

***Introducción: artes, tecnologías y huellas históricas.***

- Rosa Judith Chalkho

***El oído inalámbrico. Diseño sonoro, auralidad y tecnología en el futurismo italiano.***

- Norberto Cambiasso

***La batalla por la forma.***

- Máximo Eserverri

***Literatura y máquinas.***

- Belén Gache

***Arquitectura, Diseño y nuevos medios: una perspectiva crítica en la obra de Antoni Muntadas.***

- Iliana Hernández García

***Arte, Diseño y nuevos medios. La variación de la noción de inmaterialidad en los territorios virtuales.***

- Fernando Luis Rolando

***La movilización del ojo electrónico. Fronteras y continuidades en El arca rusa de Alexander Sokurov, o del plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados)***

- Eduardo A. Russo

***Ver del video.***

- Graciela Taquini

***Algunos problemas en torno al concepto de música interactiva.***

- Daniel Varela

**24**

**Agosto  
2007**

***Cuadernos del Centro de Estudios  
en Diseño y Comunicación***  
[Ensayos]

Centro de Estudios en Diseño y Comunicación  
Facultad de Diseño y Comunicación  
Universidad de Palermo. Buenos Aires





**Cuadernos del Centro de Estudios en  
Diseño y Comunicación.**

CED&C  
Universidad de Palermo.  
Facultad de Diseño y Comunicación.  
Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.  
Mario Bravo 1050.  
C1175ABT. Ciudad Autónoma de Buenos Aires,  
Argentina.  
www.palermo.edu  
centrodedocumentacion@palermo.edu

**Director**

Oscar Echevarría

**Editora**

Fabiola Knop

**Coordinador del Cuaderno N° 24**

Rosa Judith Chalkho

**Comité Editorial**

Débora Belmes. *Universidad de Buenos Aires. Argentina.*  
Raúl Castro. *Universidad de Palermo. Argentina.*  
Allan Castelnuovo. *Market Research Society. Londres.  
Reino Unido.*  
Michael Dinwiddie. *New York University. EE.UU.*  
Marcelo Ghio. *Universidad de Palermo. Argentina.*  
Andrea Noble. *University of Durham. Reino Unido.*  
Joanna Page. *Cambridge University, CLAS. Reino Unido.*  
Hugo Pardo. *Universidad Autónoma de Barcelona. España.*  
Ernesto Pesci Gaytán. *Universidad Autónoma de Zacatecas.  
México.*  
Daissy Piccinni. *Universidad de San Pablo. Brasil.*  
Fernando Rolando. *Universidad de Palermo. Argentina.*  
Rodolfo Sánchez. *Universidad de Buenos Aires. Argentina.*  
Viviana Suárez. *Universidad de Buenos Aires. Argentina.*  
Gustavo Valdés. *Universidad de Palermo. Argentina.*

**Comité de Arbitraje**

José María Doldan. *Universidad de Palermo. Argentina.*  
Roxana Garbarini. *Centro Analisi Sociale. Italia.*  
Sebastián Guerrini. *Universidad de Kent, Canterbury.  
Reino Unido.*  
Sylvia Valdés. *Universidad de Cambridge, CLAS. Reino Unido.*

**Textos en inglés**

Marisa Cuervo

**Textos en portugués**

Analía Jaccoud

**Diseño**

Constanza Togni  
Guadalupe Sala

1º Edición.

**Cantidad de ejemplares:** 200

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.  
Agosto 2007.

**Impresión:** Imprenta Kurz.

Australia 2320. (C1296ABB) Ciudad Autónoma  
de Buenos Aires, Argentina.  
ISSN 1668-0227

**Universidad de Palermo**

**Rector**

Ricardo Popovsky

**Facultad de Diseño y Comunicación**

**Decano**

Oscar Echevarría

**Escuela de Diseño**

**Secretario Académico**

Jorge Gaitto

El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la República Argentina, con la resolución N° 2385/05 incorporó al Núcleo Básico de Publicaciones Periódicas Científicas y Tecnológicas -en la categoría Ciencias Sociales y Humanidades- la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]. Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Se autoriza su reproducción total o parcial, citando las fuentes.  
El contenido de los artículos es responsabilidad de los autores.

***Introducción: artes, tecnologías y huellas históricas.***

- Rosa Judith Chalkho

***El oído inalámbrico. Diseño sonoro, auralidad y tecnología en el futurismo italiano.***

- Norberto Cambiasso

***La batalla por la forma.***

- Máximo Eserverri

***Literatura y máquinas.***

- Belén Gache

***Arquitectura, Diseño y nuevos medios: una perspectiva crítica en la obra de Antoni Muntadas.***

- Iliana Hernández García

***Arte, Diseño y nuevos medios. La variación de la noción de inmaterialidad en los territorios virtuales.***

- Fernando Luis Rolando

***La movilización del ojo electrónico. Fronteras y continuidades en El arca rusa de Alexander Sokurov, o del plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados)***

- Eduardo A. Russo

***Ver del video.***

- Graciela Taquini

***Algunos problemas en torno al concepto de música interactiva.***

- Daniel Varela

**24**

**Agosto  
2007**

***Cuadernos del Centro de Estudios  
en Diseño y Comunicación  
[Ensayos]***

Centro de Estudios en Diseño y Comunicación  
Facultad de Diseño y Comunicación  
Universidad de Palermo. Buenos Aires

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos], es una línea de publicación semestral del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Los Cuadernos reúnen papers e informes de investigación sobre tendencias de la práctica profesional, problemáticas de los medios de comunicación, nuevas tecnologías y enfoques epistemológicos de los campos del Diseño y la Comunicación. Los ensayos son aprobados en el proceso de referato realizado por el Comité de Arbitraje de la publicación.

Los estudios publicados están centrados en líneas de investigación que orientan las acciones del Centro de Estudios: 1. Empresas, 2. Marcas, 3. Medios, 4. Nuevas Tecnologías, 5. Nuevos Profesionales, 6. Objetos, Espacios e Imágenes, 7. Recursos para el Aprendizaje y 8. Relevamiento Terminológico e Institucional.

El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación receptiona colaboraciones para ser publicadas en los Cuadernos del Centro de Estudios [Ensayos]. Las instrucciones para la presentación de los originales se encuentran disponibles en:  
[www.palermo.edu.ar/facultades\\_escuelas/dyc/documentacion/instrucciones.htm](http://www.palermo.edu.ar/facultades_escuelas/dyc/documentacion/instrucciones.htm)

Facultad de Diseño y Comunicación.  
Universidad de Palermo. Buenos Aires.  
Agosto 2007.

***Introducción: artes, tecnologías y huellas históricas.***

Rosa Judith Chalkho ..... pp. 9-13

***El oído inalámbrico. Diseño sonoro, auralidad  
y tecnología en el futurismo italiano.***

Norberto Cambiasso ..... pp. 15-22

***La batalla por la forma.***

Máximo Eseverri ..... pp. 23-36

***Literatura y máquinas.***

Belén Gache ..... pp. 37-44

***Arquitectura, Diseño y nuevos medios:  
una perspectiva crítica en la obra de Antoni Muntadas.***

Iliana Hernández García ..... pp. 45-56

***Arte, Diseño y nuevos medios.***

***La variación de la noción de inmaterialidad en los territorios virtuales.***

Fernando Luis Rolando ..... pp. 57-65

***La movilización del ojo electrónico.***

***Fronteras y continuidades en El arca rusa de Alexander Sokurov,  
o del plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados)***

Eduardo A. Russo ..... pp. 67-72

***Ver del video.***

Graciela Taquini ..... pp. 73-81

***Algunos problemas en torno al concepto  
de música interactiva.***

Daniel Varela ..... pp. 83-88

***Publicaciones del CEDyC*** ..... pp. 91-98





Fecha de recepción:  
marzo 2007  
Fecha de aceptación:  
abril 2007  
Versión final:  
agosto 2007

# Introducción: artes, tecnologías y huellas históricas

Rosa Judith Chalkho\*

## **Resumen / Introdução: artes, tecnologías y huellas históricas.**

Esta introducción recorre algunos de los tópicos que en forma recurrente surgen en los ensayos que conforman esta publicación como invariantes en la reflexión actual en el campo del arte. Pretende constituirse en una guía no exhaustiva que a modo de recorrido hilvane los conceptos tratados por los autores; y al mismo tiempo, pueda evidenciar los diversos enfoques y puntos de vista, cuyas diferencias componen la riqueza de esta colección. A lo largo del cuaderno la relación del arte y la tecnología atraviesa la mirada reflexiva desde el punto de vista de los artistas y del arte como praxis, y el abordaje de la crítica como productora de teoría acerca del arte. Esta doble dimensión conforma un entretejido teórico en el cual las prácticas y las teorías circulan construyendo un valioso andamiaje de ideas.

## **Palabras clave**

Arte - artísticidad - cultura - historicidad - industrial cultural - tecnología - vanguardias.

## **Abstract / Introduction: the arts, technology and the question about the artistic.**

This introduction goes through some of the topics that in recurrent form arise in the texts compiled in this publication as invariants in present reflection in the field of the art. This work does not try to constitute itself in one exhaustive that as a route threads the concepts treated by the authors; and at the same time, it can demonstrate the diverse approaches and points of view, whose differences compose the wealth of this collection. Throughout the notebook relationship between art and technology crosses the reflective glance from the point of view of the artists and the art like praxis and the boarding of critics like producer of theory of art. This double dimension of analysis builds a theoretical net in which the practice and the theory they circulate constructing a valuable scaffolding of ideas.

## **Key words**

Art - artistic - cultural industry - culture - historicism - technology - vanguard.

## **Resumo / Introdução: as artes, a tecnologia e a pergunta sobre a artísticidade.**

Esta introdução percorre alguns dos tópicos que em forma recorrente surgem nos ensaios que conformam esta publicação como invariantes na reflexão atual no campo da arte. Pretende constituir-se numa guia não exaustiva que a modo de percorrido liga os conceitos tratados pelos autores; e ao mesmo tempo, possa evidenciar os diversos enfoques e pontos de vista, cujas diferenças compõem a riqueza desta coleção. Ao longo do caderno a relação da arte e a tecnologia atravessa a mirada reflexiva desde o ponto de vista dos artistas e da arte como praxes, e a abordagem da crítica como produtora de teoria acerca da arte. Esta dobre dimensão conforma um entretecido teórico no qual as práticas e as teorias circulam construindo um valioso conjunto de idéias.

## **Palavras clave**

Arte - artísticidade - cultura - historicidade - indústria cultural - tecnologia - vanguardas.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], N° 24 (2007) pp 9-13. ISSN 1668-0227

\* Rosa Chalkho. Música e Investigadora. Profesora de Artes con mención en Música IUNA, Magíster en Diseño (en curso) UP. Docente UP, UNTREE, UBA y Ministerio de Educación de la Nación (programa Arte Rodante).  
centrodedocumentacion@palermo.edu

### **Introducción**

La presente publicación retoma los tópicos en torno al Arte y la Tecnología planteados en el Cuaderno N° 20 de esta colección; y al igual que en la anterior recoge las reflexiones y análisis de teóricos y de artistas, revelando de alguna manera la filiación viva entre unos y otros. Son artistas que consideran la reflexión teórica como parte de sus prácticas y de su obra, y no sólo como metadiscursivo, sino como discurso intersectado e inherente a las obras; y son teóricos y críticos que se posicionan con una mirada cercana y ligada a la creación, las ideas de la filosofía del arte pueden convertirse en obras, quizás en forma similar a como la metáfora científicista impregnó a algunos movimientos artísticos de la tardomodernidad. Esta introducción intenta captar algunos de los emergentes, voces, discursividades e ideologías que se construyen en los ensayos que integran la publicación, rescatando las invariantes que se expresan como problemáticas de plena vigencia. Es posible advertir distancias y diversidades de enfoques en los textos de esta compilación, y es en esta cualidad de divergencia donde radica el valor de la recopilación. Los comentarios de esta introducción sobre los artículos proponen una de las tantas lecturas factibles de realizar sobre ellos y algunos de los posibles recorridos que los vinculan.

### **La huella histórica**

Varios de los textos de este libro explican las relaciones de la disciplina artística que estudian (literatura, música, video) con la tecnología buceando en las huellas originarias. Existe quizás, una necesidad de recorrer las historias en una suerte de arqueología de las artes tecnológicas o de las tecnologías utilizadas por el arte. Esta mirada construye una actualización de los significados, las prácticas y las obras de arte desde una posición no inmanentista; es decir, esta relación arte - tecnología es de construcción social, cultural e histórica. La aceleración de los movimientos artísticos del Siglo XX, expresados por el estallido de las vanguardias se convierte, entonces, en el laboratorio privilegiado de observación y de constatación del arte como práctica social y, como hija de una época, y de una ideología. Esta historicidad, que aparece en los escritos como la manera de elucidar el relato originario de tendencias y movimientos artísticos, no queda simplemente en lo anecdótico, ni menos aún en la explicación cerrada de una corriente con sus causas y consecuencias epocales. Por lo contrario, la necesidad de transitar por una arqueología de rasgos y objetos, hilándolos en una historia de encuentros es lo que viene a explicar las denominaciones del presente.

Las vanguardias históricas son tratadas en muchos de los discursos de teoría de las artes como "movimientos fundacionales" y aquí es interesante destacar la cuestión de la mirada *en reconocimiento* de estas vanguardias. Es, sin duda una mirada atravesada por el hoy y por la historia, la discursividad de la crítica las jerarquiza y se constituyen en las gramáticas de reconocimiento como puntos fundacionales.

Norberto Cambiasso en su ensayo *El oído inalámbrico. Diseño sonoro, auralidad y tecnología en el futurismo italiano*, revela de forma aguda al movimiento futurista tanto en su dimensión histórica como en una inevitable

relectura de herencias y transformaciones. Sobre todo en su vertiente sonora, con Luigi Russolo a la cabeza, aquello que en origen es celebratorio de los avances tecnológicos e inscripto en una ideología positivista que exalta al progreso maquinico es retomado, por ejemplo, por el movimiento ruidista del arte sonoro actual con un profundo cambio de polaridad ideológica de corte posmoderno. Los ruidos ya no celebran el progreso de las máquinas sino que lo cuestionan considerando materia sonora aquello que lo estamentado desecha y desprecia; la tecnología digital de fines de Siglo XX lleva como bandera una "pureza" libre de ruidos y distorsión, y en este sentido, si la meca de las tecnologías de grabación es la ausencia de ruido, los movimientos de arte sonoro como el *glitch*, la *noise music* o *frequency music* son contrahegemónicos a los valores de gusto y agradabilidad generales. El ruido es materia prima del discurso futurista en los *Intonarumori russolianos* y es también materia prima del discurso del ruidismo en la actualidad y si bien este último reconoce los experimentos de Russolo como pilar fundacional, su intencionalidad estética e ideológica es absolutamente diferente. Claro que en medio de estas dos puntas el ruido pasó por otras re-fundaciones: la música concreta de Pierre Schaeffer y la ampliación sonora a los límites de John Cage por nombrar sólo algunos pilares. La obra de Russolo es revolucionaria desde lo sonoro en tanto que desde lo ideológico adhiere al progreso positivista a ultranza. El movimiento ruidista actual retoma la idea de esas masas de ruido, complejas y saturadas de los Intonarumori pero no con el sentido de lo agradable y venturoso del rugir de las maquinarias del progreso, sino como sonido corrosivo y perturbador; es la "patada al gusto burgués" anunciada por el dadaísmo. En afán de buscar conexiones, el ruido como materia del arte ancla en el futurismo en tanto que su estética e ideología es heredera del Dadá y más luego del grupo Fluxus con Cage como punta de lanza en lo sonoro.

Otra cuestión interesante que ilustra la relación dialéctica teoría-praxis artística presente en forma constante en este cuaderno es la relación entre lo discursivo, expresado en los manifiestos, y las prácticas artísticas. En el caso del futurismo como bien lo señala Cambiasso y probablemente pueda considerarse una constante en las vanguardias históricas, el manifiesto se anticipa a las obras, cuestión por demás relevante teniendo en cuenta de que Russolo no era músico; es el discurso de las ideas "extra-musicales" lo que deviene en la construcción de una praxis artística.

El ensayo de Máximo Eserverri, *La batalla por la forma* sitúa su objeto de estudio en un tiempo poco posterior a la vida del movimiento futurista, pero lejos de constituirse en una continuación en algún aspecto, la trama de ideas es absolutamente diferente. La primera guerra mundial ya había desbarrancado los resabios de la confianza positivista en el progreso y la llamada escuela de Frankfurt reformula la dialéctica positiva en una dialéctica crítica. Dos textos de esta escuela, uno de Theodor Adorno y el otro de Walter Benjamin, aparecen como fundacionales de una filosofía que estudia las cuestiones estéticas en relación a la irrupción tecnológica y el debate es fundamentalmente de tenor político. Tomando el riesgo de la simplificación la

pregunta podría reducirse a “cuáles son las características y condiciones que debería cumplir el arte de la revolución y del proletariado”. Paradójicamente y más allá de Adorno y Benjamin, la respuesta a esta pregunta a través del Siglo XX tuvo respuestas artísticas antagónicas. La pareja de opuestos modernismo - realismo anclaron en estéticas muy diferentes, aunque en muchos casos ambas cobijadas bajo el paraguas de la izquierda. Es interesante encontrar relaciones de esta dualidad en dos movimientos latinoamericanos: el movimiento del muralismo mexicano de David Siqueiros y Diego Rivera y el movimiento Arte Concreto - invención, en Buenos Aires, representado por Tomás Maldonado y Alfredo Hlito. El primero refleja claramente una exaltación del realismo socialista, es de alguna manera el arte que busca su filiación con el proletariado dejando el cuadro como formato burgués y ganando en el aspecto colectivo del gran mural de inspiración e inflamación revolucionaria. El segundo manifiesta su rigor revolucionario en una negación total a la figuración y a la representación en la pintura (cuestiones asociadas netamente al arte burgués). Es a través de la utilización de los elementos netamente pictóricos (plano, línea, punto) que la verdad es revelada y la representación figurativa es considerada como lo superestructural; en tanto que develar los elementos fundantes se constituyen en el acto de toma de conciencia. Este arte va en busca del proletariado y con el fin de descender, por la sola acción de la revelación de una verdad pictórica, el velo de una verdad en lo social. En síntesis la pregunta sobre cuál es el arte que no es funcional a los fines del fascismo tuvo respuestas en dos polaridades estéticas muy diferentes. Retomando la cuestión de lo tecnológico y el arte, es interesante notar como fundamentalmente la problemática de Frankfurt se centra en las gramáticas de circulación, el acento está fundamentalmente puesto en aquello que se va a reproducir por medio de tecnología y además a escala industrial. Es el modo de distribución y de consumo de esta cultura el punto de estudio y además, en el caso de la música y para Adorno está asociado a consumos culturales masivos, anestésicos y frívolos. Probablemente este concepto provenga de esta época en la que el desarrollo tecnológico está asociado a la producción industrial, a la cadena de montaje, a la escala industrial y de alguna manera también al racionalismo instrumental; por tanto si arte e industria forman una contradicción insalvable lo mismo sucedería con la tecnología como instrumento dilecto de la lógica industrial. Aún no habían aparecido los sintetizadores, cuya invención emerge como paradigmática, un aparato cuya lógica tecnológica no es la de la “reproducción” sino la de la búsqueda de nuevas sonoridades en la etapa de producción artística. Los problemas de la estética de la “reproductibilidad” son de alguna manera problemáticas de la circulación y el consumo en una franca asociación epocal entre tecnología e industria. ¿Porqué la reproducción a escala del arte en el Siglo XX desvela a los frankfurtianos, siendo que ya desde hace unos siglos existe la reproductibilidad en la literatura y el desarrollo de quizás la primera industria cultural como es la industria editorial? ¿Qué sería, entonces, “lo aurático” en la poesía impresa? Son interrogantes que surgen al relacionar los conceptos

anteriores sobre la lectura del ensayo de Belén Gache *Literatura y máquinas*. Quizás la distinción entre “tecnologías de producción” y “tecnologías de circulación y consumo” aparezca históricamente naturalizada para la literatura y la impresión de libros es una mera circulación, que lejos de ser cuestionada, por ejemplo, como la de la industria discográfica, la invención de la imprenta conlleva connotaciones de corte decimonónico de “apertura, divulgación, democratización y acceso a la literatura y al saber”. Otra cosa muy diferente, es la cuestión tecnológica como intrínseca a la propia producción. Si bien esto estalla con el advenimiento de la computadora y la Internet, Gache recorre las huellas históricas de las búsquedas y experimentaciones de la creación literaria y las máquinas. Nuevamente surge la presencia de los rasgos históricos, que quizás anecdóticos y aislados en su momento se resignifican en el reconocimiento de las estéticas actuales al mismo tiempo sesgadas por las vanguardias históricas. Un autómatas que escribe o una suerte de jackpot de módulos combinables con los cuales formar “toda” una literatura a la manera de la combinatoria borgeana de *La Biblioteca de Babel* son curiosidades que a modo de eslabones perdidos vienen a conformar esta arqueología, como explicación y como rasgo fundacional de estéticas actuales. Estas estéticas que encuentran su caldo de cultivo desde lo filosófico en la deconstrucción derridiana, y desde lo tecnológico en la apropiación para del aspecto rizomático por excelencia que brinda la computadora y especialmente la Internet.

Aquí asistimos a una conjunción interesante: el caso de la *net-poesía* y por extensión el *net-art* en general cuya impronta tecnológica combina en un mismo procedimiento la producción y la circulación. El cuerpo del *net-art* es una metáfora de la circulación. Objeto y distribución son el mismo soporte, su existencia está inscrita en su modo de circulación y como paráfrasis de los propios soportes y códigos de la informática. Es soporte y discurso a la vez.

### **Medios y mensajes**

Si el *net-art* puede ser pensado como un conjunto indisoluble entre medios y mensajes<sup>2</sup> los nuevos canales tecnológicos no excluyen como contenidos mensajes trasvasados de otros soportes. Fondos y tapices de sitios webs imitando papeles antiguos y sellos heráldicos en el aspecto gráfico, o galerías de arte virtuales con improntas “realistas” entre otras manifestaciones, contra-decían en principio aquella aseveración de Marshall McLuhan “el medio es el mensaje”, de la misma manera que la televisión es medio y soporte de cosas muy diferentes como la transmisión de programación de consumo hiper masivo y de video arte como arte crítico en origen de la propia media.

Ilana Hernández García en su ensayo *Arquitectura, Diseño y nuevos medios: una perspectiva crítica en la obra de Antoni Muntadas* diseña un abordaje conceptual y sensorial para el estudio de la obra instalativa del artista Antoni Muntadas al que llama *habitabilidad crítica*. Este modelo involucra actividades sensoriales e intelectivas en la acción de “habitar” o transitar las instalaciones. El marco filosófico toma las nociones de dispositivo de Foucault y de Deleuze, produciendo una múltiple lectura

que devela la crítica de las obras de Muntadas a la conformación del espacio y la arquitectura como construcciones de poder. La mirada es movilizadora y nada complaciente, y en algún punto, heredera de la dialéctica negativa de Adorno, trasvasada por Foucault en sus estudios sobre la construcción de la dominación en lo social. Por otro lado, el cruce deleuzeano es el que permite dragar el resquicio, retomando la herencia de los indecibles derridianos propicia descubrir el quiebre y la fisura de la hegemonía del poder. En este texto Hernández de alguna manera habita la crítica dialogando entre lo sensorial y lo intelectual en un mirada desde “adentro” de la obra de Muntadas y revelando la posición de dominación del poder y por otro lado la posibilidad del quiebre en el propio seno de lo hegemónico.

El ensayo de Fernando Rolando *Arte, Diseño y nuevos medios. La variación de la noción de inmaterialidad en los territorios virtuales*, aborda también la cuestión de medios y mensajes desde la perspectiva de la afectación a la percepción y al pensamiento que los adelantos tecnológicos producen. La percepción como visión transmutada en contextos de realidad virtual o en situación de distorsión de distancias mediante las velocidades de la comunicación se convierten en objeto de estudio por un lado por las disciplinas neurocientíficas y por el otro por la exploración de estos entornos por los propios productores de sentido: artistas y diseñadores. Rolando impulsa desde su texto a un permanente estado explorativo e innovador y a una pedagogía de la no repetición de modelos establecidos adoptando el riesgo en la actitud investigativa y creativa. En este caso y mediante su ejemplificación, la dialéctica no se circunscribe entre medio y mensaje en tanto que, aparece como relevante el sujeto, no como simple espectador sino como actor involucrado en los entornos interactivos de lo digital. Estos estudios avanzan más aún en estas hipótesis cuando estos entornos digitales producen afectaciones en los mecanismos cerebrales y en descubrimientos de sinapsis y estructuras mentales por la neurociencia vinculadas a estos procesos por ejemplo de interactividad digital. Diferente en este sentido es el análisis de Eduardo Russo en su ensayo *La movilización del ojo electrónico* respecto de la tecnología cinematográfica en sus aspectos conceptuales, cuando parafraseando a Comolli distingue la posibilidad del espectador de “ir y venir” entre la inmersión ficcional y la toma de distancia intelectual frente a un filme.

Inmersión y toma de distancia plantean un eje, un vaivén entre la sumersión sensorial y la confrontación. Los gurús tecnológicos auguran avances espectaculares sobre todo inscriptos en estéticas sensoriales e inmersivas de realidad virtual, y son estos supuestos los que plantean contradicciones curiosas de ser develadas.

Existe instalada en el discurso del advenimiento tecnológico una supuesta vinculación del avance de la tecnología con una fetichización de las estéticas inmersivas, la suposición de que la sola media es creadora de estética, la realidad virtual como estado indiferenciado de la realidad “real” es sólo cuestión de tiempo en la carrera cibernética. Si bien esta denominación se constituye en la lógica del *mainstream* (en cuyas producciones la utilización del sonido *surround* es un factor determinante para la ubicación del espectador casi por dentro

de la diégesis) muchos filmes contradicen esta naturalización “tecnología – inmersión virtual” tomando otros aspectos de la paleta tecnológica<sup>3</sup>. Como bien lo analiza Russo, *El arca rusa* de Alexander Sokurov o *Dogville* del realizador Lars Von Trier entre otras, son ejemplos paradigmáticos del quiebre entre esta construcción de significados que vincula tecnología con efectos. Más bien para estos casos la utilización de la tecnología digital es una variable en la búsqueda de una nueva construcción cinematográfica.

Por mucho tiempo “cine” fue sinónimo de filmico, que es como pensar al soporte tecnológico como determinante de un arte, o nuevamente el discutido concepto “el medio es el mensaje”. Por lo tanto, el montaje es históricamente la operatoria clave del cine. Nuevamente hilando en el rastro histórico, es curioso que la película *El Arca rusa* que desmonta la asociación fundacional cine-montaje provenga del mismo país<sup>4</sup> en el cual el cineasta Serguei Einsenstein inventa un cine y una teoría del cine basada en el montaje como clave y que además resulta fundante del desarrollo histórico de la cinematografía. Otra paradoja que muy bien explica Russo es la manipulación del concepto de “realidad”, en tanto las celebraciones de la tecnología digital alaban la cada vez más fuerte aproximación a la realidad construida en películas como *Final Fantasy* (totalmente digital) u otras mixtas, mientras que la noción anclada socialmente de la cámara – testigo como elemento de verosimilitud y de realidad se ve modificada. De manera similar a lo que sucede con la fotografía, las estructuras sociales realizan un viraje desde la concepción de la histórica imagen – verdad registrada por el celuloide a una imagen – manipulación de los procesos digitales.<sup>5</sup>

Gilles Deleuze ensaya largamente en sus libros *La imagen – movimiento* y *La imagen – tiempo* (tomando el riesgo de simplificar su exhaustivo tratado) la manera en que el cine se constituyó en discurso como tal, lo que el llama el pasaje de la imagen - movimiento a la imagen - tiempo; y gran parte de esta nueva semia propia que comienza a hablar el cine se centra en la mirada, y esta mirada es la de la cámara – ojo. El movimiento dentro del cuadro pasa a ser un movimiento metáfora del tiempo cuando la cámara comienza a ser móvil. En este sentido, *El arca rusa* cobra un valor de ejemplo paradigmático, no sólo por el plano secuencia de principio a fin, sino también por un tratamiento rizomático de lo temporal en el relato; conviven en ella “planos” de tiempo. Un tiempo “real” y no editado del comienzo al fin dado por el plano secuencia que es cruzado con un tiempo no cronológico de un relato que juega con el pasado y el presente, separado apenas por las paredes de una y otra sala del museo, y un tiempo espectral, omnisciente y extraño encarnado en el personaje de “el extranjero”.

Nuevamente el interrogante ¿define el soporte tecnológico la disciplina artística bajo la cual se enrola? Entre el pasaje entre cine filmico y cine digital existe un eslabón necesario de ser considerado: el video, cuya particularidad tecnológica dió nombre todo el movimiento artístico del video arte.

Considerado pariente menor del cine en cuanto a “calidad de imagen”, su condición de inmediatez y de accesibilidad sumado a su vinculación al formato tele-

visivo y hogareño lo convirtieron en el soporte dilecto de transformación estética y crítica.

Graciela Taquini en su ensayo *Ver el video* traza la línea histórica por la que transita el video hilvanando nuevamente las huellas fundacionales en sus orígenes y recorridos sin omitir la conexión argentina.

La filiación del video arte se encuentra más cercana a las artes visuales que al cine, no sólo desde el aspecto estético o de formato sino su manera de circular, exhibirse y consumirse; aún en términos de curaduría y legislación la cuestión de su reproducibilidad, derechos de exhibición o comercialización está en debate. La cuestión de lo aurático vs. lo reproducible anticipada por Benjamin encuentra en el video arte un campo propicio de análisis. Al igual que otros soportes tecnológicos que se suceden *a posteriori*, muchas piezas de video arte, o al menos aquellas en las que no se altera su concepción al ser reproducidas en formatos hogareños encarnan en sí mismas la paradoja de un arte reproducible en circuitos de venta de obras de arte únicas. De todas formas, cada obra plantea un desafío de curaduría exhibición y circulación diferentes: el video expandido, video *performance*, video instalación, video danza, etc. evade justamente desde su condición de evento espacio-temporal la lógica del consumo de imágenes que además cuestiona y critica. Justamente este punto es el que posiciona al video arte como movimiento pionero, su estética es una crítica de su propio cuerpo: la televisión, los *mass-media* aparecen como contenidos autorreferidos y cuestionados.

La relación medio-mensaje vuelve al tapete con el video arte que se ubica como objeto de estudio crítico para esta dialéctica. La pieza *Film Gaudí* (1975) de Claudio Caldini que integra la colección de Compilados de Cine Experimental y Video de Autor del Centro Cultural Rojas de la UBA está realizada en filmico, aunque cumple con los atributos con los que se caracteriza al video arte y en cambio poco tiene que ver con un corto de cine narrativo. Este ejemplo produce una contradicción a la sentencia de McLuhan "el medio es el mensaje"; es el discurso estético lo que constituye la filiación a la categoría más que el soporte.

Casi más de cuarenta años de existencia del video hablan de una madurez o afianzamiento de su existencia además revelada como indicador por la obra de los videoartistas argentinos Gastón Duprat y Mariano Cohn *Hágalo usted mismo* que en clave sutilmente irónica juega con ciertas codificaciones que aparecen como invariantes de género; el humor da cuenta de lo esti-pulado o del *clishé* que se estatuye con el afianzamiento de un discurso.

Otro de los mitos que acarrear las artes tecnológicas es el supuesto valor en sí mismo de lo interactivo, pareciera que circula una tendencia de que si una obra tiene algún componente de interactividad es mejor. En este sentido, en el ensayo de Daniel Varela *Algunos problemas en torno al concepto de música interactiva* pone en jaque la celebración tecnológica por sí misma. En su recorrido rescata aquellas propuestas que en la experimentación musical de corte tecnológico producen fundamentalmente una fuerte impronta tanto estética, conceptual y desde luego sonora, por encima de la pirotecnia tecnológica de ordenadores, efectos y programas cuya complejidad pareciera asegurar un grado de elaboración

de las músicas que de ninguna manera está asociado. La complejidad tecnológica por sí misma no garantiza la artisticidad. Este punto sea quizás comparable a la parafernalia de los efectos especiales en el cine, que aunque en el cine estas categorías están diferenciadas: efectos especiales asociados al *mainstream* y a la cultura del entretenimiento pasatista, en el caso de la música la distinción es más difusa, y la pirotecnia tecnológica tiene las pretensiones de un saber erudito que por su propia acción validaría estéticamente las obras.

### Notas

<sup>1</sup> Esta distinción "artes tecnológicas o tecnologías usadas por el arte" será analizada más adelante cuando se confronte con el concepto de Marshall McLuhan "el medio es el mensaje" advirtiendo aquí una dialéctica entre el medio tecnológico que es contenido o el contenido que encuentra su soporte adecuado.

<sup>2</sup> La cuestión del medio y el mensaje fue ampliamente desarrollada por Marshall McLuhan quien acuñó la famosa frase "el medio es el mensaje", mediante la cual explica (en resumidas cuentas) la relevancia determinante de la media tecnológica en la conformación del mensaje.

<sup>3</sup> Esta estética de la distancia crítica o intelectual del espectador de cine ya había sido tratada tanto teóricamente como en sus filmes por Jean Luc Godard.

<sup>4</sup> *El arca rusa*, Rusia - ex URSS.

<sup>5</sup> Este concepto es desarrollado por Bernard Stiegler en *Ecografías de la televisión: entrevistas filmadas*.

### Bibliografía

- Adorno, Theodor. (1966). *Sobre el carácter fetichista en la música y la regresión del oído*. En *Disonancias - Música en el mundo dirigido*. Madrid: Rialp.
- Benjamin, Walter. (1973). *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*. En *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Deleuze, Gilles. (1991). *La imagen-movimiento*. Estudios sobre cine 1. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, Gilles. (1996). *La imagen-tiempo*. Estudios sobre cine 2. Barcelona: Paidós
- Derrida, Jacques. (1998) *Ecografías de la televisión: entrevistas filmadas*. Buenos Aires: Eudeba  
(1996). *La desconstrucción en las fronteras de la filosofía*. Barcelona: Paidós. I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- Foucault, Michel. (1991). *Las palabras y las cosas*, Méjico: Siglo XXI  
(1990). *Vigilar y castigar*. Méjico: Siglo XXI  
(1978). *Arqueología del saber*. Méjico: Siglo XXI.
- La Ferla, Jorge y Groisman, Martín. (comp.) (1998). *El medio es el diseño*. Buenos Aires: Eudeba.
- La Ferla, Jorge. (comp.) (2001). *Cine Video y multimedia, la cultura de lo audiovisual*. Buenos Aires: Libros del Rojas.  
(1997) *Contaminaciones - Del video arte al multimedia*. Buenos Aires. Oficina de Publicaciones del CBC. UBA.
- McLuhan, Marshall (1969). *Understanding Media*. Méjico DF: Editorial Diana.
- McLuhan, Marshall y Powers, B. R. (1996). *La aldea global*. Barcelona: Gedisa.
- Verón, Eliseo (1998). *La semiosis social*. Barcelona: Gedisa.



Fecha de recepción:  
marzo 2007  
Fecha de aceptación:  
abril 2007  
Versión final:  
agosto 2007

# El oído inalámbrico. Diseño sonoro, auralidad y tecnología en el futurismo italiano.

Norberto Cambiasso\*

## **Resumen / El oído inalámbrico. Diseño sonoro, auralidad y tecnología en el futurismo italiano.**

El texto sitúa el proyecto futurista de un arte de los ruidos en el umbral entre dos épocas. Por un lado inaugura el vasto campo de la auralidad que explorará la música del siglo XX. Por el otro, retoma ciertas ideas, ligadas a la autonomía musical, la pureza del sonido y la obra de arte orgánica, que fueron predominantes en la estética del siglo XIX. Para ello se rastrean las relaciones entre el ruido, la música y las nuevas técnicas de reproducción auditiva y se pone especial énfasis en las transformaciones históricas, ideológicas, filosóficas y sociales que marcaron el pasaje de una época a la otra. Concluye con una evaluación del modernismo como síntesis peculiar de posturas que antaño se consideraron antitéticas.

### **Palabras clave**

Arte - auralidad - autonomía - futurismo - modernismo - música - organicismo - ruido - simultaneidad - tecnología trascendencia - vanguardia.

## **Abstract / The wireless ear. Sound design, aurality and technology in Italian futurism.**

The text places a futurist project of an art made of noises in the threshold of two ages. By a side it inaugurates the vast field of the aurality that will explore music of 20th century. By the other, it retakes certain ideas, related to musical autonomy, the purity of the sound and the organic work of art, that were predominant in the esthetics of the 19th century. For it the relations between noise, music and new auditive reproduction techniques are tracked, emphasizing in the historical, ideological, philosophical and social transformations that marked the passage to one age to the other. The study concludes with an evaluation of modernism like a peculiar synthesis of positions considered antithetical a long time ago.

### **Key words**

Art - aurality - autonomy - futurism - modernism - music - organics - noise - simultaneously - technology transcendence - vanguard.

## **Resumo / O ouvido sem fio. Design sonoro, auralidade e tecnologia no futurismo italiano**

O texto situa o projeto futurista de uma arte dos ruídos no umbral entre duas épocas. Por um lado inaugura o vasto campo da auralidade que explorará a música do século XX. Por outro, retoma certas idéias, ligadas à autonomia musical, a pureza do som e a obra da arte orgânica, que foram predominantes na estética do século XIX. Para isso se rastreiam as relações entre o ruído, a música e as novas técnicas de reprodução auditiva com especial ênfase nas transformações históricas, ideológicas, filosóficas e sociais que marcaram a passagem de uma época à outra. Conclui com uma avaliação do modernismo como sínteses peculiar de posturas que antanho se consideraram antitéticas.

### **Palavras clave**

Arte - auralidade - autonomia - futurismo - modernismo - música - organicista - ruido - simultaneidade - tecnologia trascendencia - vanguarda.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], Nº 24 (2007) pp 15-22. ISSN 1668-0227

\* Norberto Cambiasso. Es docente de las carreras de Comunicación en la Facultad de Ciencias Sociales, UBA y en la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ). Profesor de Estética Contemporánea en la Fundación Walter Benjamin.

1- Un mundo nuevo por hacerse. Tal era la percepción generalizada durante la primera década y media del siglo que pasó. Bastó el transcurso breve de la segunda, de 1909 a 1918, para que se desvaneciera la doble euforia de la experimentación a ultranza y de la utopía de un futuro brillante. No por arte de magia sino por una guerra cuyas consecuencias, en su afán desmedido por declarar las improbables nupcias entre lo bélico y lo tecnológico, pocos artistas e intelectuales supieron prever. Y así, el optimismo irresponsable del ayer cedió paso a la perplejidad vacilante acerca del mañana.

Un cúmulo de sensaciones contradictorias pareció adueñarse de la época. El mundo tendía a encogerse a medida que se ensanchaba. Entre 1909 y 1911 las expediciones exitosas de Robert Peary y Roald Amundsen alcanzaron los dos extremos polares, Wilbur Wright realizó el primer viaje extenso en avión (124 kilómetros), George Chavez voló por primera vez sobre los Alpes y Louis Blériot hizo lo propio sobre el Canal de la Mancha, excursión que Robert Delaunay celebraría en su famosa pintura simultaneísta *Homage to Blériot*. En un anticipo más ominoso del porvenir, el aeroplano atestiguaba su primer uso militar en la campaña italiana de Trípoli en 1911 y los automóviles se multiplicaban exponencialmente (de 3000 en el 1900 a 100.000 en 1913). También el ferrocarril desafiaba a la naturaleza: tanto a través de la línea trasandina que comunicaba a Buenos Aires con Valparaíso por encima de los Andes como con el expreso transiberiano que iba de Moscú a Vladivostok, el mismo que inmortalizaría Blaise Cendrars en *La Prose du Transsibérien*. La revolución del transporte achicaba distancias a fuerza de acelerar velocidades.

Las comunicaciones no se quedaban atrás. Telégrafo, teléfono y gramófono se habían vuelto por entonces de uso cotidiano. A mediados de la década del '20 una nueva oleada de tecnologías auditivas promovería un segundo impulso en la experimentación con el sonido. El desarrollo de la reproducción fonográfica, las nuevas técnicas de amplificación y microfónica, la creación del cine sonoro y la madurez alcanzada por la radio atinaron a repetir esa promesa de futuro que otra guerra a gran escala dejaría trunca una vez más.

2- A comienzos de siglo se tenía la impresión irrefrenable de la ubicuidad: la idea de que uno podía estar en todas partes a la vez. Nadie la expresa mejor que Filippo Tommaso Marinetti en *Destrucción de la sintaxis- Imaginación inalámbrica- Palabras en libertad*, su manifiesto futurista de 1913: "El futurismo está basado en la renovación completa de la sensibilidad humana generada por los grandes descubrimientos de la ciencia. Aquella gente que hoy usa el telégrafo, el teléfono, el fonógrafo, el tren, la bicicleta, la motocicleta, el auto-móvil, el trasatlántico, el dirigible, el aeroplano, el cine, los grandes periódicos (síntesis de un día en la vida del mundo) no se da cuenta de que esos medios diversos de comunicación, transporte e información tienen una influencia decisiva en sus *psíquicos*.

