
Resumen: Ante la supuesta complejidad que presentarían las producciones contemporáneas de arte electrónico para su decodificación, frente a las permanentes innovaciones producto de la incorporación constante de innumerables dispositivos tecnológicos; el presente ensayo tentará una reflexión acerca de la posibilidad de establecer algunos parámetros para la recepción de dichas obras artísticas, tomando en consideración la apertura permanente que proponen tanto sus configuraciones formales como los dispositivos que las constituyen.

Palabras clave: obra electrónica - caja negra - interpretación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 135]

(*) Licenciado en Gestión del Arte y la Cultura (UNTREF). Curador y productor de muestras sobre arte electrónico y de arte contemporáneo. Actualmente se desempeña como Curador de Proyectos Artísticos Tecnológicos en la galería Arte x Arte. Es miembro de la Asociación Argentina de Críticos de Arte. Ha cursado la Maestría en Historia del Arte Argentino y Latinoamericano (IDAES-UNSAM) y es doctorando por la Universidad Nacional de La Plata. Es docente universitario de grado y posgrado (UNTREF-IUNA).

I.

En primer lugar, podríamos sugerir que el despliegue interpretativo en el campo artístico aparece sedimentado en la experiencia con la obra o, para seguir algunos desarrollos de Adorno, *en* la obra, en lo que ella despliega a partir de su propia configuración, de su propio ordenamiento.

La reciente publicación, en nuestro medio, de las clases de Estética que Adorno dictara entre 1958 y 1959, y que sirvieran como punto de partida para su *Teoría estética*, permite comprender más ampliamente su posicionamiento en torno a la temática.

En tal sentido, para Adorno la experiencia estética implica ser atrapado por la irracionalidad de los momentos sensibles que la obra propone pero, inmediatamente, surge una pregunta que desplaza al espectador de ese primer momento para ubicarlo en un terreno que lo lleva a reflexionar sobre esa experiencia. Desplazamiento producto de una pregunta

que el sujeto profiere y que, para Adorno, funda el territorio propio de la filosofía del arte: ¿*Qué es esto?*

Este *carácter enigmático* de la obra nos interpela, desencadenando un proceso conceptual ligado al modo en que se articulan los *momentos sensibles* de la obra con el despliegue de su *contenido*. Ahora bien, esta relación entre uno y otro elemento nunca aparece estabilizada completamente, es decir, que la misma aparece signada por la tensión. En la medida en que los *momentos sensibles* se ponen en relación con una cantidad inagotable de contenidos, cuya relación varía incesantemente aún para un mismo espectador, la pregunta por un sentido totalizador se torna ilusoria. Esta cuestión lleva a pensar en el *carácter dialéctico* como fundante en el despliegue de la obra artística.

En tal sentido, Adorno, piensa a la propia obra como proceso, en la medida que siempre es algo diferente, algo que nunca puede agotarse ni en su inmediatez experiencial ni en su momento reflexivo:

[...] la obra de arte, a causa de sus propios constituyentes del proceso estético en general, es en sí misma un campo de fuerzas, algo dinámico, un proceso, en verdad, y por consiguiente, la experiencia que se haga de ella está relacionada con –o consiste en– que la obra de arte –que aparece en principio como un artefacto en su campo cerrado, como un ser– se vuelva para uno, de algún modo, algo vivo bajo los ojos; es decir, de pronto, momentáneamente, uno se percató de la obra de arte como un campo de fuerzas [...] (2013: 297)

Podría abrirse aquí una perspectiva que ponga en relación algunos dispositivos del arte electrónico con esta idea, en la medida en que este tipo de producciones pueden pensarse de manera literal como *obras en proceso*, en la medida en que sus propios *momentos sensibles*, para seguir con la terminología adorniana, están en perpetua configuración y, en ocasiones, esta depende, de manera definitiva, del accionar del espectador devenido usuario; por lo tanto, la cuestión del proceso aparece ligada no solamente a un despliegue intelectual sino, también, a la configuración sensible del objeto.

