It analyzes mediation criteria between men, knowledge, institutions and particularly between men, machines and science. It fits into a category of art with a new entity, integrating science and technology, distinguished by moving from the analog field to the data field. It is understood that, as such, it is open to criteria of interpersonal, interaction and cooperation links that thin the personalism of most art by proposing that its virtual support, its reproductivity, and ways of viewing and distributing, give place to a new status of artwork outside the market, which consolidates a paradigm shift within the complexity that assumes the contemporary worldview and its cultural practices and emphasizes in this regard the distance medial artwork takes from video culture for the masses.

KEYWORDS: image, medial art, video culture, image-data.

INTRODUCCIÓN

Ante la emergencia de obras de arte mediadas por tecnologías, proponemos desarrollar criterios capaces de definir su entidad, al entender la necesidad de sustantivar este no tan nuevo género de arte-ciencia. En el trascurso del texto se analizan dos obras mediales. La obra mediada por tecnologías asume la entidad de *dato* (sostenido en el soporte analógico capaz de contenerlo para su decodificación). Ocupa su territorio, pero se sitúa entre dos frentes: el arte mayoritario por un lado y la cultura digital visual de masas por el otro. Coincide con el arte mayoritario en su cualidad de emergente de arte. Toma distancia de la videocultura industrial, justamente porque, aún envuelta en un formato de imágenes creadas por artistas, tiene como fin el consumo y el entretenimiento, dando lugar a un proceso meramente operacional de acción/reacción. Así quien denominamos “usuario” en lugar de “espectador”, queda ajeno a la posibilidad de construcción del sentido. Al decir de un gran enemigo de la videocultura como Baudrillard su pura operacionalidad es un “amortajamiento del signo y de la realidad en el mismo sudario” (1996: 32). Entendemos que toda obra de arte (sea mayoritaria o medial) es una suerte de interfaz entre un dispositivo y un espectador en ejercicio de un intercambio simbólico.

Aun compartiendo soportes y sistemas con la videocultura de masas, la obra de arte medial es básicamente *arte*, más allá de que sean sus tecnologías las que suelen sustantivarse en el panorama del arte contemporáneo. La imagen medial asume el soporte virtual capaz de visibilizarse en distintos sistemas y superficies, de multiplicarse, de difundirse enmarcándose en un contexto epocal que tiene sus mismas capacidades de expansión. Ante las primeras experiencias de arte *asistido* por computadoras, se consolidó el aún vigente prejuicio que entendía que, como otras máquinas, el ordenador sustituía al hombre y planteaba una romántica dualidad hombre/máquina. Hoy legitimado, el arte medial, aún en la vereda de enfrente del arte mayoritario, consolida un nuevo paradigma que proponemos como metáfora epistémica de la contemporaneidad.

1. CRITERIOS DE MEDIACIÓN

Al asumir el término arte *medial* como sinónimo de arte mediado por tecnologías, entendemos la mediación como un "actor" que emerge entre artista y obra. La tecnología es constitutiva de la obra: es imposible escindirla de ella ya que está integrada a cualquiera de las etapas del proceso de creación, realización, exhibición y conservación. Se piensa *con* y *por* el instrumento de mediación, que está presente desde el primer esbozo de un proyecto. Entendemos la mediación como transformadora, medio que hace posible la existencia de lo nuevo. La mediación tecnológica que nos ocupa se hace extensiva a las prácticas culturales contemporáneas en las que asistimos, también y en sincronía, a la emergencia de un sujeto social que naturaliza a la mediación de las tecnologías (minimizadas entornos digitales) que dejan de ser solamente "prótesis" del cuerpo para asumir un rol de intermediación. Hennion (2012) sostiene que "la mediación no es ni una causa ni un efecto, se trata de una pausa, un apoyo, antes del advenimiento de una nueva configuración".

Mientras que Latour (2007) entiende la mediación como la emergencia de lo nuevo, Hennion (2012) la considera, como al instrumento musical, un articulador. Con divergencia de criterios, pero atentos a la importancia de la mediación, ambos entienden su envergadura para pensar la sociedad contemporánea, tanto en sus prácticas culturales en general como en el arte en particular.