Un hombre común puede, en el lapso de un día, viajar por tren desde una pequeña ciudad muerta de plazas vacías, donde el sol, el polvo y el viento se divierten en silencio, hacia una gran capital erizada de luces, gestos y gritos callejeros. Por medio de la lectura de un diario,

el morador de un pueblo de montaña puede temblar de ansiedad cada día al seguir la insurrección en China, a las mujeres votantes de Londres y Nueva York, al Doctor Carrel y a los heroicos trineos de los exploradores polares. El habitante tímido, sedentario de cualquier ciudad de provincia puede permitirse la intoxicación del peligro yendo al cine y mirando la caza mayor del Congo. Puede admirar a los atletas japoneses, a los boxeadores negros, a los incansables excéntricos americanos, a la mujer parisina más elegante pagando un franco para ir al teatro de variedades. Luego, de vuelta en su lecho burgués, puede disfrutar la voz distante y dispendiosa de un Caruso o un Burzio."<sup>2</sup>

La retórica encendida de Marinetti, un maestro en el arte de la manipulación y la propaganda, no sólo hace del futurismo el primer movimiento de vanguardia en dirigirse conscientemente a una audiencia de masas.

También convierte en tema prioritario el principio de simultaneidad. El negocio futurista, por así decirlo, consistirá en la traducción de semejante asunto -con sus connotaciones de dinamismo, velocidad, movilidad y desplazamiento- a la estructura formal de las diversas artes y a la disolución de los límites tradicionales entre ellas.

Hay que decir que el tópico formaba parte del *Zeitgeist* de esos días y se encontraba por doquier: en las ideas de tiempo, movimiento y flujo universal de la filosofía bergsoniana, en los experimentos pioneros del cubismo sintético con el *collage*, en el nacimiento del cinematógrafo, en la pintura de los Delaunay, en los poemas y hasta en la narrativa de Cendrars, en la geometría mística de un Ouspensky, en las *parole in libertà* de los futuristas y en la famosa litografía que Malevich haría para Kruchenykh, cuyo título era más explícito que cien comentarios: *Muerte simultánea de un hombre en un aeroplano y en el ferrocarril*.

Marinetti apostaba a una infinitud global de relaciones posibles que reemplazaría a aquellas otras más convencionales, confinadas hasta entonces a lo local.

Gracias a la renovada velocidad de las transmisiones sin hilos advendría una suerte de imaginación inalámbrica que exigiría una respuesta radical por parte de las distintas disciplinas artísticas.

Fue esta confluencia de objetos y de eventos en un mismo instante, la disolución de lo sucesivo en favor de lo simultáneo, cierta metamorfosis peculiar de las coordenadas espacio-temporales, lo que se dio en llamar el momento futurista.<sup>3</sup> Bajo el supuesto de un cúmulo de expectativas siempre abiertas, de un porvenir cuyos signos se hallaban dispuestos para todo aquel que supiera interpretarlos en las flamantes innovaciones de la época, el futurismo italiano promovería una suerte de presente continuo, una reivindicación pionera del aquí y el ahora, una convocatoria apasionada a la acción que llegaría al extremo de convertir a la guerra en el arte performático por excelencia.

3- Se ha dicho con frecuencia que la teoría expresada en los manifiestos tendía a anticiparse a la práctica artística concreta.<sup>4</sup> Según Marinetti se requería violencia y precisión *dall'arte di far manifesti*. Violencia y precisión descubriría también Russolo en la expansión de esos ruidos que, cuanto más familiares se volvían a nuestros oídos, más remitían a la vida misma.



Que la inmensa contribución de Russolo, no ya al acotado período de preguerra sino a la música experimental y contemporánea del entero siglo XX, consistiera fundamentalmente en su legendario escrito acerca del *Arte de los ruidos*, indica que el manifiesto, lejos de ser una mera digresión crítica, llevaba implícito en su seno las mismas consecuencias de cualquier innovación estética. La teoría se convertía en la práctica *par excellence*, hablar (escribir) sobre arte equivalía a hacerlo.

La idea, como en todas las intuiciones geniales, era de lo más sencilla: la multiplicación de las máquinas en nuestro tiempo generaba tal variedad de ruidos que el sonido aislado, puro, tal como lo imaginó siempre la gran tradición musical, había perdido su objeto y no estaba ya a la altura de esa abundancia de emociones acústicas que demandaba la vida moderna.

**“Hay que romper este círculo restringido de sonidos puros y conquistar la variedad infinita de los sonidos-ruidos.** Cualquiera reconocerá por lo demás que cada sonido lleva consigo una envoltura de sensaciones conocidas y gastadas, que predisponen al receptor al aburrimiento, a pesar del empeño de todos los músicos innovadores. Nosotros los futuristas hemos amado profundamente las armonías de los grandes maestros y hemos gozado con ellas. Beethoven y Wagner nos han trastornado los nervios y el corazón durante muchos años. Ahora estamos saciados de ellas y disfrutamos mucho más combinando los ruidos del **tranvía, de motores de explosión, de carruajes y de muchedumbres vociferantes, que ensayando, por ejemplo, la “Heroica” o la “Pastoral”.**<sup>5</sup>

Hay aquí, bajo el envoltorio de una retórica irreverente, una formulación cuyas consecuencias recién se harán explícitas en la segunda posguerra: la apertura del campo musical a todos los sonidos posibles. Cuando Russolo nos conmina a que “cruzemos una gran capital moderna con nuestros oídos más alertas que nuestros ojos” está inaugurando un ámbito de exploración que excede el restringido círculo de la música como disciplina estética autónoma. Se trata de la noción contemporánea de auralidad, anticipo imperfecto, pero anticipo al fin, del cageiano “dejad que los sonidos sean ellos mismos”. Aunque a diferencia del compositor norteamericano, no será la naturaleza sino las pulsaciones ensordecedoras de la batalla lo que capturará la imaginación futurista.

Violencia y precisión. No es casual que el autor considere la necesidad de afinar y regular la variedad de ruidos, tanto en términos armónicos como rítmicos, inmediatamente después de introducir “los ruidos más nuevos de la guerra moderna”. Puesto que es el campo de batalla el modelo privilegiado de la escucha moderna, el lugar donde el oído cumple una función aún más esencial que en la vida cotidiana.

“Gracias al ruido, los diferentes calibres de las granadas y de la metralla pueden ser conocidos incluso antes de que exploten. El ruido nos permite discernir la patrulla marchando en la oscuridad más profunda, juzgar incluso el número de hombres que la componen. Por la intensidad del fuego puede determinarse el número de los que defienden una posición dada. No hay movimiento o actividad que no se revele gracias al ruido.”

El militarismo, entonces, como fundamento del ruido

futurista. Y la glorificación de “la guerra, única higiene del mundo”.

4- Sería a la hora de traducir esta visión de una música innovadora a resultados concretos cuando, no sin cierta ironía, la tecnología que había inspirado semejantes ideas se encargaría también de señalar los límites de su realización práctica.

Russolo hizo lo que pudo, habida cuenta de que no era músico ni ingeniero de profesión sino un pintor de brillo bastante menor al de colegas futuristas como Boccioni.<sup>7</sup> Para tal fin, diseñó un primitivo sistema de bocinas, especie de enormes parlantes incrustados en cajas, al que bautizó Intonarumori (algo así como *entonador de ruidos*). La tarea de semejante invento consistiría en promover una revolución tímbrica que trascendiera las limitaciones de la orquesta tradicional. Su mecanismo no podía ser más sencillo: una serie de diafragmas estirados, sometidos a un baño químico especial, que variaban su tensión para generar una escala mayor a diez tonos con subdivisiones de semitonos, cuartos de tonos y fracciones aún menores. Bastaba mover el diafragma de diversas maneras para producir las seis clases de ruidos que describía su manifiesto: -estruendos, silbidos, susurros, estridencias, sonidos percutidos y voces de hombre y de animales-, multiplicados gracias a las posibilidades de modificar su tonalidad.

El ruido se distinguía del sonido por su mayor variación tímbrica. De ahí que el principio de funcionamiento del Intonarumori descansara en la idea de los enarmónicos. Pero a diferencia de muchos compositores, Russolo no apelaba a la enarmonía en pos de un microtonalismo que superara las limitaciones interválicas de la escala diatónica en uso, o de la cromática que se imponería por entonces. Más bien, invertía esa distinción tradicional que asumía al sonido como resultado de una sucesión de vibraciones regulares y periódicas y, por ende, expulsaba al ruido del ámbito estrictamente delimitado y autorreferencial de la música. Este último pagaba el precio de la irregularidad de sus movimientos y de sus variaciones intempestivas de tiempo e intensidad.

En el mundo del revés de la teoría russoliana el ruido era mucho más rico en armónicos que el sonido, sus vibraciones irregulares detentaban un tono predominante y ameritaban la variación a partir de tonos secundarios, gracias a ella se amplificaba la textura y extensión de cada ruido y, en conclusión, la diversidad de esos ruidos generaba una infinitud tímbrica, infinitud que la música, en su desmedida vocación de pureza, no podía siquiera imaginar. La enarmonía, ya no como una escala alternativa sino como una gradación continua en la que el oído podía diferenciar cada tono de lo que, en caso contrario, constituiría una mera masa amorfa saturada de su propia inmensidad.

“Todos los sonidos y los ruidos que produce la naturaleza, si son susceptibles de variación tímbrica (esto es, si son sonidos y ruidos de una cierta duración) cambian su altura por variaciones enarmónicas y nunca por saltos de tonalidad. Por ejemplo, el aullido del viento produce escalas completas que ascienden y descienden. Esas escalas no son ni diatónicas ni cromáticas, son enarmónicas. Del mismo modo, si nos movemos de los ruidos naturales al mundo infinitamente más rico de

los ruidos de la maquinaria, hallamos también aquí que los ruidos producidos por el movimiento de rotación detentan una constancia enarmónica en la elevación y en la caída de su tono.”<sup>8</sup>

El *Intonarumori*, entonces, como un artilugio capaz de reproducir una naturaleza modificada por la industria. La promesa del ruido será la de rasgar el capullo de una evolución sonora, la de Occidente, encerrada en su propia autonomía, incontaminada de cualquier agente externo y ofuscada en la búsqueda de una improbable pureza. Un alejamiento de cualquier conexión vital que se ha extendido por siglos, que ha tenido en la música el modelo primigenio de toda abstracción esencial y al que sólo pondrá fin la educación del oído gracias al mecanicismo de la vida moderna. La promesa, vanguardista en definitiva, de una realización del arte en la existencia cotidiana.

5- Que tal fue la intención programática de Russolo, Marinetti y sus secuaces parece a resguardo de toda duda razonable. Que los futuristas tuvieran éxito a la hora de trascender el esteticismo reinante en pos de una superación del arte en la vida es bastante más discutible.<sup>9</sup>

La incorporación del ruido en el campo ampliado de los sonidos musicales rompía, en principio, con la venerable idea de la música como sucesión de sonidos en el tiempo. Esta visión premonitoria permanecía fiel a esa simultaneidad espacial que la época tanto insistió en preconizar. Pero las técnicas reproductivas de preguerra no estaban listas aún para un desplazamiento tan tajante. El *Intonarumori* constituía un anticipo precoz aunque muy primario, casi bizarro, del sueño que desvelaría a la música experimental del siglo: el del mundo como una enorme caja de resonancias.

Si Russolo inaugura esa estrategia vanguardista que propugnaba la incorporación en la música de los ruidos naturales y mundanos -con independencia de si dicha incorporación se hacía efectiva o permanecía en el terreno de la retórica-, será Cage quien la lleve a su extremo, extendiendo el proceso a todo aquello susceptible de ser escuchado, hasta que no sea ya posible distinguir el ruido de la música y esta última se convierta en sinónimo del universo. Sólo allí la audición le habrá ganado la partida al sentido de la vista; y atravesaremos ya no una gran capital moderna sino el orbe entero “con nuestros oídos más atentos que nuestros ojos”.

Semejante triunfo de la auralidad requerirá de un desarrollo de las tecnologías de audición masivas que comenzará a vislumbrarse recién a finales de los años '20, con el surgimiento de la radio, la fonografía y el film sonoro.<sup>10</sup> Y habrá que esperar a la década del '50 para que cualquier sonido se vuelva susceptible de reproducción a través de la cinta de grabación, y audible gracias al perfeccionamiento de las técnicas de microfónica y amplificación. Para entonces tamaño proliferación sonora, inducida por los nuevos medios, extendida a gran escala y codificada culturalmente, convertirá a la ubicuidad de antaño en algo tan naturalizado que terminará por sustraerse a toda percepción consciente. Es en este punto, y no antes, donde dará inicio el esfuerzo de Cage de reconducir la aprehensión de una naturaleza amenazada por la expansión social del *muzak* hacia nuestro

sentido de la escucha. En el camino, el ruido perderá su connotación agresiva, todo atributo de independencia que pudiera conservar, y será fagocitado por una autonomía musical que, a esa altura, habrá alcanzado proporciones imperiales. Una victoria pírrica de la auralidad, empeñada en esa misma búsqueda de pureza que supo distinguir a la música como ejemplo eminente de la racionalización capitalista.<sup>11</sup>

6- La teoría futurista de la música detenta una cualidad ambigua porque se instala en el umbral entre dos épocas. Con un ojo mira hacia el pasado del romanticismo temprano, con el otro, a la sociedad material expandida del futuro.

Sin embargo, persiste la dificultad acerca de cuál ha de ser el estatuto de esos ruidos cuya omnipresencia en la vida moderna atestiguan “los reflujos de agua, de aire o de gas en los tubos metálicos, el rugido de los motores que bufan y pulsan con una animalidad indiscutible, el palpar de las válvulas, el vaivén de los pistones, el aullido de las sierras mecánicas, los saltos del tranvía sobre sus rieles, el restallar de las fustas, el tremolar de los toldos y las banderas, el estruendo de las persianas de las tiendas, las sacudidas de las puertas, el rumor y el pataleo de las multitudes, los diferentes bullicios de las estaciones, de las fraguas, de las hilanderías, de las imprentas, de las centrales eléctricas y de los ferrocarriles subterráneos.” Sin olvidar, claro, “la orquesta de una gran batalla”.<sup>12</sup>

En el *soundtrack* de la era mecánica la celebración ensordecedora de lo simultáneo acalla los riesgos de lo efímero. Dicho de otra manera, la diversidad de estímulos sonoros no resuelve el problema de su apropiación. Y sin una estrategia definida en ese sentido, el ruido no puede sustraerse a la camisa de fuerza de su transitoriedad. Ruido que en Russolo conservaba todavía cierto carácter mundano. Aunque en su manifiesto procurase, al menos tres veces, aclarar que el arte de los ruidos no debía limitarse a una mera imitación. No se trataba de reproducir, por cualquier técnica que fuera, aquello que sonaba “ahí afuera” sino de utilizar el nuevo principio para intentar una renovación que excediera el marco restringido de la práctica musical.

Trascender el acotado universo de la música para que nuestra vida cotidiana conectara con el entorno amplificado de sonidos que la circunda: tamaño pretensión impulsó la vocación vanguardista del futurismo. Y sin embargo, cierta irónica contradicción se adueñó de propósito tan noble. Que una vez disuelta la armonía tradicional, una vez quebradas las convenciones formales de la tonalidad clásica, cualquier evento sónico requerirá de una decodificación en términos musicales, tal fue la intuición más genial que nos legó Russolo. Pero sus esperanzas acerca de un acercamiento entre el arte y la vida distan de haberse realizado.

Curiosamente, el carácter huidizo del ruido, la fugacidad intermitente de su aprehensión, lejos de amenazar la autonomía insigne de la música occidental, no hizo más que reforzarla. Ensanchó desmesuradamente su esfera hasta el punto en que, al modernismo de la primera mitad de siglo, le resultó sencillo incorporarlo a su órbita. Ya no era sólo cuestión de que el ruido existiera en todo momento. Las vibraciones sin periodicidad que lo

caracterizaban también habían existido desde tiempos inmemoriales en la música: disonancias, instrumentos que se resistían a la tonalidad pura, cantos y melodías de otras culturas con escalas alternativas, percusiones y ritmos caóticos. Toda una larga lista que demostraba que esa misma música occidental, aún cuando lo hubiera mantenido más o menos reprimido e inconsciente, ostentaba su título de propiedad. Que se atreviera a mostrarlo orgullosa demandó que alguien primero lo convirtiera en artífice de la vanguardia. Tal tarea le cupo a Russolo. Legitimado de tal modo, se arrancó al ruido de cualquier asociación concreta y externa. Una vez vuelto abstracto, elevado a una presunta inmaterialidad carente de toda referencia, cayó en las redes de esa condición a la que, en palabras de Walter Pater, aspiraban todas las artes: la de la música como un lenguaje autónomo de la pura forma, basado en sus propias relaciones internas.<sup>13</sup>

7- Un umbral entre dos épocas. Y allí, en el centro mismo del pasaje, se encuentra el proyecto futurista: el que nos conduce desde la música como un mundo aparte hacia la música como parte del mundo.

Muchas de las ideas que se le adjudicaron al momento futurista se remontaban hasta mediados del Siglo XIX. Un siglo que, por cierto, creía en el progreso. De allí que entre los músicos avanzados de entonces se difundiera la impresión de que el lenguaje de la música occidental había llegado a un estadio de agotamiento, de que el sistema tonal y las convenciones formales de la armonía no resistirían ya siquiera esos estiramientos a que lo sometía el cromatismo wagneriano. Será hacia el cambio de siglo cuando ese sentimiento compartido de crisis alcance su punto más alto de combustión.

Si en la práctica tiende a adjudicarse a Schoenberg la ruptura definitiva con la escala diatónica, la teoría no puede prescindir del papel que cumplió en semejante proceso un antecesor inmediato y compatriota de Russolo. Fue Ferruccio Busoni quien, en su *Sketch for a New Aesthetic of Music* de 1906, realizó un apasionado llamado a renovar la sintaxis y los materiales de esa música que, para muchos, Beethoven había conducido a su máximo grado de perfección. Desde entonces había permanecido sumergida en un *impasse* del que era preciso salir. Que dicho *impasse* fuese a la vez técnico y espiritual demuestra cuán profundamente arraigada en el pasado estaba su convocatoria a una renovación integral de los sonidos. Porque para Busoni, la música sólo obtendría su libertad en la medida en que realizara su verdadera naturaleza, en tanto y en cuanto se librara de los dogmas arquitectónicos,<sup>14</sup> estéticos y acústicos y restaurara su esencia primitiva. El rechazo de la tradición se hacía en nombre de una esencia ultramundana y eterna que, en definitiva, había que recuperar.

Era ésta una concepción estética, la de la radical inmaterialidad de la música, que se había extendido como reguero de pólvora en el organicismo romántico. La misma que, con las modificaciones del caso, contagiaría al serialismo modernista de la segunda Escuela de Viena, a las evoluciones paralelas de la pintura abstracta y a los grandes críticos del período como Clement Greenberg y Theodor Adorno. La expresividad urgente del artista romántico se trocaba en la perfección formal de la obra

de arte moderna, con su propio sistema de relaciones internas y autosuficientes. Pero en casi todo lo demás, románticos y modernistas tendían a coincidir. Ambos compartían el “supuesto de que la obra de arte se halla al lado de la naturaleza como un organismo autónomo equivalente y, en su más hondo ser, sin nexo con ella.”<sup>15</sup> El enemigo común era esa estética de la imitación natural típica de un siglo XVIII que había creído en la regularidad ordenada de las leyes de la naturaleza y en la posibilidad de deducir de ellas las propias normas artísticas.

El razonamiento de Busoni corría en sentido contrario al de Max Weber. La armonía funcional que caracterizaba a la música occidental de los siglos XVII a XIX, lejos de ser un principio de racionalización ejemplar, era un constructo artificioso, fundado en un sistema de afinación forzado (dado que en el temperamento igual el único intervalo acústicamente puro es la octava, con lo cual se fuerzan los demás para poder establecer relaciones matemáticas) y en la limitación que impone el semitono como intervalo más pequeño de la escala diatónica. Lo que para el alemán constituía virtud, para el italiano se había convertido en vicio.

Busoni creía con firmeza en que a través de modificaciones de la corriente eléctrica era posible producir variaciones de tono ilimitadamente pequeñas y matemáticamente exactas. Semejante idea se basaba en el supuesto de que la variación de la octava era infinita. Una receta que presagiaba las músicas microtonales pero conectaba la búsqueda de infinitud con los rasgos más prominentes del ideal pitagórico de una armonía eterna, de una música de las esferas en cuyas vibraciones se reflejaran las proporciones armónicas del cosmos. El neokantiano Weber apostaba a una autonomía del arte fundada en un sistema racionalizado de reglas, específicas a su propia esfera; el neopitagórico Busoni urgía a superar el *status quo* de los materiales musicales vigentes para reconciliarse con esa trascendencia que, desde antiguo, había sido patrimonio excluyente de la música y que el romanticismo había reivindicado a ultranza.

8- Dos formas de autonomía cuya contraposición -en apariencia, radical- terminará por difuminarse en el proyecto modernista. Una, en sintonía con los ideales kantianos, aspira a una inmanencia que resguarde a la música de toda intromisión externa, a salvo de la tutela de la iglesia o del Estado. Una esfera, como todas las demás en el contexto de la modernidad, que esté en condiciones de darse a sí misma sus propias sanciones internas. El impulso hacia la racionalidad, entendido como la sumisión a unas reglas calculables, descansa entonces, de manera ejemplar para Weber, en los principios de la tonalidad occidental. La otra, en cambio, exime a la música de todo contagio exterior para recobrar una trascendencia perdida que, a su vez, la sobrecarga con exigencias que no le corresponden: el arte, y la música en particular, como cifra de un absoluto cuya función legitimadora antaño había pertenecido a esa cosmovisión religiosa que la propia modernidad se había encargado de cuestionar.

No es casual que el blanco polémico del gran sociólogo alemán fuese *El nacimiento de la tragedia*. Para Nietzsche, el espíritu trágico, cuyo origen radicaba en

una disposición musical, sólo resucitaría gracias a la voluntad antisocrática y antirracionalista de la música germana, en particular, la de Wagner. Es contra ese romanticismo subversivo de inspiración nietzscheana que resuena la advertencia weberiana, de implicancias culturales conservadoras, respecto de lo fútil de cualquier intento por trascender los límites de la tonalidad y de su racionalidad inherente.

La época se muestra plena de contradicciones. Sólo así se entiende que los llamados a la innovación formal se sustenten en preceptos reaccionarios mientras la razón, obligada a proteger sus dominios, obtenidos con tanto esfuerzo, se empeña en mantener el *status quo*. La censura de Weber en lo que hace a la imposibilidad de trascender las esferas autónomas de la modernidad se torna inflexible. Pero el problema consiste en que una vez que la música ha sido completamente racionalizada, alcanza muy pronto los límites de esa misma racionalidad. La imaginación futurista debe ubicarse en la confluencia de esas líneas de fuerza encontradas, y es esa confluencia la que explica su irresolución constitutiva. En un sentido, Russolo *aggiorna* la rebelión romántica y la pone a la altura de las transformaciones tecnológicas. Pero también le concede al modernismo su mejor carta, el ruido, para intentar una racionalización de los materiales sonoros que supere los límites tonales sin renunciar a la idea de una música autónoma.

Por eso, la evolución del racionalismo musical -de Schoenberg al serialismo integral de Boulez- recaerá, por mor de sus propias pretensiones científicas, en un organicismo de neta raigambre decimonónica. Lo nuevo será el énfasis en los aspectos técnicos en contra de las resonancias emocionales y espirituales del pasado. La coherencia como valor que sintetiza la perfección formal de la obra de arte y se manifiesta en la acabada interrelación entre sus partes. Para ese fin, habrá que extirpar del ruido cualquier resabio de materialidad y reelaborarlo en términos de disonancia. El primero conserva cierta exterioridad, la segunda es intrínseca a nuestra percepción acústica y, como tal, más fácil de incorporar al terreno musical. Algo que las incipientes tecnologías, con su capacidad de medir frecuencias sonoras infinitesimales, harán posible.

Racionalización capitalista y espontaneidad romántica coincidirán así en una clase inédita de trascendencia: la que convierte a la ciencia en el nuevo absoluto y culmina en la ilusión, por parte del compositor, del control racional extremo de todos los materiales de la música.

### Notas

<sup>1</sup> Más allá de la autocomprensión de los protagonistas, la perspectiva presente debe volvernos conscientes de las profundas asincronías, tanto históricas como geográficas, que existieron en la evolución de las diferentes vanguardias durante las tres primeras décadas del Siglo XX. La euforia belicista de la preguerra, no sólo la de los italianos y los rusos sino también la de contemporáneos como Apollinaire y Cendrars, se trastocó en crítica amarga para la época del Cabaret Voltaire y el dadaísmo de Berlín. Las experiencias del constructivismo soviético se extendieron en los años '20 gracias a una revolución proletaria triunfante. Las del futurismo italiano, en cambio, pagaron el precio de su asociación incómoda con

el fascismo. Los desarrollos experimentales de la vanguardia alemana encontraron su oportunidad, pero también sus limitaciones, en el contexto caótico de la República de Weimar. La sucesión acelerada de movimientos, desde el expresionismo hasta el cine abstracto, fue producto de la misma coyuntura histórica. Como sea, a mediados de la década del '30 todas estas experiencias innovadoras pasaron a formar parte de ese "arte degenerado" que los nazis convertirían en anatema. Libros muy difundidos en nuestro país, como el de Peter Bürger, *Teoría de la vanguardia* (Barcelona: Península, 1984) y el de Andreas Huyssen, *Después de la gran división: Modernismo, cultura de masas, posmodernismo* (Bs. As.: Adriana Hidalgo, 2002), tienden a subestimar estas asincronías y las escaramuzas entre los distintos movimientos. De ahí que sostengan sus tesis en base a generalizaciones excesivas.

<sup>2</sup> *Destruction of Syntax -Imagination without Strings- Words-in-Freedom*, por F.T. Marinetti, publicado por primera vez el 15 de junio de 1913 en la revista Lacerba. En inglés los manifiestos futuristas más importantes están compilados en Umbro Apollonio (Ed.) *Futurist Manifestos*. New York: Vicking Press, 1973. En la web pueden encontrarse en <http://www.unknown.nu/futurism/> y en <http://www.futurism.org.uk/futurism.htm>

Todas las traducciones del inglés o del italiano me pertenecen a menos que se indique lo contrario. En español hay ahora disponible una selección bastante incompleta, que omite los dos manifiestos que más importan aquí: *Destrucción de la sintaxis* y *El arte de los ruidos*. Cf. *Futurismo -Manifiestos y textos-*, Bs. As.: Quadrata, 2004.

<sup>3</sup> La expresión pertenece a Renato Poggioli. *The Theory of the Avant-Garde*. Cambridge, Mass, Harvard University Press, 1968 en la traducción inglesa del original italiano. Marjorie Perloff se la apropia para el título de su libro sobre el periodo, *The Futurist Moment: Avant-Garde, Avant Guerre, and the Language of Rupture*. Chicago, University of Chicago Press, 2003 con un nuevo prefacio.

"El 'momento futurista' consistió en la breve fase utópica del modernismo temprano, cuando los artistas se sintieron al borde de una nueva era que sería más excitante, más prometedora, más inspiradora que cualquiera precedente. Tanto la versión italiana del futurismo como la rusa tienen sus raíces en países económicamente retrasados que estaban experimentando una rápida industrialización: la fe en el dinamismo y la expansión nacional asociados al capitalismo en su fase temprana. En los años de preguerra, las decisiones políticas y estéticas parecieron estar, aunque fuera por un tiempo breve, en sincronía, por así decirlo: de ahí, sin duda, lo extraordinariamente rico de su producción artística." Y más adelante: "Es este excederse de la obra de arte para responder a y asimilar aquello que no es arte lo que caracteriza al momento futurista. Representa el breve lapso en que la vanguardia se definió a sí misma por su relación con una audiencia de masas. Como tal, su extraordinario interés para nosotros consiste en este momento climático de ruptura, el momento en que la integridad del medio, del género, de categorías como 'prosa' y 'verso' y, más importante, del 'arte' y la 'vida' fueron cuestionadas. Es el momento en que aparece por primera vez el collage, la puesta en cuestión de la pintura como representación, cuando el manifiesto político se percibe en términos estéticos mientras el objeto estético -la pintura, el poema, el drama- se politiza. Los medios -verbales, visuales, musicales- tienden a confluir. Futurismo es el tiempo del *performance art*, la llamada poesía sonora y el libro de artista." Op. cit., pp. 36 y 38. A partir de Perloff, la denominación se

volverá de uso corriente.

<sup>5</sup> En negrita en el original. Luigi Russolo. *El arte de los ruidos* (1913) Sigo aquí, con algunas modificaciones propias, la traducción al español que se encuentra en <http://www.uclm.es/artesonoro/elarteruido.html>. Russolo publicó tres años más tarde una versión mucho más extensa bajo el mismo título.

<sup>7</sup> El músico futurista era Balilla Pratella y a él dedica Russolo tanto el comienzo como el final de su manifiesto, que concluye de este modo: "Querido Pratella, yo someto a tu ingenio futurista estas constataciones mías, invitándote al debate. No soy músico de profesión: no tengo pues predilecciones acústicas, ni obras que defender. Soy un pintor futurista que proyecta fuera de sí, en un arte muy amado y estudiado, su voluntad de renovarlo todo. Y en consecuencia, más temerario de lo que pudiera llegar a serlo un músico profesional, como no me preocupa mi aparente incompetencia y estoy convencido de que la audacia tiene todos los derechos y todas las posibilidades, he podido intuir la gran renovación de la música mediante el Arte de los Ruidos." El gesto de deferencia se debió a que Pratella había promulgado ya tres manifiestos acerca de la música futurista y era un compositor de cierto predicamento en la escena italiana de la época. No obstante, su música distaba de ser tan innovadora como la campaña futurista requería. De hecho, comparado con lo que la segunda Escuela de Viena comenzaba a desarrollar por entonces, era de un provincianismo casi infantil. La verdadera influencia de Russolo sería, como veremos más adelante, la de Ferruccio Busoni.

<sup>8</sup> Russolo, op. cit., p.63. El capítulo su titula, justamente, *The Conquest of Enharmonicism*. La escala enarmónica está compuesta por todos los sonidos naturales y alterados: siete naturales, siete sostenidos y siete bemoles, siendo análogos varios de ellos. La escala diatónica es la escala tonal clásica, donde el intervalo más pequeño es el semitono. La cromática es la sucesión de doce semitonos contenidos en una octava, siete naturales y cinco alterados, como en la combinación de las teclas blancas y negras del piano.

<sup>9</sup> La concepción del futurismo italiano como radicalización agresiva de la teoría del arte por el arte pertenece a Walter Benjamin y se encuentra en su archiconocido texto de 1936: *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Benjamin lee allí al futurismo en términos de una estetización de la política que concluye en el fascismo y a la que opone la politización del arte con la que responderá el comunismo. Cf. Walter Benjamin. *Discursos interrumpidos I* (Madrid: Taurus, 1982, pp. 17-57.) Desde entonces, este razonamiento se ha vuelto un lugar común en los ataques hacia los futuristas. Por ejemplo en Mario Perniola *L'alienazione artistica*. (Milano, U. Mursia & C, 1971, pp. 191-192), donde se argumenta, en términos similares a los de Benjamin, que el futurismo italiano permanece víctima de la mistificación artística al pretender extender el juicio estético a todas las manifestaciones de la vida. Consolida así, *malgré lui*, la separación entre arte y vida, la estructura alienada de ambas, e induce, con semejante principio, a su realización totalitaria. Tales argumentos tienden, por un lado, a descartar con demasiada ligereza las innovaciones estéticas concretas del futurismo, que anticipan las de otras vanguardias mucho más cercanas al corazón de estos críticos como el dadaísmo, el futurismo ruso y el constructivismo, todo bajo una supuesta realización del arte en la política que la historia dista mucho de haber sustentado. Por otra parte, suponen en las vanguardias históricas una estética de la negatividad lisa y llana, cosa

que, por cierto, no se lleva muy bien con la celebración futurista de la cultura de masas y de la civilización técnica. Hay una ambigüedad considerable en relación con esta problemática en el propio Benjamin, cosa que no podemos tratar aquí.

<sup>10</sup> Ningún desarrollo del concepto de auralidad puede prescindir de la teoría de John Cage. Su texto más famoso se ha traducido por fin al castellano luego de cuatro décadas. Cf. *Silencio* (Madrid: Ardora, 2005.) El original fue editado por Wesleyan University Press en 1961. Sin embargo, nadie ha expresado esa noción de manera más explícita, brutal si se quiere, que Jacques Attali en el párrafo que inaugura su ya citado *Ruidos*: "Desde hace veinticinco siglos el saber occidental intenta ver el mundo. Todavía no ha comprendido que el mundo no se mira, se oye. No se lee, se escucha." Op. cit., p.11.

<sup>11</sup> La tesis clásica de una racionalización del material musical en la música moderna que anticipa la propia racionalización del capitalismo pertenece a Max Weber y se encuentra en *Los fundamentos racionales y sociológicos de la música*, apéndice a *Economía y sociedad*. (México: FCE, 1984.) Escrita en 1911 pero publicada una década después, la exposición de Weber asume el sistema temperado de afinación y el surgimiento de la armonía tonal como ejemplos insignes de esa racionalización cultural que caracterizará al sistema capitalista: la conformación de esferas autónomas -el arte, la ciencia, la moral y el derecho- con sus propias normas y reglas específicas. La música entendida como fenómeno estético por excelencia, despojada de cualquier resto que aluda a algún uso mágico, comunal o pragmático previo.

<sup>12</sup> Russolo, *El arte de los ruidos*, sin numeración de página.

<sup>13</sup> Hasta cierto punto, el trabajo de apropiación del ruido en el ámbito estricto de la música contemporánea lo iniciarían Edgar Varese y Henry Cowell. Varese ha negado siempre con irritación cualquier lazo con el futurismo. No obstante, sus argumentos se basan en una lectura completamente errónea de las intenciones de esa vanguardia, en la medida en que asume en el arte de los ruidos una voluntad imitativa que, como ya señalamos, el texto desmiente no una sino tres veces. "No hay nada imitativo, o descriptivo o futurista acerca de mí; no he hecho nada como *The Iron Foundry* o *Mosolov* (en realidad, el compositor de *Iron Foundry*) o *Pacific 231* (de Arthur Honegger). *La locomotora del señor Honegger no viaja demasiado rápido, ¿verdad?*", en Kahn, op.cit. p. 86. El texto de Cowell, *The Joys of Noise*, es seminal porque marca el momento teórico en que el ruido se incorpora a la música. En inglés ahora puede consultarse en Christoph Cox and Daniel Warner (Eds.): *Audio Culture: Readings in Modern Music* (London, Continuum, 2004, pp. 22-24), que incluye también, ligeramente abreviado, el manifiesto de Russolo. Es sabido que Cowell desarrolló en su obra los clusters de piano y que fue maestro de Cage.

<sup>14</sup> Cf. Ferruccio Busoni. *Sketch for a New Aesthetic of Music, en Three Classics in the Aesthetic of Music* (New York: Dover, 1962) Resulta tentador especular acerca de cómo el recurso a lo primitivo para legitimar las transformaciones propuestas se hallaba extendido por aquellos días. Baste pensar en la tesis doctoral de Wilhelm Worringer, un clásico de difusión instantánea por entonces y uno de los ejemplos teóricos más acabados de la nueva estética: "Debe haber, por consiguiente, un nexo causal entre la cultura primitiva y la forma artística sujeta a ley, la más elevada y más pura de todas. Y podemos establecer esta afirmación: cuanto menos familiarizada está

la humanidad, en virtud de una comprensión intelectual, con el fenómeno del mundo exterior, cuanto menos íntima es su relación con éste, tanto más poderoso es el ímpetu con que aspira a aquella suprema belleza abstracta.” Cf. *Abstracción y naturaleza* (México, FCE, 1953, p. 32) El original alemán es de 1908 y su título es *Abstraktion und Einfühlung*. El segundo de los términos se traduce como naturaleza en el título de la edición castellana y como proyección sentimental en el resto del libro. El término exacto es, en realidad, empatía.

Una discusión pormenorizada de la relación del futurismo con Busoni y de ambos con el romanticismo previo puede consultarse en Robert P. Morgan.

A New Musical Reality: Futurism, Modernism, and “The Art of Noises” en <http://www.ubu.com/papers/morgan.html#FOOT16>

<sup>15</sup> Worringer, op. cit., p.17.

### **Bibliografía**

- Abrams, M. H. (1962). *El espejo y la lámpara: teoría romántica y tradición clásica*. Bs. As: Nova.
- Attali, Jacques. (1995). *Ruidos: Ensayo sobre la economía política de la música*. México DF: Siglo XXI.
- Benjamin, Walter. (1982). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. En *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Busoni, Ferruccio. (1962). *Sketch for a New Aesthetic of Music*, en *Three Classics in the Aesthetic of Music*. New York: Dover.
- Cage, John. (2005). *Silencio*. Madrid: Ardora.
- Cowell, Henry. (2004). *The Joys of Noise*, en Cox, Christoph and Warner, Daniel (Eds.). *Audio Culture: Readings in Modern Music*. London: Continuum.
- Fehér, Ferenc. (1989). *Música y racionalidad*, en Heller, Agnes y Fehér, Ferenc. *Políticas de la posmodernidad: ensayos de crítica cultural*. Barcelona: Península.
- Kahn, Douglas and Whitehead, Gregory (Eds.) (1994) *Wireless Imagination: Sound, Radio and the Avant-Garde*. Cambridge: Mass, MIT Press.
- Kahn, Douglas. (2001). *Noise Water Music: A History of Sound in the Arts*, Cambridge: Mass, MIT Press.
- Lombardi, Daniele. *Futurism and Musical Notes*. Disponible en: <http://www.ubu.com/papers/lombardi.html>
- Marinetti, F. T. y otros. (2004). *Futurismo - Manifiestos y textos*, Buenos Aires: Quadrata.
- Morgan, Robert P. *A New Musical Reality: Futurism, Modernism and “The Art of Noises”*. Disponible en <http://www.ubu.com/papers/morgan.html>
- Nietzsche, Friedrich. (1992). *El origen de la tragedia*, Buenos Aires: Siglo veinte.
- Perloff, Marjorie. (2003). *The Futurist Moment: Avant Garde, Avant Guerre, and the Language of Rupture*, Chicago: University of Chicago Press.
- Perniola, Mario. (1971). *L'alienazione artistica*, Milano: U. Mursia & C.
- Russolo, Luigi. (1986). *The Art of Noises*. New York: Pendragon Press.
- Tisdall, Caroline and Bozzolla, Angelo. (1986). *Futurism*, London: Thames and Hudson.
- Weber, Max. (1984). *Los fundamentos racionales y sociológicos de la música*, apéndice a *Economía y sociedad*, México: FCE.
- Worringer, Wilhelm. (1953). *Abstracción y naturaleza*, México: FCE.

Fecha de recepción:  
marzo 2007  
Fecha de aceptación:  
abril 2007  
Versión final:  
agosto 2007

## ***Resumen / La batalla por la forma.***

La conformación de una sociedad de masas, el lugar del arte en un mundo hipertecnificado, la aparición de nuevos dispositivos como el cine sonoro, las mutaciones de la música en la era de la radio y el mercado del disco fonográfico fueron algunos de los problemas que Theodor Adorno y Walter Benjamin incluyeron en su intercambio epistolar en la segunda mitad de la década del treinta del siglo pasado. Mientras tanto, el mundo intelectual del Occidente de entreguerras era testigo de una ardua controversia librada en las fronteras de la estética y la política: la querrela entre realistas y modernistas.

## ***Palabras clave***

Arte - cine - Escuela de Frankfurt - estética - industria cultural - modernismo - música - política - realismo - teatro  
Theodor Adorno- vanguardia - Walter Benjamin.

## ***Abstract / For the battle shape.***

The constitution of mass society, the place of art in technological world, the apparition of new devices such as sound cinema, musical mutations in the age of radio and the phonographic record market were just some of the problems that Theodor Adorno and Walter Benjamin included in their letter exchange in the second half of thirties of the past century. Meanwhile, the between-wars western intellectual world was witness of the hard struggle that took place in the borders of esthetics and politics: the quarrel between realistic y moderns.

## ***Key words***

Art - cinema - cultural industry - esthetics - modernism - music - politics - realism - School of Frankfurt - theatre - Theodor Adorno - vanguard - Walter Benjamin.

## ***Resumo / A batalha pela forma***

A conformação de uma sociedade de massas, o lugar da arte em um mundo hipertecnificado, o origem de novos dispositivos como o cinema sonoro, as mutações da música na era do rádio e o mercado do disco foram alguns dos problemas que o Theodor Adorno e Walter Benjamin incluíram no seu intercâmbio epistolar na segunda metade da década dos trinta do século passado. Em tanto, o mundo intelectual do Ocidente de entre guerras era testemunho de uma árdua controvérsia livrada nas fronteiras da estética e da política: a querrela entre realistas e modernistas.

## ***Palavras chave***

Arte - cinema - Escola de Frankfurt - estética - indústria cultural - modernismo - música - política - realismo - teatro -  
Theodor Adorno - vanguardia - Walter Benjamin.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], N° 24 (2007) pp 23-36. ISSN 1668-0227

\* Máximo Eseverri. Licenciado en Ciencias de la Comunicación especializado en procesos educativos (UBA). Maestrando en Sociología de la Cultura y Análisis Cultural (UNSAM-IDAES). Docente en la cátedra de Historia de los Medios de la carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales (UBA) y en la Escuela Superior de Cinematografía de Buenos Aires.