Tal vez, el concepto de *endoestética* acuñado por Claudia Giannetti sirva para dar una forma más precisa a esta problemática:

Desde el punto de vista de la *Endoestética*, las obras interactivas o virtuales sólo ‘existen’ como tal (sólo adquieren sentido) en la medida en que se da la interrelación activa entre el interactor y el sistema (la obra). El sistema interactivo, por consiguiente, es siempre potencial y no existe activamente de forma Autónoma, puesto que está subordinado a la aportación del observador o del entorno, sea visual, sonora, táctil, gestual o motora, sea energética o corporal. (Giannetti, 2004)

Sería preciso señalar que desde esta perspectiva, adorniana, quedan afuera los deseos o intenciones del artista, en tal sentido, la obra adquiere objetividad en la medida que su

propia organización formal, deriva en una organización que se independiza del propio artista. En términos de Adorno:

La obra de arte se vuelve algo objetivo precisamente en la medida en que se enfrenta al artista como algo autónomo y organizado en sí mismo. Y casi diría: cuánto más plenamente lo consiga, cuanto menos sea la obra de arte sólo documentación del artista, cuanto más sea ella una cosa que habla por sí misma, tanto más figurará también en general. (2013, p. 65)

A dicha objetividad debemos remitirnos de manera permanente para no desplegar un proceso reflexivo que se desprege de la obra en cuestión, generando un tipo de discursividad que no encuentre puntos de contacto o referencias en el propio objeto.

En relación con este tema, podríamos señalar algunas cuestiones convergentes planteadas por Umberto Eco en *Los límites de la interpretación*. Allí el filósofo italiano plantea como una posibilidad, entre otras, que:

[...] debe buscarse en el texto lo que éste dice, independientemente de las intenciones de su autor”, a la vez que “[...] es necesario buscar en el texto lo que dice con referencia a su misma coherencia contextual y a la situación de los sistemas de significación a los que se remite. (1992, p. 29)

Ahora bien, ¿cómo pensar la intencionalidad de la obra, la cual tradicionalmente aparece ligada a cuestiones estrictamente formales cuando en el arte electrónico la misma se configura a partir de elementos que no han podido ser detectados o racionalizados en la experiencia estética?, los cuales, deberían ocupar una parte relevante del proceso reflexivo o, por lo menos, no pasar desapercibido en el momento de la conceptualización; y, a la vez, cuando la experiencia del usuario se convierte en obra.

Tal vez los señalamientos de Vilém Flusser sobre lo que ha denominado como la *caja negra* (Flusser; 2001), sirvan como punto de partida para reflexionar sobre esta cuestión.

II.

Para Flusser, por una parte, las imágenes se constituyen en *superficies de significado* que la mirada escanea para rastrear este último. Por otra parte, la *imagen técnica* es generada por aparatos, siendo estos derivados de teorías científicas y portando en su capacidad configuradora esta condición, en otros términos, las imágenes técnicas con productos indirectos de dichas teorías. De esta manera, “ontológicamente, las imágenes tradicionales designan fenómenos, mientras que las imágenes técnicas designan conceptos. Por lo tanto, descifrar imágenes técnicas consiste en reconocer esa característica suya”. (Flusser, 2001, pp. 17-18) Por lo tanto, el desciframiento no consiste necesariamente en dar cuenta de la referencialidad de lo capturado por el aparato si no, más bien, en poder integrar al análisis el proceso de configuración que, al automatizarse, queda fuera de la captación sensible del sujeto. A la vez que es necesario evidenciar que la producción de imágenes técnicas o de procesos interac-

tivos obedece a una lógica programática que se despliega dentro de unas limitantes precisas aunque, en muchos casos, las opciones que brinda si bien no son infinitas dan la sensación de serlo frente a la actividad del usuario, tal como señala Arlindo Machado (2009).

La posibilidad de racionalizar la experiencia con ese *otro* desconocido abre la puerta a la comprensión de los procesos que despliegan muchas obras electrónicas, especialmente las interactivas. Allí el usuario se convence de ser la fuerza creadora de determinadas respuestas evidenciables sensiblemente a partir de su experiencia con la obra cuando, en realidad, la misma surge de su diálogo con el sistema, con ese *sujeto-se*¹, sujeto impersonal, que se pone en diálogo con el usuario para generar una respuesta de salida, al decir de Edmond Couchot (Machado; 2009). Es preciso señalar que, en ocasiones, este *sujeto-se* podría tender a independizarse del interactor, cuestión presente en el terreno del videojuego o en las obras sustentadas en principios generativos.

Cuestiones que el artista Jim Campbell presenta como parte del despliegue técnico de la obra en su ensayo “*Ilusiones de diálogos: control y elección en el arte interactivo*” (2005), en la medida que el *input* y el *output* aparecen mediados por un proceso ajeno a las capacidades de comprensión del usuario, el cual se configura a partir de las relaciones establecidas entre el programa, el hardware y la memoria del dispositivo para generar una *representación de salida*.

Proceso que puede devenir más predecible, en la medida en que la relación con el usuario adquiera una modalidad tipo comando, es decir que la relación usuario / interfaz puede ser descifrada como un razonamiento lógico (interfaz discreta): determinada acción del usuario se corresponde con una respuesta prefigurada que se reproduce cada vez que la acción se repita. O bien, una relación usuario / programa en donde las respuestas se caracterizan por un grado mayor de apertura (interfaz continua).