Proponemos considerar que el arte mayoritario es mediado por instrumentos analógicos y naturalizados en la historiografía del arte, por críticos, comisarios e instituciones que prestan su legitimación. Si la sociedad es la mediadora, asumiríamos con Gubern (1996) que la imagen es un "artefacto social" y en tal caso el contexto sería lo que brinda al artista un lenguaje y un discurso identificado con su tiempo y lugar. Tenemos en cuenta también que Bordieu (1995) entiende al sujeto creador no necesariamente "aplastado" por los determinantes sociales, ya que el artista no puede ser *solamente* la resultante de una trama de episodios referenciales.

1.1. LA TECNOLOGÍA COMO MEDIADORA

Con la mediación de tecnologías se abre un abanico de prejuicios como el ya mencionado binomio hombre/máquina. La mediación sin embargo no opone entidades: por el contrario concilia, suma, integra y hace posible la emergencia, en el caso del arte, de una nueva categoría de obras.

Cuando hablamos de arte *medial* nos referimos a la mediación de ordenadores y sistemas, al menú de software disponibles o a aquellos creados ad hoc por ingenieros en colaboración con el artista. La mediación tecnológica es también la

interfaz que articula la acción del espectador que acciona o modifica la obra (en caso de ser interactiva). Mediación son también los medios tecnológicos de captura y edición de imagen y sonido que conciernen a disciplinas como fotografía y videoarte. Entendemos por mediación cualquier uso de tecnología o ciencia que aporte a la ideación, construcción y exhibición de la obra.

El arte mayoritario puede ser nombrado como “visual” porque es la imagen su principal emergente. El arte mediado por tecnologías no se circunscribe por lo general a tecnologías para la construcción de imagen, sino de imagen y sonido. Estamos así ante un escenario en el que la mediación implica a su vez nuevos campos de las artes, con la mediación también de saberes como ciencia, sistemas e ingenierías.

Entendemos que al mediar tecnologías en la obra se gestiona consecuentemente un nuevo tipo de proceso creativo, desde la etapa de ideación a su realización y exhibición. Con la emergencia de obras que se visibilizan cuando un ordenador decodifica los datos guardados en un soporte, asistimos a nuevas formas de expandir, multiplicar, exhibir, difundir imagen y sonido, con el consecuente planteo de la necesidad de nuevos códigos de curaduría, comisariato y preservación.

Entendemos por mediación cualquier uso de tecnología o ciencia que aporte a la ideación, construcción y exhibición de la obra.

2. MARCO EPISTEMOLÓGICO, COMPLEJISMO Y EXPANSIÓN

El arte medial es complejo, necesita del concurso de un colectivo que asista al artista con ingenierías, sistemas y especialistas en diferentes campos. La ciencia contemporánea habilita un nuevo marco epistemológico en el que la *complejidad* ocupa el lugar que tuviera el *orden* moderno. Dice Llamazares:

Al incluir dentro del campo científico órdenes de existencia cada vez más amplios, como una lógica consecuencia, fue necesario reemplazar la estrategia reduccionista clásica por otros enfoques y metodologías que apelan a modelos conceptuales más abarcadores y sofisticados. Si el newtoniano fue el paradigma de la simplicidad y el orden, desde mediados del siglo XX los problemas acuciantes serán por el contrario, la complejidad, el caos y lo global (2011: 272).

En el mismo sentido dice la autora: “Nuevamente la solución al problema de la dualidad llega cuando los científicos logran saltar fuera del paradigma explicativo del fenómeno unidimensional y empiezan a considerar la realidad bajo la óptica más dinámica del paradigma multidimensional y relacional” (Llamazares 2011: 250) y agrega más adelante “La condición de mutua dependencia de las partes reside en que lo vivo se conforma como un tejido, una red o una trama, un complejo trazado de haces que se vinculan e interconectan, de donde la conectividad y la fluidez de la comunicación resultan cualidades imprescindibles” (Llamazares 2011: 268).