***Estética y política en dos textos frankfurtianos: Sobre el carácter fetichista en la música y la regresión del oído y La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.***

**Introducción**

El mundo intelectual del Occidente de entreguerras fue testigo del despertar de una ardua controversia librada en las fronteras de la estética y la política. La construcción del proyecto comunista implicó, para los sectores de las artes y de la intelectualidad más cercanos al PC soviético, la recurrencia y la reflexión acerca del realismo como estética de la izquierda. Semejante operación condujo a una polémica entre realismo y modernismo entre distintos sectores del pensamiento filosófico y artístico internacional.

El mundo artístico e intelectual de la Europa de los treinta estaba fuertemente marcado por la experiencias de las vanguardias estéticas: dadaísmo, expresionismo, surrealismo eran, apenas, algunas de las tendencias que habían buscado revolucionar el arte y aún la sociedad y la vida misma, mientras en la política se libraban otras revoluciones claves para la historia del Siglo XX. El legado de aquellas vanguardias continúa ejerciendo un enorme peso dentro y fuera de lo que hoy entendemos como producción artística.

Pero otros fenómenos relacionados con la comunicación social exigían ser reflexionados. La conformación de una sociedad de masas, el lugar del arte en un mundo hipertecnificado, la aparición de nuevos lenguajes como el cine, las mutaciones de la música en la era de la radio y el mercado del disco fonográfico fueron algunos de los problemas sobre los que -en un mundo amenazado por el fascismo y que preanunciaba el orden de bloques que dominarían la segunda mitad del Siglo XX- reflexionaron los diferentes autores que la historia de las ideas ha reunido bajo el nombre de Escuela de Frankfurt.

En el presente trabajo se aborda la figura de dos de los más trascendidos miembros del Instituto para la Investigación Social (*Institut für Sozialforschung*) fundado en Frankfurt en 1923: Theodor Adorno y Walter Benjamin. Bajo la clave de una reflexión entre estética y política, se abordan los artículos *Sobre el carácter fetichista en la música y la regresión del oído* (1938) de Adorno, incluido en *Disonancias - Música en el mundo dirigido* y *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936)<sup>1</sup> de Benjamin. Ambos textos marcan algunas de las principales distancias y coincidencias entre la mirada adorniana y la benjaminiana. Ambos textos atestiguan también las vicisitudes del pensamiento crítico en relación con la definición de un proyecto estético-político que acompañara los pasos de la izquierda y, a la vez, estableciera los itinerarios de una expresión de inspiración antifascista.

Además de las obras mismas -que desde su aparición han recibido las más diversas interpretaciones-, tanto Benjamin como Adorno dejaron por escrito su propia opinión sobre ellas. Las palabras de ambos autores permiten suponer que existen importantes paralelismos entre sus textos y que, si bien abordan diferentes fenómenos de la cultura de masas, ambos persiguen objetivos similares con herramientas teóricas parecidas.

En una carta fechada en París en el 16 de octubre de 1935, Benjamin escribe a Max Horkheimer que con su texto "...pretende fijar en una serie de reflexiones provisionales la signatura de la hora fatal del arte." (1973:59) Su intención es "dar a las cuestiones teóricas del arte una figura realmente actual: y dársela, además, desde dentro, evitando toda referencia *no mediada* a la política." (Ibid.) Finalmente, poco antes de morir, en busca de ayuda económica, Benjamin elabora un curriculum vitae en el que describe a *La obra de arte...* como un escrito que "procura entender determinadas formas artísticas, especialmente el cine, desde el cambio de funciones a que el arte en general está sometido en los tirones de la evolución social" (Ibid.)

También Adorno, en su correspondencia con Benjamin, dió algunas pistas sobre el sentido que daba a su estudio sobre *jazz* en el contexto de su obra escrita. En una de las últimas misivas, escrita desde Londres, señala que espera terminar el trabajo en Alemania y que quiere que Benjamin lo lea antes de que llegue a manos de Horkheimer en Estados Unidos. Anticipándose a la publicación de *La obra de arte...*, Adorno expresó su deseo de que ambos trabajos fueran publicados en un mismo número de la revista del Instituto: "su tema es muy modesto -escribe-, pero probablemente converge con el tuyo en los puntos decisivos, e intentará expresar positivamente algunas de las cosas que yo he formulado negativamente hoy"<sup>2</sup>. Adorno entendía su trabajo como un "completo veredicto sobre el *jazz*" y que, en él, había triunfado en la tarea de decodificar el *jazz* y definir su función social.

Desde un ángulo más conciliador, también Benjamin corroboró estas continuidades entre ambos trabajos y expresó otras tantas. Para el autor de *La obra de arte...*, las características de la percepción acústica desarrolladas por Adorno coincidían con el carácter óptico del cine tal como él lo describía en su artículo, relacionado con la contemplación y con una concepción burguesa de la obra de arte (frente a la cual era necesario destacar el carácter "táctil" del hecho filmico, vinculado con su valor de uso). En las diferencias teóricas que Adorno veía entre ambos trabajos, Benjamin prefería ver una mirada sobre distintos objetos desde ángulos aparentemente diferenciados pero igualmente aceptables: el carácter acústico y el óptico estaban igualmente presentes en la obra de arte, pero no parecía haber en ambos las mismas posibilidades de ser revolucionados. De todas maneras, Benjamin reconoció que el artículo de Adorno "no es del todo claro para una persona para la cual Mahler no es una experiencia por completo iluminadora".

Los dos autores coinciden, en definitiva, en que ambos artículos forman parte de una reflexión más general, en la que Adorno ha puesto de relieve los momentos negativos y Benjamin los positivos. La misma dialéctica que Adorno reclama en las consideraciones de Benjamin es la que éste utiliza para definir el punto en el que ambas visiones se unen en pos de un objetivo común. La década del 30 corresponde al ascenso de una nueva forma de audiovisual tan atractiva como amenazante: el cine sonoro. Desde la teoría crítica, pensarlo es tarea urgente. En los párrafos finales de su carta a Adorno de diciembre de 1938, Benjamin expresa esta misión en forma de propuesta: "Un análisis del cine sonoro



constituye una crítica del arte contemporáneo que podría proveer una mediación dialéctica entre tu mirada y la mía.”

### **Una estética a prueba de totalitarismos**

Encabeza el artículo de Benjamin *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* un fragmento de Paul Valéry en el que se llama la atención sobre inevitables cambios en la antigua industria de lo Bello. En su *Pièces sur l'art*, Valéry parece busca abrir el juego de la reflexión acerca de cambios relacionados con la forma, la ocurrencia y la manifestación de las “bellas artes”. Estos cambios, dice, son tan profundos que parecen haber alcanzado la esencia misma de lo que entendemos por arte. Al ensayar “unas tesis acerca de las tendencias evolutivas del arte bajo las actuales condiciones de producción” (1973:18), Benjamin se hace eco de y busca continuar aquella idea, bajo la clave de una contienda política entre comunismo y fascismo.

Buscando dar forma a las bases de una estética que comienza a manifestarse, Benjamin se apoya en aquellos elementos inherentes al desarrollo del capitalismo ya anticipados por Karl Marx, cuya naturaleza marca, a la vez que las condiciones para la explotación de los proletarios, el establecimiento de las condiciones que posibilitan su propia abolición. Al señalar que tales condiciones de producción pueden percibirse tanto en la superestructura como en la economía, Benjamin invita a pensar en aquellos elementos de la ciencia y de la técnica capaces de ser utilizables para la formación de exigencias revolucionarias en la política artística. En este procedimiento de considerar los avances técnicos y científicos como fenómenos que, en definitiva, exceden en su significado y potencialidad al marco político, económico e ideológico en el que fueron gestados; Benjamin parece acercarse a ciertas ideas del anarquismo. Este corrimiento es señalado por Adorno en una carta escrita desde Londres y fechada el 18 de marzo de 1936. Opinando sobre los borradores de *La obra de arte...*, Adorno encuentra, hasta cierto punto, un “romanticismo anarquista” (o anarquizante) en la confianza ciega que Benjamin parece tener en el espontáneo poder del proletariado respecto del proceso histórico que conduce a la revolución: de hecho ese proletariado es, le recuerda Adorno a su colega, un producto de la sociedad burguesa.

Ahora bien, ¿cuál es el sentido de construir una estética como la mencionada? Benjamin encuentra la originalidad de sus reflexiones en el hecho de aportar a una teoría del arte que se caracterice, a la vez, por ser por completo inútil para los fines del fascismo y ser utilizables en el marco del desarrollo de una política artística revolucionaria. En las palabras de Benjamin, la producción teórica se convierte en herramienta -o mejor: en arma- del sujeto histórico que lleva adelante el proceso revolucionario. Éste aparece bajo la forma de una batalla en la que los objetos de los que ese sujeto histórico se sirve deben estar diseñados de manera tal que no puedan ser utilizados por el enemigo.

El cine se presentaba, para los intelectuales de todo el mundo que habían decidido participar del proceso revolucionario, como una herramienta privilegiada. Se tratase ya de un terreno fértil para practicar certeros

ataques al arte burgués (como en el caso de vanguardias occidentales como el surrealismo) o de una forma idónea de practicar la agitación comunista de las grandes masas de obreros y campesinos iletrados (es el caso de la vanguardia cinematográfica rusa), la realización cinematográfica se presentaba, en el mundo de entreguerras, también como un “arma de doble filo”, que representaba tanto una gran oportunidad como un gran riesgo si sus potencialidades eran explotadas por el enemigo. El frío control de los conceptos (todo concepto “no controlable” es pasible de ser utilizado por el fascismo y por lo tanto debe ser dejado de lado) y la organización propuesta de las ocurrencias de una estética en torno a una teoría permiten ver, desde el inicio del artículo, ecos del pensamiento de Brecht y de la reflexión benjaminiana sobre su trabajo. Adorno también señala un “sublimado remanente de ciertos motivos brechtianos” en el artículo de 1936. Ya en sus *Tentativas sobre Brecht* (1934-39), Benjamin había explicitado las correspondencias entre las formas del teatro brechtiano y “las nuevas formas técnicas”: el cine y la radio (1975:22). La posibilidad de una práctica cinematográfica revolucionaria pareciera ser, por lo tanto, una de las premisas del artículo, y la principal de sus características el ser inútil a los fines del fascismo.

*La reproductibilidad técnica de la obra de arte* no es, claramente, un problema novedoso en la época en la que Benjamin está escribiendo. ¿Qué es lo que le lleva entonces a tematizarla? La “crisis y renovación de la humanidad” se corresponde con la época de los movimientos de masas y del cine. Si las modificaciones en la percepción que se juegan en la época en la que Benjamin escribe su artículo no son nuevas (el autor llega a ubicar sus raíces en los años del Bajo Imperio), en el Siglo XX se dan nuevas y mejores condiciones para dar cuenta de ellas.

La reproductibilidad técnica de la imagen, para Benjamin, alcanza estatuto de revolucionaria con la aparición de la fotografía en la época de las revoluciones burguesas. Ese despunte coincide, casualmente, o no tanto, con el del socialismo. Con el cambio de acento del valor cultural al valor exhibitivo de la obra de arte, ésta comienza a correr su praxis de la práctica ritual a la política. Los elementos novedosos de la fotografía se acentúan en el cine. Aunque a Benjamin no le interesa, en este punto, más que ver las posibilidades actuales del cine, tiene claro que: “*Mientras sea el capital quien dé en él tono, no podrá adjudicarsele al cine actual otro mérito revolucionario que el de apoyar una crítica revolucionaria de las condiciones que hemos heredado sobre el arte.*” (1973:39)

Benjamin encuentra en el cine la disolución del carácter sistemático de la distinción entre autores y público. Este dato no es encarado, cabe aclarar, como una aporía, y lo lleva a subrayar el aporte del cine soviético. Pocos años antes, mientras Eisenstein ensayaba los movimientos de masa de *El acorazado Potemkin*, Dziga Vertov reclamaba un cine sin actores profesionales que fuera “tan útil como los zapatos”.

Pero es en las posibilidades de análisis que la fotografía y el cine permiten que se encuentra el fenómeno más valioso: la interpenetración entre la ciencia y el arte. A través de sus capacidades, que se presentan como

mayores que la del ojo, la cámara de cine permite revelar un “inconsciente óptico, igual que por medio del psicoanálisis nos enteramos del inconsciente pulsional” (1973:48). El carácter “táctil” del cine está relacionado con su uso, y traza con él una distancia esencial con el arte burgués, orientado a la contemplación (que constituye su carácter óptico). En tanto prototipo de obra de arte cuya recepción sucede en la distracción por parte de una colectividad, el modelo para esta forma de entender el cine es la arquitectura, en la que acaba imponiéndose la recepción táctil.

En este punto del artículo, que corresponde al epílogo, la argumentación experimenta un importante giro, que vuelve sobre el problema del fascismo y las operaciones que éste realiza respecto de las masas recientemente proletarizadas. La expresión de la masa sin atisbo de modificación de las condiciones de propiedad corresponde con un esteticismo de la vida política, que conduce a la guerra. Sólo la guerra permite “canalizar” las fuerzas productivas de manera tal que su desarrollo no afecte las condiciones de propiedad. Este “aprovechamiento antinatural” de los medios técnicos y las fuentes de energía señalaría, en definitiva, algún tipo de operación de los poderosos de desviar el progreso social y técnico hacia un barril sin fondo en el que se precipitara anulándose, con el objetivo de conservar los privilegios heredados.

En esta estética de la guerra –que se hace patente en las obras de los futuristas italianos–, Benjamin encuentra la realización acabada del *art pour l'art*, entendido como teología del arte y reacción ante la crisis que la fotografía provoca y que el cine profundiza. A la estetización de la política debe contraponerse la politización del arte.

Hasta aquí una apretada síntesis comentada del artículo publicado en 1936. Éste constituye, además, un “dique estético al fascismo” en otro sentido: en la cita número 9 se encuentra, en primer lugar, la explicitación del sentido por el que la reproductibilidad técnica caracteriza al fenómeno cinematográfico: “En las obras cinematográficas, la posibilidad de reproducción técnica del producto no es, como por ejemplo en las obras literarias o pictóricas, una condición extrínseca de su difusión masiva, ya que se funda de manera inmediata en la técnica de su reproducción. Esta no sólo posibilita directamente la difusión masiva de películas, sino que más bien la impone ni más ni menos que por la fuerza.” (1973:27)

La imposición está signada, en palabras de Benjamin, por el costo económico de un largometraje. En la época en la que Benjamin escribe, tanto las artes plásticas como la fotografía o aún la radio eran accesibles al ciudadano medio, no sólo en relación a su consumo sino también a su producción. Para esto último, en cambio el cine deberá esperar hasta la aparición de las cámaras hogareñas de paso reducido, a mediados de los cincuenta. Para ejemplificar el carácter masivo del cine (un largometraje comercial, detalla, necesita no menos de nueve millones de espectadores para ser rentable), Benjamin recurre a estadísticas de 1927. La elección del año no es menor: concuerda con el momento en que fue estrenada la película que hasta hoy se entiende como la primera con sonido sincronizado, *The Jazz Singer*. Para Benjamin “el cine sonoro trajo consigo por

de pronto un movimiento de retroceso. Su público quedaba limitado por las fronteras lingüísticas, lo cual ocurriría al mismo tiempo que el fascismo subrayaba los intereses nacionales” (1973:28). Para Benjamin, ambos fenómenos (el cine sonoro y el fascismo) se encuentran conectados en tanto son simultáneos y se apoyan en la crisis económica: “Las mismas perturbaciones que, en una visión de conjunto, llevaron a intentar mantener con pública violencia las condiciones existentes de la propiedad –escribe Benjamin en la cita 9–, han llevado también a un capital cinematográfico, amenazado por la crisis, a acelerar los preparativos de un cine sonoro” (Ibid.)

Poco después de escribir su artículo, en la carta a Adorno que cierra su discusión sobre aquel, Benjamin vuelve a explicitar la relación que encuentra entre cine sonoro y fascismo, que tiene como contracara la tácita existencia de un proyecto estético revolucionario en el estadio de desarrollo que el cine mudo ha alcanzado: “Veo cada vez más y más claramente que el lanzamiento del cine sonoro debe ser observado como una operación de la industria del cine diseñada para quebrar la primacía revolucionaria del cine mudo, el cual generó reacciones que fueron difíciles de controlar y en consecuencia políticamente peligrosas.” (1979:140)

Como el fascismo, el cine sonoro venía a comprometer, principalmente en relación con las vanguardias estéticas europeas (en este punto, quizás, habría que restar de la lista al futurismo) un lento y trabajoso proceso de crecimiento artístico y creativo, cuyo esfuerzo estaba orientado, sobre todo en el caso de la vanguardia rusa, a una comunicación más fluida y fructífera (aunque no por ello menos sofisticada) con las grandes masas de obreros y campesinos. La aparición del sonoro, que coincide epocalmente con años de enorme producción y creatividad para las vanguardias artísticas, representaba para numerosos realizadores y críticos la inminencia de un “retroceso” en el sentido de que el nuevo cine parlante conduciría a las fases iniciales de su desarrollo como lenguaje, ubicadas a comienzos del siglo: con el sonoro el cine volvería a ser teatro filmado. En 1928 en Estados Unidos, el crítico Gilbert Seldes denunció al cine sonoro como “una regresión a los modos teatrales” (Stam, 2001:80). La realizadora y teórica francesa Germaine Dulac había definido mucho antes al cine como un arte necesariamente mudo. Otros realizadores tomaron la innovación con cautela: mientras Jean Epstein pensaba en una “fonogenia” que complementara su teoría de la fotogenia, en la Unión Soviética, Eisenstein, Alexandrov y Pudovkin reivindicaban en el manifiesto “Contrapunto orquestal” (1928) un uso no sincrónico del sonido. En esa apuesta buscaban incorporar la innovación como forma de proteger una cultura del montaje que, en su percepción, constituía la verdadera autonomía del cine. En su búsqueda por preservar las posibilidades inauguradas por el avance técnico, también Benjamin participa de estos temores, cautelas y apuestas.

Si el pensamiento de Benjamin expresado en textos como *La obra de arte...* constituyó, al interior de la teoría crítica, un emblema de la resistencia al fascismo mientras éste avanzaba sobre Europa, el de Adorno llegaría a constituir uno en relación con la “tragedia que no debe

repetirse". En una conferencia radial llevada a cabo el 18 de abril de 1966, dijo Adorno: "La exigencia de que Auschwitz no se repita es la primera de todas las que hay que plantear a la educación. [...] Cualquiera posible debate sobre ideales educativos resulta vano e indiferente en comparación con esto: que Auschwitz no se repita. Fue la barbarie, contra la que la educación entera procede. Se habla de una recaída inminente en la barbarie. Pero no se trata de una amenaza de tal recaída, puesto que Auschwitz realmente lo fue. [...] La única fuerza verdadera contra el principio de Auschwitz sería la autonomía, si se me permite valerme de la expresión kantiana; la fuerza de reflexionar, de autodeterminarse, de no entrar en el juego del otro (Adorno, 1993:80)."

Tras el ascenso de Hitler al poder, Benjamin permaneció en el exilio, mientras que Adorno siguió regresando a Alemania de manera esporádica. Benjamin tenía interés en saber si los nazis contaban con verdugos que cumplieran sus órdenes. La respuesta de Adorno fue que los había. El sentido de la pregunta benjaminiana, explicó Adorno en la audición radial, estaba relacionado con que aquellos que ejecutan órdenes, quienes, a diferencia de los ideólogos (que Adorno llama "asesinos de escritorio"), actúan en contra de sus propios intereses. T. A. desconfía de la capacidad de la educación formal para impedir que en un futuro reaparezcan aquellos "asesinos de escritorio" a los que hacía referencia, pero ella sí puede impedir, acaso, la presencia de hombres que, subordinados como esclavos, ejecuten aquello que se les mande, perpetuando su esclavitud y perdiendo su propia dignidad.

La referencia de Adorno al término "educación" sobrepasa el ámbito de los sistemas educativos tradicionales y alcanza a una orientación general de la vida en la comunidad y la cultura. Tal modelo de educación es la forma de una "sociología, es decir, esclarecer acerca del juego de las fuerzas sociales que se mueven tras la superficie de las formas políticas" (Ibid.)

En una entrevista realizada por la periodista Elisabeth Levy al filósofo alemán Piotr Sloterdijk titulada *Una filosofía contra el rencor*<sup>3</sup>, el autor de *El desprecio de las masas* sostuvo que: *Después de la Segunda Guerra la filosofía continental se convirtió en una especie de hermenéutica de la catástrofe. Entender la pesadilla, asomarse al abismo, fue la misión principal del pensamiento. Y los filósofos debían comprometerse a que sus textos jamás pudieran servir de coartada a los horrores venideros [...] Tras la guerra, la situación general del pensamiento propició la vuelta a lo gótico en el plano teórico.*

En su *Dialéctica negativa*, Adorno afirmaba que cuanto menos pueda ser explicado un pensamiento en términos familiares, más se acerca a un "nivel de humanidad". Ser de utilidad y de beneficio a una razón instrumental lo alejaba, por lo tanto, de su valor genuino. Para Sloterdijk, la herencia de la Escuela de Frankfurt se presentaba como un discurso de resistencia a la opinión dominante pero era, ante todo, un molde teórico de la izquierda clásica con una enorme "fuerza de gravedad" de la que era necesario zafarse. "Pretendiendo ser el representante de una corriente de pensamiento minoritaria, al borde de la extinción, -declaró Sloterdijk-

Adorno ejerció una presión ideológica sobre estratos enteros del pensamiento contemporáneo [...] Su posición, legítima, quedó anacrónica a mediados de los setenta"<sup>4</sup>.

En los capítulos que siguen se buscará echar luz sobre si se corrobora la declaración de caducidad realizada por Sloterdijk.

### **Adorno y Benjamin: distancias**

En diciembre de 1935, Benjamin escribió a Werner Kraft que había concluido un trabajo "escrito desde el materialismo histórico". Se refería a *La obra de arte...*, que durante el año siguiente debatirá epistolariamente con Theodor Adorno. La percepción de Adorno acerca del texto difiere de la autopercepción del autor en algunos presupuestos teóricos, políticos y estéticos que estructuran su argumentación.

Tras la Segunda Guerra, la progresiva recuperación de la obra de Benjamin acabó convirtiéndolo en uno de los más influyentes autores alemanes del marxismo crítico. Mientras cierta izquierda ha buscado preservar su legado de una lectura en clave mística, desde el otro espectro de la política se ha buscado subrayar los momentos de su obra que lo distancian del materialismo histórico. En una operación que ciertamente coincide con el tamaño de su figura en el campo intelectual, Adorno parecería haber anticipado esta disputa en las críticas que realizó a los textos benjaminianos. Poco antes de que fuera publicado, desde Londres, Adorno contestó las misivas de Benjamin que adjuntaba el borrador de *La obra de arte...*

Desde lo biográfico, el primer elemento que distinguía a Adorno de Benjamin era generacional. La primera formación de éste correspondía al contexto del mundo germánico anterior a la Primera Guerra Mundial.

Influenciado por hombres de la cultura como Rickert o, más tarde, Gershom Scholem, Benjamin tuvo un importante acercamiento al misticismo judío. Su vinculación con el comunismo puede rastrear sus inicios en el viaje que realiza a la Unión Soviética a mediados de la década del 20. Por su lado, Adorno tuvo como "cuna" intelectual la rica escena de la República de Weimar. El costado religioso, tan de peso en la figura de Benjamin, tiene en Adorno un espesor poco significativo. Si en Benjamin la formación de base se relaciona con la literatura, en el caso de Adorno el lenguaje de referencia es la música. El interés de Benjamin por el surrealismo<sup>5</sup> (que Adorno apenas compartió), el conocimiento de Adorno del psicoanálisis freudiano (claramente mayor que el de Benjamin) y, principalmente, el acercamiento de Benjamin a Bertold Brecht (con cuyos enfoques Adorno disenta) son otros de los elementos que marcaron las distancias entre ambos autores, expresadas en el intercambio epistolar que sostuvieron entre 1935 y 1939. Esos elementos marcarán también las polémicas decisiones editoriales que tanto Adorno como Max Horkheimer tomaron sobre varios textos de Benjamin luego de que éste muriera. La crítica de su accionar fue una de las operaciones que caracterizó a la izquierda intelectual alemana desde los sesentas.

En el centro de la crítica de Adorno a los escritos de Benjamin se encuentra la noción de mito, cuya presencia debe ser borrada hasta el último rastro. La vacuna contra

el mito es, desde luego, el materialismo. Cierta rigurosidad y sistematicidad, en el sentido del apego sin grises a un cuerpo teórico rígido, parecían no corresponder, sin embargo, a la reflexión benjaminiana. Para Adorno, las ideas de Jung y Klages<sup>6</sup> debían ser desplazadas de la argumentación, mientras que las de Freud debían ser resaltadas.

Mientras que, a través del intercambio epistolar con Adorno, Benjamin recibía críticas desde el marxismo y el materialismo, al mismo tiempo recibía otras a través de las cartas que se escribía con su amigo Gershom Scholem. El borrador de *La obra de arte...* pasó al primer plano de la discusión entre ambos cuando éste estaba por ser finalizado. Scholem criticaba el uso “pseudomarxista” del concepto de *aura* ya que no representaba sino “una argucia que le permitía introducir furtivamente concepciones metafísicas en un marco que no les era adecuado.” (Scholem, 1987:212) Más grave era aún la “forzadísima e inaceptable filosofía del cine, presentada como la forma artística revolucionaria del proletariado” (ibid.), que Benjamin defendió con vehemencia en su intercambio con Scholem. Tras la muerte de aquél, escribió éste: “Su marxismo, decía, no podía poseer jamás una naturaleza dogmática sino heurística, experimental; así que la transposición de aquellos argumentos metafísicos, incluso teológicos, que había venido desarrollando a lo largo de nuestros años de pensamiento en común, resultaba justamente de una gran utilidad desde el punto de vista de una perspectiva marxista.” (Ibid.)

Benjamin respondió las críticas de Scholem argumentando que “el vínculo filosófico que echas de menos, entre las dos partes de mi trabajo, será la revolución la que te lo proporcionará más eficazmente que yo” (Ibid.) En la argumentación de Adorno, la influencia de mayor peligro no estaba en intelectuales de generaciones anteriores sino en un contemporáneo: Bertold Brecht. En la confianza benjaminiana en la capacidad de apropiación del cine por parte de las masas a partir del desarrollo técnico de aquél, Adorno encuentra la huella de Brecht, en el sentido de pensar el hecho técnico sin considerar las relaciones de producción que pesan inevitablemente sobre él. En su carta de agosto de 1935 escribe: “[...] el mero concepto de valor de uso no es en absoluto suficiente para una crítica del carácter de mercancía y sólo conduce a un estadio anterior a la división del trabajo. Esta fue siempre mi reserva hacia Brecht. Siempre sospeché regresión en su “colectivo” y su no mediado concepto de función.” (op. cit.:114)

Al año siguiente, el 18 de marzo escribe desde Londres: “Encuentro inquietante –y aquí encuentro un sublimado remanente de ciertos motivos brechtianos– que [Usted] casualmente traslada el concepto de aura mágica a la “obra de arte autónoma” y directamente asigna a esta última una función contrarrevolucionaria. No necesito asegurarle que estoy totalmente enterado del elemento mágico en la obra de arte burguesa [...]. De todas maneras, creo que el centro de la obra de arte autónoma no se encuentra del lado del mito sino que es inherentemente dialéctico; en él se yuxtaponen lo mágico y la marca de la libertad.” (op. cit., 121)

Al final de esa carta solicita a Benjamin, de manera explícita, “La completa liquidación de los motivos

brechtianos que ya han sufrido una extensa transformación en tu estudio” le advierte que su desacuerdo teórico no es en realidad entre ellos dos y que su tarea es “sostener firme tu brazo hasta que el sol de Brecht se hunda nuevamente en aguas exóticas”.

Tampoco convence a Adorno la operación de colocar a Chaplin como ejemplo de un cine potencialmente crítico –y en esto no sólo toma distancia de Benjamin sino también de otro frankfurtiano: Sigfried Kracauer– ni la idea benjaminiana del espectador como experto en un marco de distracción (“en una sociedad comunista –apunta Adorno– el trabajo estará organizado de tal manera que la gente ya no estará tan cansada y tan aturrida para necesitar distracción”). Cada uno de los aspectos del hecho filmico que entusiasman a Benjamin pueden ser leídos en clave pesimista con contraejemplos adornianos extraídos del campo musical. En la argumentación de Adorno, las promesas del cine son, en tanto fenómeno de una industria cultural, desmentidas por el jazz. El interés benjaminiano en las posibilidades al interior de lo popular-masivo, finalmente, encuentra una contrapropuesta en Adorno, a la sazón ya cautivado por expresiones de vanguardia en la música cuyos impulsores constituían una élite. Adorno parece no ver el interés de buscar en el cine industrial aquello que él ya cree haber encontrado en la vanguardia musical vienesa (para la época en la que contesta las cartas de Benjamin, Adorno se encontraba trabajando en una investigación sobre Alban Berg) o en la alta literatura. Así como al cine cabe contraponer el jazz, la reflexión sobre la masa que Benjamin busca realizar a través de *El hombre de la multitud* de Edgar Allan Poe, mejor puede hacerse a través de *La noche de Maupassant*. Las disputas en relación a las intenciones de Benjamin y las versiones de *La obra de arte...* continúan hasta hoy y son compartidas por el resto de los textos que Benjamin escribió en el exilio. Las primeras ediciones de 1936 de *La obra de arte...* carecen de un prólogo que sólo ha sido recuperado en Alemania hacia 1955. En 1968 Adorno se refirió a “tachaduras” que Horkheimer realizó en el texto debidas a “un uso por parte de Benjamin de categorías materialistas que Horkheimer, con razón, encontraba, con razón, encontraba insuficientes.” (1973:60) Las diferencias entre Benjamin y Adorno que afloraron en el marco de la discusión de los dos artículos cuya revisión hila este trabajo parecerían sugerir lo que subyace a todas ellas es el conflicto entre dos formas de entender y de poner en acción al materialismo.

¿Cómo (re)interpretar a Marx en la escena política y cultural europea de entreguerras? En el artículo *El príncipe y la rana*<sup>7</sup>, el investigador italiano Giorgio Agamben establece la distinción entre un materialismo dialéctico (sostenido por Adorno) y un materialismo histórico (como parte fundamental del proyecto intelectual benjaminiano). El texto, cuyo subtítulo es “el problema del método en Adorno y en Benjamin” tiene como punto de partida dos de las cartas pertenecientes al intercambio epistolar que ambos sostuvieron entre 1935 y 1939. Sus principales blancos de ataque son el influjo hegeliano que domina el pensamiento de Adorno y la famosa declaración de Engels en su carta a J. Bloch por la cual “sólo en última instancia la producción es el factor histórico determinante”. Frente a la necesidad

de Adorno de establecer una mediación de carácter dialéctico entre estructura y superestructura, Agamben recupera las críticas que Marx dirige a la dialéctica hegeliana –en tanto “proceso abstracto y formal”– en sus manuscritos de 1844. En Benjamin, como contracara de aquella mediación dialéctica, se encuentra una identidad inmediata de estructura y superestructura en el marco de la praxis. En ese enfoque de tipo monádico, Agamben encuentra el verdadero sentido del materialismo. La “mónada” de la praxis se presenta así como una “pieza textual”, que habilita un acercamiento de tipo filológico al hecho histórico: la estructura y la superestructura que se encuentran unidas en la praxis, se separan en la obra de arte que sobrevive en el tiempo. La tarea de la crítica es, para Agamben y siguiendo a Benjamin, reconocer en la obra la unidad inmediata entre estructura y superestructura que ha quedado fijada en ella.

Las distancias entre un materialismo histórico (benjaminiano) y un materialismo dialéctico (adorniano) se encuentran trazadas, para Agamben, por dos formas irreconciliables de entender la historia. Mientras el historicismo tradicional supone un tiempo homogéneo y vacío, el materialismo histórico benjaminiano dibuja en la historia de los hombres “momentos de sueño y momentos de despertar”. Benjamin critica en el historicismo tradicional el haber transformado cierto patrimonio cultural en patrimonio universal, a través de la constitución de una “historia universal”. Tal historia supone un sujeto único, la humanidad. Para Benjamin, el principal problema de este enfoque radica en que quienes lo practican tienen empatía por los vencedores del pasado, cuyos hijos dominan el presente. El “patrimonio universal” se convierte entonces en un botín de guerra de los vencedores. Por ello, no se puede contemplarlo sin horror: es fruto de los genios del pasado pero también del vasallaje de millones de seres humanos. Es en este sentido que Benjamin afirma que todo documento de cultura lo es también de barbarie.

Frente a este estado de la cultura, Benjamin propone una práctica de la historia que es también una ética de la memoria. Las revoluciones (que entiende como los momentos de “despertar” de la historia) no se libran por las generaciones venideras sino que se realizan para las generaciones pasadas. La idea de la cristalización del presente y la búsqueda por inaugurar un tiempo nuevo (que en las *Tesis...* es introducida bajo la potente imagen de los revolucionarios franceses de 1789 disparando a los relojes para detener el viejo tiempo) no se riñe, en esta mirada, con un recuerdo de los muertos, de los que quedaron atrás, que es necesario para que ellos no mueran dos veces.

Entender, como lo hace Agamben, la diferencia entre un materialismo dialéctico y un materialismo histórico a través de la noción de historia parecería, sin embargo, contener un sesgo a favor del segundo de los términos. En defensa del primero de ellos, es decir, de la posición adorniana, cabe señalar, en primer lugar, las críticas realizadas por Gershom Scholem a la utilización que Benjamin hace del materialismo y, en segundo término, la forma en la que Adorno entiende la idea de mediación. La creencia benjaminiana en que ha llegado la hora y existe la posibilidad de desarrollar el proyecto de un

materialismo histórico, Gershom Scholem no ve más que un “autoengaño”: “[...] Te afanas de manera compulsiva, y perdóname la expresión, en presentar tus ideas, que en parte son de gran alcance, mediante una fraseología supuestamente próxima a los comunistas, pero que –y esto es lo que me parece importante– existe una extrañeza desconcertante y una falta de relación entre tu forma real de pensar y lo que tu supones estar siguiendo.” (1987:233)

Para Scholem, en trabajos como el que Benjamin realiza sobre el creador de *La antorcha* Karl Kraus, “todo se desajusta, porque las ideas del metafísico sobre el lenguaje del burgués, digamos incluso que sobre el materialismo, son identificadas con las del materialista sobre la dialéctica económica de la sociedad” (ibid., la cursiva es de Scholem).

La respuesta de Benjamin a estas duras críticas pasa por señalar el lugar ambivalente del intelectual en el contexto de la Europa –más puntualmente, la Alemania– de entreguerras y el derecho a adherir a una causa desde el propio lugar en la cultura y la sociedad. Existe, más allá de la respuesta a Scholem, el deseo de posicionarse en el ámbito de la discusión de cuño marxista a través de su forma de entender el proceso histórico.

Para Benjamin, la relación entre estructura y superestructura no tiene la forma de un “reflejo” sino la de una expresión. (Sazbón, 1993:93)

En relación con el concepto de “mediación”, atribuyendo ésta al pensamiento de Hegel y citando luego a los Manuscritos de Marx en los que se rechaza su dialéctica, Agamben pareciera querer correr del campo marxista a Adorno, de manera tal que sus críticas hacia la postura de Benjamin queden neutralizadas. Pero en la misma cita de Hegel utilizada por Agamben cabe reencontrar no sólo los elementos que permitirían reintroducir la dialéctica en el materialismo sino también la idea de mediación como signo (o, para utilizar el término del que Hegel se sirve, símbolo) necesario para sostener un vínculo intelectual con lo Absoluto. Escribe Hegel en su Fenomenología del Espíritu: “[...] las palabras: divino, absoluto, eterno, etc. no expresan aquello que está contenido en ellas –tales palabras no expresan en efecto sino la intuición entendida como inmediata. Lo que es más que estas palabras, incluso la mera transición de una proposición, contiene un devenir-otro, que debe ser reasumido, o es una mediación. Y justamente esa mediación inspira un horror sagrado [...] De hecho, ese horror sagrado tiene su origen en una ignorancia de la naturaleza de la mediación y del conocimiento absoluto.” (Agamben, 2001:175,176)

Las horrorosas distancias entre el absoluto y las precarias e imprescindibles mediaciones para invocarlo introducen la noción de lo sublime, cuyo lugar en el marco de la querrela entre realistas y modernos se buscará identificar en el capítulo final.

En su lectura de *La obra de arte...* desde Londres, Adorno se preguntaba si, como afirmaba Walter Benjamin, la reproducción de cada persona constituía el *a priori* del cine o si en cambio esa reproducción pertenecía a ese “realismo naïf” de raigambre burguesa. Dos años antes, en el estudio cinematográfico de Neubabelsberg, Adorno había constatado en los procedimientos filmicos industriales la fabricación de una “realidad construida

con un mimetismo infantil y luego ‘fotografiada’”. El uso del montaje y la diversidad de recursos con los que Benjamin se entusiasma estaban casi por completo ausentes de aquella producción. Era en base a ello que Adorno formulaba su principal crítica hacia Benjamin: la subestimación del tecnicismo en la obra de arte autónoma y la sobreestimación del tecnicismo en el arte dependiente o subalterno.

El realismo como problema no era, en 1936, nuevo para el pensamiento crítico de izquierda. Dos años antes, un artículo de Georg Lukács había abierto el fuego en una polémica en la que los defensores de un realismo comunista se vieron enfrentados a los partidarios del modernismo como arte de la revolución. Esta querrela, que Frederic Jameson<sup>8</sup> llegó a comparar con la *querelle des anciens et des modernes* del Siglo XVII, acabó convirtiéndose en uno de los principales debates en torno a estética y la política en la primera mitad del XX. La misma noción de realismo tenía para entonces un largo camino recorrido desde las barricadas parisinas de 1948. Desde su surgimiento, ella había estado vinculada a una tendencia política popular. La realidad del realismo no es, desde mediados del Siglo XIX, otra que la de lo social, en una sociedad en la que el “pueblo” como figura ya ha ganado su lugar. La historiadora Gisèle Freund anota que hacia 1855 en Francia ya se discutía públicamente acerca de una tendencia artística conocida como “realismo” (1993:68). Participaban en ella diferentes artistas caracterizados por una “crítica social consciente”. En 1956 ya se publicaba la revista y ese movimiento ya contaba con artistas reconocidos (aunque no por ello ampliamente aceptados) como Gustave Courbet en la pintura. Freund identifica esta línea con una estética positivista, que censura la imaginación como algo no objetivo. Para la escuela realista decimonónica, el artista debe formarse en contacto directo con la naturaleza (lo que lo acerca de alguna manera al artista romántico) y debe “eclipsarse modestamente detrás de su caballete” (lo que lo aleja de esa misma tendencia). El artista del realismo no se entiende, en rigor, como artista sino como artesano.

El surgimiento del realismo coincide con el de la fotografía que, como se indicó en el primer capítulo, Benjamin vinculó al socialismo. Ya en esta primera época del realismo sus partidarios se identifican a menudo con tendencias socializantes, y su principal fuente de inspiración son las escenas populares. Constituyen, además, la primera generación de artistas (e intelectuales) provenientes de clases subalternas y constituyen una clase marginal nueva, en tanto sus competencias los vinculan a una clase y su condición económica a otra.

En una apretada síntesis, éste es el realismo que heredan los movimientos sociales apoyados en el marxismo, con un ingrediente extra: el fuerte impacto sobre la cultura y las artes europeas de las vanguardias estéticas de fines del Siglo XIX y comienzos del Siglo XX. La querrela entre realistas y modernos, que se origina en Alemania y el bloque soviético, tiene como trasfondo el fuerte impacto del expresionismo sobre la cultura de Weimar. El mundo germano en general y el expresionismo en particular son, en los 20-30 un ámbito más propicio para la discusión marxista que su par francés el surrealismo. Francia deberá esperar hasta luego de finalizada la guerra para

retomar esta discusión en figuras de la filosofía como Jean Paul Sartre o del cine como Alain Resnais o los críticos de los *Cahiers du Cinéma*.

La noción de realismo, que ya era problemática ochenta años antes, se complica aún más en el Siglo XX, en tanto suma al problema estético (¿es plausible una “estética de la realidad”?) el problema cognitivo, instalado desde la psicología.

Este fue el desafío de Lukács, quien enfrentó en el campo académico a detractores del realismo como Ernst Bloch y Bertold Brecht. Como Benjamin, Lukács también buscaba poner diques a avance del monstruo fascista y la falsa conciencia burguesa, que reconoció en los molinos de viento del expresionismo y de toda forma de arte moderno y literatura experimental. La posición de Lukács, sin embargo, no se deja reducir en una simple defensa de la mimesis, sino que incluye como ingredientes una fuerte crítica (hasta donde el contexto europeo oriental se lo permitió) a las formas más orgánicas y simplistas del realismo soviético y un estudio de los géneros y de la ideología en el discurso que lo distancian de la figura del ideólogo orgánico tradicional.

Georg Lukács y Ernst Bloch se conocieron en el círculo de intelectuales que rodeaba a Georg Simmel, en Berlín, a comienzos de la década del 20. Sus diferentes enfoques los distanciaron pronto: mientras el primero se unió al comunismo de su país, el otro no se sumó al KPD alemán. Mientras Lukács reivindicaba el realismo del último Hegel (autor que, paradójicamente, Bloch le había conducido a leer de manera sistemática), Bloch defendía la reacción de Schopenhauer a su pensamiento.

Fue, entre otras cosas, el solipsismo y el desapego respecto de la situación política experimentado entre los expresionistas lo que llevó a Lukács a publicar un artículo en contra de este movimiento a comienzos de 1934.