Podría pensarse que la interfaz discreta por configurarse a partir de una lógica similar a la del comando (acción / respuesta) podría empobrecer el espesor de sentido de la propuesta de la obra, en tanto, a determinada acción del espectador este encuentra la misma lógica de respuesta. Creo que esta distinción debería pensarse en función del modo en que la elección de una u otra modalidad de interfaz incide de manera directa sobre el despliegue de la propuesta de la obra.

Pensemos en *The killing machine* (2007), de Janet Cardiff y George Buren Miller: el espectador ingresa en un espacio y se le solicita que apriete un botón rojo, de inmediato el dispositivo despliega una secuencia fija, reduciéndose la interacción a ese acto inicial. Pero este no es un acto menor: el espectador ha puesto en marcha una máquina de matar. Las implicancias de esta acción son centrales, ya que el usuario es verdugo/torturador, testigo y virtual víctima, ya que proyecta su figura, de manera empática, sobre ese cuerpo virtual, ausente, que está siendo torturado hasta alcanzar la muerte. Esto evidencia que es central, a la hora de la producción de sentido, de la apropiación del objeto artístico, la manera en que se imbrica, en este caso, un elemento de la obra dentro de la totalidad del dispositivo que la contiene, cuestión que se abordará más adelante.

Resumiendo, parecería esencial para acceder al sentido profundo de las propuestas artísticas tecnológicas indagar acerca de las características que adquiere la *caja negra*, el *sujeto-se* o la relación *input/programa-memoria/output*, teniendo en cuenta que en los tres casos se alude a cuestiones que encuentran puntos de convergencia aunque sus sentidos aparezcan

claramente diferenciados: la primera problematiza la cuestión ligada al proceso de significación (visibiliza el hecho de que lo elidido determina esta dinámica), el segundo intenta descifrar quién enuncia (en la medida en que en dicho proceso se presume la existencia de un *otro* no siempre detectable) y la tercera (constituída como relación) a cuestiones de funcionamiento técnico-expresivas.

Por otra parte, quizás una forma de configurar un posible punto de partida para entender la dinámica de las obras electrónicas sea la de percibir que estas sólo pueden ser comprendidas en la medida que se asimile que toda obra electrónica es siempre una obra situada², y por esta razón, el dispositivo que la sustenta adquiere especial relevancia en el proceso de generación de sentido. Tal vez, en nuestra contemporaneidad artística, la palabra dispositivo haya sido una de las más nombradas a la vez que una de las menos especificadas. En un sentido foucaultiano podemos definir, de manera parcial³, la noción de dispositivo como:

[...] un conjunto decididamente heterogéneo, que comprende discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas; en resumen: los elementos del dispositivo pertenecen tanto a lo dicho como a lo no dicho. El dispositivo es la red que puede establecerse entre estos elementos. [...] El dispositivo se halla pues siempre inscrito en un juego de poder. (Foucault, 1012, p. 10)

Por lo tanto, tenemos por un lado, la obra en tanto tal, a la manera de un micro-dispositivo; por otro, las disposiciones institucionales, esto es, el espacio de emplazamiento así como la provisión de elementos técnicos que dan forma a las obras o bien la asignación presupuestaria que permite la producción de estas, son cuestiones que determinan la configuración definitiva del objeto artístico, desplazando en ocasiones las características proyectuales del mismo. Aunque también, de manera convergente con este sentido institucional, las obras aparecen atravesadas por el discurso curatorial (modo de espacialización que relaciona las obras entre sí, textos, etc.), cuestión sobre la que no ahondaremos aquí.

En este sentido, el dispositivo aparece ligado a ese mundo ocluido a la percepción pero que acciona, en tanto mecanismo productor de sentido, de la misma manera que nos señalara Flusser cuando despliega el sentido de lo que denomina como *caja negra*, aunque en este caso ligado al universo institucional que cobija a las obras o bien en relación al discurso curatorial cuya narrativa tiende a producir sentido.

Pero es necesario señalar que el modo en que la obra se configura definitivamente frente al público, especialmente en el caso del arte electrónico, cobra cuerpo a partir de una serie de mediaciones que tienen como protagonistas a la institución, al curador y al artista.

Tomemos como ejemplo el caso de un formato emblemático del campo de las artes electrónicas: el videoarte. Además de las cuestiones formales, técnicas y temáticas que la obra despliega (la definición de la imagen, su temporalidad interna, si es analógico o digital, etc.), el modo de expectación puede variar de manera considerable impactando de manera decisiva en la escala del objeto, aportando en mayor o menor medida a la producción de sentido.