En la apertura hacia nuevos paradigmas complejos e inestables, nos interesa plantear lo que Galanter (2011) llama *complejismo*, concepto que nos permite transitar del campo de la ciencia al que se refiere Llamazares, al de las humanidades. “Las cosmovisiones aparentemente irreconciliables del modernismo y del posmodernismo pueden subsumirse y unificarse en una nueva síntesis llamada *complejismo*, algo a lo que los artistas que trabajan en la frontera de la complejidad pueden contribuir decisivamente” y sostiene que los artistas de la complejidad, atrapados entre la cultura moderna y la posmoderna, posibilitan un puente entre ciencia y humanidades. Analiza criterios y prácticas de la sociedad moderna y posmoderna, proponiendo la emergencia de una nueva sociedad “del *complejismo*”. Así principios de complejidad del territorio científico se asocian a redes conexionistas en el ámbito social, donde lo distribuido o *feedback* se opone también a categorías absolutas. En ese contexto emerge el arte medial con su capacidad expansiva.

3. ARTE MAYORITARIO, ARTE MEDIAL

Es también Galanter (2011) quien se refiere al enfrentamiento entre arte medial y mayoritario como una “guerra entre ciencia y humanidades”, imposible de conciliar.

Como dijimos, a diferencia del arte mayoritario, el medial es difícilmente producido por un único actor y responde en general al concurso de colaboradores. Becker (2008) entiende la existencia de un “interaccionismo simbólico”, redes de cooperación que rompen con la idea moderna de la creación individual como producto de talento y genio y considera al arte dentro de una red de cooperación que hace posible sus emergentes dentro de un cuerpo social. Aliano (2008), interpreta a Becker y dice que “se trata de recuperar todas las actividades colectivas que deben llevarse a cabo para que cualquier obra de arte llegue a ser lo que finalmente es”. La concurrencia de arte, ciencia y tecnología se encuadra en ese paradigma y hace comprensible la distancia que este toma del arte mayoritario, o acaso la distancia que el arte mayoritario toma del arte medial.

Cuando se hicieron las primeras prácticas de diseño asistido por computadoras se tejió un complejo de prejuicios. Albu (2011) entiende que originariamente no se podía romper con el juicio binario humanidad/tecnología, contemplación/participación o percepción/pensamiento. Las tecnologías se asociaron a la industria y encontraron con dificultad cómo abrirse camino entre los preconceptos de públicos y cultores del arte mayoritario.

Aún hoy difícilmente puede estrecharse la distancia entre ambas partes y curadores, comisarios, galerías y museos se encuentran ante un nuevo y complejo escenario. El arte medial no se compra ni se vende por lo que difícilmente ocupa un lugar en una galería y queda mayormente circunscripto a la esfera de su especificidad en festivales, bienales, centros culturales o en el museo. Suele ocupar un lugar en las ferias porque estas, aun con un objetivo de mercado, no pueden dar su espalda a un nuevo emergente de arte contemporáneo. Shanken (2011) comenta un suceso que resulta elocuente: “En la feria Art Basel de junio 2010, organicé y moderé una mesa redonda con Nicolás Bourriaud, Peter Weibel y Michael Joaquín Grey” y agrega:

una indicación sencilla pero clara de la desconexión existente entre estos mundos fue el hecho de que Weibel, posiblemente el individuo más poderoso en el mundo del arte de los nuevos medios, y Bourriaud, posiblemente el comisario y teórico más influyente del mundo del arte contemporáneo mayoritario, no se conocían.

La distancia entre el arte medial y al mayoritario no es sólo una divergencia formal sino un giro cultural con respecto a la entidad de la obra de arte.

3.1. MIRADA RETROSPECTIVA

Dicho esto y con mirada retrospectiva encontramos que las Vanguardias deconstruyen quinientos años de iconicidad al perdurar en los “ismos” la vigencia casi unívoca de soportes analógicos para la realización de piezas únicas, perdurables y comercializables. Las Vanguardias inauguraron en su momento una ruptura *formal* frente a la iconicidad del pasado, pero en ausencia de una ruptura *cultural*. Los “ismos” no pusieron en cuestión soportes, entidad del arte, criterios de genio, talento, individualidad, mediados por la crítica profesional. La mirada modernista tendía hacia el futuro, pero no cuestionó un soporte y una entidad del arte con quinientos años de historia. El arte negro y el celta nutrieron al Cubismo sin inducir al abandono del “cuadro”. La estampa japonesa impactó en el Post Impresionismo, sin inaugurar una reflexión sobre el arte de Oriente y la abstracción como nuevo capítulo dentro de las vanguardias, operó un quiebre de lenguaje, pero dentro de la misma superficie del lienzo. Pudo mudar representación por presentación, pero no se consolidó entonces un giro cultural, como el que proponemos asume el arte medial, como un emergente con una nueva entidad: imagen y sonido como *dato*.