Aunque los expresionistas se habían opuesto a la guerra y profesaba un credo antiburgués, en tiempos de revolución y de una amenaza como la nazi, la no adhesión explícita y decidida al programa comunista podía ser leída, en definitiva, como reacción.

Las ideas de Lukács ganaron influencia y dieron un puntapié inicial a la estética que más tarde sería apoyada por la política del “Frente Popular” impulsado desde la Unión Soviética. En 1937, con la aparición de un artículo en la revista *Das Wort* que seguía con virulencia las ideas lukacsianas, se desató una fuerte polémica que llegó a involucrar tanto a Bloch como a Lukács. Mientras éste denunció la debilidad implícita en argumentar un deseo de acercamiento al espectador común en el expresionismo, aquél subrayó las rigideces y las operaciones no dichas que suponía definir desde el comunismo qué es “popular”.

Estableciendo una tercera posición respecto de la defensa de un realismo tradicional o un modernismo *alla* europea-occidental, Benjamin describió, a través de sus *Tentativas*, los principales elementos de la estética del compromiso desarrollada por Bertold Brecht. Éste buscó reelaborar la idea de disfrute en el marco de una experiencia de conocimiento/descubrimiento, de manera tal que placer y aprendizaje (bajo el signo del autoconocimiento) se fundieran en un elemento común. La noción de “distanciamiento” neutraliza (busca neutralizar), en Brecht, las formas más pueriles del

didactismo y la agitación que caracterizaban a la expresión artística de raigambre comunista.

Han sido numerosas las oportunidades en las que se ha vinculado el teatro brechtiano con ciertas tendencias del cine europeo de posguerra. Antes de la guerra, sin embargo, ya Walter Benjamin había dado los primeros pasos en ese sentido en su artículo *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Para Jameson, la principal continuidad entre estos universos teóricos pasa por el interés y la esperanza en nuevas formas técnicas cuya apropiación por parte de las masas hay que fomentar, a la vez que se las debe proteger de una cooptación por parte del fascismo. La época de Benjamin y Brecht, señala Jameson, no ha visto aún solidificarse el muro que parece separar hasta hoy lo popular masivo de un modernismo de élite como el del dramaturgo.

Conseguir un público lo más amplio posible y echar mano de todos los recursos técnicos que la industria pueda proveer constituía un acierto y, casi, una obligación. Hoy, al parecer, es por lo menos costoso reconstruir la plausibilidad de estas iniciativas desde un más acá posindustrial y con un bloque comunista ya disuelto.

La discusión entre lo popular y lo elitista acabaría afectando profundamente la discusión entre Adorno y Benjamin acerca de un arte a través del cual las masas pudieran expresarse y el eje más adecuado (ciertas expresiones masivas en caso benjaminiano, ciertas expresiones de vanguardia en el caso adorniano) para abordar el fenómeno de los notables adelantos técnicos y sus posibilidades y efectos en la experiencia estética. Mediante su adhesión al proyecto brechtiano, Benjamin tomaría distancia de la estética oficial del Frente Popular argumentada por Lukács. Adorno tomaría distancia tanto de Lukács como de Brecht, pero en su argumentación también acaban disolviéndose las esperanzas de Benjamin o de Bloch en las posibilidades de lo moderno: un arte crítico “propositivo” en cualquier sentido se vuelve, a medida que el siglo avanza, una opción cada vez más insostenible. Luego de la Segunda Guerra, frente a las opciones estéticas que el existencialismo permitiría construir, Adorno acabará afirmando que el único arte genuinamente político está en el alto modernismo de Beckett o de Schönberg que, en su apariencia apolítica, acaban dando cuenta de la naturaleza del capitalismo actual.

El debate realismo-modernismo representa uno de los primeros y más polémicos acercamientos del Siglo XX a los peligros y las posibilidades que se juegan en la frontera de la estética y la política. Heredero de los conflictos del arte, la preocupación social, el pensamiento y la técnica producidos a lo largo del Siglo XIX, fue la primera expresión de la pasada centuria en relación con el estatuto del arte en el mundo de la industria y el lugar que ocupan (y/o pueden ocupar) los intelectuales y artistas en el seno de la sociedad. Si bien no condujo a un lugar definitivo de la crítica en el mundo de los bloques, al menos abrió la puerta a la posibilidad de una politización del arte de signo crítico. Es cierto que no zanjó las distancias entre lo popular y lo erudito, pero sí parece haber sentado las bases de una discusión más rica en torno a ambos conceptos.

Para Frederic Jameson, lo que se juega en esta polémica son las contradicciones entre la dinámica de la historia

y los aparatos conceptuales. En su contradicción, no puede decirnos qué camino seguir, pero su estudio conduce, con seguridad, a pensarlo y darle forma en el marco de nuestro propio tiempo histórico. Puede considerarse que la polémica realismo-modernismo inaugura, en el ámbito del pensamiento crítico, la reflexión acerca de la naturaleza de la estetización en tanto procedimiento. Tal campo de reflexión acabaría volviéndose de capital importancia cuando, pocos años después, el mundo enfrentara la dura tarea de narrar los campos de concentración o las bombas atómicas.

### **La esperanza de Theodor Adorno**

*“El objetivo de la revolución es la abolición del miedo.”*

Theodor Adorno

¿Cuál era, en definitiva, la *propuesta* de Adorno?

¿Dónde se encuentra, si es que existe en su obra, el comienzo del cambio hacia una sociedad más justa y más libre? La crítica que realizó a *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* acaba con una invitación a pensar más en profundidad sus presupuestos, lo que representa, de hecho, una operación crítica de primer orden, en el sentido en que apunta a someter a obras como esa a su propio fuego. A la distancia, sin embargo, el interés de los analistas de su obra parece haberse inclinado más por las prescripciones y las censuras que Adorno hizo pesar sobre los textos de su compañero (en rigor, las más significativas fueron hechas por Horkheimer, aunque Adorno acordó con ellas). Sin embargo, en una lectura más profunda, críticas como las que Adorno realiza sobre Jung, Klages y, principalmente, sobre Bertold Brecht conducen a una propuesta que es también un desafío: el pensar la relación entre el proletariado y los intelectuales al interior de un movimiento revolucionario. En la carta a Benjamin de 1936 con sus comentarios acerca de *La obra de arte...*, Adorno lo expresa así: “Estoy convencido de que el futuro desarrollo del debate estético que magníficamente has inaugurado depende esencialmente en una verdadera consideración de la relación de los intelectuales con la clase trabajadora.” (op. cit., 125)

Benjamin se hizo eco de muchas de las observaciones adornianas acerca de sus textos, pero la convocatoria a pensar el propio lugar y la relación de éste con el “sujeto histórico” continúa incontestada.

En la luz de alerta que Adorno prende frente a posibles supervivencias de una cultura del mito en *La obra de arte...* es otro de los ítems que, en perspectiva, parece haber sido leído fundamentalmente en clave dogmática: en un primer acercamiento, la figura que se dibuja es la de un juez rector que busca mantener el genio benjaminiano dentro de los estrechos márgenes del materialismo histórico, en el sentido de una causa a la que hay que responder sin más. Con más detenimiento, sin embargo, es posible recuperar en su argumentación ideas como la que se ha elegido como acápite a este capítulo. En las primeras líneas de la *Dialéctica del iluminismo* es retomada también la figura del miedo. La batalla de las Luces se libra, principalmente, contra este enemigo. El explicar, el entender la derrota que el iluminismo sufre en tal batalla constituye uno de los principales objetivos de la obra de Adorno y Horkheimer. No se trata (aunque

este elemento no es menor) del miedo paralizante que acecha desde la larga sombra del mito sino también de la significancia del miedo en el contexto de la época en la que los pensadores de Frankfurt reflexionan. El mundo de las masas –que tiene en el desarrollo técnico, la comunicación masiva o el fascismo tres de sus rostros– corresponde también a una época en la cual la instrumentación del miedo constituye uno de los principales recursos del accionar político a gran escala. Es en este marco en el que la abolición del miedo se constituye como objetivo de uno de los más grandes y significativos proyectos del Siglo XX.

¿Cómo podría constituirse, desde Adorno, semejante proyecto? La retórica adorniana se presenta opaca la más de las veces en este sentido. En *Sobre el carácter fetichista en la música y la regresión del oído* el camino de lo dionisiaco es el primero que aparece cerrado: tanto este aspecto como la noción de gusto han quedado neutralizados en el mundo de las mercancías musicales estandarizadas. La música de entretenimiento “habita las grietas del silencio que se abren entre los hombres, asediados por el miedo, la angustia, el ajetreo y la docilidad sin protesta (1966:18).” Luego de *La flauta mágica* de Mozart, que logra reunir con éxito la utopía de la emancipación y el gusto placentero, no se ha logrado, para Adorno, volver a reunir la música seria y la música ligera.

En la actualidad, los tradicionales fermentos antimitológicos de la música se conjuran contra la misma libertad que había sido antaño la causa de su proscripción: organizada en torno a un mercado regido por una estricta racionalidad instrumental, los “momentos de halago” de las obras musicales que en otra época se caracterizaban por su potencia desalienante se convierten ahora en instrumento de una oferta de consumo que exime al oyente de la experiencia de la obra completa. En tanto el “elemento espiritual” se presenta en la totalidad de la obra y no en momentos aislados de la materia artística, Adorno entiende que, en un mercado musical de “halagos aislados”, la conciencia de las masas es definida por la hostilidad al goce dentro del goce. A fines de la década del 30, Adorno describe un estado de la música en las sociedades occidentales en la que la producción avanzada se ha desentendido de del consumo. El resto de los espacios vinculados a este arte han sucumbido al “oir-mercancía”: la música clásica se ha convertido en un género más entre los explotados por la industria del disco, junto a la música ligera y otras variantes convertidas rápidamente en nombres organizadores de las bateas. El sistema de estrellas ha alcanzado a una porción de los compositores y directores y el universo conocido de la música culta ha quedado reducido a un mapa en el que sobreviven ciertos *best-sellers*, fruto de una tradición basada en la repetición. Ese “panteón” se caracteriza por estar cerrado a toda innovación formal u ocurrencia.

El sistema de estrellas (que en el caso de la música clásica toma la forma de la admiración ciega del virtuosismo o del nombre construido en base a la promoción) convoca a una idolatría fetichista: “Si la mercancía se compone siempre de valor de cambio y valor de uso, este puro valor de uso, cuya ilusión han de conservar los bienes culturales de la sociedad capitalista, es sustituido por el

puro valor de cambio, que precisamente en cuanto tal valor de cambio toma sobre sí, engañosamente, la forma de un valor de uso. En este quid-pro-quo se constituye el específico carácter fetichista de la música (1966:33).” Para Adorno, el resultado de este cambio de función de la música afecta a los supuestos fundamentales de la relación entre arte y sociedad. El fetichismo de la mercancía conduce a un consumo de carácter masoquista. El carácter de “dirigido” de este escenario surge del hecho de que el consumidor sólo puede configurar su gusto en el marco cerrado de un “menú” establecido por el mercado.

El recurso de fijar en la memoria de los oyentes fragmentos de obras que luego resultarán familiares tiene la forma del *leit motif* desarrollado por la música culta (más específicamente por Richard Wagner) en el romanticismo tardío. La práctica del *potpourri* destruye la unidad de las obras y, al aislarlas, reduce sus partes a la forma de la artesanía.

Así como Benjamin describe al espectador cinematográfico como “un examinador que se dispersa”, también Adorno ve como característica de la música de masas la desconcentración, bajo la forma del olvido y el súbito reconocimiento: “La indicación hecha por Walter Benjamin acerca de la apercepción del film en el estado de distracción vale también para la música ligera” (1966:50). Pero las distancias entre ambas formas de expresión (y Benjamin nota esto y se lo señala) arroja, como resultado de esa atención tenue, situaciones muy diferentes: la desconcentración en el cine permite aún conservar una idea de totalidad, mientras que en la forma industrial de la música esto no es posible. Si, siguiendo a Benjamin, en el cine cabe la posibilidad de una “politización del arte”, en el consumo de la música ligera, para Adorno, sólo puede esperarse despolitización, en tanto éste implica sólo búsqueda de seguridad.” (1966: 61) El mismo “desencantamiento” que permite a Benjamin augurar esperanzas en la pérdida de lo aurático en la obra de arte, para Adorno, en el caso de la música esa es una tentación a la que no hay que ceder. La noción de “juego” no posee, en la música de masas, los elementos subversivos que en otra época comprometieron un orden de valores. Se trata de un juego, sí, pero apenas de un juego de niños. La conclusión de Adorno, a diferencia de la de Benjamin en relación al cine, es que: “Resulta ilusorio alentar y proteger los momentos técnico-rationales de la actual música de masas –o las capacidades especiales de los oyentes en regresión que pueden corresponder a estos momentos– a costa de un encanto corrompido que, sin embargo, prescribe las reglas incluso al funcionamiento impecable.” (1961:64-65)

De todas maneras no hay, en rigor, innovaciones técnicas sustanciales en la música (a diferencia, acaso, del cine, que por esa época vive un renacimiento de la mano de los nuevos sistemas de sonido sincronizado): Wagner, Brahms, Schönberg o Stravinsky son, para Adorno, los auténticos nombres de la renovación formal.

Pero lo que subyace a toda la crítica adorniana –y que se encuentra de manera explícita en la devolución que realiza a Benjamin de su artículo– es el hecho de que el adelanto técnico sólo cobra sentido progresista o “racional” considerado dentro de su contexto social y en base



a la organización de la obra de arte. La tecnificación en tanto tal es pasible de ser dirigida por la reacción en el acto de establecerse como fetiche. La búsqueda de elementos positivos en la música de masas (vitalidad, progreso técnico, amplitud y relación con una práctica todavía no definida) es, para Adorno, doblemente negativa en tanto errada y tanto quienes yerran son los intelectuales que en esos elementos buscan el camino de la desalienación.

En este punto, pareceríamos haber vuelto al comienzo: luego de recorrer todo el artículo, poco parece quedar para la construcción de algún tipo de propuesta positiva. Los aspectos trabajados por Benjamin han sido rebatidos uno a uno, y la incompatibilidad entre música artística y música de masas deja intacta la relación fetichista que la masa establece con este arte. Pero, sorprendentemente, Adorno prefigura una salida posible: “Quizá una decadencia como esta conduzca pronto a lo inesperado. Quizá algún día suene la hora triunfal para el mozo avisado, esa hora que requiere antes el acoplamiento rápido con materiales previamente dados, la alteración improvisadora de las cosas, que aquel género de comienzo radical que sólo florece bajo la protección del inquebrantable mundo real. Incluso la disciplina puede adoptar la expresión de libre solidaridad si la libertad se convierte en contenido suyo. De igual modo que la audición regresiva no es en absoluto un síntoma del progreso en la conciencia de la libertad, podría, sin embargo, transformarse súbitamente y cambiar de dirección si el arte, al unísono con la sociedad, abandona un día la senda de lo siempre igual (1966:68).” En su artículo, Adorno identifica a la música como recipiente de “todos los atributos de lo etéreo y lo sublime” (1966:31) y vehículo de la propaganda comercial de mercaderías que es preciso adquirir para poder escucharla. El fetichismo musical no puede entenderse por medios sólo psicológicos: la consumación de valores que atraen los afectos de la masa sin que medie la conciencia del consumidor constituye “una expresión tardía de su carácter de mercancía”.

En el Siglo XX, el sentimiento de lo sublime pareciera entramado, al igual que lo bello –que aquí puede identificarse con los “momentos de halago”– en la sociedad de consumo y la maquinaria de promoción. Para Adorno, “el fetichismo capta incluso al ejercicio musical supuestamente serio, que moviliza el ‘pathos’ de la distancia contra el entretenimiento distinguido.” (1966:41)

¿Cuál puede ser el lugar del arte en este contexto? ¿Cuál su función y cuáles sus posibilidades? Adorno demuestra estar al tanto de que la situación actual no admite comparación, en el campo de la música, con situaciones de otras épocas. En el Siglo XX, las formas del hecho artístico parecerían estar dando signos de agotamiento. Haciendo suyas palabras de Max Horkheimer, explica: “En la música, lo mismo que en otra parte cualquiera, la tensión entre sustancia y fenómeno, entre esencia y aparición, ha crecido de modo tal que ninguna apariencia externa sirve ya de modo inmediato para dar testimonio válido de la esencia.” (1966:44)

La forma bella (el halago sensorial, la inclinación al timbre y al color) ocurre dentro de esquemas rígidos o, como lo describe Adorno, “dentro del círculo de una

tonalidad reblandecida”. El halago debe ser de carácter comprobado, es decir, debe ser siempre igual, conocido, previsible; y la música no ha de plantear ninguna exigencia. Esta situación, que Adorno presenta en términos de “infantilización” constituye un capítulo del desarrollo de una estética burguesa. La inclinación por lo bello en el sentido de lo “lindo”, lo suave, lo continuo y todo lo que provoque el sentimiento de lo comfortable y lo seguro caracteriza a la puesta en foco de una estética burguesa desde mediados del Siglo XIX. Los gestos y las actitudes se codifican, se taxonomizan. Frente a esta cultura del “término medio”, ¿cuál puede ser el lugar o la posibilidad de una estética de lo sublime?

En el campo de la música artística, la posibilidad de un giro en la audición regresiva es detectado por Adorno en la música de Mahler, quien, tomando su materia de aquella, puede convertirla en algo nuevo, desalienado. Pero existe también, para Adorno, una música nueva, representada por compositores como Schoenberg, Webern o Berg (la escuela vienesa), que, en su incomprendibilidad, da forma a la angustia, al pavor y a la catástrofe que vive el capitalismo del Siglo XX. A través de la narcotización del halago sensorial, la audición regresiva, por el contrario, representa un escapismo, un mirar hacia otro lado.

Incomprendibilidad que se convierte en signo (o mejor aún: en símbolo), forma artística de la angustia y la catástrofe: en los ochenta, en el marco del debate modernidad-posmodernidad, numerosos autores indagaron el lugar de lo sublime en Adorno. Su sentencia acerca de un arte genuinamente político en Beckett o en Schönberg podía leerse como un desatino o como un enigma. En ambos casos, sin embargo, Adorno parecía apostar por la incidencia política de una expresión artística contrapuesta a toda manifestación programática, fuera ésta de origen realista o modernista (“no es tiempo de arte político, pero la política ha migrado a la obra de arte autónoma”, cita Jameson). Una estética, también, negativa respecto de la falsa positividad de un arte de masa programado para lo agradable.

Tras la muerte de Adorno, la publicación de su *Estética* entregó al ámbito intelectual del tardío Siglo XX cinco densas páginas en las que Adorno recuperaba el concepto de lo sublime partiendo de la *Crítica del Juicio* kantiana. La tercera de las críticas de Kant se había convertido, a su vez, en bibliografía de las argumentaciones posestructuralistas y posmodernas. Los defensores de la modernidad –cuyo principal representante en aquella querrela fue el continuador del pensamiento frankfurtiano Jürgen Habermas– también contaban con elementos para reconstruir a partir de Adorno la idea de un “proyecto inconcluso”. El programa de racionalidad estética conduce a Adorno a “toparse” con el concepto de lo sublime (Peña Aguado, 1994:73). Hacia el final de su vida, el autor investiga la relación dialéctica entre arte y filosofía: mientras el arte permanece atrapado en su reflejo si la filosofía no lo apropia en su reflexión; aquel abre perspectivas de lo real que serían inalcanzables para la filosofía. Partiendo de la constatación de que la estética tradicional ya no puede dar cuenta de las expresiones del arte contemporáneo, Adorno busca reformular la tematización kantiana de lo sublime (la vivencia subjetiva de la naturaleza que desata diferentes capacidades en el sujeto).

El sentimiento positivo en lo sublime que Kant describe se transforma en Adorno en melancolía. En lo sublime, Adorno encuentra una sólida prueba de que el arte no pretende armonía alguna y que sólo puede desarrollarse como disonancia. Como alternativa a una racionalidad instrumental, una racionalidad estética podría sostenerse entonces en el sentido de que el arte constituye un ámbito de creación, reflexión y diálogo que soporta las contradicciones y la heterogeneidad.

Definir de manera contundente si este enfoque apoyaría la idea de la modernidad como proyecto inconcluso o, por el contrario, señalaría el agotamiento del pensamiento moderno es tan difícil como zanjar el debate modernidad-posmodernidad. Cerca de Habermas, en su artículo *Adorno, lo moderno y lo sublime* (1991), Albrecht Wellmer define que, si es cierto que la estética tiende a una reconciliación, lo sublime puede entenderse como “una categoría en la que se aplica el juego recíproco de los elementos subjetivos y objetivos en un intento de comunicación.” (P. Aguado, 1994:88) Desde esta óptica, los sacudones que lo sublime causa en el lenguaje serían el precio a pagar por un arte que intenta dirigirse en el sentido de los impulsos emancipatorios de la modernidad hacia su autonomía. Desde el otro extremo de la polémica, los posmodernos alegan que la reapropiación de Adorno del concepto de lo sublime marca, por el contrario, la disolución del ideal de reconciliación. Para Wolfgang Iser –autor del artículo *La estética de Adorno: una estética implícita de lo sublime* (1989), si el arte contuviera una promesa de reconciliación, debería conducir a una síntesis, cuando, para Adorno, la esperanza radica en la potencialidad de la disonancia. Así considerado, en una estética de lo sublime no se juega un ideal de reconciliación sino uno de justicia: a través de una estética de lo sublime el arte puede abandonar su lugar de mero testigo de la verdad.

Pero ni el ideal de justicia ni el de reconciliación escapan, en definitiva, a la fatalidad del arte: éste sólo ocurre en la negación de sus promesas: sólo en la sustracción de estas últimas puede tener lugar el hecho estético.

### **A modo de conclusión**

La pregunta por el lugar del arte en el mundo industrial –que es, en definitiva, la que subyace a todo el recorrido realizado en este trabajo– es uno de los principales interrogantes para el pensamiento occidental del Siglo XX, de los primeros estetas del siglo a los posmodernos de fines de la centuria, de los principales autores de la Escuela de Frankfurt a las reflexiones de Martin Heidegger. El Siglo XX es testigo también del desarrollo de una industria y una cultura de lo audiovisual, los medios masivos electrónicos (que convocan a los sentidos de la vista y la audición), así como también del desarrollo de un mercado planetario de productos fonográficos. La decisión de prestar atención al cine en la convulsionada época de entreguerras o a la industria del disco y la música popular en el momento en el que la música culta vive la aventura del abandono de la tonalidad habla, más allá de los juicios y opiniones que los años no han corroborado, de una profunda visión de conjunto y de una notable capacidad, en ambos autores, para avizorar cuáles serían algunos de los desafíos que se jugarían en el campo de la cultura a lo largo del Siglo XX.

El año 1936 se nos aparece hoy como profundamente significativo a la hora de pensar los derroteros de la mediatizada sociedad del pasado siglo. Las olimpiadas de aquel año se realizaron nada menos que la Alemania nazi. El mundo experimentaría y rememoraría aquellos juegos como nunca antes en la historia del hombre.

Mientras desde las gradas de los estadios extrañas cámaras y pantallas de vidrio replicaban cada competencia mediante las primeras emisiones de la televisión a válvula, en el campo de juego, el equipo de rodaje de la cineasta Leni Riefenstahl filmaba el metraje que más tarde constituiría la película *Olympia*. Técnica y estética audiovisual vivían entonces un momento de virulenta expansión, cuyos enormes efectos para las culturas de todo el planeta podemos advertir hasta hoy.

Pensar la especificidad de lo audiovisual no era, en tiempos de Benjamin, una tarea nueva, aunque sí relativamente reciente. Las primeras reflexiones acerca del cine como medio aparecen aproximadamente veinte años después de las proyecciones de los hermanos Lumière en Francia y Thomas Edison en los Estados Unidos. Pertenecen al poeta norteamericano Vachel Lyndsay, al psicólogo alemán Hugo Münsterberg o a los italianos Filippo Marinetti (futurista de primer orden a cuyo credo Benjamin se contraponen) y Ricciotto Canudo. Éste último publica, en 1914, su “Manifiesto de las siete artes”, en el que busca ubicar el cine respecto de la teoría estética y la especificidad de las artes tradicionales (la música, la pintura, etc.) La formulación de una estética cinematográfica que aquí se inicia cierra su primer gran capítulo con la llegada del sonoro hacia 1930. La década del 30 es la de la “estabilización comercial” del cine con sonido sincronizado y también la de la concreción de los dispositivos técnicos que pocos años más tarde harían posible la masificación de la televisión.

El desarrollo de una industria de la música corre paralelo a la historia del audiovisual y, en las décadas del 20 y el 30, ambos espacios experimentan, desde lo masivo, un contacto máximo. Sin embargo, cabe señalar algunas distancias entre música y cine a comienzos del Siglo XX. Mientras el campo cinematográfico es relativamente nuevo y busca, en sus primeras décadas de vida, estabilizarse por un lado como objeto de consumo y por otro alcanzar el estatuto de arte, en el caso del registro fonográfico no existe (hasta mediados de siglo, a manos de los vanguardistas de la “música concreta”) un programa definido para su práctica en el sentido de un arte autónomo. El registro fonográfico es soporte de un material previo, de obras pertenecientes a diferentes tradiciones (la música culta, la religiosa, la popular, el folklore) cuya ocurrencia en el “vivo” establece con su grabación un vínculo claramente diferenciado con el que el cine establece con el teatro o con otras formas de la expresión corporal o gráfica.

En el Siglo XX, las diferentes dinámicas que la “industria de la cultura” establecerá con el cine o con la música se harán sentir también, aunque de manera siempre diferenciada, en formas ya instituidas de la expresión como la literatura, el teatro o el arte plástico. Junto con el peso en el campo de la cultura occidental de las vanguardias artísticas y el revolucionado paisaje de las innovaciones tecnológicas en la industria cultural, el establecimiento de diferenciaciones entre las artes en

base a sus especificidades –cuya tradición, de Lessing a Wagner, nutre el debate estético de las primeras décadas del Siglo XX– constituye una de las claves para entender el debate entre realismo y modernismo que enmarca tanto al texto de Benjamin como al de Adorno. Para Jameson, “la creciente importancia del cine en la producción artística desde los tiempos de estos debates (atestiguada por las frecuentes juxtaposiciones entre Brecht y Godard) sugiere que las diferencias estructurales en el medio y en el género habrían jugado un papel mayor en los dilemas de la controversia realismo/modernismo del que sus tempranos participantes estaban dispuestos a reconocer.” (1979:197)

Entre las figuras trabajadas en este texto, Lukács y Benjamin venían de la literatura, Adorno de la música, Brecht era dramaturgo. Si bien desde el Siglo XIX venían ya soplando con fuerza aires de revolución estética en el campo de la plástica y el influjo de las vanguardias se hacía sentir en la literatura, es en la música donde, a principios de siglo, se llega a la conclusión del agotamiento de un orden que se venía sosteniendo al menos desde el Barroco: el nacimiento de la atonalidad –de la que Adorno, con su formación musical en la Viena de principios de siglo, fue un testigo privilegiado– anticipaba un posible ocaso de la modernidad con la expansión, la decadencia y la caída del sistema tonal, respecto del cual las figuras de Schönberg, Berg y Webern son paradigmáticas. Los tres compositores pertenecen a la escena de la llamada *Viena de los cafés*, hoy reconocida a partir de la figura de Karl Kraus, pero de la que también participaron intelectuales no académicos como Peter Altenberg, Alfred Polgar o Anton Kuh.

Caracterizaba a estos hombres de la cultura un comportamiento radical en lo político pero, en general, la ausencia de una militancia sistemática. Elementos como este son valiosos a la hora de reconstruir el argumento adorniano por el cual el verdadero arte político pasa por la obra de creadores como Beckett o Schönberg. Si la música de este último reflejaba en su forma el estadio del capitalismo al que occidente había arribado, el cine sonoro, para Benjamin y para representantes de las más diversas vanguardias del arte, representaba la amenaza del retorno al primitivismo audiovisual. No sólo Adorno y Benjamin sino también Brecht y Lukács coinciden en que es posible contraponer una estética que permita una victoria o al menos un “dique” al fascismo y la burguesidad más adocenada en la batalla por la forma que el materialismo sostiene. Todos ellos trabajaron por algún tipo de “arte del compromiso” o arte comprometido. Difieron, como se buscó describir, en los caminos para hacerlo: a través de la técnica, la mimesis, a través del distanciamiento, a través de un lenguaje nuevo que en su forma diera cuenta de la época a la que pertenecía.

En todos los casos, puede decirse que se trató de la propuesta de una estética en la cual lo bello no es ya un valor de primer orden y la ilusión es un riesgo antes que un objetivo o una posibilidad. Para todos ellos, al Siglo XX le correspondía (*debía* corresponderle, en aras de la revolución) un arte cuyo efecto no fuera ya lo agradable sino un sentimiento de otra índole. Un arte cuya misión no fuera ya la apariencia bella sino el reflejo del estado de las cosas. Que permitiera la reflexión en

un mundo alienado. De la idea de Lukács del arte como “recurso para la vida” a la “racionalidad estética” que Adorno esbozó, una estética no ya de lo bello sino de lo sublime se propone como parte de un proyecto político general.

El arte de la revolución no puede responder sino a una estética de lo sublime en el sentido de que, en el marco de un proceso de cambio, implica necesariamente una ruptura y la apertura hacia lo desconocido (lo opuesto a lo cotidiano). Es lo sublime también de una filosofía concebida como un “pensamiento sin frenos” y una estética carente de forma definitiva, que opera más allá de las fronteras de la racionalidad instrumental.

La idea de un arte del compromiso que se debiera a la realidad y se orientara hacia un proyecto político hunde sus raíces en las revoluciones burguesas del Siglo XIX y, tras la Segunda Guerra, es retomado por tendencias del pensamiento como el existencialismo. En la década del sesenta tocará la hora de su recuperación a manos de nuevas generaciones y su puesta en práctica hasta hoy, aunque bajo nuevas claves. El regreso a ciertas ideas lukácsianas (vinculadas con el realismo), benjaminianas (del orden de lo místico) o adornianas (lo mencionado en torno al concepto de lo sublime), con el marco del debate modernidad - posmodernidad habla de la vigencia de un pensamiento que, como lo señalara Jorge Luis Borges, busca en la forma artística “la inminencia de una revelación”.

### Notas

<sup>1</sup> Los años corresponden a la primera publicación de ambos artículos, que se realizó en la revista del Instituto Zeitschrift Für Sozialforschung. El artículo de Benjamin conocería varias ediciones hasta integrar *Discursos Interrumpidos I*. El de Adorno fue publicado como parte de *Disonancias*, cuya primera edición se realizó en Alemania en 1963.

<sup>2</sup> Los textuales del intercambio epistolar entre Adorno y Benjamin ha sido tomados del libro *Aesthetics and Politics*.

<sup>3</sup> En Revista Ñ de Clarín, sábado 28 de junio de 2003.

<sup>4</sup> Levy, op. cit.

<sup>5</sup> La compilación de trabajos de Benjamin *Iluminaciones I* contiene un breve artículo sobre este movimiento.

<sup>6</sup> El 2 de agosto de 1935, desde Selva Negra, escribe Adorno a Benjamin: “el desencantamiento de la imagen dialéctica conduce directamente al puro pensamiento mítico, y aquí Klages aparece como un peligro, de la misma manera que Jung lo fue antes”. (*Cartas a Walter Benjamin*, en *Aesthetics and Politics*, 1979:113).

<sup>7</sup> Incluido en *Infancia e historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora. (2001). Primera edición: *Infanzia e storia*. Torino: Giulio Einaudi, 1978.

<sup>8</sup> Las citas a Jameson han sido obtenidas de sus *Reflections and conclusions*, incluidas en las páginas finales del libro *Aesthetics and Politics*.

### Bibliografía

- Adorno, Theodor. (1993). *Consignas*. Buenos Aires: Amorrortu. (1966). *Sobre el carácter fetichista en la música y la regresión del oído*. En *Disonancias - Música en el mundo dirigido*, Madrid: Rialp.
- Agamben, Giorgio. (2001). *El príncipe y la rana*. En *Infancia e historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Alsina Thevenet, Homero y Romaguera i Ramió, Joaquim

- (1989). Textos y manifiestos del cine. Madrid: Cátedra.
- Benjamin, Walter. (1975). *¿Qué es el teatro épico? Un estudio sobre Brecht*. En Tentativas sobre Brecht. (1934-39). Madrid: Taurus.
  - (1973). La obra de arte en la época de su *reproducibilidad técnica*. En *Discursos interrumpidos I* Madrid: Taurus.
  - Freund, Gisèle. (1993). *La fotografía como documento social*. Barcelona: Gustavo Gili.
  - Levy, Elizabeth. *Una filosofía contra el rencor*. (entrevista con Peter Sloterdijk). En Revista Ñ, sábado 28 de junio de 2003.
  - Peña Aguado, María Isabel. (1994). *Ästhetik des Erhabenen*. Düsseldorf: Passagen Verlag.
  - Sazbón, José. (1993). Historia y paradigmas en Marx y Benjamín. En *Sobre Walter Benjamin*. Buenos Aires: Alianza.
  - Scholem, Gershom. (1987). *Walter Benjamin, historia de una amistad*. Barcelona: Península.
  - Stam, Robert. (2001). *El debate tras la llegada del sonoro*. En *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós.
  - VV.AA. (1979). *Aesthetics and Politics*. Londres: NLB.

**Resumen / Literatura y máquinas.**

En 1982, Walter Ong decía que la escritura era una tecnología que, en contraste con lo “natural” de la oralidad, tenía la capacidad de reestructurar nuestro pensamiento. A lo largo de su historia, la literatura se ha topado con toda clase de concepciones maquinicas: del propio ser humano, del lenguaje, de la escritura y de la misma literatura. Este texto tratará sobre algunas de las maneras en que los escritores han utilizado máquinas para plasmar sus obras, desde medios más convencionales como la imprenta o la máquina de escribir hasta particulares dispositivos como el *Optófono* de Hausmann o las *Rotativas* de Marcel Duchamp. La net-poesía, por su parte, presenta hoy como heredera de una serie de experiencias literarias mediatizadas a través de gramófonos, telégrafos, radios, teléfonos, videocámaras, etcétera.

**Palabras clave**

Escritura - Literatura - máquinas - medios - Netpoesía.

**Abstract / Literature and machines.**

In 1982, Walter Ong said writing was a technology that, in contrast to the “naturalness” of oral, had the capacity to reorganize our thought. Throughout its history, literature has dealt with all classes of machinical conceptions: of the human being, language, writing and even literature it self. This text will deal with some of the ways in which writers have used machines to shape their works, from average media as the press or the typewriter to particular devices like Hausmann’s *Optofon* or Marcel Duchamp’s the *Rotatives*. Net-poetry, on the other hand, appears today as the heiress of a series of literary experiences with gramófonos, telegraphs, radios, telephones, videocameras, etcetera.

**Key words**

Literature - machines - media - Netpoetry - Writing.

**Resumo / Literatura e maquinas.**

Em 1982 Walter Ong dizia que a escrita era uma tecnologia que contrastando com o “natural” da oralidade, tinha a capacidade de reestruturar nosso pensamento. Através da sua história a literatura tem encontrado todo tipo de conceições maquinicas: do próprio ser humano, da linguagem, da escrita e da própria literatura. Este texto vai tratar sobre algumas das maneiras onde os escritores tem utilizado maquinas para plasmar suas obras, desde os meios mais convencionais como a imprensa ou a maquina de escrever até dispositivos particulares como o Optofone de Hausmann ou as Rotativas de Marcel Duchamp. A net-poesia, aliás, apresenta-se hoje como herdeira de uma série de experiências literárias mediatizadas através de gramofones, telegrafos, rádios, telefones, videocamaras, etcétera.

**Palavras clave**

Escrita - Literatura - Maquinas - meios - Netpoesia.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], Nº 24 (2007) pp 37-44. ISSN 1668-0227

\* Belén Gache. Es Licenciada en Historia del Arte y posee un Master en Análisis del Discurso (Universidad de Buenos Aires).  
centrodedocumentacion@palermo.edu

### **Máquinas literarias**

En su libro *Gulliver's Travels*, Johnathan Swift presentaba una máquina que consistía en un bastidor compuesto de varios trozos de madera eslabonados entre sí por delgados alambres. A su vez, los mismos estaban cubiertos, en cada uno de sus lados, por papeles en los que se hallaban escritas toda clase de palabras sin ningún tipo de orden. Cada vez que unas palancas de hierro se activaban, los trozos de madera giraban y cambiaban la disposición de las mismas. Con esta "máquina literaria universal", imaginada por Swift, podrían escribirse por igual libros de filosofía, poesía, política, derecho, matemática, teología, etcétera. Este motivo le servía al autor para ironizar sobre ciertas concepciones maquínicas del lenguaje como, por ejemplo, las de Gottfried Leibniz, quien a su vez retomaba nociones tanto de la cábala como del lullismo<sup>1</sup>. Más allá del particular ejemplo de Swift, la noción de una máquina para escribir estará presente en otros muchos escritores, desde la poesía dadá, pasando por los *cut ups* burroughsianos y hasta los presentes generadores digitales de textos.

Las vanguardias y neovanguardias del Siglo XX, por ejemplo, fueron periodos en los que la concepción maquínica tanto del ser humano como del lenguaje tuvo gran auge. La misma se halla presente en el cubismo, el futurismo (tanto italiano como ruso), el constructivismo, el minimalismo de Marcel Duchamp, el serialismo de John Cage o la desubjetivación propia de movimientos como Fluxus o el Oulipo.

Pocos años después de que los futuristas italianos ponderaran a las máquinas y a la velocidad del mundo moderno en sus Manifiestos, Hugo Ball aparecería en el escenario del Cabaret Voltaire de Zurich recitando sus poesías vestido con un "traje espacial" diseñado por Marcel Janco. Pocos después, Marcel Duchamp realizaba sus poemas en espiral valiéndose de dispositivos tecnológicos con el modelo de las "Rotativas", serie de objetos móviles realizados a partir de estudios de óptica, ingeniería y matemáticas y cuya idea era presentar un objeto de arte que no fuera estático como una pintura sino mas bien, una máquina en acción. Francis Picabia, por su parte, realizaba sus dibujos maquínicos que servirían como portadas a su revista literaria *Dadá* 391.

En la década de 1960, Brion Gysin, a partir de la noción de "poesía maquínica", realizaba experiencias con combinatorias de palabras y juegos lingüísticos con computadoras y magnetófonos, redescubriendo a partir de nuevas tecnologías los métodos dadaístas de Tzara a partir del collage con recortes de diarios. Amigo y colaborador de Burroughs, con el cual se dedicó a experimentar con los *cut-ups*, Gysin realizó también una serie de "poemas permutacionales" en los que una misma frase se repetía con el orden de sus palabras cambiado.

### **El lenguaje como máquina**

Hacia finales del Siglo XIX y comienzos del XX, tanto filósofos como escritores retomaron la idea, ya presente en Lull y en Leibniz, del lenguaje entendido como máquina en sí mismo. Filósofos como Gottlob Frege o Bertrand Russell aplicaban la lógica matemática buscando construir una teoría general de la sig-

nificación. En la década de 1930, Alan Turing, a partir del concepto de "computabilidad" asimilaba la mente humana a una computadora. Por su parte, en 1949, el filósofo inglés Gilbert Ryle, criticaba el dualismo de pensadores como Descartes o como La Mettrie, que concebían al ser humano como un mecanismo con un espíritu inmaterial que le daba su cualidad humana. Es entonces cuando acuña su famosa frase *a ghost in the machine* (un fantasma en la máquina).

Por su parte, los escritores habían abandonado hacia rato una concepción organicista del lenguaje. También en la década de 1930, James Joyce realizaba experiencias lingüísticas "maquínicas" en la escritura del *Finnegans Wake*. La naturaleza tecnológica de esta obra responde tanto al espíritu científico de la época como a las poéticas de las vanguardias. En el *Finnegans Wake* la metáfora de la máquina no sólo comprende al funcionamiento teórico del texto sino al mismo trabajo de escritura de su autor.<sup>2</sup>

Para la misma época, Paul Valéry decía que "un poema era en realidad una clase de máquina de producir un estado mental poético mediante el uso de palabras".

### **El escritor como máquina**

Famosos fueron los autómatas escritores de Friedrich von Knaus (1753), quien había estudiado largamente, antes de su construcción, el problema de la escritura automática, y de Pierre Jaquet-Droz (1774). Tanto en un caso como en otro, estos autómatas eran capaces de cargar por sí mismos sus plumas en tinteros y de trazar frases enteras en hojas de papel. Pero, ¿cuál es la diferencia entre un poeta y una máquina?

El escritor Italo Calvino, de hecho, consideraba no solamente al lenguaje como una máquina sino a los escritores mismos igualmente como máquinas de combinar palabras a partir de determinadas reglas. A su criterio, los escritores se dedicaban, tal como si fueran máquinas, a aplicar al pie de la letra las fórmulas narratológicas canonizadas o, aquellos que componían poemas, formas métricas determinadas. En efecto, la literatura no podía dejar de estar subordinada en las reglas del lenguaje.

### **La escritura y las máquinas**

Además de concebir al escritor y al lenguaje en términos maquínicos y en referencia ahora al acto de escribir, Walter Ong decía que la escritura misma era una tecnología que, en contraste con lo "natural" de la oralidad, era artificial y tenía la capacidad de reestructurar nuestro pensamiento. Los escritores han trabajado con toda clase de elementos escriturarios (lápices, punzones, pinceles, aerosoles, stencils, etc.), así como diferentes tipos de máquinas.