A modo de ejemplo, el videoarte puede proyectarse en pantalla (su sobredimensionamiento escalar puede llevar a que el videoarte entre en una zona de indistinción con la videoinstalación), en monitores (¿de tubo o de led?), ¿se configurará un espacio íntimo para su visionado o se proyectará en sala?; en relación al sonido ¿se colocarán parlantes o se utilizarán auriculares?, estos últimos permitirán una nula dispersión del sonido y una mayor intimidad e inmersividad, aunque la posibilidad de percibir plenamente el objeto queda reducido a unos pocos espectadores por vez. Este es un esbozo de algunos de los temas a pensar en cuanto al dispositivo de expectación de una de las modalidades de arte electrónico.

En líneas generales, podemos plantear que tanto el video como las diversas modalidades de obras interactivas así como los numerosos tipos de instalaciones que se configuran en el campo de las artes electrónicas implican algún modo de espacialización y, por lo tanto, de interpelación al cuerpo del espectador. Es decir, que la noción de habitabilidad se hace presente en todas ellas. Un espacio que se construye en torno a los cuerpos que la experiencia con la obra genera. En tal sentido, estos espacios siempre son *espacios otros*, heterotopías, al decir de Foucault, en tanto permiten experiencias que escapan al ámbito de lo ordinario, de la vida cotidiana, a partir de un emplazamiento efectivo y, de esta manera, se convierten en *utopías localizadas*, recordemos de paso que la utopía se configura a partir de la ausencia de lugar.

Allí cobra especial relevancia la cuestión relativa a la inmersividad, en donde, a su vez, la noción de interfaz, en tanto *superficie de contacto*, puede pensarse como *espacio* en donde se producen los intercambios para el despliegue de la obra, como *superficie* que nos permite, en tanto usuario, acceder a ciertas instrucciones de uso posibles de ser captadas a partir de la formalidad del objeto, de su textura, de su color, etc.; a la vez que la interfaz puede configurarse como instrumento en la medida que funciona como extensión de nuestro cuerpo (mouse).

III.

Por otra parte, no puede dejarse de lado al pensar las obras de arte electrónicas, su característica sonora, en tanto esta *imanta*, para utilizar un término de Chion, tanto el espacio como la imagen que la obra despliega. A la vez que, en este campo, la cuestión sonora no prescinde de elementos visuales y/o espaciales. En primer lugar, porque el sonido es espacio, se desplaza en él y genera una suerte de ámbito envolvente en donde el cuerpo no puede ignorar su presencia (la del sonido) ya que como se señala habitualmente, *el oído no tiene párpados*.

En cierto sentido, la sonoridad de muchas instalaciones donde el sonido adquiere centralidad es desplegada a partir de la noción de *acusmática*:

[...] (una antigua palabra de origen griego recuperada por Jerónimo Peignot y teorizada por Pierre Schaeffer) significa ‘que se oye sin ver la causa originaria del sonido’, o ‘que se hace oír sonidos sin la visión de sus causas’. La radio, el disco o el teléfono, que transmiten los sonidos sin mostrar su emisor, son por definición medios acusmáticos. (Chion, 1998, p. 74)

Cuestión que podemos identificar con la obra *Kínesis en la cúpula del pleroma - de aguas, vientos y luz increada* (2013) instalación sonora interactiva de Lucas Mattioni recientemente *Primer Premio UNTREF a las Artes Electrónicas*, la cual captura, a través de sensores, los gestos del usuario que inciden en el procesamiento en tiempo real de una sonoridad ligada al fenómeno climático del diluvio, elemento presente en innumerables narraciones mitológicas. En este caso, además de ser pensada en términos sonoros, la instalación presenta una configuración del espacio que evidencia el dispositivo tecnológico que permite la emergencia de la obra. Al ingresar a la cámara negra, se visualizan cuatro parlante dispuestos sobre bases, además de una columna central de aproximadamente un metro de altura que contiene el sensor que captura los gestos del espectador. De alguna manera, a cierto nivel, la obra trabaja sobre una zona de tensión entre lo visible (el dispositivo) y lo acusmático (la sonoridad natural).

En tal sentido, las obras pueden desplegar una complejidad sonora que incide de manera directa en la generación de sentido, y en la apropiación del espacio o de la objetualidad que se presenta en el mismo.

Me gustaría volver sobre la instalación *The killing machine* (2007), de Janet Cardiff y George Buren Miller para poder realizar unos breves comentarios acerca de la cuestión sonora ligada a la localización de su fuente. La obra se configura a partir de una secuencia lineal que comienza cuando el espectador presiona un botón rojo y pone en marcha el dispositivo, de esta manera unos brazos robóticos que poseen agujas punzantes en sus extremos, las cuales de manera amenazante entran y salen, pretendiendo lastimar un cuerpo ausente que debería depositarse sobre un sillón articulado, semejante al de un odontólogo.