3.2. PIONEROS

Entendemos que es necesario tener en cuenta dos excepciones en ese panorama: los artistas László Moholy-Nagy y Marcel Duchamp. Proponemos a Moholy-Nagy como pionero del arte medial con su producción de obras que estaban mediadas por tecnologías, en su caso mecánicas (en su tiempo no se concebía aún la virtualidad). En 1929 experimenta el abandono del “artefacto” haciendo construcciones que llamó *pintura-luz* (1922/30) con dispositivos cinéticos y proyectores. Concibió reflectores para proyectar sobre las nubes. Realizó películas para verse en simultáneo o pinturas que llamó *frescos de luz*. Propuso la creación de un arte que apelara a la biología del espectador. Esto sucedía en el marco positivista de la Bauhaus. Su idea de invocar a la biología del espectador encuentra su correlato en el arte inmersivo contemporáneo (Moholy-Nagy 1997: 7). Su *carrusel virtual*, donde la percepción de volumen es dada por luz y movimiento, invita a considerarlo precursor

del “Tiburón–en–medio del–aire” de Ximo Lizama, presentado en la Feria ARCO’7 (2007) como la primera escultura virtual, holografía 3D y deconstrucción de la escultura como artefacto.

En 1922 Moholy-Nagy concebía la imagen como *dato* al “dictar” una pintura por teléfono²³. La significación de esta experiencia no es menor; se deslegitimaba la *mano* como principal mediador entre la obra y el artista y se abría a la controversia en torno a la reproductividad de la obra de arte que ocuparía más tarde a Benjamín (1936).

El arte mayoritario considera como baluarte la singularidad de la obra (un original y sus posibles copias o réplicas), en contraposición a la posibilidad de expansión del arte medial. Entendemos que amerita tenerse en cuenta que en 1913 Marcel Duchamp introducía con el *ready made* un tácito debate en torno al aura de la singularidad. De su “Rueda de bicicleta sobre un taburete” (1913) no hay un *original* sino una serie de materializaciones de la misma idea²⁴, a la manera de las versiones de “One and three chairs” (1965) de Joseph Kosuth. La obra de Duchamp, dirá Paz es “una reflexión sobre la imagen” (Paz, 1978: 16) un artefacto en función de pensar el estatuto del arte.

Se infiltraban así en el campo del arte mayoritario criterios embrionarios de la entidad que hoy tiene el arte medial: Moholy-Nagy desmaterializaba el artefacto y Duchamp burlaba al mercado con una obra que pensaba a la propia obra. Por un momento el cuadro dejaba el marco y la escultura su pedestal.

4. ARTE MEDIAL Y VIDEOCULTURA DE MASAS

Weibel (2004) sostenía que “[...]” los años sesenta obligaron a una revisión radical de las condiciones y convenciones de la sociedad y la historia europeas” y observa en esa década una crisis del arte mayoritario y su secuencia de “ismos” que parecían buscar una respuesta sin lograrlo. En los mismos años Danto (2003) se refiere a un “arte después de la era del

23 “[...] pedí por teléfono a una fábrica cinco pinturas sobre porcelana esmaltada. Yo tenía ante mí el muestrario de colores de la fábrica y dibujé mi idea sobre papel cuadrículado. En el otro extremo de la línea, el empleado de la fábrica tenía ante sí este mismo tipo de papel [...] y marcaba correctamente las formas a medida que le dictaba [...]” (Moholy-Nagy 1997: 128).

24 La primera versión de la obra se perdió. La que está en el Museo de Arte de Filadelfia es una de las versiones que se conservan en distintos museos de Arte Moderno.

arte". Asistimos al corrimiento de bordes, estéticos y éticos que construyen en las últimas décadas del siglo XX un panorama de tensiones y paradojas.