### **La imprenta**

Con respecto a la paradigmática relación entre la escritura y la imprenta, en 1455, Johann Gutenberg publicó su primera Biblia con tipos móviles de metal y con esto comenzó un largo proceso de transición que afectaría la esencia misma de la cultura en Occidente. El pasaje del código al libro impreso produjo una estandarización no sólo de la escritura (en cuanto a una serie de convenciones textuales y paratextual, índices, tablas, notas al pie, etc.), sino de la forma misma en que el

conocimiento era concebido y transmitido. En la década de 1960, Marshall McLuhan (no por casualidad profesor de Walter Ong) señalaba la manera en que el orden lineal de lo impreso, atado a una sintaxis lógica causal, había determinado las formas mediante las cuales Occidente había construido el sentido del mundo desde el Renacimiento en adelante. La concepción causalista, finalista y determinista del mismo se amoldaba bien a esquemas lineales como los adoptados, por ejemplo, por la ideología<sup>3</sup> que dio lugar tanto al historicismo como al darwinismo.

En gran medida la poesía (y la literatura en general) han tratado de evadirse desde entonces de las constricciones impuestas por este medio.

### **La máquina de escribir**

En 1874, apareció en el mercado la primera máquina de escribir patentada por la firma Eliphalet Remington e hijos, misma firma fabricante de los famosos rifles Remington. La máquina de escribir fue considerada desde sus comienzos como un objeto inhumano, que además, deshumanizaba a aquellos que la utilizaban: secretarías y oficinistas alienados dentro de la sociedad moderna que requería cada vez de servicios más veloces y homogéneos. Sin embargo, no fueron pocos los que notaron que esta nueva tecnología permitía muchas más libertades creativas que el medio de la imprenta. Esta máquina admitía, por ejemplo, un tipo de diagramaciones mucho más libres y potenciaba nuevos usos del espacio de las páginas.

La primera poesía visual realizada con una máquina de escribir -una mariposa dentro de un marco ornamental realizado con letras tipeadas- se registra en el año 1898 y fue realizada, precisamente, por una secretaria. Entre las décadas de 1950 y 1970, el uso creativo de las máquinas de escribir se popularizó, especialmente debido a sus potenciales aplicaciones en relación con el creciente movimiento de poesía visual que se registraba en la época. Incluso algunas imágenes concretadas por este medio se valían del uso del color, utilizando para ellos carretes de tinta de diferentes tonos.

El poder concedido a las máquinas de escribir se evidencia en el texto de William Burroughs, *The Ticket that Exploded*, en donde describe una particular máquina que permitiría a sus usuarios evadirse de los controles del lenguaje estandarizado produciendo textos impersonales, colaborativos y ajenos a las lógicas convencionales: “esta máquina combina la mitad de un texto con la mitad de otro, yuxtaponiendo, permutando y cambiando constantemente su escritura y escupiendo libros, obras de teatro, poemas. Los espectadores son invitados a alimentar a la máquina con textos propios o de otros autores de su elección y, en pocos minutos, podrán comprobar los resultados.” (Burroughs, 1967)

### **El telégrafo**

La telegrafía sin hilos de Guglielmo Marconi (quien llegó a obtener por su experimento el Premio Nobel de Física), data de finales del Siglo XIX, momento en que, además, aparecen nuevos medios como el fonógrafo, el teléfono y el cinematógrafo.

El concepto de una comunicación a distancia “sin hilos” se relaciona directamente con la noción futurista de

“imaginación sin hilos”, citada en el manifiesto de Marinetti, de 1913, *Distruzione della sintassi - Immaginazione senza fili - Parole in libertà* (Destrucción de la sintaxis, imaginación sin hilos y palabras en libertad). Para los poetas futuristas, las nuevas tecnologías imponían una nueva forma de experimentar la realidad y metaforizaban el poder de la palabra en tanto conjuro mágico y en tanto energía invisible. Marinetti se refiere al poeta futurista en estos términos:

“Él lanzará inmensos hilos de analogía sobre el mundo, dando así un fondo analógico esencial de la vida telegráficamente, es decir, con la rapidez económica que el telégrafo impone (...) La imaginación del poeta debe relacionarse con las cosas lejanas sin hilos conductores, a través de palabras esenciales y en absoluta libertad.” Curiosamente, para la misma época, Velemir Khlebnikov, poeta del cubo-futurismo ruso, se dedicaba a crear un nuevo lenguaje, el *zuum*, caracterizado por pretender ser, a la vez, “transmental” y “planetario”. En él, las palabras debían ser capaces de producir un cambio mental en las personas y estas debían poder comunicarse a través de los sonidos en una suerte de “sinestesia telepática”. Khlebnikov escribió, así mismo, su manifiesto *La Radio del futuro*, en donde imagina la posibilidad incluso de curaciones a distancia utilizando este medio. Los futuristas fueron capaces de concebir la idea de una *network* global a comienzos del Siglo XX. También respecto al medio del telégrafo, recordemos que en 1970, On Kawara, artista japonés radicado en Nueva York, comenzó a enviar telegramas a sus conocidos. Aunque las fechas y las horas en que los mismos eran enviados variaba, el texto era siempre el siguiente: “Todavía sigo vivo”. El dispositivo telegrama, utilizado durante mucho tiempo como medio de transmitir noticias urgentes, entre ellas, las de muertes inesperadas, era utilizado de esta forma por On Kawara a modo de documentar el simple hecho de su existencia que se prolongaba en el tiempo.

### **La xerografía**

Si bien la imprenta había sido creada 500 años antes, para la década de 1930 el mundo asistía a una proliferación inédita de reproducciones de textos. La guerra, la economía que se globalizaba, la creciente masificación de los medios de comunicación, la aparición de medios nuevos, se constituían como importantes cambios. Bajo las nuevas condiciones, todos podían escribir en los diferentes medios, todos podían opinar. Las fronteras entre escritores y lectores en cierta forma, tal como lo señalaba Walter Benjamin, se diluía. En sus escritos teóricos, especialmente en su famoso artículo *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*, se detiene en los efectos que la fotografía, el cine, la radio y el altoparlante afectaban a la sociedad de la época y subrayaba la pérdida del aura de las obras de arte y la nueva cercanía y accesibilidad de las mismas.

En 1938, el químico norteamericano Chester Carlson inventó la máquina fotocopidora. La misma constituyó un primer avance en el camino que luego seguirían el mimeógrafo y los medios de reproducción digital. En los años 60, poetas y artistas se interesaron por las posibilidades de estos medios realizando obras del llamado “arte de copia” o “xerografía”. La idea era la

de proclamar un nuevo orden gráfico en el que la producción independiente y de bajo costo permitiría el acceso a creadores que anteriormente lo tenían vedado. Al favorecer la reproducción prácticamente ilimitada de obras sin deber recurrir a las empresas de artes gráficas, el autor se convertía, además, en su propio editor y distribuidor y los mensajes se democratizaban.

### **El gramófono**

El poeta Guillaume Apollinaire, sostenía que, así como la fotografía había tomado a su cargo aspectos antes destinados únicamente a la pintura, los nuevos medios se habían igualmente hecho cargo de aspectos relacionados con anterioridad a la letra escrita. Medios técnicos como el fonógrafo, el teléfono, la radio y el cine proveían nuevas formas de almacenamiento y difusión del lenguaje antes destinados exclusivamente a la escritura. Por este motivo, él consideraba que ya no tenía sentido escribir como se había hecho antes. Este hecho lo lleva a experimentar ya no únicamente con el significado sino ahora igualmente con el significante de las palabras, y es así como comienza a realizar sus caligramas. Me gustaría citar aquí tres motivos. El primer motivo data de 1878, momento en que Thomas Alva Edison saca la patente de su invento, “la muñeca fonógrafo”. La misma poseía un torso metálico -en cuyo interior se hallaba el mecanismo de reproducción de audio- y un bello rostro de cerámica al estilo francés. El juguete recitaba rimas populares y cantaba canciones de cuna y no fue producido industrialmente sino hasta 1889. En la Exposición de París de 1900, llegaron incluso a dedicarle a estas muñecas parlantes toda una sala. En ella, las niñas podían incluso grabar sus propias canciones para que luego fueran reproducidas por las muñecas.

El segundo motivo es el dado por el poeta y artista plástico argentino Xul Solar, quien en sus escritos deja constancia de su preocupación por “la construcción anatómica del hombre”. Xul propone una serie de modificaciones anatómicas, entre las que se cuentan la inserción de embudos microfónicos en las orejas y una serie de receptores de radio incorporados al cráneo.

El tercero, es el citado en *La Grande Beuverie*, del escritor surrealista René Daumal, donde uno de los personajes ha fabricado una “máquina poética” que funciona bajo la tapa de su cráneo, al ser atornillada a su glándula pineal y su cerebelo. Además, al momento de producir un poema, este personaje registra una serie de datos corporales (su pulso, ritmo respiratorio y cardíaco, etc.) mediante diferentes aparatos que lleva igualmente incrustados. Pero como el texto resultante sería, en todo caso, producto de la recíproca relación entre el microcosmos y el macrocosmos, guardará también registro de factores ambientales con una serie de instrumentos tales como barómetros, termómetros, heliómetros y sismógrafos.

El medio del gramófono fue rápidamente adoptado por los poetas para una serie de experiencias de poesía sonora. El poeta dadá Raoul Hausmann, por ejemplo, realizó grabaciones de sus poesías y desarrolló un método de notación fonética al que denominó “optofonética” que utilizaba diferentes variaciones tipográficas. En 1920, presentó, así mismo, el proyecto para su *Optófono*, aparato que pretendía convertir las señales sonoras

en señales luminosas y viceversa.<sup>4</sup>

En la década de 1960, el ya citado Brion Gysin trabajó largamente, por su parte, con *cut ups* de cintas magnetofónicas.

### **La radio**

En su texto *La radio del futuro*, Velimir Khlebnikov imagina que este nuevo medio servirá para unir a la especie humana con su conexión de cables creciente a través del mundo. El poeta predice, a su vez, que la misma servirá para educar a los hombres.

Hacia fines de los años '20, Bertolt Brecht propone en su texto *La radio como Aparato de Comunicación*, subvertir la recepción pasiva del radioescucha y volverla activa, cambiando al aparato de radio de ser un mero distribuidor de mensajes a ser una máquina de comunicación. Su obra para radio *Der Flug der Lindberghs* (1929), tal como indica el mismo Brecht, consiste en dos partes: la primera (canción de los elementos, coros, sonidos de agua y motores) tiene por objeto presentar el texto; la segunda, que es la parte de los “volantes” se constituye como un ejercicio pedagógico en el que los participantes escuchan un fragmento y luego hablan y repiten palabras. De esta forma, se establece una suerte de interacción entre los escuchas y el aparato de radio. El texto está pensado para ser seguido, recitado y cantado en forma mecánica.

En 1933, Filippo Tommaso Marinetti y Pino Masnata publican su *Manifiesto futurista para teatro radiofónico* denominado también *Manifiesto Della Radio o La Radia*. Ese mismo año, Marinetti y otro poeta futurista, Fortunato Depero, realizan una primera emisión radial en Milán. Aunque no se guardan registros de la misma, sabemos que estuvo dedicada a la poesía fonética.

En 1938, Orson Wells, basándose en la obra de H.G. Wells *Invasión del Planeta Marte*, emite *La Guerra de los Mundos* la noche de Halloween creando un episodio de psicosis colectiva. En 1947, Antonin Artaud pretende, por su parte, emitir su texto *Pour en finir avec le jugement de dieu* (Para terminar con el juicio de dios) en un programa radial parisino. La intervención del director de la radio, sin embargo, impidió que el programa saliera al aire. En el texto del mismo, Artaud “atacaba al plan Marshall norteamericano, evocaba a los dioses paganos mexicanos e incursionaba en temáticas escatológicas, utilizando para ello gritos alarmantes, chillidos, onomatopeyas de todo tipo e inclusive glosolalias.”

Desde la década de 1960 hasta hoy, se han registrado numerosas emisiones de radiodifusoras piratas con contenidos artísticos. Hoy día, la proliferación de emisoras independientes se da principalmente a través de un medio como Internet.

### **El teléfono**

En un contexto influido por la prédica de Marshall McLuhan (para quien el teléfono se constituía como uno de los medios más intrusivos) y a partir de la premisa de que “el medio es el mensaje”, John Giorno, estrella del film de Andy Warhol, *Sleep*, comenzó en los años '60 a hacer poesía usando como soportes alternativos al libro, la radio, la televisión, los álbumes de discos o el teléfono. Así fue como, entre otros proyectos, en 1968 nació el servicio *Dial-A-Poem*. Marcando determinado



número, uno podía escuchar poemas grabados de William Burroughs, Allen Ginsberg o John Cage entre otros, así como también discursos de los Panteras Negras, sermones o mantras budistas y, en general, diferentes producciones de obras de la literatura *underground* de la época. El servicio *Dial-A-Poem* de Giorno se convirtió en el antecedente directo tanto de los servicios de arte *on demand* como de los *email poems*.

En 1968, el Museo de Arte Contemporáneo de Chicago recibe la propuesta *Art by telephone* desarrollada por Robert Huot. La misma consistía en la elección de 26 ciudades de los Estados Unidos, empezando los nombres de cada una de ellas por una letra del abecedario. Una vez determinadas las ciudades, se estableció que cada persona del público que así lo quisiera, llamaría a una persona llamada Arthur en cada una de esas ciudades (cuál de los Arthurs de esa ciudad estaba determinado de acuerdo al primer Arthur listado en la guía telefónica cuyo apellido comenzaba por la misma letra de la ciudad, por ejemplo, Arthur Bacon, de Baltimore). Las personas llamarían al número de Arthur y preguntarían por "Art". La obra de Huot consistía en la grabación de las conversaciones entre la persona del público y el correspondiente Arthur, en cada uno de los casos.

En 1972, Fred Forest realizó una serie de experiencias en París con la red urbana de teléfonos y de contestadores automáticos.

El artista argentino Diego Bruno, por su parte, realizó en Berlín, en 2003 su obra *To call*. La misma consistía en la simple acción de llamar por teléfono. Llamando a una serie de números telefónicos elegidos al azar de la guía telefónica, Bruno sencillamente quedaba en silencio. La repetición de esta obra lo llevó a desarrollar una suerte de búsqueda: la que lo llevara a encontrar a alguien que también permaneciera callado. El silencio ocurrió finalmente y Bruno se comunicó silenciosamente con su "interlocutor" por el lapso de 3'54". La obra consistió en la presentación de la grabación de estas llamadas.

Hoy tecnologías como los teléfonos celulares y los mensajes SMS han dado lugar a trabajos ligados a la poesía, la narrativa por entregas o las narrativas en tiempo real. La novela *Deep love* (2002) cuenta la historia de una adolescente, la joven Ayu, que se dedica a la prostitución y que atraviesa por diferentes avatares y se encuentra con diferentes y curiosos personajes. *Deep Love* está concebida como una *mobile novel*, nueva forma narrativa iniciada en Japón, lugar en que la tecnología de los teléfonos móviles está ampliamente difundida. Yoshi, su autor, publicó su texto en un *website* que ofrecía diferentes paquetes de servicios a los usuarios de teléfonos móviles. Luego, entregó tarjetas promocionando su sitio a los jóvenes que transitaban por la Estación Shibuya (centro de la cultura joven de Tokio). La novela alcanzó un increíble éxito convirtiéndose rápidamente en un *best-seller*. Lejos de bajarse en un único documento, *Deep Love*, en tanto *mobile novel*, posee y a la vez utiliza las restricciones propias del dispositivo, el cual permite únicamente bajadas de 1.600 caracteres por vez.

Con respecto al uso mixto de medios que incluyen la telefonía, podemos citar las hoy ya clásicas experiencias de Heath Bunting. La obra *Kings Cross phone-in*, de

1994, consistió en el siguiente acontecimiento: el día 5 de agosto, a eso de las 6 de la tarde y frente al estupor de los transeúntes, todos los teléfonos públicos en el área de la estación King's Cross de Londres comenzaron a sonar. La convocatoria a realizar estas llamadas había sido realizada vía *e-mail*, por el artista Heath Bunting indicando los números de varias decenas de estos teléfonos. Esta obra promueve la creación de situaciones atípicas en las que las personas deben desarrollar su creatividad y capacidad de respuesta. Generalmente, las obras propuestas por Bunting tienen como punto de partida dispositivos de comunicación tales como el teléfono, el correo, el fax, el *mail*, la panfletería, etcétera. Por su parte, Matt Adams, Ju Row-Farr y Nick Tandavanitj pertenecen al grupo de arte Blast Theory, radicado en la ciudad de Brighton, Inglaterra. Este grupo explora la relación entre el mundo real y el virtual tomando en cuenta, particularmente, aspectos sociales y políticos de la tecnología y deteniéndose en las maneras en que los nuevos medios generan nuevas formas de comunicación social y también nuevas espacialidades. Se ha estudiado la relación entre los juegos y las narraciones en tiempo real. Los juegos suelen presentar, como en el modelo narrativo greimasiano clásico, actantes, audantes, oponentes, una meta, etcétera (Greimas, 1976) y componentes tales como el cambio de estado o el suspenso. Por otra parte, la *performance* propia del juego hace que el mismo avance "en tiempo real", involucrando en muchas ocasiones espacios reales así como actantes, ayudantes y oponentes también reales (por ejemplo, en un partido de fútbol). La obra *Can you see me now?*, de 2001, estructurada según el modelo de "cazador-cazado", tiene lugar simultáneamente en línea y en una ciudad real. Los jugadores en línea y aquellos que recorren las calles de la ciudad (los "corredores"), entran en relación a partir de ordenadores de mano y, últimamente, de telefonía móvil de tercera generación (es decir, aquella que incluye cámara fotográfica, conexión a Internet y servicios de localización satelital) que estos segundos portan. En esta obra, la frontera entre la dimensión real y la virtual (así como los mismos límites entre la realidad y la ficción) se desdibujan.

Desde su primera realización, en 2001, la *performance* de *Can you see me now?* ha tenido lugar en diferentes ciudades como Sheffield, Brighton, Rotterdam, Colonia (Alemania), Barcelona y Tokio. Esta obra ganó en 2003 el premio Golden Nica otorgado por el festival *Ars Electronica*, Linz, Austria.

### **Cine y video**

En el momento de su aparición, el video arte era entendido por muchos como una suerte de "televisión guerrillera". Con las nuevas posibilidades técnicas que permitían equipos de filmación cada vez más portátiles y cuyos costos eran más bajos, muchos artistas y activistas comenzaron a hacer lo que ellos entendían por "antitelevisión contracultural". Este nuevo medio se presentaba como una excelente manera de subvertirse contra el férreo *establishment* de las cadenas de televisión comercial. Partiendo de una ideología absolutamente contrapuesta a la televisión entendida como medio de información y de espectáculo, y oponiéndose al control centralizado y a la tiranía de los discursos de las grandes

corporaciones mediáticas, el video arte propiciaba una reflexión sobre la relación del arte con los medios de comunicación y, sobre todo, se constituía como una forma de replantearse el rol de los medios frente a la realidad social. En un espíritu que se extendía también a distintos discursos artísticos de la época, el video arte (efímero, plural, cotidiano, al alcance de todos) se convertía, según el famoso slogan de la época “Hágalo usted mismo”, en el dispositivo que facilitaría el “Hágase usted mismo su propia televisión”. Luego de las experiencias del pionero Nam June Paik con este nuevo medio, surgieron en los Estados Unidos colectivos de arte cuya meta era cambiar la sociedad y descentrar los núcleos informativos volviéndolos inestables y múltiples. Por ejemplo el colectivo *Videofreex*, que desde 1972 a 1977 realizó una serie de transmisiones desde un estudio clandestino construido en el garaje de una casa, desafiando las regulaciones federales. En el campo europeo, mencionamos los trabajos de los artistas Fred Forest y Hervé Fischer a partir de este dispositivo.

Se ha señalado la manera en que la aparición del video coincide con un momento de fuerte idealismo sobre el cambio cultural y el pluralismo social.

El concepto de “videopoesía” como género diferenciado del de “videoarte” surge también en esta misma época y se relaciona con la utilización de signos lingüísticos, pero por sobre todas las cosas, se relaciona con las posibilidades de puesta en movimiento de los mismos que presenta este medio. Entre los años 1966 y 1975, se produjeron cientos de videocassettes alternativos y de video arte. Paralelamente, se registró la factura de otros tantos cassettes de videopoesía.

Tres films de las épocas de las vanguardias pueden ser especialmente considerados como precursores de la videopoesía: *Anémic Cinéma*, de Marcel Duchamp (1926), *L'Etoile de mer*, realizado por Man Ray sobre un poema de Robert Desnos (1928) y *Le sang d'un poète*, de Jean Cocteau (1930). Los juegos de palabras en forma de espiral patafísico del primero, los homófonos (si belle, Cybele!) y las estrategias ideogramáticas (estrellas de mar como flores de vidrio) del segundo y la concepción de que “cada poema es como un escudo de armas que debe ser descifrado” del tercero, los convierten en un referente obligado para esta forma surgida a fines de la década del '60. A medida que avanza el Siglo XX, también pueden rastrearse otros importantes antecedentes, como el cine letrista de la década del '50 (particularmente con obras como el *Traité de Bave et d'éternité*, de Isidore Isou (en donde la sincronía entre el audio y la imagen aparece quebrada), el antifilm *Hurlements en faveur de Sade*, de Guy Debord (80 minutos consistentes en 20 minutos de pantalla en blanco con audio y 60 minutos de pantalla en negro, en silencio) o los *films* experimentales del poeta y novelista Maurice Lemaitre (por ejemplo *Le film est déjà commencé?* en donde el celuloide de algunas tomas del *film* de Isou aparece rayado, escrito y pintarrajeado a partir de la particular hipergrafía letrista).

### **La lectura y las máquinas**

A lo largo de la historia de la literatura se han desarrollado una serie de máquinas para escribir. Algunos escritores han concebido, igualmente, máquinas de leer.

### **La máquina de lectura de Roussel**

Raymond Roussel concibió una máquina a partir de la cual podía leerse su propio libro *Nouvelles Impressions d'Afrique*, texto que estaba construido a partir de comentarios al margen, notas al pie y paréntesis que solían llegar hasta nueve niveles de encastramiento. Con sus diferentes niveles de lectura y su concepción no lineal, *Nouvelles Impressions d'Afrique* ponía en evidencia las limitaciones de la forma “libro impreso”. La dificultad en su lectura llevó al propio Roussel a imaginar una máquina a partir de la cual el texto pudiera leerse. La misma fue presentada en 1937, en una exhibición surrealista. Consistía en una serie de tarjetas enhebradas en un eje, a la manera de un fichero circular. Los márgenes superiores de las tarjetas estaban coloreados de diferentes colores de acuerdo al grado de encastramiento del fragmento de texto que dicha tarjeta contenía.

### **El Rayuel-o-matic**

En *La vuelta al día en ochenta mundos*, Julio Cortázar menciona una máquina para leer su novela *Rayuela* diseñada por un miembro del Instituto de Altos Estudios Patafísicos de Buenos Aires. Cortázar presenta una serie de diagramas, proyectos y diseños para la misma, consistente en una suerte de mueble plagado de gavetas junto con una lista de instrucciones de uso:

- A- Inicia el funcionamiento a partir del capítulo 73 (sale la gaveta 73); al cerrarse esta se abre la No.1 y así sucesivamente. Si se desea interrumpir la lectura, por ejemplo, en mitad del capítulo 16, se debe apretar el botón antes de cerrar esta gaveta.
- B- Cuando se quiera reiniciar la lectura a partir del momento en que se ha interrumpido, bastará apretar este botón y aparecerá la gaveta N° 16, continuándose el proceso.
- C- Suelta todos los resortes de manera que pueda elegirse cualquier gaveta con solo tirar de la perilla. Deja de funcionar el sistema eléctrico.
- D- Botón destinado a la lectura del Primer Libro, es decir, del capítulo 1 al 56 de corrido. Al cerrar la gaveta N° 1, se abre la N° 2 y así sucesivamente.
- E- Botón para interrumpir el funcionamiento en el momento en que se quiera, una vez llegado al circuito final: 58, 131, 58, 131, 58, etc.
- F- En el modelo con cama, este botón abre la parte inferior, quedando la cama preparada.

### **Poesía digital y netpoesía**

Con la aparición de las computadoras se adoptará una actitud completamente nueva frente a la palabra escrita. Las posibilidades de interacción e hipertextualidad y sus particulares dimensiones espacio temporales convierten a este medio en un factor de cambio tan importante como lo fue en su momento la imprenta. Por otra parte, sus características permiten fundir en una misma acción composición, publicación y distribución de las obras. Las computadoras manipulan una serie de signos (repertorio) según una particular serie de reglas (gramática) determinada por las instrucciones contenidas en un determinado programa (algoritmo). Igualmente sucede con el lenguaje: un repertorio de letras, fonemas, morfemas, palabras, sintagmas, frases, son combinados y re combinados de acuerdo a una serie de reglas (gramática)

establecidas por un determinado programa (ideología). La similitud entre ambas instancias atrajo desde el comienzo a una serie de escritores que vieron allí la posibilidad tanto de romper con los determinismos del lenguaje como de desobjetivar las producciones literarias. Si bien la literatura ya había experimentado largamente con procedimientos aleatorios, la aparición de las computadoras permitió la incorporación de operaciones mucho más complejas que, por ejemplo, la mezcla de palabras en un sombrero. Las primeras experiencias con este tipo de medios se basaban principalmente en la utilización de estrategias como el azar y los procesos combinatorios para las cuales este tipo de máquinas eran ideales. A partir de la década de 1990, por su parte, y con la aparición de la red, surgen una serie de poetas fuertemente influenciados por la poesía concreta, la visual y sonora. Sin embargo, sus producciones poseen necesariamente características propias ya que operan con un medio interactivo cuyo proceso se pone en acto únicamente con la intervención del lector. La net poesía se basa en gran medida en nociones como la de no linealidad y la de juego y explota así mismo, la multicanalidad de los mensajes visual, sonoro y lingüístico.

### **Las primeras experiencias**

Hacia finales de la década de 1950, Theo Lutz, un estudiante de filosofía, matemáticas e informática en la Escuela Politécnica de Stuttgart tuvo una serie de conversaciones con Max Bense quien, a pesar de no haber trabajado jamás con computadoras, le propuso experimentar tomando un vocabulario compuesto de diferentes palabras (para el caso, las primeras cien palabras de *El castillo* de Kafka) y de programar con ellas frases cortas compuestas, por ejemplo, de sujeto, verbo y objeto. Las frases se construirían a partir de conectores lógicos como el de la negación, la coordinación, etcétera. A partir de estos experimentos, y dando cuenta de los mismos, el propio Lutz publica a fines del '59 un artículo en *Augenblick*, la revista editada por Max Bense, titulado *Textos estocásticos*. Estos textos estocásticos son considerados hoy los primeros representantes de una fértil unión entre poesía e informática que se iría desarrollando en los años subsiguientes. En este sentido, suele considerarse un segundo hito los trabajos del italiano Nanni Balestrini, quien produjo en Milán, en 1961, su obra *Tape Mark 1* con la ayuda de una computadora IBM 7070. *Tape Mark 1* se basaba en unidades de sentido tomadas de tres diferentes textos (el *Diario de Hiroshima*, de Michihito Hachiya, el *Tao te king*, de Lao Tsé y *El misterio del ascensor*, de Paul Goodwin) que se recombinaban entre sí según determinadas reglas métricas.

### **Poesía de códigos**

La poesía de códigos entiende a la escritura igualmente como código. Tanto el código como la escritura se conforman a partir de conjuntos de signos alfabéticos. El hecho de que sea imposible distinguir un código ejecutable por ciertas máquinas de otro que no lo sea da lugar a poesías de código como las de Jodi, mimetizadas con los virus informáticos.

Los artistas Joan Heemskerk y Dirk Paesmans (JODI) emplean, al igual que lo hacía el dadaísmo en épocas

de las vanguardias, estrategias de subversión y ruptura, simulando colapsos digitales, creando falsos virus informáticos y mensajes de error.

Haciendo mira en la necesaria limitación de la comunicación basada en códigos, Jodi trabaja a partir de los malos entendidos y errores de traducción. Por su parte, al enfatizar los quiebres entre las instrucciones dadas al ordenador y las esperadas respuestas por parte del mismo, nos hacen pensar en una suerte de insubordinación y rebelión de las máquinas, que parecen actuar con voluntad propia.

La obra <http://www.jodi.org/> (1994), en principio parece presentar una simple poesía concreta basada en signos extraídos de lenguajes de programación. Sin embargo, una segunda mirada al código html que la compone nos revela el diagrama detallado de la bomba de hidrógeno.

La poesía de códigos tendrá una estrecha relación conceptual con la poesía a base de instrucciones.

### **Otros ejemplos**

En su obra *Degenerativa* (<http://www.motorhueso.net/degenerativa>), el escritor y artista mexicano Eugenio Tisselli presenta un texto que se va modificando cada vez que un lector se pone en contacto con el mismo. Cada vez que se registra una visita en la página, la escritura se modifica. En forma borgeana, cada lector deja su huella y cada lectura modifica el texto.

El proyecto *IP Poetry* (<http://www.findelmundo.com.ar/ip-poetry>) de Gustavo Romano, consiste en el desarrollo del software y hardware de este sistema basado en la generación de poesía utilizando material textual de Internet para ser recitada por autómatas conectados a la red. Los autómatas, denominados IP Bots, son dispositivos o máquinas poetas, compuestos principalmente por una computadora conectada a internet, un monitor y un megáfono. En tiempo real y mediante un proceso de búsqueda de determinadas frases o palabras claves en páginas de Internet, los autómatas convertirán esos textos en sonidos que emitirán a partir de la activación de fonemas pregrabados.

### **Los wordtoys**

Con respecto a mi propia experiencia en este medio, el conjunto de trabajos de hipertexto, poesía electrónica, y audiovisual, reagrupados bajo el título de *Wordtoys* ([www.wordtoys.com.ar](http://www.wordtoys.com.ar)) que he venido desarrollando desde 1996, se constituyen como una especie de, tal como su nombre lo indica, "juguete lingüístico" y se enmarcan igualmente en una tradición con raíces en las vanguardias y neovanguardias. Los mismos parten de una serie de estrategias: el hincapié en la materialidad de los signos (*El jardín de la emperatriz Suiko, 22 mariposas rosas*), la interactividad (*mariposas-libro*), las combinatorias y el azar (*El suicidio de la señorita Chao*), el uso de instrucciones (*El procesador de textos rimbaldiano, Escribe tu propio Quijote*). Estos dos últimos trabajos (al igual que en el *Canon occidental* o *El lenguaje de los pájaros*), buscan denunciar la ideología que subyace detrás de la noción del escritor como genio creador. No somos nosotros los que hablamos sino que es el lenguaje el que habla a través de nosotros. El sujeto moderno está concebido como sujeto autónomo, racio-

nal y autodeterminado. Sus enunciados tienden a ser transparentes, concientes, eficaces y veraces. En el Siglo XX, (desde Bajtín hasta Lacan, desde Althusser a Derrida), se produce en cambio una deconstrucción sistemática de la noción de sujeto metafísico, origen de la palabra y de la acción, para colocar en su lugar la idea de un sujeto descentrado y condicionado tanto por sus particulares condiciones socio-históricas como por la misma estructura del lenguaje. William Burroughs, por ejemplo, señalaba de qué manera el lenguaje cierra los significados sobre las cosas. El lenguaje ejerce el control sobre los seres humanos, encerrándonos en patrones de percepción y pensamiento convencionales, reproduciendo sistemas de micro-control social. En la obra *La biblioteca*, por su parte, remite a la idea de que no existen los hechos sino sólo posibles y múltiples interpretaciones de los mismos.

El título de la antología, *Wordtoys*, refiere a la relación entre escritura y juego. El gusto por los juego de palabras deriva de las posibilidades combinatorias del lenguaje. A partir de estas posibilidades, el escritor se convierte en una suerte de “operador” frente un mecanismo lingüístico autónomo e independiente. Los *wordtoys* están concebidos como un juguete mecánico, en la misma intersección entre la literatura y las máquinas.

#### Notas

<sup>1</sup> En su *Ars Magna*, Raimundo Lull proyectaba la creación de un lenguaje perfecto basado en un sistema de combinatorias de conceptos. Las ideas de Lull, así como las de la cábala,

tuvieron gran difusión durante el Renacimiento.

<sup>2</sup> Recordemos que Jacques Derrida hablaba de este libro de Joyce en términos de una supercomputadora.

<sup>3</sup> Entre muchas otras características, se ha señalado con frecuencia la manera en que la escritura lineal favorece la lógica causal y teleológica. El texto del libro impreso alimenta la ilusión de cierre de sentido, de completud y de objetividad.

<sup>4</sup> En la década de 1960, en Buenos Aires, Fernando von Reichenbach realizó en el Laboratorio de Investigaciones Musicales del Instituto Di Tella su *Conversor gráfico analógico* siguiendo premisas similares.

#### Bibliografía

- Burroughs, William. (1967). *The ticket that exploded*. New York: Grove Press.
- Calvino, Italo. (1983). *Cibernética y fantasmas*. En *Punto y aparte*. Barcelona: Bruguera.
- Derrida, Jacques. (1987). *Ulysses gramophone*. Paris: Galilee.
- Gache, Belén. (2006). *Escrituras nómades, del libro perdido al hipertexto*. Gijón: Trea.
- Joyce, James. (1975). *Finnegan's Wake*. London: Faber and Faber.
- Khlebnikov, Velemir. (1985). *Radio of the future*. En *Collected Papers*. Cambridge: Harvard University Press.
- Mc Luhan, Marshall. (1964). *Understanding Media*. New York: McGraw-Hill.
- (1962). *The Gutenberg Galaxie: the making of typographic man*. Toronto: University of Toronto Press.
- Ong, Walter. (1982). *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. London: Methuen.
- Oulipo. (1988). *La Littérature Potentielle*. Paris : Gallimard.
- Swift, Johnathan. (1998). *Gulliver's Travels*. Oxford: Oxford University Press.

Fecha de recepción:  
marzo 2007  
Fecha de aceptación:  
abril 2007  
Versión final:  
agosto 2007

# Arquitectura, Diseño y nuevos medios: una perspectiva crítica en la obra de Antoni Muntadas. Iliana Hernández García\*

## ***Resumen / Arquitectura, Diseño y nuevos medios: una perspectiva crítica en la obra de Antoni Muntadas.***

La habitabilidad crítica es una manera conceptual y sensorial para pensar las instalaciones del artista catalán Antoni Muntadas. En ellas se despliegan dispositivos críticos que plantean procesos experienciales y reflexivos en los cuales se escenifican las distintas formas de control y de alienación de la sociedad, especialmente desarrolladas por la publicidad, el diseño, la arquitectura, las redes, los medios de comunicación. Estas instalaciones operan como dispositivos de percepción y reflexión en el sentido en que Foucault y Deleuze los definieran, y así plantean líneas de fuga y dinámicas que permiten la ruptura.

### ***Palabras clave***

Arquitectura - Arte - crítica a los medios - Diseño - dispositivos - habitabilidad - Muntadas.

## ***Abstract / Architecture, Design and new media: a critical perspective in Antoni Muntadas' works.***

Critical habitability is a conceptual and sensitive way to think the installations of the artist Antoni Muntadas. Among them, there are some critical *dispositifs* that propose experimental processes that shows the different ways of society control, specially developped in publicity, design, architecture, network, and media. These installations work as dispositifs of perception and reflection in the sense of Foucault and Deleuze though. In this way they offer a possibility of escape and power that allows a breaking in the control of social system.

### ***Key words***

Architecture - Art - media critics - design - dispositifs - habitabilit - Muntadas.

## ***Resumo / Arquitetura, Design e novos médios: uma perspectiva crítica na obra de Antoni Muntadas.***

A habitabilidade crítica é uma forma conceitual e sensorial para pensar as instalações do artista catalã Antoni Muntadas. Nelas se despregam dispositivos críticos que expõem processos experienciais e reflexivos nos quais se desenham as diferentes formas de controle e de alienação da sociedade, especialmente desenvolvidas pela publicidade, o design, a arquitetura, as redes, a mídia. Estas instalações operam como dispositivos de percepção e reflexão no sentido em que o Foucault e Deleuze os definiram, e assim projeta linhas de fuga e dinâmicas que permitem a ruptura.

### ***Palavras chave***

Arquitetura - Arte - crítica aos médios - Design - dispositivos - habitabilidade - Muntadas.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], Nº 24 (2007) pp 45-56. ISSN 1668-0227

\* Iliana Hernández García. Ph.D. y M.A. en Arte y Ciencias del Arte con énfasis en Estética por la Universidad de Paris I - Panthéon Sorbonne. Directora del Departamento de Estética y profesora titular de la Universidad Javeriana, Bogotá.

Habitabilidad<sup>1</sup> crítica sería la forma mediante la cual explicaría las obras del artista catalán Antoni Muntadas, en especial las instalativas, pues en ellas se compromete un espacio/tiempo que actúa como dispositivo, como circunstancia para la reflexión crítica de una relación maquínica de líneas de fuerza, de poder y de saber<sup>2</sup> que escenarizan las formas de control ejercidas sobre la sociedad; o como construcción experiencial para la toma de conciencia y la emergencia de una o varias líneas de fuga<sup>3</sup> que permiten esgrimir una práctica de resistencia a través del dar cuenta de las fisuras y rupturas que deja ver cada uno de estos sistemas de representación del poder: tanto los medios de comunicación, como la arquitectura, el diseño, la publicidad.

Habitabilidad crítica hace referencia a una forma particular de estar y reflexionar en las instalaciones en video y multimediales, de imagen-espacio e imagen-tiempo<sup>4</sup>. Se refiere a un espacio/tiempo conceptual, sensible, de percepción y de reflexión a la vez<sup>5</sup>, en el cual se realiza una experimentación doble, tanto a nivel conceptual como sensorial de las condiciones de control, de tres formas de dispositivo que se superponen en la sociedad actual<sup>6</sup>: *la sociedad disciplinaria*: en la obra de Muntadas, a través de arquetipos como el estadio, la sala de juntas, la conferencia de prensa, el museo, la ciudad, la limosina, los centros comerciales, los bancos, aeropuertos, el jardín, la Bienal, en las cuales hay una manipulada interdependencia entre la arquitectura y el tipo de técnica de poder que se busca agenciar. *La sociedad de control*: la de las autopistas de información en las cuales se cree que hay una libertad pero en realidad es una forma en bucle y recurrente de establecer el dominio: Internet, la televisión, la prensa, la publicidad. Y finalmente *la sociedad biopolítica o la biopolítica del poder*, la sociedad de la información y luego la sociedad del conocimiento, en la cual las mentes y el conocimiento son el objeto de venta del capitalismo, y a la vez y por ello, éste – el conocimiento- ha sido sitiado, y orientado finalmente para ejercer el control directamente sobre la generación, manipulación e interrupción de la vida biológica.

Estas tres formas de dispositivos críticos y negativos<sup>7</sup>, desarrollados por Michel Foucault se evidencian en las instalaciones de Muntadas. Por su parte Gilles Deleuze, presenta la idea de un dispositivo que también recrea el agenciamiento de las fuerzas como elemento fundamental, pero se centra en las líneas de ruptura<sup>8</sup>, de fuga y consecuentemente de la posibilidad de escape de la maquinaria del control, por vías de la autoconciencia, de los micropoderes y a través de situarse en el lugar del *afuera*<sup>9</sup>. Actividad procesual que igualmente puedo leer en las obras del artista Muntadas. Y de manera central en estos dispositivos no podrá eludirse el tema del espacio/tiempo<sup>10</sup> y la experiencia como fundante de la instalación misma y del propósito de cada proyecto; asimismo el tema del poder, como objetivo crítico de las instalaciones en su forma no soberana sino de control, y que en palabras de Foucault se refiere a: “lo que se ejerce sobre las cosas y las personas, la “habilidad” de modificarlas, usarlas, consumirlas, destruirlas, un poder que surge de “aptitudes” inherentes al cuerpo o transmitidas por instrumentos exteriores”. Este poder se relaciona con la comunicación, “pues sin duda alguna

comunicar es siempre una cierta forma de actuar sobre otra persona o personas” (Foucault, 1991:74,75).

### ***The limousine project***

Este dispositivo creado por Muntadas, consiste en un sub/espacio de la ciudad como arquetipo de poder, este lugar es el sector financiero de Manhattan, un sobre/espacio que hace circular un vehículo de poder: la limosina, aquí pervertido y transformado su sentido, para convertirse en el lugar mismo de la evidencia de su intencionalidad. Ocurren desvelamientos a través de palabras-*slogans* sobre lo que este vehículo representa para la sociedad de consumo y dominio capitalista. Pero en especial llama la atención cómo se produce una inversión de roles, un contrapunto entre el paisaje de la ciudad que se ve desde el automóvil y se filma (íconos de poder puestos en los edificios de fachadas aparentemente transparentes, de bancos y multinacionales) y que el desplazamiento de la limosina permitiría visualizar a quien se desplazara al interior, pero ya no desde la admiración y supuesta confianza y seguridad de quien habitualmente mira desde el lugar de poder, sino desde la nueva mirada crítica que se instala. Así, esta visión de la ciudad, que está implícita en la mirada, pues no aparece recreada a través de la representación, dialoga con las imágenes de las diapositivas proyectadas en los vidrios oscuros del carro, las cuales efectivamente hablan del entorno que se está recorriendo, y por extensión de muchos lugares en el mundo con estas características. Se pasa de un lugar: la ciudad y sus arquetipos, a las imágenes y las palabras como el espacio del lenguaje y los símbolos, y por último al lugar de la reflexión y de una practicabilidad de la sociología crítica, por ejemplo a través de la experiencia que plantea el dispositivo: es decir, la instalación móvil. Esta emite en su conjunto una mirada, un recorrido crítico, un desplazamiento en distintos niveles: uno efectivo y real que se transforma en un desplazamiento conceptual.