Estos elementos despliegan su propia sonoridad que proviene del funcionamiento del dispositivo mecánico-robótico, pero además, toda la secuencia está acompañada de una música de fondo, a la manera de la música incidental cinematográfica o *música de foso* la cual “[...] acompaña a la imagen desde una posición off, fuera del lugar y del tiempo de la acción. Este término hace referencia al foso de la orquesta de la ópera clásica” (Chion, 1998, p. 82). A la vez que otros elementos presentes en la escena, por ejemplo, un bombo y una guitarra eléctrica son golpeados por otros brazos mecánicos-robóticos dando como resultante otro nivel sonoro ligado a cierta musicalidad percusiva, que es desplegado desde el seno de la propia obra, es decir emana de ella pudiendo visualizarse su fuente, y del cual el espectador es testigo presencial; a esta podemos denominarla *música de pantalla*, en la medida “[...] que emana de una fuente situada directa o indirectamente en el lugar y el tiempo de la acción, aunque esta fuente sea una radio o un instrumentista fuera de campo”. (Chion, 1998, p. 82)

En *Der klang der dingen* (El sonido de las cosas, 2013) Holger Förterer, instalación sonora interactiva, el espectador ingresa en una cámara negra que contiene un escritorio de madera y sobre él una serie de objetos: cuadernos, lápiz, papel en blanco una botella vacía, una lámpara, etc. Lo hace con auriculares inalámbricos y a medida que se acerca a los objetos puede percibir diferentes sonidos que parecen emanar de los mismos, sonoridad que no se identifica de manera estricta con la que podría desplegar el objeto en su uso o en sus posibles usos, si no que la misma parece referir a una situación en donde el objeto en cuestión parecería haber estado inmerso.

Tal vez, esta obra parecería jugar con la noción de *punto de escucha* la cual plantea las preguntas ¿desde dónde escucho?, o bien, ¿qué personaje escucha lo que escucho?, las cuales en, términos de Chion, pueden consustanciarse a partir de dos sentidos específicos:

- un sentido espacial: ¿desde dónde oigo? ¿desde qué punto del espacio re-presentado en la pantalla o en el sonido?
- un sentido subjetivo ¿qué personaje, en un momento dado de la acción, se supone que oye lo que yo mismo oigo? (1998, p. 91)

En tal sentido, la intimidad parece ser un punto de entrada a la propuesta que nos presenta el dispositivo. Por una parte, está el modo en que percibimos lo sonoro, a través de auriculares, experiencia individual y productora, técnicamente, de “cercanía”; por otra, el ingreso a una espacialidad que experimentamos como perteneciente a un “otro” que desconocemos y que nos ubica como testigos o *voyeurs* frente a objetos que parecen contener una historia que no podemos restituir plenamente. Los cuales (escritorio de madera, papel en blanco, libreta de apuntes tipo Moleskine, lapiceras, copa y botella de vino) parecieran sugerir tímidamente alguna relación con el mundo de la creación (tal vez el espacio en donde produce un escritor). Quizá, esa sonoridad que nos es dada pueda entenderse de manera subjetiva, como aquello que ha sido percibido, auditivamente, por otro, o bien, frente a ese espacio sin acción, somos testigos a partir del audio de lo acaecido allí. Obviamente, la obra juega con cierto grado de incertidumbre e indeterminación que hace que no puedan restituirse ningún sentido dramático o narrativo a partir de la relación entre el espacio, los objetos y la escucha (cuerpo del espectador).

Por otra parte, la sonoridad técnica, en términos generales, puede ser pensada en un sentido genealógico, el cual encuentra su punto de origen filiatorio en los presupuestos que Luigi Russolo desplegara en el seno del futurismo italiano. En tal sentido, en las ideas del primer manifiesto futurista escrito por Filippo Tomasso Marinetti en 1909 se encuentra el germen de “*El arte de los ruidos*” (1913) de Russolo. Tal vez el este pueda ser rastreado en la célebre sentencia de Marinetti: “Un automóvil de carrera, con su caja adornada de gruesos tubos que se dirían serpientes de aliento explosivo... un automóvil de carrera, que parece correr sobre metralla, es más hermoso que la Victoria de Samotracia” (2007, p. 24). De esta manera, quedaba expuesto que los productos de la tecnología alcanzaban un valor estético de alto rango, sobrepasando desde esta perspectiva a la entronizada forma clásica. Para Russolo, la sonoridad urbana e industrial se había transformado en la música de ese siglo y, por lo tanto, el arte musical debía acusar recibo de este impacto, de allí que los *entonarruidos*, artefactos musicales inventados por Russolo, desplegaran una sonoridad emparentada con el ruido de las máquinas en la gran urbe.