Mientras tanto desde los años sesenta se gestionaba un tejido entre arte/tecnología/sociedad. El artista Nam June Paik experimentó entre 1963/64 con medios electromagnéticos y televisión en color y se instaló como un referente a la hora de la historiografía del arte medial. Desde entonces y en sincronía con el despliegue tecnológico de la cultura contemporánea, se fundan y difunden las disciplinas mediales.

El arte medial emerge en sincronía con el crecimiento exponencial en las últimas décadas de entornos digitales de uso personal y coincide también con la expansión de la conectividad y la interacción. Uno de los entornos que más influyó en la construcción de una cultura visual de masas fue el videojuego. Arte e industria se apropiaban al mismo tiempo de ingenierías que hicieron posible —masivamente para la industria y minoritariamente para el arte— la realización de imágenes digitales mediante procedimientos que permiten la construcción de lo que Darley (2002) llama "neorrealismo simulado": imágenes capaces de espejar la realidad y crear digitalmente una realidad fingida para emitirse en pantallas o proyectarse en salas de cine.

En lo que refiere a las tecnologías hay concordancia entre la industria cultural visual de masas y el arte medial. Un videojuego industrial y una obra de arte como *Play*, de la artista Lin Pey Chwen (Taiwán 2007), no guardan mayores diferencias. Según el catálogo de la presentación de *Play*, para hacer posible esta obra se llevó a cabo un proceso de performance y *motion capture* para la realización digital de las figuras virtuales que se visualizan. Para su animación se usó un software de animación 3D, una interfaz de control, un programa Virtools y la plataforma Arduino. WiiRemote fue la tecnología usada como mando del sistema interactivo²⁵. Cabe entonces preguntarse: si *Play* tiene, como toda obra medial, como soporte, un dispositivo digital con *datos* capaces de ser multiplicados y/o visibilizados en sincronía en distintos espacios, ¿es la capacidad de reproductividad de la obra lo que la hermana al videojuego, sumado al hecho de compartir ingenierías? La respuesta es no. Aún en la convergencia tecnológica lo que crea un hiato entre arte e industria, más allá de los fines comerciales

25 Los datos se consignan en el catálogo de la obra presentada en el marco del "404 Festival de arte Post Electrónico", Trieste, Italia 2008.

de la segunda, es el hecho de que como sostiene Baudrillard (1996) el videojuego es meramente operacional, apela a la ausencia de inteligencia, es “transparente”. La distancia que separa el videojuego de una obra como *Play* es aquello que la misma tecnología como mediadora fue capaz de lograr: un dispositivo interactivo de imagen y sonido, concebido para espectadores/jugadores que puedan interrogar al juego, construir significados, dar lugar al sentido. La cultura visual de masas es operación pura, sin la posibilidad de retardo o decodificación. Si fueran capaces de ser articuladas por el pensamiento, en vez de ser actuadas operacionalmente, el videojuego sería un fracaso en el marco de la industria, dejaría de tener su lugar en el mercado, porque su propósito es la diversión, la vaciedad, el entretenimiento. No se trata entonces de cantidades, sino de cualidades de decodificación, de lectura del tejido de signos que el artista ha dispuesto para el espectador, aun en la concordancia de tecnologías.

5. DOS OBRAS MEDIALES

Llegado este punto queremos referirnos a la capacidad de expansión de la obra medial, que ofrece al espectador un contexto para la vivencia y que ocupa el lugar de aquello que para la obra de arte mayoritaria es la contemplación. La mencionada obra de Lin Pey Chwen, *Play* como la videoinstalación *Juegos de Herencia* de Clemencia Echeverri (Colombia 2009) se encuadran en el marco de criterios de mediación, complejismo, interacción y redes de participación. Las autoras las realizaron con el concurso de un conjunto de asistentes y especialistas que median con cada una de sus especificidades en función de la emergencia de un todo, la obra, en un encuentro transubjetivo en función de lo que entendemos como “arte expandido” (Alonso 2004 :5) emergentes de una cultura encuadrada en un paradigma de “integración complementaria y sinérgica” en la que “el conocimiento participativo integral se presenta como un proceso de vinculación con la realidad en múltiples planos” (Llamazares 2011 : 42).