### ***Stadium***

Esta obra es definida por Muntadas de manera estructural en la inter-relación entre cuatro elementos que en conjunto ejercen como intermediarios de los sistemas de representación mediática y del poder: Arquitectura, Mobiliario, Actividades, Símbolos.

Estos cuatro elementos están asignados a cada una de las esquinas de la sala oscura de la instalación y a través de proyecciones de imágenes dan cuenta de dichas características. Las actividades determinadas de antemano en estos espacios arquetípicos, actúan también como parte del sistema de control, pues conllevan en sí mismas la historia oficial de la arquitectura, en relación con las estrategias del poder político especialmente originado en Roma en esa relación entre control de masas y espectáculo que se acentúa en la era moderna con el *stadium* en la relación espectáculo de masas y mercado, como estrategia ahora sí definitiva y única de la política y la economía como una sola. A este respecto las observaciones del sociólogo Zygmunt Bauman sobre el panóptico<sup>11</sup> plantean que si bien este arquetipo no es una prisión, sin embargo contiene todos los elementos de estructuración y organización del espacio a través de graderías en exhibición que miran a un solo centro

(el espectáculo, lugar de control de la mirada) todos y cada uno de los espectadores puede ser vistos y controlados, ya que la disposición de sus sillas en círculo los deja expuestos, así mismo su mirada y conciencia están manipuladas hacia la recepción y el aplauso de un espectáculo que ofrece el mercado y que conduce al adormecimiento, al efecto sedante del ruido de la multitud, las luces, las imágenes mediáticas de los avisos publicitarios. La arquitectura pública normalmente presenta este tipo de estructuraciones, aparentemente diseñadas para el funcionamiento adecuado de sus usuarios, pero donde justamente la idea de función, es *funcional* para unos intereses específicos, invisibles<sup>12</sup>; es altamente rígida, poco flexible, no se escapa de la mirada, es ella misma un sistema de vigilancia, en general todos los arquetipos, como la empresa, la biblioteca, la escuela, el gimnasio, los centros comerciales, los aeropuertos, lo son.

El mobiliario denota las características de imagen corporativa, de propaganda y de idea de confort y control del orden público que el *stadium* en cuestión quiere procurar. Los elementos como el color y materiales del mobiliario dejan leer las características mediáticas y de mercado tanto del evento como del recinto según la ciudad o el tipo de *stadium* en el que se encuentre. Pero principalmente la estandarización de los elementos de las sillas y bancos juega un rol central en esa idea de ordenación, la uniformidad de color, la igualdad de las sillas, la multitud en número de ellas, define lo central del arquetipo, la imposibilidad de lo individual, el control total a que cada espectador queda expuesto al tener asignado un número dentro de ese espacio: es decir su dominación. Este tema es propio del diseño (industrial) y su relación con el mercado, que persigue invisiblemente también la homogeneización de los individuos a través de la idea de público-espectador, quien es tratado y conducido como una masa, a través de un espacio y es guiado por un sistema de señales y publicidad ya habitual, como los avisos de *exit*, los elementos simbólicos, de una forma similar a la conducción de un interno<sup>13</sup> a *ejecutar* como espectáculo.<sup>14</sup>

En realidad el dispositivo del *stadium* tiene similitudes al panóptico pero funciona horizontalmente en lugar de hacerlo en forma vertical. Es decir, si en el panóptico el lugar central estaba reservado al que vigila y domina sin ser visto o sin ser vulnerable, y las cuatro alas de su arquitectura se extienden verticalmente de este centro hacia fuera quedando expuestos a la vista de la mirada del inspector, en cambio en el *stadium* se produce este control a través de dos capas, la superior a la cual accede el público para ubicarse en las graderías y mirar, y la inferior a la cual accede lo mirado, el espectáculo, el agenciamiento manipulado, el interno, el héroe, el mártir, el que catalizará la acción y el deseo de la multitud.

La estructura del *stadium*, divide cuidadosamente a través de pasillos y escaleras de acceso, estos dos tipos bien diferenciados entre las masas que miran y las masas observadas, otorgándole el lugar privilegiado a ninguna de ellas, sino en realidad a un lugar invisible colocado en algún palco central de gradería; este es el lugar del gobernante o inspector principal. Aquel que mira los comportamientos de ambos niveles y toma decisiones al respecto de lo que debe pasar en esa representación

del poder. Un cuarto elemento pero perfectamente inserto en el sistema, prácticamente gestor de toda la idea en nuestros *stadiums* contemporáneos, son los medios de comunicación como la televisión en directo y en diferido y la publicidad que multiplica esta escena hasta cada uno de los receptores en las viviendas manteniendo la posición de control y de uniformización del lugar pasivo asignado al espectador.

De esta forma se convierte a los individuos en público, se manipulan las subjetividades a favor de lo que dicta lo massmediático y se despoja de toda posibilidad de acción-reacción que no sea dentro del marco representado ya por este sistema, evidentemente hasta el punto de esquematizar los comportamientos, lo cual vemos en las imágenes sobre actividades proyectadas en una de las esquinas de la instalación.

La pieza central a la cual no se puede acceder por la cercanía entre columnas puede leerse como la forma de fuga que adquiere la obra como dispositivo, es decir la única posibilidad que tiene el visitante de generar una autoconciencia y encontrar una línea de ruptura del marco y sistema representado. Es decir que al lugar mismo del *stadium* no podemos (no debemos acceder) es un lugar ya sitiado (Bauman, 2002) de la sociedad, es preferible ubicarnos en el afuera de una pequeña gradería exterior de dos escalones que nos permite sentarnos a observar la historia del poder a nuestras espaldas<sup>15</sup> el espectáculo que se sucede al interior y que vemos proyectado en las diapositivas exteriores, pero somos invitados a observarlo con una conciencia crítica, a habitar críticamente ese lugar, entendiendo que la columnata y la arena del centro denotan un espacio de control, propio de las sociedades disciplinarias sobre lo cual Foucault nos explicaba que los comportamientos están en pleno bucle y relación *ad infinitum* dentro de un sistema de poder que se representa a través de los arquetipos.

La separación entre columnas de 40 cm. no deja pasar el cuerpo del espectador al espacio interior de la arena, se trata de un *stadium* que no tiene graderías interiores, solo la representación del público a través de la video-proyección del centro. El arquetipo oficial es pervertido aquí, de suerte que las graderías se ubican al exterior, en el *afuera* del dispositivo<sup>16</sup>, en el margen, en el lugar donde es posible pensar críticamente lo que se sucede al interior mismo del arquetipo de control. Esta inversión de adentro/afuera es elemento central de la pieza, ya que el lugar asignado al público es cuestionado a través de su representación en espejo en las imágenes también exteriores de las cuatro esquinas; pero principalmente el lugar asignado al visitante de la instalación es obligatoriamente, quizás pese a su primera intención de querer acceder por hábito al interior del espacio arquitectónico, es definitivamente el afuera del *stadium*; del que ve desde afuera, del que tiene la posibilidad de crear unas líneas de subjetivación a través del espacio conceptual de percepción y reflexión que es la instalación. La arena ideológica, el espacio de lucha, el espacio de poder, finalmente queda confinado, casi encerrado entre barrotes simulando columnas griegas, prácticamente vetado a la participación, tan solo accesible a través de la mirada aún morbosa del visitante, para quien es revelado de una parte: la fuerte relación entre el *stadium*

moderno, el circo romano y el anfiteatro griego, y por ende toda la carga de sentido de dominio que por una genealogía del poder en los arquetipos a lo largo de la historia, este tipo de espacios tiene; y por otra: se evidencia cómo a través de las imágenes se ha creado una mediatización de lo que es el interior de este recinto, la cual se devuelve al visitante de la instalación en términos de su propio *voyeurismo*, del cual al parecer no es fácil liberarse, pues los medios de proyección, de comunicación y de representación, actúan inclusive en el afuera del arquetipo mismo, y de su radio de control. Se sitúa en todos los lugares a la vez: "...se ve desde todas partes, se traslada a todos los lugares al mismo tiempo." (Bauman, 1992:40)

Sin embargo, allí reside la reflexión crítica final que la pieza de Muntadas pretende hacer y es cómo podremos situarnos verdaderamente en el afuera de un mundo que extrapoló las técnicas de poder, antes concentradas sólo en el espacio y sus arquetipos y ahora observemos cómo estas se multiplican abarcando también el tiempo y los contextos a través de imágenes mediáticas. Aquí el afuera, y el lugar de fuga se hace prácticamente imposible, es decir, es negativamente experimentado a través de la pieza, de forma tal que sólo la observación crítica atenta, es el último lugar de fuga posible asignado por el dispositivo al visitante<sup>17</sup>.

El sonido se une al espacio/tiempo para relacionar estas dos formas de control predeterminadas: las del espacio y del tiempo, ellas aparecen en la imagen mental a través de la memoria, son los sonidos propios de un *stadium* y de un televisor que transmite en directo o en diferido, el acontecimiento mediático. Es la retención habitual de la memoria en este tipo de eventos, que han dejado huella en nuestras mentes, lo cual perturba, ya que al estar dislocado de contexto (estamos en un dispositivo en una galería) evidencia la composición de estos aplausos, gritos, *slogans*, publicidad, y como en el efecto del *ralenti* en la imagen visual, aquí la imagen sonora exhibe un efecto en bucle, repetición, e insistencia, con lo cual nos hace reflexionar sobre el vaciamiento de sentido para nosotros, de estos sonidos, manifestaciones mediáticas del mercado y de agenciamientos de intereses políticos y económicos.

### **The board room**

En esta pieza llama la atención cómo el arquetipo en principio neutral en su disposición espacial, así como en su mobiliario, se torna evidente ante la mirada en un espacio que decididamente contiene una naturaleza dominante y de control del poder, como "tercera dimensión del espacio interno" nos decía Deleuze. (1997:155) Se trata de la sala de juntas, en este caso en relación con el poder y el orden global, que desde el ejercicio de la manipulación mediática por parte de líderes religiosos, exacerba el tema del propósito de dicho tipo de espacios. Es interesante notar cómo a través de las obras de Muntadas se hace visible algo que normalmente no lo es, y es la relación estrecha entre arquetipo, tipología espacial (también contemporánea) y poder, control, dominio desde diferentes ángulos. De otra parte se hace visible la relación entre el tipo espacial y el proceso mediático que lo relaciona, de suerte que se produce una amplificación del espacio arquitectónico mismo, supe-

rando las dimensiones y alcance de la sala para extrapolarse a través de los medios; es decir el mostrar cómo las acciones que se suceden en un espacio físico, en realidad superan los límites de éste y se define su impacto y afectación mucho más allá, y principalmente a través de las redes de los medios y de su maquinaria mediática. Para ilustrar esto, además la pieza produce una inversión entre lo privado de la sala y lo público de los medios, a través de las transmisiones (videos) que cada uno de los retratos exhibe en el lugar de la boca, de forma que se trae al espacio de la sala el efecto de lo masivo, pero internado en el lugar mismo de su origen. Es decir que lo massmediático vuelve al lugar de origen, la sala de juntas, origen en el sentido de ser el espacio donde se toman decisiones que afectarán a muchos. El mobiliario y decoración empleados para esta pieza, se crea especialmente a través de la disposición y características de los retratos de los líderes religiosos, también de la mesa y sillas organizadas como en una sesión directiva, acotando el rol que éstos juegan desde el lugar mismo del control.

Se produce una inversión entre lo público y lo privado, donde lo privado siendo el espacio de una sala de juntas se revela en su condición de manipular de forma interna el sistema de creencias, para volverse público a través de su exhibición en una instalación para ser visitada y generar una reflexión. De otra parte aquello considerado eminentemente público como las transmisiones de discursos a través de los medios, son extraídas de su contexto de la televisión para colocarse aquí en cada uno de sus autores, en un espacio aparentemente privado; esto en realidad demuestra cómo dichos contenidos se originan en verdaderos monopolios de la religión mediatizada, lo cual evidentemente es un espacio privado a nivel económico.

El *afuera* de la obra ocurre cuando presenciamos la cacofonía de los discursos, simultáneamente, en una amplitud del tiempo que por repetición nos indica que nos encontramos ante un suceso de manipulación y un sistema de control. El espacio/tiempo de la pieza se genera en la relación entre la inmovilidad de la instalación misma en cuanto a la representación del sistema de decisiones a través del mobiliario y la nomenclatura del espacio mismo contrastado con el tiempo de los videos en bucle que repiten una y otra vez los mismos contenidos y saturan el espacio de las dimensiones múltiples, principalmente temporales de lo mediático. El espacio se amplía a través de las significaciones que ocurren en los medios para desencadenar una reflexión en el *afuera*, en el lugar de fuga del dispositivo a través del recorrido y percepción de la pieza.

### **The press conference**

La rueda de prensa, o conferencia de prensa, es una obra elocuente sobre la situación del control que ejercen los medios en especial la prensa y la televisión a través de sus titulares, acerca de lo que sucede políticamente a nivel global o en un país, por ejemplo como Colombia, en cuanto al tema de la situación de conflicto y opinión mediática sobre lo que acontece. Esta instalación genera un dispositivo en el cual se evidencia los medios de comunicación como un poder central, y donde en torno a una parafernalia de *podium*, micrófonos, el declarante



de turno está en realidad ausente, por muchas razones; su opinión no cuenta, pues la manipulación mediática ya ha definido la noticia de antemano, pero también porque nadie es responsable, o nadie se hace responsable de lo difundido; se trata de declaraciones ya imbricadas en el sistema mismo de los medios, en su juego, que no tiene relación con una veracidad, las cuales no pueden hacer otra cosa que contribuir a la desinformación. También está ausente, porque éste *ha sido desaparecido* ya, o en realidad nunca ha sido reconocida su voz, o no se trata sino de una opinión que no establece nada definido, sino que puede cambiar de un momento a otro, o presentar elementos ocultos.

Sin embargo es el lugar mismo desde el cual se origina toda la transmisión, el cual se relaciona con su espejo en la transmisión misma colocada al frente en un televisor que presenta en bucle distintas declaraciones en ruedas de prensa y emisiones de noticieros, así como una alfombra de titulares de prensa que indican sobre la manera como son transformados los hechos en acontecimientos y en noticias para difundir. En medio de esta relación de fuerzas entre el origen de la palabra y su difusión transformada en los medios, se encuentra el lugar del público: vacío, inexistente, cubierto de sábanas blancas, que recuerdan su ausencia, o sus desapariciones, nunca ha estado presente en realidad, nunca ha sido convocado, simplemente actuará como receptor pasivo de la relación de fuerzas del dispositivo, o también como parte del juego de la maquinaria político-mediática. De nuevo el lugar mismo actúa estructurándose a partir del mobiliario y la forma espacial, para dar cuenta de la exacerbación de la difusión y su distribución, antes que la veracidad, o el contenido o el sentido de dicha actividad. El lugar del podium, rodeado de micrófonos, convierte el lugar de las declaraciones y las ideas en algo hiperrepresentado, lugar *show*, sitio altamente iluminado, sobre-expuesto, el cual no tendrá más opción que convertir allí mismo los hechos en una forma de lenguaje perfectamente mediatizada.

El espacio/tiempo de esta obra se construye a través de una contraposición con el espacio/tiempo social local y con los contenidos de las noticias<sup>18</sup>, sin excluirlo, sólo que éste opera en la relación entre el espacio de la instalación y el tiempo de la transmisión, atrayendo al lugar de origen la transmisión emitida, a un lugar en el cual el emisor ha desaparecido; la emisión en realidad ya tuvo lugar, y la ausencia está presente hace un buen tiempo. Señala esto que en realidad la difusión mediática, es una especie de *sin fin*, en el cual los contenidos son reciclados permanentemente, de manera que esta maquinaria se reproduce a sí misma sin necesidad de ir a las fuentes de los hechos o de su análisis en alguna otra forma de sentido. De esta manera el dispositivo se organiza a través de la inexistencia de alguien en el *podium*, así como de la inexistencia del público, de forma que se evidencia el sistema de noticieros como una rueda que gira por sí misma, en un espacio que se convierte en arquetipo y que agencia tal desenvolvimiento de espectacularidad para el mercado de consumo de acontecimientos.

### **El aplauso**

Esta pieza me parece se relaciona con la anterior, en un sentido de tensión entre lo transmitido y el rol del público. Si bien en la anterior el público está ausente, y en ésta el público está decididamente presente a través del ruido cacofónico e interminable de sus aplausos, en ambas está confinado a la situación de actor pasivo, de receptor mediático e indiferente de lo transmitido, de cómplice en cierta forma de las atrocidades que se cometen, ante su ya inamovible incapacidad de manifestarse en contra, tan disminuida a causa del miedo y del escarnio que ejerce cualquiera de las formas de control del poder.

Hay una transmisión de nuevo, pero aquella ya no está en proporción a un espacio arquitectónico funcional como en la conferencia de prensa, donde en ella el televisor y su transmisión actuarían como parlante, sonido, altavoz de lo que un declarante, político, emitiría a través de los micrófonos; en lugar de ello, en esta instalación decididamente el espacio se sale de todos sus límites físicos posibles, para ser la imagen misma el lugar del espacio. Es decir, no hay espacio ya, la imagen lo ha abarcado todo (estas pantallas de gran tamaño) Se transmiten imágenes de noticieros alternando entre temas de farándula, belleza, banalidades, con temas de violencia insoportable pero real sucediéndose simultáneamente; así mismo esto se observa y transmite a diario en los noticieros. Como gran fondo, un público impasible aplaude indistintamente, uno y otro tipo de imágenes, es decir no distingue, no puede distinguir ya, la opinión pública se encuentra perfectamente manipulada desde hace 60 años en Colombia, y la instalación evidencia el hecho de que el público asigna el mismo lugar a todos los hechos como información mediática. Es interesante en esta pieza el que el espacio mismo haya desaparecido de la instalación, no hay espacio, sólo tiempo (tiempo de transmisión e imágenes) lo massmediático todo lo ha devorado, la sobredimensión de los medios en Colombia ha llegado a proporciones enormes que en esta pieza se evidencian. La noticia como ruido, los hechos ya no vistos sino escuchados, se funden en realidad con el fuerte murmullo de un solo y largo aplauso interminable, que desdibuja cualquier posibilidad de generar sentido a través de la transmisión de estas imágenes.

El *afuera*, y el lugar de fuga del dispositivo, se sitúa en la condición de observar con atención, en el tiempo, desde afuera del dispositivo de televisión-televidente, la suma de violencia de estas imágenes en relación directa con el aplauso. También se encuentra en el hecho de observarse aplaudiendo, en la inversión y contraposición de roles, el enfrentamiento de dos públicos, el público que aplaude, y que está reflejado en las pantallas, y el público que asiste a visualizar y reflexionar sobre la pieza; en realidad se trata o debería tratarse del mismo público (la pieza fue realizada e instalada en Colombia), y es allí donde radica su potencia, pues se sucede literalmente una autoconciencia de la situación de manipulación mediática y de pasividad de sus habitantes, es decir se revela cómo la población tiene asignado un rol de público: espectador, sin participación, sin siquiera opinión formada al respecto de los hechos. Se trata de un público que se convierte en imagen tele-

visiva, imagen mediática, automáticamente al momento mismo de mirarse, y que se autocuestiona al sentirse mirado por este público que lo aplaude, (que aplaude las imágenes de violencia y del *jet-set*) pero en realidad que aplaude al espectador (visitante) mismo de la pieza, en su condición de ser inmediatamente capturado por los medios masivos.

Solo una mirada atenta, produce afecciones en los espectadores, una mirada detenida, crítica, analítica, sensible por parte del visitante, puede encontrar el lugar mismo de liberación del dispositivo, y esa misma condición es la que se indica para ejercer frente a las transmisiones televisivas que se muestran en la pieza. De esta forma se organizan líneas de fuerza entre dos públicos: uno en frenesí del aplauso, otro en actitud crítica y observación sobre el cual reside la intención de la pieza; y contamos con dos imágenes: ambas mediatizadas y manipuladas, tanto las de las transmisiones de los contenidos de los noticieros, como las del público, quien asiste inerte a su difusión. Estas dos imágenes se enfrentan con una tercera imagen mental: la del visitante, tal vez aún no mediatizada, en quien se genera una reacción, una afección, a través de una imagen-memoria de lo que ha visto a través de los noticieros, de cómo es su práctica de observación de la televisión y de cómo encuentra posiblemente una salida, una ruptura a esta condición constante en este país.

### **Haute culture**

Alta cultura es una de las piezas más significativas de Muntadas en cuanto a la relación entre lo culto y lo popular massmediático y de consumo. Hay una imbricación entre dos tipos espaciales: el museo y el centro comercial, pero principalmente dos formas de ser de la cultura, una de *élite*, y otra masiva y popular. La primera de origen en la tradición europea del renacimiento, pero especialmente en su mutación moderna, formada en la historia, pero ahora manipulada y anquilosada; de otra parte una más reciente creada en la sociedad de consumo, popular, masiva, que se ubica a medio camino entre modernidad y *medios*, o más exactamente en una desviación que condujo desde la modernidad hacia lo massmediático y que devoró lo popular tanto como lo moderno. Pero en realidad la pieza ejerce una crítica sobre la pretendida distinción entre la *alta cultura* y la *baja cultura*, ya que en realidad el mundo actual presenta el que una no existe sin la otra, el museo está ya invadido de mucho anquilosamiento en sus formas de sentido y de presentación, lo cual ha generado inclusive una selección por parte de las masas de otros espacios más cercanos a sus deseos de consumo como los centros comerciales. A su vez, la pieza denota la confrontación entre estos dos tipos de espacio, planteada en la sociedad de hoy día, en la que el lugar del centro comercial absorbe al museo, o en la que el museo ha perdido capacidad de convocatoria y sobretodo de relevancia o de distinción frente al otro espacio. Pero finalmente la pieza de lo que habla es de una casi imposibilidad, ya bien entrado el Siglo XXI, de intentar diferenciar dos maquinarias que en últimas son lo mismo, su única diferencia es el tipo de productos que agencian, y esto por razones de la economía capitalista, del consumo, la manipulación, y la hegemonía de una

cultura transformándose hacia horizontes menos elaborados en cuanto al sentido y habitando una homogeneidad interesada fundamentalmente en la lúdica, y en el vaciamiento de toda reflexión. En realidad el museo es el centro comercial y viceversa.

En la pieza, un balancín soportando en cada extremo una transmisión en directo de cada uno de los espacios mencionados, lleva el pulso de la opinión pública en cuanto al tema. Y este es el elemento catalizador de la pieza, ya que se asigna el lugar de la interpretación, *voir* opinión fluctuante, cambiante, al público que pasa, que transita por cada uno de estos espacios y define cual de estos arquetipos es el lugar privilegiado de la cultura hoy día. La fragilidad del balancín denota la fragilidad misma de haber colocado en manos de la opinión este tipo de temas, y da cuenta de cómo la cultura se ha homogeneizado de tal forma que dicha discusión no tiene ya más sentido para el público, y cómo estos dos espacios se han vuelto totalmente intercambiables, y en ello han contribuido los medios, lo cual aparece representado en los dos monitores que proyectan el espacio pretendidamente antagónico.

### **City-museum**

Esta instalación, *ciudad-museo* toma como tema el *voyeurismo* y el *cliché* con el cual varias ciudades se han convertido a través del turismo y de sus industrias culturales, en simples temas de visión fragmentada y tergiversada, despojándose de su vida doméstica, real y cotidiana. En la instalación, el espectador es invitado a observar la ciudad a través de algunos pequeños orificios, rendijas, donde ve solamente *clichés* de postales, imágenes recurrentes y totalmente construidas a través de los imaginarios que el comercio del turismo desea vender. El turista-espectador se ve a sí mismo en la posición de observar, fotografiar la obviedad, el montaje, la copia, la representación, el imaginario (nunca certero) de lo que una ciudad se agencia que sea. Es la mirada desatenta del consumo hacia el consumo mismo, en realidad la ciudad no está allí; se trata también de la ciudad que es literalmente despojada de su vida misma para ser reemplazada por lo que el turista desea encontrar en ella y que le ha sido informado a través de las imágenes mediáticas. Es una forma de consumo de la ciudad, opuesta a la experiencia y a una relación espacio-temporal con el espacio urbano. Es en realidad su negación. El lugar de fuga del dispositivo de control se presenta justamente cuando el espectador se observa a sí mismo en la posición de turista, y genera una reflexión de toma de conciencia. La relación entre el *voyeurismo* como tema de varias piezas de Marcel Duchamp y esta obra es evidente, pues justamente da cuenta a través de la experiencia sensible de mirar, de la maquinaria que agencia a través del registro de todo el sistema del turismo y por ende de la sobredimensión de los símbolos recurrentes de una ciudad, como París o Brujas. La parafernalia que estructura todo este sistema de control tiene que ver con muchos elementos del espacio urbano que son acondicionados para el efecto: la arquitectura, las reproducciones del arte, las cámaras fotográficas y de video para el registro, el urbanismo mismo: sus paseos peatonales, los circuitos que se generan para transitar por un lado y no por otro; Barce-

lona, Venecia, parecen estar siendo los ejemplos más literales de esta construcción mental de dichas formas de entender la ciudad, y de ser habitadas por extranjeros, siempre externos. Esta obra conectará más adelante con la pieza del Pabellón en Venecia, en la cual justamente se mostrará cómo la ciudad se encuentra despojada de sí misma, deshabitada, solo existe en relación con sus eventos mediatizados y convertidos en mercancía, en el caso de Venecia: la Bienal de arte y el mapa geopolítico que construye y reconstruye permanentemente los Giardini. En Venecia se asiste a la defección política del mundo, a su absorción total por el tema de la disputa feudal del territorio, mediada por el capitalismo y el consumo mediático del arte y sus imágenes complementarias.

### **The file room**

El concepto de archivo como intersticio entre la arqueología del saber y la genealogía del poder desarrollados por Michel Foucault<sup>19</sup> sería la forma como analizaría esta pieza, puesto que justamente Muntadas genera un espacio abierto para otra historia, una no oficial del arte, una historia viva, que reúne las censuras del arte, ¿qué es arte? A través de ¿qué ha sido excluido de él?, no sólo desde el punto de vista de los teóricos y curadores, e instituciones, sino también desde el lugar de los presupuestos, del capitalismo, de los poderes políticos y las hegemonías históricas de ciertos países sobre otros, de ciertos nombres sobre otros, así como de temas y contenidos.

El arte, al origen lugar de apertura, de otras miradas, por definición, es evidenciado aquí como dispositivo mismo de control, de rigidez y de censura, en equivalencia con los medios mismos. El concepto de archivo es empleado en una relación crítica o de búsqueda de otros sentidos para el arte, para las redes como Internet, lugar posible para la denuncia, en lugar de recinto nuevo para las formas de consumo. Por otra parte desde el sentido del concepto de archivo, supone hacer emerger otras conexiones entre elementos históricos que den cuenta de fisuras, rupturas que la misma historia oficial ha invisibilizado. Se archiva no por acumulación, no en un sentido positivista, se archiva para dar cuenta de los olvidos, de las intenciones por ocultar, para hacer una genealogía del poder. El archivo adquiere un sentido, una vida propia, al ser alimentado permanentemente por la red, pero principalmente por la posibilidad de acceso y de vínculo entre nuevos elementos, lo que genera el sentido posible para la acumulación de una cierta información censurada.

De otra parte hacer una arqueología del arte como saber, indagando por los elementos que en su historia no se inscriben, denota el lugar único posible que el arte tendría hoy día, con algún sentido. Es decir, es en el afuera mismo del arte, en sus márgenes (como sucede con otras cosas) donde en verdad tal vez halla arte, en el sentido de una crítica, una reflexión, una evidencia sensible que genera autoconciencia, o toma de conciencia sobre algo. Con la condición de homogeneización y mercantilización de nuestra sociedad es casi imposible creer que exista arte dentro del sistema mismo de las instituciones. Si bien la obra tal vez no lo plantee así, quiero relacionarlo aquí con lo ocurrido en el nazismo,

donde todas aquellas pinturas realizadas por *le groupe d'artistes dégénérés*<sup>20</sup>, así llamados por Hitler, fueron por él excluidas, supuestamente por emplear color y no acoger los cánones marcados por su gobierno, contra el cual ellos en realidad agenciaban rupturas. Tiempo después, es en dicho trabajo artístico donde encontramos un valioso periodo.

La obra se presenta también como dispositivo espacio-temporal, al plantear un espacio mismo como lugar de archivo, un arquetipo también, casi entre archivo y biblioteca, es el lugar de la investigación de la información revelada pero también el lugar de la información oculta. Es la biblioteca de la Edad Media, explorada y surtida con las más desconocidas informaciones, es el archivo y la arqueología misma del arte en el sentido de Foucault, es cómo trazar nuevamente la historia del arte pero desde las censuras que éste ha tenido. Y de otra parte se trata de la contemporánea yuxtaposición de información en cascada propia de un nuevo medio masivo: Internet, en el cual conviven elementos tanto veraces como inverosímiles y fuente de todas dudas, pero también buena fuente del *afuera* de otros hechos vetados, velados por los mecanismos invisibles del consumo del arte y su maquinación económica. Me parece que el contenido de este archivo se mueve entre la investigación sobre dichas censuras, y su otra historia, en contrastación con la reconocida, y entre la anarquía de lo manifestado a través de un medio como Internet.

En la mitad de ello está el público y el rol que éste adquiere para observar, discernir, suponer, entender, escoger sobre lo que allí está expuesto. Al final no existe duda alguna, y sobre cada historia recae una porción de veracidad, estableciendo en todo caso una continuidad sólida de lo que ha sido la censura. El espacio físico actúa en mucho como gran metáfora de almacenamiento de datos y su posibilidad de manipulación, su oscuridad, estructuración a través de simbólicas gavetas, la confrontación entre el espacio físico de un archivo y el espacio virtual de Internet, la inmovilidad del primero, la maleabilidad pero también actualización y amplia distribución y acceso del segundo.

El archivo físico denota un espacio físico, controlado, con dueño, casi autor, moderno, el espacio virtual casi su contrario, hipermoderno. En cierta forma asistimos a la coexistencia de dos tipos de dispositivos de Foucault, explicados al inicio de este documento: el primero del archivo físico: de *sociedades disciplinarias* como la biblioteca, y el segundo: de las *sociedades de control*: las autopistas de información, aparentemente libertarias, pero en realidad inmersas en otras formas más extendidas de dominio.

### **Between the frames: the forum**

Esta obra antecesora y relacionada con el Pabellón de la Bienal de Venecia, organiza un dispositivo en el cual la imagen-espacio y la imagen-tiempo se imbrican para dar lugar a una relación de distribución de la paradójica forma de operación de un saber como el arte, conformado por instituciones, docentes, curadores, mercaderes, donde el espectador flota entre distintas formas discursivas que dislocadas de su contexto a través de imágenes alusivas a formas mecánicas de la ciudad, revelan los mecanismos invisibles de la genealogía del

poder oculto bajo todos estos procedimientos del arte y sus circuitos. La imagen-espacio está puesta a través del dispositivo general que reparte en porciones aparentemente iguales y de forma circular, un lugar de salas y presentaciones de los distintos capítulos que lo conforman; a su vez se reparten las imágenes de video difundidas en cada televisor, las cuales se ubican en las salas donde se ilustra con espacios arquetípicos que recuerdan formas mecánicas del mercado y la era industrial y urbanizada; de otro modo la imagen-tiempo es representada espacialmente por los discursos que estas grabaciones de profesores, teóricos, y demás agentes de la maquinaria van argumentando en otra forma de archivo, distinta a la anterior, pero en la cual de forma opuesta se agencia lo reconocido, no lo censurado, los instrumentos mismos principalmente del lenguaje y de la voz en relación con un poder centrado en nomenclaturas que unos y otros reciben en la repartición de un sistema de control.

La ruptura del dispositivo se sucede tanto en la relación entre los discursos y las imágenes-espacio del contexto urbano (casi mecánicas) que las alternan; esta dislocación genera la evidencia sobre la manipulación que se ejerce y la relación con el entorno, y por otra parte en la disposición espacial misma del lugar de la instalación, su forma circular como una repartición, y su fragmentación en capítulos, secciones, cuadrantes, da cuenta en síntesis de otra arqueología del arte como saber; y de su sobreestructuración, pero especialmente acerca del por qué se presenta la organización del arte de esta forma, pues una serie de elementos externos, del contexto y de la sociedad mediática y de consumo en la que nos encontramos determinan también y de forma fuerte lo que en este sistema está sucediendo.

### **CEE Project**

Un proyecto que destaca el uso de un elemento básico de decoración y mobiliario: un tapete o alfombra, un objeto habitualmente estandarizado y reproducido a través de la maquinaria industrial, sin otro fin distinto al comercio, la publicidad de imágenes corporativas, y el uso cotidiano e indiferente; en esta pieza es reemplazado por el mismo elemento pero pensado por el artista para ejercer un lugar de equivalencia de estas mismas características aquí descritas, a algo discursivamente agenciado por los gobiernos y los sectores de poder económico como *importante y de alta participación y compromiso de sus ciudadanos*: "la conformación de la comunidad económica europea". Llama especial atención que la crítica se ejerce desde conseguir el lugar de equivalencia entre el diseño industrial y los agenciamientos de poder y consumo de por ejemplo el proyecto de Europa. Los intereses del diseño industrial se evidencian perfectamente ligados a los de la identidad corporativa y sus objetivos de manipulación, a la publicidad de otra forma de productos de consumo, en este caso una forma de relación económica, sobre la cual en su momento los habitantes y ciudadanos de cada país no estaban de acuerdo ni habían propuesto. Un dispositivo que revela los enunciados discursivos de un proyecto global en proceso, centrado en el intercambio económico no equitativo y la ausencia de referencias en lo social y cultural.

### **On translation: I giardini**

*On translation* designa un proceso abierto aún, desde el cual se realizan aproximaciones diferentes a temas distintos. *On translation: I giardini*, una instalación multimedial reciente, preparada para la Bienal de Venecia como el Pabellón español. En ésta se organiza un dispositivo complejo compuesto, conformado por varias otras piezas, que son colocadas en diálogo con este contexto. El primer tema a resaltar es el de la disposición espacial del pabellón, un centro y una periferia, como repitiendo la organización político-económica de los países que asisten y participan del dominio de esta maquinaria de mercado que es la Bienal.

Quiero empezar por uno de sus vértices, y no por el centro, resaltando dos de sus elementos: los videos *On listening* y *On view*. Estos dos videos se ubican al interior del pabellón pero en sus márgenes, pues el Pabellón realiza una geopolítica a su interior, es decir ubica en el lugar central un espacio del vaciamiento y del descanso y del pasar a través, donde aparentemente no sucede nada, pero en realidad es el lugar mismo de la ironía pues éste representa el centro de la hegemonía de los países invitados con pabellón en la Bienal. Sobre este tema volveremos más adelante, para analizar los aspectos de mercado del arte y del mercado inmobiliario, la especulación urbana, y el funcionamiento político global, representado a escala dentro de la Bienal, que opera como un ambiente provisto para la macroeconomía mundial. Volviendo a la ubicación de los videos mencionados y a la pieza *Aplauso*, y *The bank*, estos se encuentran en el afuera del espacio/tiempo de la propia Bienal, haciendo funcionar el pabellón como un lugar posible para decir lo que ha quedado siempre excluido, por el dominante mapa geopolítico. *On listening*, presenta una lectura del espacio-tiempo en una sociedad también dominante, pero mostrando un contexto cotidiano, perfectamente mediatizado por el teléfono celular, mostrando un paisaje arquitectónico y a la vez tecnológico y mediático sobre el escuchar, pero donde en realidad no se escucha nada, sus protagonistas hablan por teléfono celular en un espacio de corredor relativamente pequeño, y sin hablar entre ellos, sin siquiera verse; este plano único muestra una forma del vaciamiento de sentido, la dislocación de las funciones del espacio y la perspectiva sumamente abierta del horizonte de un espacio físico, que pierde su sentido como tal y se proyecta a otros lugares a través de la escucha que sus protagonistas suponemos realizan. El video es también una forma de definir la condición actual de incomunicación en el espacio y exclusiva comunicación en la distancia en el tiempo. Privilegio del tiempo sobre el espacio, desproveer del espacio y sus lugares y contextos para asignarle una función siempre de paso, accidental, y atender los requerimientos del consumo de la telecomunicación. Por otra parte el video por extensión metafórica denota lo que sucede en la Bienal misma, cientos de personas que hacen filas, desconocidas, ausentes de todo diálogo *in situ*, que asisten a un espectáculo mediático que siempre hace referencia a otra cosa, nunca a sí misma, ni a la ciudad de Venecia, sino extrapolándose a otros significados externos y conexiones hasta perder el límite y el fin de dicha cadena. *On view*, hace relación al espacio/tiempo pero del mirar,

mientras el anterior estaba planteado sobre el escuchar, estas dos actividades básicas son principales en la sociedad de imágenes audiovisuales contemporáneas mediatizadas. También en este mirar, no vemos nada, no sabemos qué ven los protagonistas de esta imagen en movimiento. Ambos videos son auténticas imágenes-tiempo en el sentido que Deleuze (1986) explicaba: pues presentan la ruptura misma de su continuidad, a través de la tensión que ofrece el bucle, la repetición, la insistencia, la imposibilidad de ver lo mirado, la ausencia de sentido, y sin embargo la cotidianidad de este tipo de imágenes, y cómo las reconocemos en tanto que universales. La ruptura o fisura de la imagen-tiempo se presenta por fuera en realidad del espacio y de las estructuras narrativas de la imagen audiovisual, se trata de una imagen-tiempo que emerge como forma de una genealogía del poder que se le hace a las actividades cotidianas, y en especial aquí a la Bienal como sistema. La imagen-tiempo supera los límites del espacio y sus referencias de contexto, que incluían también la función, la forma y el contenido, para desplazarse hacia un dispositivo crítico, el cual opera no por el espacio mismo determinado, sino por la transformación que emerge en paralelo con la imagen-tiempo, en el horizonte mismo de mostrar las fisuras como un acontecimiento. Los enunciados de dichos lugares se organizaron en la modernidad a través de imágenes-espacio, en términos de Foucault: de dispositivos *disciplinarios*, arquetípicos; las rupturas de los dispositivos instalativos críticos como los de Muntadas se organizan a través de imágenes-tiempo que equivaldrían a los dispositivos de control, donde el control no se ejerce desde el dominio del espacio mismo sino desde elementos que se encuentran ubicados fuera, en este caso las telecomunicaciones, tanto en el escuchar como en el mirar, y en sus relaciones con el consumo y el tipo de sociedad de mercado de que disponemos. En este sentido es más complejo pensar en un dispositivo crítico que dé cuenta de rupturas en cuanto al segundo tipo de dispositivos, pues en ellos ubicar el *afuera* del poder, debe superar inclusive los límites del afuera mismo del espacio, para hacer emerger una imagen-pensamiento a partir de una imagen-tiempo. Esto, a mi manera de ver, es lo que consiguen los videos de *On listening* y *On view*.

Volviendo al plano general de *On translation: Igiardini*, vemos el centro mismo del pabellón como una crítica a la traducción, pero a través de la estrategia misma de la traducción, como una forma de ofrecer un caleidoscopio, de pervertir el sentido mismo de la traducción, para instalar un dispositivo que revele los resquebrajamientos, las fisuras reales que ya acumula hace muchos años el sistema de la Bienal. En cierta forma es análoga con el hecho mismo de las instalaciones multimediales, al trabajar con nuevos medios pero al mismo tiempo hacer de ellos el objeto de su crítica y análisis. Se trata de ampliar el sentido de los medios, denunciando, evidenciando, e inclusive construyendo otros sentidos posibles hasta ahora no descubiertos. Digo que el pabellón de por sí es una traducción<sup>21</sup>, porque traduce lo que la Bienal es, a través de una compleja instalación conformada por varias piezas, que aprovechan algunas de ellas, su ya conocimiento por parte del público; es decir el pabellón traduce las relaciones geopolíticas, el

mercado del arte, como maquinaria moderna en la Bienal, el lugar de consumo, que como espacio físico no tiene otra cualidad, que la de ser un lugar de paso, “un descanso”, en principio ¿inocente?, desprevenido, anodino como son prácticamente todos los nuevos lugares de paso del mundo y de este tipo de parques temáticos y vida social actual<sup>22</sup>; luego poco a poco se va desvelando el otro nivel, el nivel de las rupturas, en el cual encontramos una genealogía del poder de la Bienal, a través del kiosco de información que permite ir analizando las relaciones históricas entre por ejemplo las políticas más doctrinarias y dictatoriales de países como Alemania o Italia y la tipología arquitectónica empleada en dichas épocas, o el auge que ello tuvo en la Bienal, mostrando que en mucho la historia del arte y la arquitectura coinciden plano por plano con la historia de la política y la economía mundiales.

Esto es en realidad lo que sucede en el centro del Pabellón, cuando el visitante cansado de las largas filas y espera para acudir a cada pabellón, entra a éste y encuentra el tema del vaciamiento, propiamente intencionado que plantea el artista y dependiendo de la posibilidad del espectador de ubicarse en el afuera del tema, se orienta por indagar sobre los elementos que presenta este lugar de información, tan habitual en los aeropuertos, como cualquier otro elemento de mobiliario del sistema de control espacial de uno de estos espacios de eyección como los llamara Paul Virilio, para darse cuenta que la función y el rol del kiosco ha sido dislocada a través del sentido, para dar lugar a uno de los primeros elementos de ruptura de la instalación como dispositivo crítico.