Desde ese momento, el ruido, elemento elidido de la historia musical, pasa a integrar parte de ésta, para luego, por obra y gracia del desarrollo tecnológico, ampliar su horizonte con la emergencia de una sonoridad estrictamente tecnológica, generada por aparatos, proceso que incorpora el *glitch* o error tecnológico dentro de sus posibilidades productivas. Tanto la producción ligada a aspectos visuales como sonoros, en especial en las obras interactivas, aparecen signadas por una temporalidad técnica denominada de manera consensuada como *tiempo real*, la cual es una ficción de tiempo real en la medida que

entre el ingreso de los datos al sistema y su salida media un lapso en el que se desarrollan los cálculos que el sistema requiere para la producción de la mencionada *representación de salida*. Por otra parte, esa espacialidad diferenciada que habíamos denominado como *heterotópica*, siguiendo algunas perspectivas foucaultianas, es productora de un tiempo cualitativamente diferenciado, una *heterocrononía* que se presenta como una alteración del tiempo ordinario, una irrupción que propone una experiencia temporal distinta a partir de nuestro ingreso en ese espacio específico. (Foucault, 2010)

IV.

Tal vez, sería posible traer el concepto de *constelación*, acuñado por Walter Benjamin y desarrollado por Adorno, para plantear un recorrido posible a la hora de pensar la obra, lo que ella delimita en tanto sentido.

¿Qué es una constelación? Es una figura, una imagen que emerge de la unión de una multiplicidad de puntos, un hilván que los atraviesa, y que nos permite restituir, en tanto instancia reflexiva, la experiencia irracional que nos propone la obra. Imagen que se nos enfrenta y nos permite iluminar ciertas zonas del objeto a partir de su presencia efectiva, poniendo en colisión los elementos sensibles que la componen. Búsqueda de conexiones que se presentan como “racimos de conceptos”, proceso que nos da como resultante una cartografía, una imagen. Por lo tanto, la constelación se presenta como un montaje de ideas siempre abierto, inestable y fragmentario.

Quisiera señalar que la plasmación de este proceso que ubica en un polo a la experiencia estética en el otro a la escritura, encuentra una tipología específica que la vincula con el carácter de la obra artística: la forma-ensayo. Si en algo se asemeja el ensayo a la obra de arte es que en ambos los contenidos se disuelven en la forma hasta logran una mixtura ejemplar; en donde lo provisional, lo fragmentario, se concretiza para poner en jaque a la pretensión de totalidad, alcanzando así la crítica su forma más acabada.

El ensayo posee una estructura libre pero de manera organizada y funda su sentido reflexivo en su carácter discursivo, pendulando entre lo descriptivo y lo interpretativo, pero cuya perspectiva es la de la creatividad, de allí su estrecha vinculación con la práctica artística. Tal vez, el modo en que los románticos alemanes forjaran el concepto de crítica sirva para construir la imagen de una crítica o de una forma ensayística que retorna a la obra para desplegar un proceso de generación de sentido, la cita de Nancy y Lacoue-Labarthe es elocuente al respecto:

[...] la crítica vuelve tal vez al interior de eso a lo que sustituye. [...] a lo más interior de ese interior. Al darse por tarea [...] la construcción (esa ‘reconstrucción’ o ‘construcción retrospectiva’) [...] La construcción accede al corazón de lo que construye o reconstruye. Capta, articula y presenta conjuntamente el concepto y la intuición: vuelve al seno del organismo superior que es la obra y reconstituye, en resumidas cuentas, su engendramiento. (2012, p. 476)

V.

Para tratar de encontrar un punto de anclaje en relación a lo desarrollado hasta aquí, detengámonos un momento en el proceso que despliega *Descriptive camera* (2012), de Matt Richardson. La idea es tentar un planteo, con cierto riesgo de simplificación, sobre diversas vías de acceso a la cuestión interpretativa de este objeto.

En principio, el registro del funcionamiento⁴, nos muestra un objeto que posee una gran similitud con el de una cámara, a la cual se conecta un cable de red y una alimentación, con posterioridad la cara que tiene la lente se dirige a un grupo de objetos, el operador aprieta un botón y vemos, mediante una serie de leds, que se ha capturado correctamente la imagen y que se está procesando. El espectador espera como *representación de salida* una imagen pero, al rato, el objeto imprime bajo nuestra mirada, un ticket con la descripción fría de los elementos que capturó su objetivo, en definitiva, metadatos sobre el contenido objetivo de lo capturado.