*Play*²⁶ fue realizada por Lin Pey Chwen en colaboración con el Digital Art Lab de la Universidad Nacional de Taiwán. La obra presenta la imagen proyectada de los históricos guerreros de terracota del emperador de la Dinastía Qin. *Play* se disfraza de la forma operacional del videojuego, pero se concibe por el contrario para un espectador (que no es usuario) capaz de interactuar con la imagen como

26 La obra puede observarse en la siguiente dirección electrónica: www.youtube.com/watch?v=op0Tdm2eN7U (marzo)

frente a la consola del videojuego. Sin embargo en la construcción visual nada emparenta a esta obra con los videos interactivos masivos. El diseño de los mandos —únicos medios analógicos de la obra— como la imagen virtual de los guerreros que se perciben en el marco de un teatro occidental, están sostenidos y articulados por hilos que remiten a la tradición titiritera china y el espectador será quien los ponga en pie, los mueva y gestione que luchen entre sí. El espectador deviene titiritero. El planteo de la obra invita a preguntarnos si este tipo de tejido de signos podría integrar la estética de un videojuego industrial. La respuesta es nuevamente, no. Veamos las diferencias:

el videojuego construye imágenes *neorrealistas* capaces de crear la ilusión de la inmersión en la situación planteada por el sistema y gestionar respuestas automáticas e instantáneas por parte del usuario. *Play* (que se traduce como “juego”, pero también como “poner en funcionamiento un sistema”) no emite sino proyecta figuras virtuales en gran tamaño y estrena en tal caso una especie de videojuego que salió de la pantalla para plantarse como proyección frente al espectador, burlando la tradición unipersonal de quien solo o en red se sitúa con el mando frente a su monitor. Dijimos que los virtuales *Terra Cotta Soldiers*, baluarte de la historia china, aparecen sostenidos por los hilos del titiritero y mediante un complejo de interfaces pueden ser animados por el espectador que “juega” con una tradición de culto. *Play*, aun como Multimedia, evita todo lo que pueda re-

Play (que se traduce como “juego”, pero también como “poner en funcionamiento un sistema”)...

mitir a la morfología digital; los mandos a distancia son cañas de las que penden hilos que simulan ser los que mecánicamente mueven los títeres virtuales. Los guerreros ofrecen a la vista sus poderosas armaduras, pero muestran al mismo tiempo la fragilidad del títere. Proponemos comparar estos endeble héroes, que dependen de la destreza del espectador/gerenciador con los relatos mayoritarios del videojuego industrial en los que el héroe es siempre justiciero y quien pierde o gana es el usuario. En *Play* nadie gana ni pierde, juega con los guerreros y asiste a verlos accionados, despojados de su tradición y de su fuerza. Como la *Rueda de Bicicleta sobre un taburete* de Duchamp, esta obra que asume las tecnologías y la interacción del videojuego, parodia la conducta automática y “transparente” del usuario sumido en la acción de la videocultura de masas.

Mientras tanto, *Juegos de Herencia*²⁷ de Clemencia Echeverri es una obra que fue posible también por una “red de cooperación que rompe con la creación individual” como sostenía Becker (2011). La integran la autora y treinta miembros de una comunidad en la acción de un *performance*, camarógrafos, un sonidista, un fotógrafo, un editor, un asistente de edición, nueve proyectores, sistema sonoro Dolby 5.1. La obra medial emerge pues de un complejo de mediaciones e interacciones, colindantes con la producción de una obra cinematográfica. En común con la videografía documental *Juegos de Herencia* acude al registro videográfico de un suceso: la “Fiesta del Gallo”

que se realiza cada 20 de julio en el Valle del Chocó, Colombia. Pero las imágenes que se muestran finalmente no son las de los hechos ocurridos en oportunidad de la festividad. La artista convoca a los mismos miembros de la comunidad que tomaron parte en la celebración, para la realización de un *performance*, dirigido por la artista, en el que las acciones son *actuadas* a los efectos de su captura fotográfica y videográfica. No vemos en la videoinstalación la fidedigna documentación del hecho histórico. Lo que se exhibe en las pantallas muestra la festividad, pero es al mismo tiempo ficcional, porque se la actuado para las cámaras, como en el proceso cinematográfico.