Avanzando en el pabellón obtenemos listados, de por ejemplo los países invitados a la Bienal, y en su reverso de los países nunca invitados que no cuentan con un pabellón aquí, y esto organizado dentro de un elemento de mobiliario público generalmente utilizado para señalética de un aeropuerto, a lo que nos hemos acostumbrado como que jamás contienen elementos contradictorios, o paradójicos o inductores de cambios de sentido; caso exactamente contrario en las intenciones del artista, quien justamente designa para este elemento: *el afichador*, el rol de subvertir el sentido mismo del elemento sin cambiar sus modificaciones de forma y materiales. Esta estrategia fue explicada de forma interesante por Deleuze, quien argumentaba que lo que habría que hacer no son transformaciones en choque, sino miradas caleidoscópicas que desde dentro crearan fisuras a los sistemas, parafraseándole: pervertir el sistema desde dentro para operar a través de microrupturas desde lo molecular para subvertir el orden de lo molar.

Las imágenes fotográficas de filas de gente que espera para poder acceder a cada pabellón recuerdan de nuevo los parques temáticos, instrumento último del urbanismo en asocio con la economía capitalista, forma de *marketing* y especulación inmobiliaria basada en el control del ocio y su generación de valor económico a través de la conducción de acciones sobre acciones que ocupan el tiempo libre y a los ojos del mercado “desprovisto de acción” pues estaba “desprovisto de beneficios económicos”; éste ahora es manipulado a través de largas, extensas y anodinas esperas para acceder a ver el vaciamiento mismo; se asiste a mirarse asistiendo en el

espacio/tiempo de la espera, para ver en realidad hacia dentro de sí, en la superficie de la piel de lo urbano, que coincide plano por plano con la de la economía. En ello Foucault anunciaba ya la llegada del control del tiempo de ocio, a través de operaciones estratégicas y nuevos aparatos de control y gobierno que ordenarían para sus beneficios, lo siempre permanente y reactivo a ser organizado, es decir el tiempo y el comportamiento individual<sup>23</sup>.

Como conclusión a este documento pensaría en la fabulosa relación casi plano por plano con la forma de entender el dispositivo entre Foucault-Deleuze desde el pensamiento y Muntadas en la creación de sus obras; me llama especialmente la atención cómo el dispositivo es a la vez la descripción maquínica misma de las formas de control y dominación de distintas épocas, modos, sistemas, ejercicios del poder y del gobernante o de las instituciones, y cómo se desencadena este concepto mismo incluyendo su ruptura; en las obras instalativas de Muntadas es especialmente claro puesto que pudimos en este texto descifrar cuál era el lugar de fuga, el agenciamiento de la línea de subjetivación, el lugar posible para la toma de conciencia, para el ejercicio de esa habitabilidad crítica que permite entender el dispositivo de control y al mismo tiempo el dispositivo crítico en el *afuera* que se encuentra en el adentro del dispositivo mismo, cuando éste se crea como instalación. Esta duplicidad de cada obra y de contención del tema en sus dos versiones es muy interesante porque en realidad el pensamiento procede de esa forma, así la experiencia de estos temas procede también de singular manera.

### Notas

<sup>1</sup> He tratado este tema en Hernández Iliana, *Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías* (Bogotá: Centro Editorial Javeriano/ Departamento de Estética, 2003) y *Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos* (Bogotá: Centro Editorial Javeriano/ Departamento de Estética, 2003)

<sup>2</sup> Concepto de dispositivo en Michel Foucault, el cual tiene que ver con que el dispositivo nutre una crítica negativa que permite estar siempre alerta, tomar conciencia, y comprender lo que acontece de forma reflexiva.

<sup>3</sup> Concepto de dispositivo en Gilles Deleuze, que se inscribe en una lógica vitalista; en él habría siempre un intersticio, una fisura, un lugar de fuga, que permitiría la emergencia de lo nuevo, como ruptura con la historia y la dominación.

<sup>4</sup> “El modo de ser del pensamiento se constituye a partir de una imagen-espacio y una imagen-tiempo y estas imágenes establecen el fundamento estético del pensar.” (Garavito, 1991:6)

<sup>5</sup> Ver el desarrollo de esta concepción del espacio tanto de percepción como de reflexión, lo cual define las instalaciones, en mi libro: *Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos* (Hernández, 2003).

<sup>6</sup> Si bien, desde los textos de Foucault cada una de ellas se conceptuó como apareciendo una tras otra en momentos distintos de la historia, es evidente comprender que ninguna de ellas va desapareciendo o es reemplazada, sino que en realidad todas ellas se reúnen y sobreponen en el momento actual. Sin embargo es interesante presentarlas aquí en el orden en que emergieron y se han ido acumulando como formas de control, y se pueden leer aconteciendo entre el Siglo XVIII, el XIX y el XX.

<sup>7</sup> Tomamos aquí la palabra “negativos” como *negatividad*, concepto desarrollado por el esteta Théodor Adorno, quien describe una forma particular del pensamiento para establecer una crítica que no pretende sintetizarse o mutar luego hacia solución alguna o afirmación o positividad, sino que se mantiene en su condición crítica y en ello radica su potencia.

<sup>8</sup> Es necesario entender que aquí el concepto de *ruptura* coincide plano por plano con el de *emergencia*, o el de *nuevo*, no el sentido de novedad o de evolución, ni mucho menos de progreso o moda, sino justamente en el sentido de in-actualidad, para una posibilidad de surgimiento de la diferencia, como práctica de resistencia, objeto mismo de las instalaciones.

<sup>9</sup> El lugar del afuera para Gilles Deleuze, (aunque también fue desarrollado por Michel Foucault) tiene que ver con que el pensamiento, y por ende la imagen-pensamiento sólo se sucede en las márgenes del saber, del orden, y de la historia. Como ejemplo al tema también nos dice Foucault: “Lo nuevo no procede de una sociedad de discurso, ni de un centro académico, sino del afuera de los ordenamientos vigentes en el saber de una época.” (Foucault, 1991:42)

<sup>10</sup> “El espacio y el tiempo pueden comprenderse como la fuerza o potencia de aglutinación del discurso. Más que ser la forma del decir o del pensar, la imagen-pensamiento es la fuerza de un espacio y de un tiempo que relacionan automáticamente una idea y otra idea, un pensamiento y un objeto, un autor y un lector, etc.” (Garavito, 1991:21).

<sup>11</sup> “El panóptico puede describirse como un modelo de la sociedad total; un modelo en miniatura confinado a un edificio rotatorio, un modelo idealizado de una sociedad perfecta.” (Bauman, 1992:37). Por su parte, Michel Foucault le llamó: “dispositivo prisión” o “máquina óptica para ver sin ser visto, inmersa en una historicidad de los dispositivos, que coincide con los regímenes de luz”. (Deleuze, 1997:156).

<sup>12</sup> “En el Panóptico la libertad de algunos hace que la dependencia de otros sea no sólo necesaria sino rentable; la falta de libertad de una parte hace posible la libertad de otra” (Deleuze, 1997:34).

<sup>13</sup> “Los internos del panóptico (esta máquina de control universal) están definidos únicamente por la intención a la que su confinamiento ha de servir -la intención desde luego de quienes los internan. Las condiciones bajo las cuales se los coloca mientras están confinados deben ser calculadas cuidadosamente para servir de la mejor manera a los fines de quienes los confinaron”. (Deleuze, 1997:22,23).

<sup>14</sup> En *Vigilar y castigar* (1990), Michel Foucault investiga y da cuenta de cómo la ejecución de un sentenciado por parte del gobernante, dispuesta como acto público y de espectáculo, fue prohibida y desapareció hasta hace muy poco tiempo, ya entrado el Siglo XX, si bien evidentemente se reproduce ahora de otras formas.

<sup>15</sup> Se pregunta el filósofo Edgar Garavito cuál es el lugar de la historia para Foucault: es lo que queda a sus espaldas, es de lo que nos diferenciamos. Entonces ¿qué tiene Foucault al frente? Lo in-actual del acontecimiento, aquello que podemos llamar el evento, o fuerza del acontecimiento que impide integrarlo a un molde temporal. (Garavito, 1991a:36)

<sup>16</sup> “Un dispositivo es una especie de ovillo o madeja, un conjunto multilineal. Está compuesto de líneas de diferente naturaleza y esas líneas no abarcan ni rodean sistemas cada uno de los cuales sería homogéneo por su cuenta (el objeto, el sujeto, el lenguaje) sino que siguen direcciones diferentes, forman procesos siempre en desequilibrio (...) Los objetos

visibles, las enunciaciones formulables, las fuerzas en ejercicio, los sujetos en posición son como vectores o tensores. Las dimensiones de un dispositivo están dadas en términos del decir y del mirar: son curvas de visibilidad y curvas de enunciación. Son máquinas para hacer ver y para hacer hablar.” (Deleuze, 1997:155)

<sup>17</sup> Dice Deleuze: “En un dispositivo hay líneas de fisura, de fractura. Desenmarañar las líneas de un dispositivo es en cada caso levantar un mapa, cartografiar, recorrer tierras desconocidas. A esta fisura o ruptura le equivale el trazo de una línea de subjetivación, que debe hacerse en la medida que el dispositivo lo deje o lo haga posible. Es una línea de fuga, se escapa a las líneas de control.” (Deleuze, 1997:156)

<sup>18</sup> Para distinguir estos dos tipos de espacio y tiempo entre los de la historia y los del dispositivo como instalación veamos lo que nos dice Edgar Garavito a propósito del pensamiento de Michel Foucault: “El espacio y el tiempo social son exteriores al espacio y el tiempo del pensamiento. Pero el espacio y el tiempo del pensamiento tampoco debe ser confundido con un espacio y un tiempo referenciales, es decir, con el espacio y el tiempo de los que habla el pensamiento elaborado discursivamente. Cuando se dice que hay un espacio y un tiempo del pensamiento no debe creerse entonces que se trata de las condiciones sociales e históricas en las que se desenvuelve el pensamiento, ni tampoco del espacio o del tiempo de los que el pensamiento habla. El espacio y el tiempo del pensamiento son una estética inmanente al propio pensamiento y no se hallan fuera de él.” (Garavito, 1991a:20)

<sup>19</sup> “La Arqueología del saber es la descripción de las cosas dichas en relación con el sistema de formación de los enunciados, remite a una imagen-espacio, mientras que la genealogía del poder en tanto que emergencia de una práctica remite a una imagen-tiempo.” (Garavito, 1991a:25,26).

<sup>20</sup> Ver investigación de Olivier Revault d' Allones acerca de *l'art dégénéré*, desde la estética negativa de Théodor Adorno.

<sup>21</sup> Al respecto de Foucault, Garavito explica: “El objetivo quizá no sea el de descubrir qué somos, sino el rechazar lo que somos. Tenemos que imaginar y crear lo que podríamos ser para librarnos de esta especie de “doble atadura” política que consiste en la simultánea individualización y totalización de las estructuras modernas del poder.” (Garavito, 1991a:69)

<sup>22</sup> El artista acude al hecho de que el ejercicio del poder se realiza no a través de enunciados jerárquicos o con autores y responsables como uno supondría, y perfectamente diferenciados e identificables que permitiría ejercer hacia ellos un distanciamiento, sino todo lo contrario, éste se ejerce desde un mimetismo hoy por hoy muy alto entre todos los elementos, incluyendo los más banales y sencillos de la vida social, pública o privada como por ejemplo el mobiliario, la arquitectura; en relación a ello, Foucault explica: “Las relaciones de poder están profundamente arraigadas en el nexo social, no reconstruidas “sobre” la sociedad, como una estructura suplementaria cuya eliminación radical uno pudiese quizás soñar.” (...) De forma que el análisis, la elaboración, el cuestionamiento de las relaciones de poder (...) es una tarea política permanente, inherente a toda existencia social (...).” (Garavito, 1991a:32)

<sup>23</sup> “El ejercicio del poder consiste en guiar la posibilidad de conducta y colocar en orden la posible consecuencia. Es directamente un control sobre la acción, o un control desde la acción sobre otras acciones. Supone necesariamente sujetos libres, en desarrollo de una acción, cuyos comportamientos puedan ser conducidos.” (Garavito, 1991a:35)

## Bibliografía

- Bauman, Zygmunt. (2002). *Sociedad sitiada*. Madrid: Alianza.
- (1992). *Libertad*. Madrid: Alianza.
- Deleuze, Gilles. (1997). *¿Qué es un dispositivo?* En A.A.V.V *Michel Foucault, filósofo*. Barcelona: Gedisa.
- (1993). *Différence et répétition*. Paris: Presses Universitaires de France.
- (1992). *Le bergsonisme*. Paris: Presses Universitaires de France.
- (1992). *La imagen-movimiento: estudios sobre cine*. Barcelona-Buenos Aires-Méjico: Paidós.
- (1990). *Pourparlers: 1972-1990*. Paris: Minuit.
- (1988). *Le pli: Leibnitz et le baroque*. Paris: Minuit.
- (1986). *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2*. Barcelona-Buenos Aires-Méjico: Paidós.
- (1986). *Proust et les signes*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Duguet, Anne-Marie. (1994). *A propos de quelques implications artistiques de l'interactivité*. En *Mutations de l'image: art cinéma/video/ordinateur*. Compilación de María Klonaris y Katerina Thomadaki. Paris: A.S.T.A.R.T.I.
- (1994). *Video, la mémoire au poing*. Paris: Hachette Littérature.
- (1988). *Dispositivos*. En *Video-comunicaciones*, n.48. Paris: Seuil.
- (1988). *Le double hérétique en Paysages virtuel*, Cauquelin Anne y Duguet, Anne-Marie (compiladoras). Paris, Dis/Voir.
- (1986). *Voir avec tout le corps*. En *Revue d'Esthétique* n. 10. Paris.
- Duguet, Anne-Marie, Peyron Jean-Marc. (1991). *L'Odyssée du virtuel*. Paris: La Documentation Française.
- Foucault, Michel. (2004). *Nacimiento de la biopolítica*. Paris: Gallimard.
- (2001). *Defender la sociedad*. Méjico: Fondo de Cultura Económica.
- (2001). *Nacimiento de la clínica*. Méjico: Siglo XXI.
- (1991). *El sujeto y el poder*. En comp. Edgar Garavito. Bogotá: Carpe Diem.
- (1991). *Las palabras y las cosas*. Méjico: Siglo XXI.
- (1990). *Vigilar y castigar*. Méjico: Siglo XXI.
- (1978). *Arqueología del saber*. Méjico: Siglo XXI.
- Garavito, Edgar. (1991a). *El sujeto y el poder*. Bogotá: Carpe Diem.
- (1991b). *Tiempo y espacio en el discurso de Michel Foucault*. Bogotá: Carpe Diem.
- Heidegger, Martin. (1958). *Habiter, penser, bâtir y La question de la technique*. En *Essais et conférences*. Paris: Gallimard.
- Hernández, Ilana. (2005). *Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas* (compiladora y coautora), Departamento de Estética. Bogotá: Centro Editorial Javeriano.
- (2003). *Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos*, Departamento de Estética Bogotá: Centro Editorial Javeriano.
- (2003). *Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías* (compiladora y coautora) Departamento de Estética. Bogotá: Centro Editorial Javeriano.
- (2002). *Arte, arquitectura y nuevas tecnologías de información y comunicación*. En *Revista Aisthesis*, Instituto de Investigaciones Estéticas. Facultad de Filosofía. Chile: Ed. Universidad Católica de Chile.
- (2001). *Espacios inmersivos. El retorno del cuerpo*. En *Cuerpo e imaginarios*. Michela Pentimalli (organiza-

- dora). Facultad de Arte, Facultad de Filosofía. La Paz : Universidad Mayor de San Andrés. Galería Simón I. Patiño.
- (2000). *Estética contemporánea: producción de subjetividades en el cruce entre arte, ciencia y nuevas tecnologías*. Bogotá : Centro Editorial Javeriano.
- (2000). *Inteligencia computacional en el arte y la arquitectura*. Medellín: Ed. Universidad Nacional de Medellín.
- (1997). *Habitabilité des images en mouvement. Vers une architecture transformable*. Tesis de doctorado en arte y ciencias del arte, énfasis en estética, con la dirección de Anne-Marie Duguet. Universidad de Paris-I Pantheon Sorbonne, Paris: Septentrion.
- Muntadas, Antoni. (2005). *Catálogo, Muntadas: On Translation: I Giardini*, Pabellón de España, 51ª Bienal de Venecia.
- Virilio, Paul. (1991). *La inercia polar*. Madrid: Trama.
- (1989). *La máquina de visión*, Madrid: Cátedra.
- (1988). *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama.
- (1984). *L'espace critique*. Paris: Bourgois.
- (1984). *Logistique de la perception: Guerre et Cinema I* Paris: Editions de l'Etoile.
- (1981). *La troisième fenêtre*. En *Cahiers du cinéma*, n. 322. Paris.
- (1980). *Un urbanisme teleobjectif*. En *Videoglyphes*, n. 3-4. Paris. Catálogo: Video, paysages, architecture.
- (1977). *Vitesse et politique*. Paris: Galilée.



Fecha de recepción:  
marzo 2007  
Fecha de aceptación:  
abril 2007  
Versión final:  
agosto 2007

# Arte, Diseño y nuevos medios. La variación de la noción de inmaterialidad en los territorios virtuales. Fernando Luis Rolando\*

## ***Resumen / Arte, Diseño y nuevos medios. La variación de la noción de inmaterialidad en los territorios virtuales.***

El presente trabajo es una reflexión y un análisis acerca de la variación de la noción de la inmaterialidad dentro del mundo digital, explorando su especificidad en distintos soportes y su carácter mutable a partir del aporte de los últimos medios tecnológicos, que tienden a difuminar las fronteras que existen entre el mundo intangible de la psiquis humana, sus operaciones dentro del mundo virtual y su influencia determinante sobre el ocurrir del mundo real.

### ***Palabras clave***

Arte - binario - ciclo - Diseño - emergente - espacio - hiperrealidad - instantaneidad - interactividad - Intuición - materia patrón - pliegue - Psique - tecnología - variable - zen.

## ***Abstract / Art, Design and new media. Variation of the concept of immateriality in the virtual territories.***

The present work is one reflective and analytical about the variation of the concept of immateriality within the digital world exploring its specificity in different supports and his mutable character from the contribution of technological media which they tend to stump the borders that exist between the intangible world of human psyche, its operations within the virtual world and its determining influence on running of the real world.

### ***Key words***

Art - Design - emerging - hyperrealist - instantly - interactivity - intuition - Material - pattern - Plague - Psyche - space technology - zen.

## ***Resumo / Arte, Design e novos médios. A variação da noção de imaterialidade nos territórios virtuais.***

O presente trabalho é uma reflexão e uma análises acerca da variação da noção da imaterialidade dentro do mundo digital, explorando sua especificidade nos diferentes suportes e o seu caráter mutável a partir do aporte dos últimos médios tecnológicos, que tendem a esfumar as fronteiras que existem entre o mundo intangível da psique humana, suas operações dentro do mundo virtual e sua influencia determinante sobre o transcorrer do mundo real.

### ***Palavras chave***

Arte - Design - emergente - espaço - hiperrealidade - interatividade - intuição - matéria - Psique - tecnologia - zen.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], Nº 24 (2007) pp 57-65. ISSN 1668-0227

\* Fernando Luis Rolando. Arquitecto (UB). Especializado en Planeamiento y Sistemas (UB). Profesor de Artes Visuales (IUNA). Profesor Asociado del Departamento de Diseño de Imagen y Sonido e Integrante del Comité Editorial de Publicaciones y del Consejo Asesor Académico (en licencia) de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

*"No se puede sobrepasar a nadie cuando se le siguen los pasos."*

François Truffaut

El presente ensayo pretende explorar la variación de la noción de la inmaterialidad dentro del mundo digital, indagando acerca de la especificidad de ésta, en distintos soportes, a través de las posibilidades que nos brindan los medios tecnológicos en la actualidad, tratando de exponer los nexos que pudiesen existir entre el espacio virtual y sus operaciones en el mundo real a través de los componentes inmatrimales.

En primer lugar para adentrarnos en este proceso acercaremos algunas definiciones del concepto de materia, dada por Gustavo Bueno en su libro *Materia*: "Materia es todo tipo de entidad que, dotada de algún tipo de unidad, consta necesariamente de multiplicidades de partes variables (cuantitativas o cualitativas) que se codeterminan recíprocamente (causalmente, estructuralmente). En una primera fase, la materia determinada comprende diversos géneros de materialidad: un primer género, que engloba a las materialidades dadas en el espacio y en el tiempo (a las materialidades físicas); un segundo género que comprende a las materialidades dadas antes en una dimensión temporal que espacial (son las materialidades de orden subjetivo) y un tercer género de materialidades, en el que se incluyen los sistemas ideales de índole matemático, lógico y que propiamente no se recluyen en un lugar o tiempo propios. En una segunda fase, el término materia, al desarrollarse dialécticamente mediante la segregación sucesiva de toda determinación, puede llegar a alcanzar dos nuevas acepciones, que desbordan el horizonte de la materia determinada: la acepción de la materia cósmica (como negación de la idea filosófica de espíritu, en tanto el espíritu se redefine filosóficamente por medio del concepto de las formas separadas de toda materia) y la acepción de la materia indeterminada o materia prima en sentido absoluto, como materialidad que desborda todo contexto categorial y se constituye como materialidad trascendental..."

En el caso que nos ocupa la inmaterialidad dentro del mundo virtual engloba varios de los aspectos enunciados por Bueno. Como sustancia, está conformada por energía lumínica a partir de sumatorias de píxeles. Los píxeles son pequeños puntos de luz, son celdas, en los que se dividen los monitores de una computadora y a través de una frecuencia de barrido materializan en la pantalla una imagen binaria que solo existe como tal en el ciberespacio, es decir en el espacio existente al otro lado del vidrio de la pantalla. Además, este espacio posee su propia especificidad, la que iremos tratando de indagar a través de este trabajo, y proyecta a pesar de su inmaterialidad, una forma de realidad diferente, brindándonos acceso a otros planos, construyendo cognoscitivamente el mundo real desde lo hiperreal; accediendo aquí a otra de las categorizaciones enunciadas a partir de su conexión con un orden subjetivo relacionado con el operador.

Y es hiperreal, porque en cierto modo el mundo cibernético, replica y amplifica aspectos inherentes del mundo real, sus movimientos, sus percepciones, creando simulaciones en las que nuestra mente cree, así como, en algunos casos, el artista o el diseñador crean una simu-

lación en su mente de lo que están creando antes de pasar al modelo real. En este sentido, lo más interesante de indagar acerca del arte, el diseño y los nuevos medios, se da en abordar acercamientos a la noción de realidad desde "los pliegues" de la definición de materia, desde los nexos no del todo conocidos que amplificados o abordados macroscópicamente de forma hiperreal por medio de la tecnología, adquieren ante nosotros diversos niveles cognoscitivos, algunos aún inexplorados como las últimas experiencias desarrolladas por un grupo de científicos para leer los pensamientos a través de medios digitales.

En este caso planteamos explorar las fronteras de las nuevas formas de hiperrealidad que genera el ciberespacio, implica un proceso de reflexión que trate de situarse en los nexos entre el mundo virtual y el real, que son los que construyen la interacción entre lo que proyectamos en el ciberespacio y lo que corporizamos fuera de él. Y para acercarnos a esto, como dice François Truffaut, es importante no seguir los pasos de lo realizado sino tratar de plantear otros caminos para vislumbrar senderos y formularnos nuevas preguntas.

### **Arte, diseño y especificidad**

Sabemos *a priori* que arte y diseño poseen especificidades diferentes, aunque a veces las divisiones se vuelven borrosas (y es interesante que a veces así sea), dado que el conocimiento humano se fragmenta en áreas de estudio a través del modo en que abordamos nuestra conexión con la naturaleza, pero sabemos en el fondo que esta fragmentación es sólo aparente, existe solo en nuestra mente. En este ensayo partiré de algunas afirmaciones usuales, para luego como en una cebolla, ir desarrollándolas, navegándolas, buscando oposiciones, contradicciones, para tratar de acercarme al análisis de la noción de lo inmaterial en los pliegues de la realidad y como la abordamos en nuestro quehacer cotidiano como creadores.

A veces se dice que en principio el diseño responde a una necesidad, a resolver un problema de la sociedad, de un cliente, de un usuario, tratando de mejorar aspectos de su calidad de vida y encontrando nuevas resoluciones morfológicas y semánticas que resuelvan problemáticas futuras.

El arte en cambio, puede no responder en principio a ninguna necesidad, puede ser totalmente libre, transformándose en una búsqueda introspectiva del propio artista que le permita encontrarse, explorarse a sí mismo, crecer, aunque el resultado de esto sin duda interactuará con la sociedad, ya sea en el rol del artista "como emergente de la sociedad", como expositor de sus problemáticas o simplemente formulando "entrevisiones" sobre el futuro. Es decir, su rol no será egoísta, sino que en el fondo estará explorando la condición humana.

Y en ambas visiones, en ambos "roles", hay algo en común, explorar lo inmaterial, bucear en los "pliegues" de lo que llamamos realidad. En el caso del diseño explorando "una capa", los primeros niveles de esa realidad con un fin último tienden encontrar respuestas para resolver un problema.

En el caso del arte explorando "otras capas", otros niveles (o no niveles) de esa realidad para encontrar nuevas preguntas.

Por ejemplo la obra pictórica del pintor del Siglo XIX, Joseph Turner, es un acercamiento a la percepción de la inmaterialidad desde lo perceptivo. Para crear, Turner se hacia atar vendado en sus ojos, al mástil de un barco que salía a navegar en medio de una tormenta, para percibir sin ver directamente otro nivel de la realidad. Luego al volver a su taller, las percepciones de su mente, los instantes, la fugacidad de lo recordado le permitía adentrarse en un universo pictórico, que trataba de plasmar, ajeno a la realidad más que concebido gracias a ella.

Proust refiere la obra de Turner diciendo que crea “un ámbito matérico inexplicable de sucesivas capas que es ajeno al paisaje inspirador, lo cual lo relaciona íntimamente con la abstracción...”

Pero también sabemos hoy que los nuevos medios, a través de la tecnología, nos permiten adentrarnos dentro de esas capas de múltiples formas, entrar en ellas, amplificarlas y luego salir.

Esto se da a partir de la posibilidad de la tecnología de digitalizar binariamente “matematizar”, escaneando el mundo en que vivimos, resignificándolo y accediendo a un nivel de hiperrealidad dentro de las pantallas, de un mundo virtualizado e interconectado que replica algunos aspectos temporales y sociales del mundo real, dinamizando permanentemente las posibilidades de estos medios como sistema expresivo y potenciando su aplicación didáctica en el espacio académico virtual.

### ***La tecnología y sus definiciones***

En este sentido, para profundizar sobre este aspecto de la virtualidad, es importante tratar de caracterizar lo que es la tecnología y como se devela ante nosotros. Para algunos autores se manifiesta del siguiente modo: La tecnología aparece “cuando el problema de acción que se pretende resolver mediante la aplicación de técnicas es objeto de reflexión teórica; de ahí, entonces, que se pueda afirmar que la tecnología es la teoría de la técnica...” (Colom, 1986:18)

Esta fusión indisoluble (y aparentemente indispensable) entre ciencia y técnica abre un nuevo espacio de conocimiento, el de la tecnología, como una técnica que emplea conocimientos científicos y que a su vez fundamenta a la ciencia al darle una aplicación práctica. Así, la tecnología se “configura como un cuerpo de conocimientos que, además de utilizar el método científico, crea y/o transforma procesos materiales...” (Sancho, 1994:19) Dos características fundamentales parecerían establecerse del análisis de las definiciones expuestas: la referencia a la resolución de problemas prácticos por parte de la tecnología y la referencia asimismo a su carácter teórico, estableciendo por esta vía la relación entre Ciencia y Tecnología.

Además, la tecnología como proceso humano es parte de la cultura y como elemento cultural la tecnología lleva asociados determinados valores, plantea determinadas relaciones del hombre con la naturaleza y entre las propias personas, por ejemplo a través de la cibercultura y la interacción entre las distintas tribus virtuales que “habitan” el hiperespacio.

Es por ello que debemos reflexionar sobre las dimensiones humanas y sociales asociadas al desarrollo tecnológico, considerando en nuestro rol de docentes

las repercusiones educativas de los cambios culturales y sociales que conlleva el desarrollo tecnológico y su propensión a la inmaterialidad y la virtualidad. Y vamos a esbozar un primer acercamiento hacia la noción de Inmaterialidad.

Sabemos que las tecnologías de la información y la comunicación convierten la información, tradicionalmente sujeta a un medio físico, en inmaterial. A través de la digitalización es posible matematizar y transformar algo “real” en ceros y unos, en código binario y almacenarlo en grandes cantidades en dispositivos físicos de pequeño tamaño o de manera instantánea dentro de la gigantesca mente expansiva (Gibson) que es la World Wide Web.

A su vez los usuarios pueden acceder a información ubicada en dispositivos electrónicos lejanos, que se transmite utilizando las redes de comunicación, de una forma transparente e inmaterial.

Esta característica, ha venido a definir lo que se ha denominado como “realidad inmaterial o virtual”, esto es, realidad “no real”, creando dentro de ésta las condiciones necesarias para que operen grupos de personas que interactúan según sus propios intereses, trabajando a distancia (teletrabajo, oficinas virtuales), dentro de estos territorios y conformando comunidades o tribus virtuales. Estos seres actúan “corporizándose” en el espacio virtual (hiperespacio) como entidades lumínicas (píxeles), siendo energía, luz, siendo sus niveles de interactividad los que moldean ese espacio.

Esto es posible gracias al concepto de instantaneidad que posibilita que esa realidad inmaterial modelada por nosotros en el hiperespacio sea asequible desde distintos puntos del planeta en forma, aparentemente, casi simultánea. Esta noción de Instantaneidad esta ligada a la capacidad de transmitir la información a lugares muy alejados físicamente a la velocidad de la luz, mediante lo que llamamos “autopistas de la información”. Estos hechos ocurren a diario en el ciberespacio, (espacio virtual, no real, en el que se sitúa esta información), adquiriendo dentro de éste, una alto grado de inmediatez e inmaterialidad como característica intrínseca.

### ***Sucesos no corpóreos que contribuyen a delinear la inmaterialidad virtual***

En primer lugar para que exista la inmaterialidad virtual deben existir sucesos no corpóreos. Estos además deben establecer una cadena de sucesos dada por las tres I: Interconexión, Interactividad, Instantaneidad.

La inmaterialidad viene dada a partir de la ruptura de las coordenadas espacio-temporales como único marco de referencia de la actividad humana, creando otros niveles, muchos de los cuales juegan con los planos de la realidad a nivel individual y social. Hoy, por ejemplo, a través de la *web*, hemos eliminado la necesidad de tener que coincidir en el espacio y tiempo para participar en una actividad colectiva, porque mediante la digitalización, se convierte a la información, tradicionalmente sujeta a un medio físico, liberándola y transformándola en inmaterial, pero curiosamente, con efectos potenciales, mucho más significativos en el mundo real.

Así, es posible desde cualquier nodo o zona del mundo virtual, disparar acontecimientos o generar simulacros que operen en el mundo real sobre millones de personas

de un modo contundente. También estas tecnologías son actualmente un medio rápido y fiable para obtener información desde cualquier lugar haciendo uso de la instantaneidad con que se transmite la información. Pero además está presente la cuestión de la interactividad como la característica más significativa. Mientras que las tecnologías más clásicas como TV (en su etapa actual) o la radio permiten una interacción unidireccional, del medio al usuario, esto es de un emisor a espectadores pasivos, la *web* proporciona una comunicación bidireccional (sincrónica y asincrónica), persona a persona y persona a grupo, transformando a cada sujeto en activo a partir de la toma las decisiones sobre el proceso a seguir dentro del mundo virtual que opera sobre el real. En este espacio inmaterial que denominamos ciberespacio, al pasar por filtros, el mundo que llamamos real, se transforma en luz (píxeles) permitiendo ser remodelado, resignificado y contribuyendo a la aparición de nuevos códigos y lenguajes, de nuevas capacidades expresivas que quizás aún no hemos imaginado. Y es aquí donde la idea de Truffaut, esbozada al comienzo, aparece en su plenitud. Para poder "crear" realmente dentro del ciberespacio es necesario alejarse de los caminos preestablecidos y buscar otros diferentes, que no se han probado. Es el carácter experimental que también posee la red global de información. Es su esencia. De algún modo el ciberespacio, es como una gigantesca red neuronal que se expande (Gibson) sin poder ser aún controlada por hermano mayor alguno (Orwell). Y si esto es así, si los educadores podemos transmitir esto a los más jóvenes basándonos en el valor fundamental de la libertad de pensamiento, de la creación del ser humano, entonces estaremos dando un paso importante, en un mundo real que muchas veces se asemeja al pensamiento de una máquina (Warhol) que repite sus errores cíclicamente en múltiples campos hasta el cansancio y el aburrimiento.

Y en este sentido, para que podamos alejarnos de los caminos preestablecidos, se hace fundamental explorar otro aspecto importante de las relaciones interactivas entre comunidades virtuales: la diversidad. Y para ello deberíamos buscar, a través de ésta, la penetración en todos los sectores sociales, inculcando el mundo de la creación y el pensamiento, evitando la segmentación del público, algo que casi siempre termina limitando la visión reflexiva.

Plantearémos aquí que además, ligado a la noción de diversidad aparece el problema del respeto a la identidad, de la construcción de esta en el campo real y en los territorios virtuales.

¿Y como se busca esa identidad dentro de un mundo cada vez más globalizado?

Pues bien, en primer lugar sí es verdaderamente propia, la identidad no esta en los otros.

La identidad (virtual) en principio, no se arma como un rompecabezas a partir de las imágenes o las ideas de los otros, si procedemos así (algo que lamentablemente pasa frecuentemente con muchos de nuestros alumnos que usan ideas o imágenes de otros como propias en el mundo digital), sería como si para construir una película bastase con aplicar una fórmula que tuviese una introducción de Wim Wenders, un desarrollo de Robert

Altman y una resolución de Esteban Sapir. Pues no, no se trata de eso. Construir identidades para avanzar sobre la noción de la inmaterialidad que yace en nuestro interior requiere de un proceso mucho más profundo. Quizás, por eso, algo esencial que deberíamos transmitir cuando ayudamos a otros a buscar sus propios caminos, es que la búsqueda de la identidad debería partir desde el interior, no sólo de la experiencia, sino más bien de la esencia, de los rasgos vitales, como dirían los maestros orientales. Somos uno en todos y somos todos en uno. Es el nivel de conciencia a alcanzar y el camino a emprender si queremos ver los pliegues de la realidad para crear dentro de ellos.

### ***El aporte del concepto de iluminación en la búsqueda de la inmaterialidad y la identidad***

Debemos profundizar un concepto que nos trasciende, en el momento de emprender el acto creativo cualquiera sea la forma que esta posea (obra artística, pieza de diseño, mero concepto) buscando lo que llamamos iluminación.

Y en la comprensión de este concepto otras culturas milenarias anteriores a la occidental quizás nos llevan ventaja. Dentro de la filosofía *zen* la iluminación sólo puede alcanzarse deshaciéndose de los apegos a las cosas que por naturaleza son caducables, no puede haber un mismo significado inamovible para cosas y hechos que son diferentes y fugaces por naturaleza, así *zen* es "el entendimiento intuitivo en el presente, como resultado de estas palabras y conceptos no tienen un significado estable preconcebido y la lógica es generalmente irrelevante..." Las palabras tienen relación en cuanto al sujeto que las usa y a quién se le habla en qué situación, algunas veces parecen sinsentidos pero esto es el resultado de otro de los puntos centrales del *zen*, el "uso de la no-intención o el no-hacer (que es diferente del abstenerse de hacer algo) la no-intención es la descontextualización total de un hecho cualquiera para liberar el conocimiento intuitivo al romper las cadenas de relaciones lógicas de ese hecho en el entorno cotidiano..." Podríamos decir aquí que para que exista identidad debería haber iluminación. Es decir alcanzar un nivel más profundo de comprensión acerca de lo que nos rodea y como operar sobre ello. Y entonces, si existe identidad, podrían existir pensamientos, una inmaterialidad propia.

Esta idea sorprendentemente simple implica la comunión con el universo, dado que establece un equilibrio y un grado de armonía entre lo inmaterial y lo material, entre lo visible y lo invisible con el cual creamos y que funcionan por dualidad y oposición a través de tensiones latentes.

Por cierto nivel de analogía podríamos decir que las nuevas tecnologías nos permiten hoy crear tensiones entre el mundo virtual y el real explorando los pliegues que se producen entre ellos.

Y aquí nos adentramos en otro nivel de complejidad:

¿Cuál es el nexo, la noción de continuidad que existe entre el mundo virtual y el real?

Dentro del *zen* esto se da a partir de la contraposición entre la Continuidad vs. No-continuidad, representando que, como todo en éste mundo es caducable y en cambio continuo, lo que nosotros percibimos como

ciclos de nacimiento-muerte o creación-destrucción son sólo parte de un ciclo infinitamente más grande del cual nosotros somos una parte y al ser tan grande no tenemos consciencia real de él. Es decir, los ciclos de nacimiento-muerte o creación-destrucción son sólo periodos delimitados por nuestra atención a un fenómeno en particular dentro de un ciclo más grande (no el ciclo en sí), dado que, prestamos atención a un punto (el cual tomamos como punto de inicio) y retiramos nuestra atención en otro punto (el cual tomamos como punto final) y a partir de ahí el intervalo entre esos dos lo convertimos en un ciclo pequeño.

Y esto ocurre permanentemente en el ciclo creativo, en el mundo de las ideas, tanto en el campo artístico como en el del diseño. En ambos casos, tendemos a resolver cuestiones creativas, formales o conceptuales analizando pequeños intervalos.

En muchas ocasiones, nos especializamos tanto al tratar de resolver un problema creativo, que vemos “la foto”, no “la secuencia” y a veces “apenas un detalle de la foto”, perdiendo la visión holística de las cosas, porque en el fondo esta forma de ver, no nos fue enseñado cuando accedimos a nuestro *pattern* educativo.

Y de nuevo por este camino, aparece rápidamente la segmentación, no solo en el creador (del área que fuese) sino también del observador y del medio, lo que termina limitando la visión creativa que por fragmentada se autolimita.

Sin embargo nuestra mente no posee límites. Cuando al escritor Ray Bradbury hace tiempo le preguntaron si algún día sería posible superar el límite de la velocidad de la luz, dijo, ya se ha superado, es la velocidad de la mente. Si cierro mis ojos y pienso viajar a Marte, estoy allí. David Cronenberg, el director canadiense que en las últimas décadas explora la fusión entre lo orgánico y lo tecnológico en sus obras filmicas dijo: “sólo existe lo humano, lo humano, la única tecnología es la tecnología humana...”

Es decir si seguimos la concepción de Bradbury o de Cronenberg por citar dos autores relacionados con la cibercultura, vemos que más allá de la importancia que podamos asignarle a la última novedad tecnológica debemos siempre rescatar y tener como punto de partida el origen: la mente humana.

Y la gran pregunta entonces es: ¿Cómo hacemos en pleno Siglo XXI y a la luz de las experiencias para expandir la mente, para avanzar en la exploración de los pliegues que construyen lo que llamamos realidad?

Ha habido búsquedas en el pasado. William Blake dijo una vez: “Si las puertas de la percepción quedaran abiertas, todo se habría de mostrar al hombre tal cual es: infinito...”

Aldous Huxley escribió esto en *Las puertas de la percepción*: “La mayoría de los universos islas tienen las suficientes semejanzas entre sí para permitir la comprensión por inferencia y hasta la empatía o “dentro del sentimiento”. Así, recordando nuestras propias aflicciones y humillaciones, podemos condolerlos de otros en análogas circunstancias, y podemos ponernos -a veces, en su lugar. Pero, en ciertos casos, la comunicación entre universos es incompleta o hasta inexistente. La inteligencia es su propio lugar y los lugares habitados por los insanos y los excepcionalmente dotados son tan

diferentes de aquellos en que viven los hombres y mujeres corrientes, que hay poco o ningún terreno común de memoria que pueda servir de base para la comprensión o la comunidad de sentimientos. Se pronuncian palabras, pero son las palabras que no ilustran. Las cosas y acontecimientos a que los símbolos hacen referencia pertenecen a campos de experiencia que se excluyen mutuamente.

A veces nos vemos a nosotros mismos como los demás nos ven y este es un don en extremo conveniente.

Apenas es menos importante la capacidad de ver a los demás como ellos mismos se ven. Pero qué pasa si imaginamos por un instante, que los demás pertenecen a una especie distinta y habitan en un universo radicalmente extraño...”

Pues bien comenzamos el camino de la exploración perceptiva.

Se abre otra realidad y tomamos distancia de los problemas cotidianos.

Le damos su justo lugar a lo esencial y estamos preparados para percibir más profundamente y adentrarnos en el mundo inmaterial y su virtualidad.

### **Los ordenes del mundo virtual**

El orden en el mundo real es una cualidad no material que se da en lo material. Se da en la materia, pero no procede de la materia, sino de un agente externo. El orden sólo puede ser concebido y producido por una inteligencia. La inteligencia es, en esencia, inmaterial. Para cualquier ser vivo, el centro de control que poseemos en nuestro cerebro, es el que unifica los millones de neuronas que actúan interconectadas entre sí por medio de enlaces eléctricos y físico-químicos.