La descripción es producida a partir del servicio Mechanical Turk de Amazon, una API (*Application Programming Interface*⁵), que consiste en tareas de inteligencia humana (HIT), la cual presupone que ninguna otra tecnología puede tener tal eficiencia y eficacia para alcanzar los resultados esperados, aunque para abaratar costos y agilizar los resultados, la cámara también puede configurarse en modo “cómplice” y enviar un mensaje con el link de la imagen y un formulario para realizar la descripción.

Como señala la página web que promociona el servicio de Amazon:

Mechanical Turk tiene como objetivo que el acceso a la inteligencia humana sea sencillo, escalable y rentable. Las empresas o los desarrolladores que necesiten que se realicen tareas (denominadas tareas de inteligencia humana o “HIT”) pueden utilizar las potentes API de Mechanical Turk para acceder a miles de empleados bajo demanda, de calidad alta, a bajo coste y de todo el mundo y, a continuación, integrar mediante programación los resultados de dicho trabajo directamente en sus procesos y sistemas empresariales. Mechanical Turk permite a los desarrolladores y a las empresas conseguir sus objetivos más rápidamente y a un coste más bajo de lo que antes era posible⁶.

Tal vez, esta insistencia en la eficiencia y eficacia del servicio a bajo costo obligue a algunas consideraciones al respecto en el momento de su incorporación a una lectura reflexiva sobre la obra.

Es factible incorporar a la interpretación de la obra, al momento reflexivo, una serie de relaciones que, por una parte, aparecen ancladas en la centralidad que el texto, en este caso descriptivo, adquiere en el dispositivo. En tal sentido, se puede ubicar a *Descriptive camera* dentro de un linaje de obras artísticas que han fundado su despliegue en la apropiación del universo textual. Si bien la historia del arte verifica que estas poéticas han sido muy disímiles, podemos encontrar algunos puntos de contacto entre la obra y las propuestas conceptualistas del arte contemporáneo; en tal sentido, la obra de Joseph Kosuth puede ser una referencia para pensar el proceso que despliega este objeto, en especial la serie *Art*

as idea as ideas, así como su ensayo de 1969, *Art after psilosophy*. Ampliando las fuentes bibliográficas que nos guíen en el proceso reflexivo podemos aproximarnos a *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*, ensayo donde Michel Foucault analiza la relación de tensión entre texto e imagen en la obra del pintor belga. A la vez que podríamos volver sobre algunos párrafos del *Curso de lingüística general* de Ferdinand de Saussure, en especial aquellos ligados al análisis del proceso de significación, esto es, a la relación entre significante y significado; pudiendo arribar a las tensiones planteadas por Platón en relación al mundo sensible y al inteligible. O, tal vez, se prefiera una vía de aproximación deconstructiva frente a la problemática y, en tal sentido, *La escritura y la diferencia*, de Jaques Derrida, puede convertirse en bibliografía de referencia.

Pero también, *Descriptive camera* plantea otra puerta de acceso interpretativa a partir de su lógica formal, tomando en consideración que, para Flusser la condición de aparato aparece asentada en la lógica del acecho, algo que está expectante, pendiente de que el suceso acontezca para capturarlo. Pero también, desde una perspectiva teórica, pueda pensarse que el dispositivo planteado por Richardson pone en tensión las nociones, ya clásicas, que han pensado en lo fotográfico bajo la regulación del *esto-ha-sido* barthesiano.

Desde ya que este recorrido no se presenta como concluyente ni con un alto grado de exhaustividad sino más bien como una tentativa de aproximación a un planteamiento inicial, sólo uno de los muchos posibles, para tratar de apresar aquello que una obra trata de decirnos.

VI.

Quizás, para concluir, sería pertinente remarcar la necesidad de construir una perspectiva crítica que anude experiencia y reflexión exorcizando ciertos lugares comunes que los propios dispositivos despliegan y que parecen tornarse ineludibles. Para ello, me permito traer un fragmento de Philippe Dubois, en el cual el autor pone el acento en cierta fascinación que las nuevas tecnologías diseminan, fundada en cierto

[...] *efecto de profecía* (siempre se trata de enunciar una visión del porvenir: a partir de ese momento nada será exactamente como antes, todo habrá de cambiar con el advenimiento de un mundo diferente que no hay que perderse, etc. —que tiene, en última instancia una función potencial de tipo económico). Es decir que esta retórica de lo nuevo es el vehículo de una doble ideología bien determinada: la ideología de la *ruptura*, de la tabla rasa y consecuentemente de rechazo de la historia. Y la ideología del *progreso* continuo. (Dubois, 2001, p. 11)

Tal vez, sería necesario comenzar justo allí en donde emerge una señal que nos permite identificar una latencia, que pugna por retornar enmascarada bajo el ropaje, fascinante, de lo nuevo.