Cada uno de estos mediadores tecnológicos, junto a los mediadores humanos —los improvisados actores— estuvieron

²⁷ Sitio *web* de la artista y de *Juegos de Herencia*: www.clemenciaecheverri.com.

presentes desde el primer esbozo del proceso creativo. La comunión con el cine se rompe en el momento de acceder a la sala de exhibición para asistir a *Juegos de Herencia*. El cine tiene sus reglas: la gran pantalla frente a un espectador sentado en su butaca que se sumerge en un clima audioperceptivo que invita a la “suspensión momentánea de incredulidad”²⁸. El espectador de la videoinstalación no permanece sentado en su butaca, no hay frente a él una única pantalla dominante, sin embargo también suspende momentáneamente su incredulidad y entiende que encuentra ante el registro testimonial de

²⁸ En *Nuevo diálogo sobre la poesía*, Jorge Luis Borges y Osvaldo Ferrari, Borges se refiere a la “verdad emocional” y la compara con lo que Coleridge menciona como la “suspensión momentánea de la incredulidad”. El concepto es hoy aplicado a la situación del espectador de cine frente a la pantalla.

la ceremonia, cuando lo que se ve en las pantallas es la captura de un suceso ficcional en el que se actuaron los roles que a cada uno se le asignaban. El desdoblamiento del relato en ocho pantallas enfrentadas y la proyección de una novena imagen en el suelo, restringida a exhibir la agonía del gallo, rompe el código cinematográfico donde el espectador asiste pasivo en su butaca a una sola imagen dominante. La videoinstalación invita a moverse, cambiar puntos de observación, asistir al escarnio de la víctima o ver las imágenes fragmentadas de quienes celebran, con los ojos vendados, cómo blanden el machete. La fragmentación del relato por medio de la edición y la simultaneidad de imagen sostenida en cuatro pantallas que emiten la misma secuencia, enfrentadas a las cuatro que emiten otras, remite a un aspecto sustantivo de la cultura contemporánea: la fragmentación, lo que Oropeza (2005) llama la cultura del *abstract*, de rápida lectura, capaz de gestionar análisis y síntesis mientras se suceden las secuencias. Así, cosido por fragmentos, se muestran segmentos de la ceremonia, mientras en la imagen proyectada sobre el piso, con poco movimiento porque el gallo está enterrado y solo emerge del suelo su cabeza, muestra a la víctima sometida a los golpes y el escarnio de los victimarios hasta que el machete lo degüella. Escena que sin embargo no se ve, pero se oye.

La construcción del campo sonoro y la potencia del audio permiten que en la sala *suceda* al espectador lo que *sucede* en lo que se ve. Vivencia que no es producto del documento, aunque haya existido una ceremonia como “La Fiesta del Gallo” un día determinado en un también determinado lugar de la costa oeste, concebida para *traer-ahí-delante* la estructural violencia insertada en la sociedad colombiana.

Es una obra de arte medial, expandida, inmersiva, que impacta al espectador con una red de construcciones, con el cálculo matemático necesario para la coordinación de las proyecciones como suma final de tecnología y ciencia que median la emergencia de *Juegos de Herencia*. Ya se dijo: como cualquier obra medial, su soporte es el medio digital en que se archiva y los sistemas digitales con los que se exhibe. No hay más materialidad que los artefactos tecnológicos que se desplegaron en el espacio físico de la Galería Alonso Garcés, Bogotá (2011).

No hay en esta videoinstalación una interfaz mediadora de las acciones exhibidas en la imagen y el espectador, inmerso en la dimensión de los hechos registrados y editados, se está a merced del sistema construido por la artista.

Como obra de arte, interroga al espectador, gestiona un intercambio simbólico, mediado por un tejido de tecnologías en cada una de las instancias de su proceso creativo y operativo. Quiebra la transparencia documental de un registro lineal y fidedigno, elude la condición de espectáculo y se sitúa lejos de la “hedonista” exhibición de sistemas y tecnologías de última generación.