Notas

1. Con *sujeto-se* (como *se sabe, se tiene*), Couchot alude a un sujeto enunciativo impersonal.
2. Dejo de lado aquí, aunque consciente de su centralidad, la cuestión estrictamente moderna acerca de que toda obra artística surge de la tensión entre su singularidad y las condiciones de su exhibición, es decir, la exposición como condición de emergencia para la obra artística en el contexto abierto por la modernidad.
3. De manera extensa Edgardo Castro apunta cinco elementos para su definición:
 1. “Es la red de relaciones que pueden establecerse entre elementos heterogéneos: discursos, instituciones, arquitectura, [] lo dicho y lo no dicho”. (2011, p. 114)
 2. “Establece la naturaleza del nexo posible entre estos elementos heterogéneos. Por ejemplo, el discurso puede funcionar como programa de una institución []”. (2011, p. 114)
 3. “Se trata de responder a una formación que trata de responder a una urgencia. Cumple así una función estratégica []”. (2011, p. 114)
 4. “Además de definirse por la estructura de elementos heterogéneos, un dispositivo se define por su génesis. Foucault distingue, al respecto, dos momentos esenciales: el predominio del objetivo estratégico y la constitución del objetivo propiamente dicho” (2011, p. 114)
 5. “El dispositivo, una vez constituido, se sostiene como tal en la medida en que tiene lugar un proceso de sobredeterminación funcional: cada efecto, positivo o negativo, querido o no querido, entre en resonancia o contradicción con los otros y exige un reajuste. Se verifica, además, un proceso de perpetuo completarse (*remplissement*) estratégico” (2011, p. 114).
4. <http://matrichardson.com/Descriptive-Camera/>
5. Interfaz de programación de aplicaciones.
6. <http://aws.amazon.com/es/mturk/>

Referencias bibliográficas

- Adorno, T. (2013). *Estética. 1958-1959*. Buenos Aires: Las Cuarenta.
- Castro, E. (2011). *Diccionario Foucault*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Chion, M. (1998). *La audiovisión*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Campbell, J. (2005). “Ilusiones de diálogos: control y elección en el arte interactivo”. En VVAA. *Interactivos. Espacio, información, conectividad*. Buenos Aires: Fundación Telefónica.
- Dubois, P. (2001). “Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general”. En *Video, cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas-UBA.
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Flusser, V. (2001). *Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Foucault, M. (2010). *El cuerpo utópico. Las heterotopías*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Foucault, M. (2012). “El juego de Michel Foucault”. En VVAA.; *¿Qué es un dispositivo?* Buenos Aires: Simón dice Editora.
- Hernández García, I. (2005). “Habitabilidad, interacción y dispositivo”. En VVAA. *Interactivos. Espacio, información, conectividad*. Buenos Aires: Fundación Telefónica.

- Giannetti, C. (2004). "El Espectador Como Interactor". [On-line]. Fecha de consulta: 10 de junio de 2014. Disponible en http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_InteractorES.pdf
- Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla*. Barcelona: Gedisa.
- Marinetti, F. (2007). *Manifiestos y textos del futurismo*. Buenos Aires: Editorial Quadrata.
- Nancy, J-L y Lacoue-Labarthe, P. (2012) *El absoluto literario. Teoría de la literatura del romanticismo alemán*. Buenos Aires: Eterna Cadencia Editora.
- Russolo, L. (1912). "El arte de los ruidos". [On-line]. Fecha de consulta: 19-10-2010. Disponible en: <http://www.ccapitalia.net/macchina/arte-de-los-ruidos.htm>
-

Summary: Given the supposed decoding complexity presented by contemporary electronic art productions compared to permanent innovations which are caused by the constantly incorporation of different technological devices; this essay reflects on the possibility of establishing some parameters for the receipt of such artistic works, taking into account the permanent opening that offered both formal settings and the devices that constitute them.

Keywords: electronic work - black box - interpretation.

Resumo: Ante a suposta complexidade que apresentariam as produções contemporâneas de arte eletrônica para sua decodificação, frente às permanentes inovações produto da incorporação constante de muitos dispositivos tecnológicos, este trabalho reflexiona na possibilidade de estabelecer parâmetros para a recepção dessas obras artísticas, considerando a abertura permanente que propõem tanto suas configurações formais como os dispositivos que as compõem.

Palavras chave: obra eletrônica - caixa preta - interpretação.