CONCLUSIÓN

Entendemos que arte medial puede, como el arte mayoritario, mostrar productos mayor o menormente logrados. En algunos la mediación tecnológica buscará destacarse como hegemónica. El medio (el complejo tecnológico) cobrará en tal caso valor en sí mismo y apelará a la sorpresa y espectacularidad, acercándose a la transparencia operacional de la tecnología para el entretenimiento. En casos como las obras citadas la mediación es lo que habilita el “advenimiento de una nueva configuración” en equilibrio cada parte con su todo. El arte medial en su gestión de un nuevo estatuto de obra de arte, que asume como cualidad a la complejidad, mediación y redes de colaboración, emerge como una metáfora epistémica de la contemporaneidad.

REFERENCIAS

- Albu, C. (2011). Cinco grados de separación entre el arte y los nuevos medios: proyectos de arte y tecnología bajo el prisma crítico. *Artnodes, 11* Recuperado en abril 2012, de <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-albu>.
- Aliano, N. (2008). *Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico*. Recuperado en abril de 2012, de http://www.perio.unlp.edu.ar/revistadejuventud/sites/perio.unlp.edu.ar/revistadejuventud/files/Resenia_Becker.pdf.
- Alonso, R. (2004/5). *El espacio expandido*. (Mensaje de blog). Recuperado en marzo de 2012, de http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/espacio_expandido.php.
- Baudrillard, J. (1990). *Videosfera y sujeto fractal*. En *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Baudrillard, J. (1996). *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama. Colección Argumentos.
- Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la era de su reproductividad técnica. En *Discursos interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
- Borges, J. y Ferrari, O. (1986). *Nuevo diálogo sobre la poesía I. Fragmento recuperado en febrero de 2012* de <http://www.enfocarte.com/3.18/dialogo.html>.
- Castaños Alés, E. (2003). *Los orígenes del arte cibernético en España*. Fundación Telefónica. Recuperado en diciembre de 2010 de <http://www.telefonica.net/web2/enriquecastanos/tesisindice.htm>.
- Danto, A. (2003). *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Buenos Aires: Paidós.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Buenos Aires: Paidós Comunicación 139 Cine.
- Echeverri, C. Rodríguez, M., Roca Acosta, J.I., Sáenz de Ibarra, M.B., y Chirolla, G. (2009). *Sin Respuesta*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Galanter, P. (2011). Entre dos fuegos: el arte-ciencia y la guerra entre ciencia y humanidades. *Artnodes, 11*. Recuperado en abril de 2012, de <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-galanter/artnodes-n11-galanter-esp>.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Hennion, A. (2012). *SCI. Center for the Sociology of Innovation*. Recuperado en abril de 2012, de <http://www.csi.ensmp.fr/index.php?page=EMembres&lang=en&IdM=3>.
- Llamazares, A. (2011). *Del reloj a la flor de loto. Crisis contemporánea y cambio de paradigmas*. Buenos Aires: Editorial Nuevamente.
- Martínez, A. (1971) *Una indagación sociológica sobre el campo literario*. Las reglas del arte, según Pierre Bordieu. Trabajo y sociedad,9 (10) Recuperado en abril de 2012, de <http://www.unse.edu.ar/trabajosociedad/MARTINEZ.pdf>.
- Moholy-Nagy, L. (1997). *La nueva visión, Principios básicos de la Bauhaus*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Paz, O. (1978). *Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp*. México D.F.: Editorial ERA.
- Pensar la cultura desde las mediaciones. (2007). (Mensaje de blog). Recuperado en abril de 2012, de <http://laboralcentrodearte.uoc.edu/2011/01/03/pensar-la-cultura-desde-las-mediaciones/>.
- Shanken, E. (2011). Nuevos medios, arte-ciencia y arte contemporáneo: ¿hacia un discurso híbrido? *Artnodes, 11*. Recuperado en abril de 2012, de <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-shanken/artnodes-n11-shanken-esp>.
- Weibel, P. (2004). *Arte algorítmico. De Cézanne a la computadora*. Seminario a distancia. Plataforma Minad de UNESCO.