Desde hace muchos siglos se le ha llamado a esto la *psique*. Retener el pasado y poseer el futuro implica no estar sometido al tiempo. La inmaterialidad aparece como un rasgo esencial de lo psíquico, es decir de la psique y el orden esta establecido en su propia estructura. Así, la psique de un ser humano es diferente a la de otras formas de vida animal, teniendo un *pattern* propio. Hace siglos los filósofos griegos fueron los primeros en apreciar esa extraña peculiaridad de orden de las formas inteligentes, y a partir de ese hecho argumentaron la inmaterialidad y la intemporalidad de la inteligencia.

También muchas veces, el orden se busca con vistas a un fin: la perfección del conjunto. Existe la causa final, pero ésta no procede tampoco de la materia, sino de la causa eficiente: la inteligencia externa. Y aquí nos planteamos, ¿hay un orden en el mundo virtual? La respuesta es abierta. Depende del nivel. En un primer nivel, básico existe un orden dado por la estructura binaria, la matriz que construye el mundo virtual. Pero a medida que subimos el nivel de complejidad, aparecen otros niveles dados por las interrelaciones sociales, cuyo orden sólo es visible para un agente externo, alguien que esté fuera del sistema, así como apreciamos el orden de las ciudades si amplificamos una imagen satelital sobre un continente, a simple vista parecen solo territorios selváticos pero a medida que nos acercamos vemos las tramas, los dameros de las ciudades, con sus distintos órdenes según cada cultura, y esto también ocurre en el plano del lenguaje y en el intercambio social. Por último, dentro de esta clasificación, existe un nivel

más avanzado y complejo en donde el mundo virtual es capaz de construir un mundo perceptivo que posee un orden y una frecuencia, siendo capaz de afectar el mundo real y los patrones preadquiridos en nuestra mente cuando somos niños.

Pues bien, el camino en cualquier proceso creativo a nivel virtual, pasa por explorar estos órdenes, estas zonas sensibles, tratando de entender el modo en que construimos lo real, para desde el abordaje del diseño y el arte mediante los nuevos medios generar entidades nuevas.

### ***La exploración de lo inmaterial mediante los medios digitales***

Sabemos que hoy es posible indagar en el mundo inmaterial de la psique, en los territorios de las ideas a través de los medios digitales. Así como William Gibson dijo alguna vez, que “Internet era como una gigantesca red neuronal...” y Timothy Leary avanzó en la experimentación a nivel perceptiva dentro de esta como parte de la revolución de la cibercultura, hoy es posible acercarnos, en primera instancia a la lectura del pensamiento humano.

Recientemente científicos del Instituto Max Planck de Berlín en cooperación con investigadores londinenses y japoneses, fueron capaces de leer los pensamientos de las personas en un experimento realizado a partir de la medición de la actividad cerebral, usando una combinación de resonancia magnética nuclear funcional y algoritmos computacionales complejos, decodificando los pensamientos a partir de los patrones de colores que pudieron ser visualizados durante la actividad cerebral. A los voluntarios en el experimento (tres hombres y cinco mujeres) se les dio a elegir entre dos posibles tareas: o bien restar un par de números o bien sumarlos. Entonces se les solicitó mantener en la mente secretamente esa intención inmaterial que tenían durante unos segundos antes de presentarles los números sobre una pantalla. Pues bien, los investigadores fueron capaces de reconocer las intenciones de las personas que participaron, con una precisión del 70% basándose en los patrones de actividad cerebral, incluso antes de que hubieran visto los números y empezaran a realizar los cálculos. Según los investigadores quizás se pueda aumentar la precisión del sistema entrenando al sistema computacional durante un mayor periodo de tiempo.

Es interesante señalar, que los participantes no sabían a priori qué dos números iban a sumar o a restar. Al cabo de unos segundos los números aparecían sobre la pantalla y podían efectuar el cálculo. Esto asegura que fue la intención (idea inmaterial o abstracta) en sí misma y no el cálculo la que era leída.

Previamente se creía que la elección libre de planes se almacenaría en alguna región del cerebro, concretamente en el córtex prefrontal medio, mientras que los planes que siguen instrucciones externas podrían almacenarse en la superficie del cerebro. Según John-Dylan Haynes, líder del proyecto los resultados de este experimento confirman dicha teoría.

El trabajo de estos investigadores va más allá que demostrar teorías previas. Nunca antes fue posible leer la actividad cerebral de una persona y saber cómo iba a actuar en el futuro. Esto se basa en un método denominado “reconocimiento de patrones multivariados”.

En este método una computadora es programada para reconocer patrones de actividad característicos en el cerebro que típicamente se dan cuando suceden determinados pensamientos. Una vez que el ordenador ha sido entrenado puede usarse para saber la decisión que un individuo ha tomado y por tanto poder predecir sus intenciones basándose en su actividad cerebral.

Además el estudio pone de manifiesto cómo el cerebro almacena las ideas a través de intenciones inmateriales. Estas no están codificadas en simples neuronas, sino como un patrón espacial de actividad cerebral. Por tanto, las intenciones sobre las acciones futuras que están codificadas en una parte del cerebro necesitan ser copiadas a una región diferente para ser ejecutadas, como cuando la información pasa de una interfase a otra en un modelo computacional a través de una red.

Según el profesor Todd Braver de la Universidad de Saint Louis (Missouri), el próximo paso a dar es ver si se pueden leer las intenciones de un individuo incluso antes de que la persona en cuestión sea consciente de ellas. De este modo mediríamos si somos conscientes de las decisiones que tomamos.

Lo importante del proyecto, además de sus implicancias en el plano ético y filosófico posiblemente perturbadoras, es que establece con claridad que nuestros pensamientos inmateriales se construyen a partir de patrones, que pueden ser predecidos. Lo interesante, es que una vez determinado la existencia de estos *patterns*, se abren múltiples posibilidades creativas para que el ser humano se libere y vaya más allá de ellos a través de la exploración interna de lo que llamamos realidad y de como esta se construye, borrando cada vez más las fronteras entre lo inmaterial y lo material, amplificando nuestros niveles de sensibilidad como seres humanos.

### ***La no linealidad y la indagación de los pliegues de la realidad en lo audiovisual***

Sabemos que vivimos en sociedades en las que los seres humanos tienden a crear “órdenes”, patrones mentales, progresiones en muchos casos lineales, que facilitan a nuestro cerebro la repetición de rutinas a lo largo de nuestra existencia, como un modo de simplificar procesos en la vida cotidiana. Si bien esto a priori, puede parecer que facilita las cosas, también produce un grado de repetición maquinal, de achatamiento, que nos puede alejar de una percepción más humana.

Así, dentro del campo audiovisual, por ejemplo, es mucho más simple para el gran público comprender pasivamente una película o una estructura narrativa, que posea principio, desarrollo y final, más que una en la que deba ser participe de pensar caminos o tomar decisiones de modo interactivo, con finales abiertos o múltiples. En este sentido es más interesante plantear opciones en donde el espectador, deba buscar “pliegues” dentro de un relato basado en la no linealidad, que contribuyan a disparar su imaginación, promoviendo una actitud participativa del público, más que una pasiva, porque al alcanzar la obra otros niveles del subconsciente, podría producir disparadores que no son previsibles a priori en los meros espectadores, generando mayor diversidad y por ende la multiplicación de los puntos de vista.

Estas estrategias de ruptura con la linealidad, de bucear en los pliegues de lo inmaterial, (desarrolladas por los surrealistas en el campo artístico hace décadas), hoy son exploradas en el campo audiovisual por directores como Marc Foster o David Lynch, (los que utilizaré como ejemplo en esta exploración que estoy llevando adelante), quienes a través de sus obras *Tránsito (Stay)* e *Inland Empire* parten de una concepción visual, sonora, argumental y emocional que posee sinuosidad narrativa, multiplicidad de visiones y un acercamiento a la exploración del orden y la funcionalidad de la mente humana. Y esto se delinea a partir del uso de los medios digitales para construir un universo que indaga nuestra forma de percepción de lo real, que busca sus fronteras y las confronta con los pliegues que existen en ella, para producir fisuras en el mundo tangible en el que pensamos que vivimos y hacernos dudar y reflexionar sobre ello.

En ambas obras, *Stay* e *Inland Empire*, las causas intervienen indirectamente en la producción de los efectos. Las condiciones intervienen de forma indirecta y pasiva. Cuando se abre una ventana, oímos las voces y los ruidos de la calle, pero la ventana no es la causa de esos sonidos, sino la condición de que se oigan o no se oigan dentro de una habitación. Además en *Stay*, aparecen ciertos niveles, sonoros que aluden a otras estructuras, que juegan con el estadio perceptivo y cognoscitivo del observador, dado que la percepción del mundo es parcial y diversa. Se usa un lenguaje, que nos arroja a un continuo indefinido de significados hasta las difusas regiones de nuestro inconsciente, que los dos realizadores exploran desde el lugar de sus componentes inmatereales.

Sobre *Inland Empire*, de David Lynch, (obra experimental filmada en video digital entre Polonia y Los Ángeles), acerco aquí para situar al lector sobre el perfil de este creador un fragmento de un reportaje realizado en el último Festival de Cannes, en donde recibió el premio a la trayectoria artística:

P. Usted es un artista polifacético. Ha probado con la pintura, la música, la fotografía y hasta con el diseño de muebles y lámparas. ¿Por qué sigue prefiriendo el cine?

DL. Porque el cine posee un lenguaje común a los seres humanos, un lenguaje que habla a nuestra intuición. Todos tenemos la capacidad de intuir las cosas que suceden a nuestro alrededor. Pero como no nos fiamos de ella, la escuchamos muy poco, desgraciadamente.

P. La película parece un experimento, rodado sin la presencia de un guión definitivo. ¿Cómo pudo tener bajo control esta cadena interminable de historias y sueños, uno dentro de otro?

DL. Fue una experiencia única que duró dos años y medio. Todo fluyó desde que escribí la primera escena; ésta me llevó a otra y luego a otra. Sólo bosquejaba algunas páginas antes de cada jornada de rodaje. Cada día era una sorpresa el curso que tomaban la historia y los personajes. Por eso necesitaba actores tan sensibles como Laura Dern, que pudieran seguirme en este complejo proceso creativo. Tengo siempre la impresión de que un filme existe antes de ser hecho. Sólo debemos juntar las piezas, los rostros, las palabras, los sonidos. Es un proceso mágico. Y así también sucede en la realidad.

Aunque, para mí *la comprensión es una abstracción que proviene de la intuición.*

P. ¿Y qué es para usted la intuición?

DL. Es la integración del intelecto y la emoción, del pensamiento y los sentimientos. Cuando estas dos facultades se fusionan, llegamos a comprender lo que antes nos parecía incomprensible.

P. El cine tiende a documentar la realidad pero usted va en la dirección opuesta, retratando nuestros miedos, pesadillas y misterios. ¿Se siente comprendido?

DL. Hoy, tanto el documental como la ficción que se inspira en la crónica gozan de un buen momento porque hay mucho que decir del presente. Pero no se puede pensar que éste sea el único modo de rodar un filme. Si lo haces, corres el riesgo de no osar más, de sentirte prisionero de un género, de vivir encerrado en un cofre sin las llaves del candado. Yo prefiero lo abstracto. Afortunadamente, en el cine hay lugar para todos.

P. En *Inland Empire* aparecen elementos indescifrables, recurrentes en su filmografía, ¿tienen algún significado especial?

DL. Decídalo usted misma. Cada uno debe tener su propia interpretación. Y es que ni yo mismo cuando filmo sé exactamente como voy a proseguir. Una vez en el plató, sé lo que estoy haciendo, al igual que los actores. Pero tengo la impresión de que la película me transporta a donde ella quiere ir, casi como si tuviese vida propia. Los elementos se repiten en mis películas, es cierto. Y mientras más hago, más familiares se vuelven. Y es que las películas son como los hijos, tienen cualidades similares para los padres, pero cada uno de ellos es un ser único.

P. La meditación trascendental es parte fundamental de su *modus vivendi*. ¿Desde hace cuanto la practica?

DL. Desde hace 33 años. Al principio lo veía como una pérdida de tiempo, hasta que alcance el éxtasis. Fue como una total inmersión en mi propio interior, una caída libre dentro de un ascensor al que le cortan los cables de suspensión. Es una gran bendición, una experiencia que te lleva a ser mejor persona. Mi vida privada, la creatividad artística, la energía, todo ha mejorado en mí. Y fue precisamente de la meditación de donde surgió *Inland Empire*. Empecé a rodar sin ningún orden y sin saber tampoco de qué iba la película. Fue muy extraño. Tenía ideas sobre una escena y sabía que debía ir al principio. Luego se me ocurría otra que presentía que iba al final. Pero me volvía loco porque no sabía cómo encajarlas. Creo en el sentido unificado de las cosas en el universo y al final, un día, todo cobró sentido. De alguna manera, la película se fue revelando a sí misma. Cada película es entrar en un mundo nuevo, desconocido. No hay que tener miedo de utilizar la inteligencia y los sentimientos. El cine es un lenguaje muy bello y, como la música, va más allá de las palabras. Amo los misterios y no saber qué es lo que va a pasar, que se apaguen las luces, se abra el telón y entrar en otro mundo..."

Este reportaje nos permite un acercamiento al modo mental en que explora Lynch la realidad.

En cierto sentido al visualizar las dos películas (*Stay* e *Inland Empire*), que estamos tomando para ejemplificar

las nociones de pliegues e inmaterialidad, hallamos elementos en común. Vemos que en ambas obras los objetos no están situados en el espacio ni en el tiempo de un modo estable. Se sitúan, por el contrario, en un acontecer, y éste siempre pone su propia temporalidad y espacialidad: el objeto se da invariablemente en la relación de estar-situado-en el acontecimiento. El clásico eje objeto-espacio-tiempo se desvanece y su lugar lo ocupa la tensión objeto-acontecer. Descubrir y explicar un objeto es entenderlo en el acontecimiento que abre. Y en *Stay* se explora algo más, el acontecer una variable cíclica, en donde lo opuesto al objeto no es el sujeto sino la "estatua". Ésta es, curiosamente, otro objeto. Uno cuya capacidad de apertura ha sido anulada o congelada en la reproducción continua del mismo acontecer. Éste describe una relación móvil, variable. Se caracteriza por un juego de interpretaciones y anticipaciones.

En ambas obras no se busca dominar, sino sugerir y explotar las intervenciones de un "otro". Y esos otros somos nosotros, nuestras mentes que se sumergen en ese mundo de relaciones inmatrimales en donde hay una perpetua incorporación de contrarios, de tensiones sugiriéndonos una participación interactiva en la cual la interfase es nuestro cerebro.

En *Inland Empire* la realidad se confunde con el mañana y el mañana se confunde con el ayer. El ayer se mezcla con los sueños y los sueños con la realidad catódica, incluyendo además la constante fluctuación de la identidad de los personajes.

Vemos así, que es posible indagar los límites de la inmaterialidad, experimentar con ellos desde medios tan diversos como el video digital que almacena la información y digitaliza la realidad en un chip de CCD y es luego postproducida en un entorno digital no lineal, o la *world wide web* que recibe información desde lugares simultáneos y a partir de allí construye las zonas y los escenarios virtuales en donde interactuamos, y esto es posible gracias a la capacidad de los elementos digitales de desmaterializar la realidad resignificándola a través de los píxeles, que podemos moldear cual sí de líquido se tratase.

### Conclusiones

Los últimos desarrollos tecnológicos en el campo de la informática y las telecomunicaciones han propiciado una resignificación del término inmaterial, lo han potenciado llevándolo hasta extremos insospechados. Mediante la realidad virtual, hoy podemos enviar distintos estímulos a los sentidos mediante el uso de dispositivos computacionales (*hardware y software*) con el fin de provocar en la persona la sensación de una realidad inexistente, es decir, transportándola a través de la simulación de una realidad mediante un conjunto de artificios facilitados por elementos tecnológicos.

También existe la posibilidad de sustituir espacios físicos dimensionales y laborales por otros cuya existencia sólo se evidencia a través de manifestaciones factuales; tal es el caso de la oficina virtual, la cual hace referencia a la posibilidad de desempeñar las labores y actividades reales que usualmente se efectúan en el lugar denominado oficina, sin que éste exista físicamente como tal usando conceptos de teletrabajo a distancia, realizando operaciones simultáneas con varias personas a una

escala planetaria que antes parecía imposible.

Los avances en la capacidad de interconexión, los niveles de interactividad, y las posibilidades de obtener la instantaneidad en los procesos de transmisión de la información, potencian el uso de mecanismos inmatrimales que llevan a la aparición de nuevos códigos y lenguajes, estableciendo una mayor penetración en todos los sectores sociales, diferenciando y segmentando cada vez más la sociedad del conocimiento, incrementando las exigencias de nuevas cualificaciones y obligando a un replanteo y un aprendizaje permanente acerca de los modelos pre-adquiridos.

También hemos visto a lo largo de este trabajo, que *hasta la inmaterialidad de los pensamientos puede ser digitalizada*, parametrizada dentro del mundo digital, del hiperespacio, lo que permitirá en un futuro cercano no solo la comunicación de nuestras mentes a través de interfases neuronales, sino además la interacción con dispositivos del mundo físico, eliminando por ejemplo la necesidad del *mouse* para mover un cursor en el mundo virtual ya que este responderá a los mandos de nuestros pensamientos abriendo posibilidades insospechadas. Vimos como en las obras de Lynch o Foster el adentrarse intuitivamente y perceptivamente en el mundo de la mente, nos permite acercarnos a explorar las múltiples interpretaciones en una obra audiovisual generada con medios digitales y si además hoy podemos entender más sobre la formación de los pensamientos intuitivos, como parte de un patrón neuronal, gracias a las investigaciones de John-Dylan Haynes, estamos más cerca de una mayor comprensión sobre el funcionamiento de la mente humana y del conocimiento entre el mundo inmaterial y el real.

Gaston Bachelard afirma que "una idea no es más que una intuición, y que no se demuestra, se experimenta. Y se experimenta multiplicando o incluso modificando las condiciones de su uso y producción..." Por esta razón buscamos en este texto, crear las condiciones para un ejercicio de experimentación intelectual. Que conduzca al lector a territorios inesperados, insospechados, buscando abrir puertas, intentando sentar las condiciones para modificar la visión de lo que llamamos realidad, para abordarla desde otro lugar y poder descubrir e inventar elementos nuevos, acercándonos a ellos con una mirada que nos sorprenda cada día.

El desafío es repensar cuales son los límites que creíamos establecidos acerca de lo que consideramos material e inmaterial. Comprender como se diluyen las nociones que parecían intangibles como la de la inmaterialidad de la psique, a partir de los avances desarrollados en el campo digital, tendiendo a borrar los límites que existen entre el mundo de los pensamientos, como estos se trasladan a los territorios virtuales siendo predecibles y legibles, acercándonos a discernir y cuestionar donde terminan las fronteras entre el mundo inmaterial y el real para los seres que habitan esta maravillosa época de extraordinarios desafíos.

### Bibliografía

- Bear, M.; Connors, B.W. (1998). *Neurociencia. Explorando el cerebro*. Barcelona: Williams & Wilkins Ediciones.
- Bockemühl, M. (1993). *Turner. El mundo de la luz y del color*. Colonia: Taschen Ediciones.



- Boczkowski, P. (2004). *Digitizing the news. Innovation in online newspapers*. U.S.A: Massachusetts Institute of Technology Editions.
- Bueno, G. *Materia*. (1990). Colección El Basilisco. Oviedo: Pentalfa Ediciones.
- Cornella, A. (2006). *Futuro presente*. Barcelona: Ediciones Deusto.
- Harrocks, C. (2004). *Marshall McLuhan y la realidad virtual*. Barcelona: Encuentros Contemporáneos.
- Haynes, J.D., G. Rees, G. (2006). *Decoding mental states from brain activity in humans. Nature review neuroscience Volumen 7, Julio 2006, 523-534*. Berlin: Max Planck Institute Publication.
- Hispano, A. (1998). *David Lynch: claroscuro americano*. Barcelona: Colección Widescreen 1, Glénat Ediciones.
- Islas, O. (2005). *Internet. Columna vertebral de la sociedad de la información*. México: Colección Humanidades.
- Rolando, Fernando Luis. (2005). *La resignificación del espacio en la era de la virtualidad*. En, Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación 2005, 198-206. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Sancho, J. (1994). *Para una tecnología educativa*. Barcelona: Editorial Horsori.
- Strate, L. (2003). *Communication and cyberspace. Social interaction in an electronic environment*. USA: Hampton Press.

### **Filmografía**

- Foster, Marc. (2005). *Stay*. U.S.A. Duración 99 min, Color, DVD, VHS.
- Lynch, David. (2006). *Inland Empire*. Polonia, U.S.A. Duración 197 min, Color, DVD, VHS.



Fecha de recepción:  
marzo 2007  
Fecha de aceptación:  
abril 2007  
Versión final:  
agosto 2007

# La movilización del ojo electrónico. Fronteras y continuidades en El arca rusa de Alexander Sokurov, o del plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados).

Eduardo A. Russo\*

## **Resumen / La movilización del ojo electrónico.**

### **Fronteras y continuidades en El arca rusa, de Alexander Sokurov, o del plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados).**

El trabajo procura exponer algunos conceptos teóricos sobre las transformaciones en ciertas prácticas de realización y percepción afectadas por la mutación digital de lo audiovisual. Luego de pasar revista a las crecientes articulaciones entre imagen filmica, electrónica y digital, junto a las rupturas y evoluciones en el ámbito de una imagen crecientemente determinada por sus hibridaciones, los desarrollos teóricos son confrontados con el análisis de un caso que es fronterizo en varios sentidos, que delinea límites y a la vez traza pasajes de conexión entre diferentes territorios de la imagen audiovisual en su estado contemporáneo: El arca rusa, de Alexander Sokurov.

### **Palabras clave**

Arte - audiovisual - cine - digital - hibridaciones - percepción - Sokurov - tecnología.

## **Abstract / The electronic eye moving.**

### **Borders and continuity in The Russian ark, by Alexander Sokurov, or about foreground and its reasons (finally disputed).**

The work tries to expose some theoretical concepts about transformations in certain practices of performing and perception affected by the digital mutation of the audio-visual thing. After reviewing the increasing joints between cinematographic image, electronics and digitalis, next to the ruptures and evolutions in the field of an image increasingly determined by his hybridizations, the theoretical developments are confronted with the analysis of a case that is border in several senses, that it delineates limits and simultaneously draws up to passages of connection between different territories from the audio-visual image in its contemporary state: The Russian ark, by Alexander Sokurov.

### **Key words**

Art - audiovisual - cinema - digital - hybridization - perception - Sokurov - technology.

## **Resumo / A motivação do olho eletrônico.**

### **Fronteiras e continuidades no filme "A arca russa", de Alexander Sokurov, ou do plano cinematográfico e seus fundamentos (por fim questionados).**

O trabalho procura expor alguns conceitos teóricos sobre as transformações em algumas práticas de realização e percepções afetadas pela mutação digital audiovisual. Depois de olhar às crescentes articulações entre imagem filmico, eletrônica e digital junto às rupturas e evoluções no âmbito de uma imagem crecientemente determinada pelas suas hibridizações, os desenvolvimentos teóricos são confrontados com a análise de um caso que é fronteiriço em vários sentidos, que delinha limites e ao mesmo tempo traça passagens de conexão entre diferentes territórios da imagem audiovisual no seu estado contemporâneo: "A arca russa" de Alexander Sokurov.

### **Palavras chave**

Arte - audiovisual - cinema - digital - hibridação - percepção - Sokurov - tecnologia.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], N° 24 (2007). pp 67-72. ISSN 1668-0227

\* Eduardo A. Russo. Crítico, docente e investigador. Doctor en Psicología Social. Dirige el Doctorado en Arte Latinoamericano Contemporáneo y el Departamento de Comunicación Audiovisual en la Facultad de Bellas Artes, UNLP, Argentina.

A diferencia de films profusamente celebrados y citados como hitos en la transición irreversible de un paradigma filmico a otro digital, llevando a la definitiva consagración electrónica del cine que hace un par de décadas imaginó un poco antes de tiempo Francis Ford Coppola -en *One from the Heart* (1982)- con resultados catastróficos para su estabilidad financiera, un *film* como *El arca rusa*, de Alexander Sokurov, no ha sido promovido, desde su presentación como proeza tecnológica y formal, como un hito en el universo de las imágenes virtuales. Más bien pertenece a un rango de excepción, de rareza para muchos ciertamente exótica, hasta única en su tipo, algo así como lo que había sido en una temporada previa la igualmente extraña -y significativa para el tema que aquí nos ocupa- *La dama y el duque* (2001), de Eric Rohmer. Si en aquella oportunidad Rohmer presentó a la Revolución Francesa a través de los ojos de una visitante inglesa, combinando la *performance* actoral de sus intérpretes capturada por la cámara con ciertos espacios virtuales imaginados al estilo de la pintura dieciochesca, instalando al espectador en un ojo de hace tres centurias recuperado por la maquinaria del cine digital; en el caso de Sokurov, las aventuras de ese ojo comportan una exploración en el curso de dos estéticas cuyos conflictos y continuidades se potencian al máximo a lo largo de un solo, épico -y abundantemente promocionado, vale la pena resaltarlo- plano secuencia. Pero lejos de pretender instalar un *state of the art*, de ser el estándar con el que habrán de confrontarse los logros venideros, respondiendo a esa visión progresista y algo *naïve* que gustan promover tanto el discurso publicitario como el gusto *mainstream* respecto de los “avances” de las tecnologías audiovisuales, como ocurrió en megaproducciones industriales como *Terminator 2* (1991); *Jurassic Park* (1993) o *Titanic* (1997) -o, aunque en menor grado técnico aunque no menos significativamente en cuanto a su recepción, la muy influyente *The Matrix* (1999-2003) en cuanto a fenómeno de recepción- aquí está en juego no la transposición de un límite, no el “paso adelante”, sino la complejización de una juntura problemática, el nudo que liga a filmico y digital en el universo de las imágenes.

La experiencia encarada por Sokurov en *El arca rusa* se instala no tanto en una presunta condición de adelanto, más allá del umbral digital, sino en la misma transición -no sin incertidumbres- entre lo filmico y lo electrónico, jugando con los conflictos y con las ambigüedades del pasaje, y extrayendo su poder de la misma postulación del espectador en esa zona incierta. La condición del espectador cinematográfico, hecha a la vez de presencias y ausencias, en ese estado que Jean-Louis Comolli alguna vez caracterizó como el vaivén, esa oscilación que permite tanto el ingreso a un régimen de ficción como la confrontación con la evidencia visual captada por la cámara, ha permitido a lo largo del siglo del cine la imbricación de modos de ver que privilegian la construcción e inmersión ficcional, o la constatación de la cualidad indicial de aquello visto en pantalla, en tanto testimonio de algo visible (Comolli, 2002). De ese modo, autores como Jacques Aumont y otros pertenecientes a la línea semiológica inaugurada por Christian Metz, han llegado a postular que todo film es ficcional, siendo lo que habitualmente llamamos documental una ficción

a la primera potencia (espectáculo erigido sobre una realidad con al menos un aspecto no sometido a manipulación de su puesta en escena), y siendo la ficción en realidad algo así como una ficción al cuadrado: una representación elaborada a partir de otra representación, aquella capturada por la cámara. En el otro extremo, Jean-Luc Godard insiste desde hace medio siglo en que toda película es un documental, en tanto parte de esa máquina de registro lanzada a captar imágenes del mundo. Más recientemente, Bill Nichols ha remarcado esta perspectiva, considerando que todo *film* es documental, sólo que hay algunos que se orientan al cumplimiento de deseos (por costumbre los llamamos ficción) y otros se dirigen a construir representaciones sociales (a esos los denominamos documental) (Nichols, 2001). La matriz originaria del cine permitió sostener concepciones tan divergentes a partir de esa duplicidad inicial, en cada caso volcada hacia uno u otro lado por la mirada en cuestión. Es que no bastan las cualidades textuales para definir el régimen documental o ficcional de un film; desde el lado del espectador, habrá que aportar saberes y una posición orientada a la evaluación y al interjuego de dichos aspectos.

Acaso podrá estipularse que, a partir del entrelazado de las creencias y sospechas, de la suspensión de la incredulidad solicitada por el discurso ficcional o de la *impresión de autenticidad* (en la acertada impresión de Nichols) exigida por sus cualidades de documental, se define cómo será vista una imagen particular. Será documental o ficción, en ese sentido, lo que el espectador decida ver como tal.

Esta disgresión por las fronteras entre regímenes de realidad o ficción nos importa aquí porque, vía virtualización de la imagen, la tendencia predominante -curiosamente tanto en la crítica cultural con su prevención sobre la caída en un mundo viciado por los simulacros, como por los promotores del mercado que prometen presencias virtuales cada vez más perfectas y seductoras- parece dirigirse hacia la destitución del lugar dominante de la cámara como ojo artificial y garante de las *impresiones de realidad* (eso parece estar pasando allí) y *de autenticidad* (eso realmente tuvo, o tiene, lugar en el mundo). La cámara, ya como elemento ciertamente contingente, parece ser reemplazada en un imaginario que está emergiendo e instalándose en un plano masivo ya desde casi dos décadas, por un cerebro ligado a una pantalla: algo así había preanunciado la pantalla en tiempo real de la televisión, cuyo rectángulo de bordes levemente redondeados se convirtió en forma clave de los 50 y 60s. Siendo a la vez postulada como lugar de representación y como ojo, su bidireccionalidad potencial quedó evidenciada en el ambiguo término de *monitor*. Pero con la electrónica lanzada a la plenitud cibernética, es el ícono de la computadora el que pasaría a ocupar ese lugar de fetiche donde antes se instalaba el de la cámara de cine, ojo artificial e implacable, garante tecnológico del contacto con un real visible. Como ícono privilegiado, responsable autorizado por la técnica de una imagen autenticada, la cámara ha cedido paso en la imaginación popular a un aparato acaso más variable, pero que conlleva los signos de un cerebro (electrónico) y de una superficie de visualización: en la era de las imágenes inteligentes, la computadora parece desplazar

al aparato de registro que dominó el Siglo XX. Es de allí, se nos indica, que provienen las imágenes que moldean nuestra imaginación. Generadas, procesadas, resueltas hasta el hiperrealismo: “La computadora es más que un objeto, es también un ícono y una metáfora, que sugiere nuevas maneras de pensar sobre nosotros y nuestro entorno, nuevas maneras de construir imágenes de lo que significa ser humano, y vivir en un mundo humanoide. Los sistemas cibernéticos incluyen un extenso arreglo de máquinas y aparatos que exhiben un poder computacional. Y esos sistemas contienen un dinámico, si bien limitado, coeficiente de inteligencia.” (Nichols, 1996) Nichols demuestra, en *The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems* (1996), cómo esos sistemas cibernéticos, simbolizados por la computadora, representan un conjunto de transformaciones en nuestra concepción del sujeto y la realidad, de magnitud comparable a las metamorfosis que en su tiempo acarrió la reproducción mecánica, y cuyo símbolo central fue la cámara en tanto ojo tecnológico. El título es evidente paráfrasis del ensayo capital de Walter Benjamin que examinó los cambios operados por la instalación de la foto y el cine en la cultura moderna en tres niveles interrelacionados: los modos de producción económicos, la naturaleza del fenómeno estético y las mismas categorías de la percepción con las que percibimos y construimos el tejido significativo del mundo. Pues bien, la mutación digital provocada por la instalación de la imagen y los sistemas primero electrónicos, luego cibernéticos, acarrearán cambios de igual grado de conmoción. Lo que atravesamos, si bien no violento, es un proceso que instaaura aquello que Ignacio Ramonet ha denominado como “crisis de inteligibilidad” (Ramonet, 1996). Cuanto más intensamente lo estamos viviendo, más se dificulta el poder pensarlo. Estas crisis, agrega Nichols, se abren a una doble hermenéutica: por un lado está la sospecha respecto de su poder y fidelidad, por otro, la confianza en la revelación del mundo por medio de una ampliación de las fronteras de lo visible. En tiempos de la instalación del paradigma fotográfico, la discusión abarcó varios medios y tecnologías. En el presente, esa ambivalencia se revela en la corriente dominante sobre lo digital, orientada al control y a su difusión signada bajo las lógicas del consumo y la vigilancia, y una contracorriente, más bien potencial hasta el presente -pero claramente detectable a pesar de la presión en contrario- dirigida a la generación de nuevas formas de representación, organización e identidad colectivas. Si el fenómeno Internet contempla claras manifestaciones de esto último, en lo audiovisual, más específicamente en lo cinematográfico, la tendencia dominante parece protagonizada por la lógica de los *blockbusters* y las políticas corporativas.

Los sistemas cibernéticos son mecanismos autoregulados dentro de límites predefinidos y con misiones preestablecidas. No obstante, su misma configuración admite la posibilidad de intervenir alterando, incluso desafiando al programa, tanto en el plano técnico como en la ingeniería social que comporta. En un ensayo pionero (Comprender la imagen hoy: nuevas imágenes, nuevo régimen de lo visible, nuevo imaginario, escrito hacia 1989) Alain Renaud señalaba que los nuevos regímenes de visibilidad abiertos por el imaginario

numérico se abrían por igual tanto al control bajo un horizonte de estandarización creciente, como a la creación de zonas de liberación (AA.VV., 1990). Si la amenaza de una ceguera electrónica fue rápidamente invocada por autores como Godard o Aumont, dentro de un estado de ánimo del que dimos cuenta en un trabajo anterior (Russo, 2002) ha sido más difícil detectar la irrupción de esos usos liberadores, que intentan sostener una mirada interrogativa, exponiendo la complejidad de las experiencias visibles a las que nos estamos asomando. Un análisis cercano de producciones como *El arca rusa* permite examinar el trabajo en esas grietas que permite la misma configuración del sistema que no deja de amenazar con la lógica de una programación totalizante.

En numerosas entrevistas y declaraciones recogidas por la prensa, Alexander Sokurov ha insistido -agregando datos de producción, testimonios de todo tipo y hasta el croquis mismo de la planta del Hermitage con los dos serpenteantes kilómetros que debió recorrer la cámara- en la proeza técnica y formal del film, que fueron además exhaustivamente reseñadas en los materiales adicionales de su edición en DVD. Casi mil actores en la coreografía de su transcurso, más otro par de miles de extras, entraron o salieron de cuadro mientras el camarógrafo Tillman Buttner ejecutaba una *performance* inédita y de riesgo evidente. Por otro lado, hubo que realizar complejas modificaciones de *hardware* para almacenar lo registrado directamente en un disco rígido, sin pasar por una cinta, para poder grabar los 96 minutos de la realización sin interrupciones. Pero lo que Sokurov no manipuló respecto del tiempo real del rodaje fue compensado, por una parte, con un altísimo grado de diferenciación interna respecto de las convenciones escénicas, de objetos y de indumentaria que instalan al espectador del *film* en uno y otro siglo, en una u otra circunstancia histórica o frente a personajes que parecen habitar algo así como dimensiones espacio-temporales distintas, incluso dentro del mismo cuadro. Lo que no aportó el montaje cinematográfico lo genera la percepción afinada y discriminativa del espectador, que viaja en el tiempo con la facilidad de sus saberes narrativos, auxiliado por la doble brújula que provee el cineasta. La primera, aquella dada por su propia voz y el ojo de la cámara, en un recurso caro a su estilo (el de muchos de sus documentales, particularmente el muy cercano *Elegy of a Voyage*, 2001), una voz diegética pero de soñante, dando a lo percibido un carácter decididamente onírico. La otra, la de la insólita presencia de un personaje inesperado, designado en los créditos simplemente como “el Extranjero”, inspirado vagamente en la figura del marqués Astolf de Custine, cuya desenfadada crónica sobre la corte rusa en el Siglo XIX desató no poco escándalo. Otro ojo, esta vez decimonónico, que tiñe lo visto con sus palabras y un florido lenguaje corporal, dando a la enunciación una duplicidad que será parte de las estrategias de inmersividad y distanciamiento simultáneos, de escisión del espectador, que juegan complejamente en la obra.

En *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, en sintonía con el pensamiento de las vanguardias de la década anterior (muy especialmente las

soviéticas), Benjamin argüía para los años '30 que el montaje comportaba el potencial liberador no sólo del cine, sino de la totalidad de las experiencias estéticas del siglo XX. Montaje más velocidad: dialéctica del arte revolucionario. Montaje que no era sólo esa articulación creativa de elementos discontinuos que en su mismo *choque* produciría la apertura, más bien la *fractura* estética de aquella armadura de cristal que para Benjamin instalaba en nosotros la tranquilizadora anestesia de lo cotidiano, sino que también era la posibilidad de manufacturar una experiencia estética de masas. La politización del arte reclamada en el célebre párrafo final benjaminiano requería la producción en serie de alcance masivo, otra acepción inevitable del montaje en cuestión, el de la *línea de montaje*, por la cual el procedimiento inaugurado por Henry Ford para la fabricación de su modelo T se vería redimido de su imperativo capitalista, haciendo que la optimización veloz de la maquinaria de objetos culturales producidos en serie fuera así compatible (tal como lo habían pensado unos cuantos teóricos soviéticos) con las exigencias de la vanguardia. En la misma apertura del siglo siguiente, propone hoy el artista y teórico ruso Lev Manovich, aquella *estética del montaje* que dio forma a las prácticas de los más diversos medios durante la pasada centuria, parece estar cediendo lugar a lo que ha denominado una *estética de la continuidad*. Ya la cuestión, resume Manovich en formulación tal vez demasiado resumida pero indudablemente poderosa, consiste no en ver qué elemento colisiona con cuál otro, sino qué cosas se *fusionan*, y *cómo lo hacen*. En lugar del conflicto, el contraste, el choque dialéctico de lo opuesto o de lo distinto, aparece la posibilidad de cómo fundir imágenes heterogéneas en amalgamas novedosas. No otra cosa ha inaugurado la práctica inéditamente democratizada hasta lo hogareño de procesos como el *photoshopping* en el campo de la imagen fotográfica. Y en el terreno de lo anteriormente conocido como montaje cinematográfico, a escala tanto profesional como en los mismos confines de lo doméstico, la posibilidad de articular imágenes ya no se orienta al clásico "pegar planos", sino que el montaje de unidades sucesivas y la composición de elementos simultáneos forman parte de un mismo proceso de composición y edición.

En un estudio sobre esta producción, Dorota Ostrowska ha propuesto considerar a *El arca rusa* como un manifiesto sokuroviano contra la dialéctica del montaje que animó a las vanguardias soviéticas de los veinte, muy en particularmente la concepción eisensteiniana (Ostrowska, 2003). Pero acaso la diferencia se arraigue en un terreno más amplio todavía. El plano secuencia que integra de una a otra punta el trayecto del director y del espectador de *El arca rusa* parece consistir en la manifestación más sorprendente, hasta hoy, de esa estética de la composición y la continuidad que parece prometer el siglo que comienza.

La estética de continuidad pone en tela de juicio hasta las mismas unidades elementales que largamente orientaron al lenguaje técnico del cine. En la era del *morphing* y de la composición de pantallas con fragmentos de imagen modelados por la computadora mediante CGI, y otros tomados con la cámara y adecuadamente procesados, ¿qué cosa es eso que

seguimos llamando *un plano*? Algo indiscernible se ha infiltrado en nuestra experiencia audiovisual. En cierto modo, como en los mismos comienzos híbridos del cine a partir de diversas tecnologías y espectáculos de la imagen (sistemas de proyección, cronofotografías, dispositivos ópticos para generar ilusión de movimiento), la posición y el trabajo del espectador basan su apuesta en lo que podríamos llamar una *cuestión de creencias*. No será tanto la tecnología, o menos aún, cierta evidencia del soporte lo que lleve a certezas de perito en cuanto al estatuto de la imagen percibida. Será más bien cosa de *creer para ver*. Las duplicidades permanecen, aunque bajo nuevas formas. Algunas de ellas son las que implica de manera intensa *El arca rusa*.

Las intervenciones de Sokurov suelen ser decidida y provocativamente políticas. Pero no tanto, en este caso, por su contenido presuntamente reivindicativo de la Rusia imperial. El sentido político del *film* se orienta a restituir la duplicidad propia de un cine en estado de experimentación digital, en contraposición de la tendencia predominante, orientada al cultivo de una plenitud imaginaria que lo aparta de su función de escritura y lo ancla en un espectáculo totalizador, hiperdiseñado, algo así como un retorno avasallante de las esas prácticas de la animación -más añejas que el cine- por medio de la modelización. La operación de este *film* se dirige a traficar a través de fronteras imaginarias, a contaminar elementos de un territorio en otro, cuestionando las pertenencias firmes. Cuando se alude a los medios y sus relaciones, a menudo las trampas tendidas por cierto "nacionalismo mediático" accionan a la par de las propuestas por ese "nacionalismo genérico" que tan adecuadamente pensó Rick Altman en un notable estudio reciente (Altman, 2001). Según esta visión territorial (ampliamente apoyada, en algunos casos, en el discurso sobre las especificidades mediáticas que alguna vez alentaron tanto las propuestas vanguardistas como la semiología metziana) los medios -como los géneros- se sostendrían en el esfuerzo por la autonomía, conquistando su espacio en la lucha por la diferencia respecto de sus vecinos, en una beligerancia que cada tanto, obliga a redefiniciones violentas. Sokurov, como mucho antes lo hizo Rossellini, y luego continuaran proponiendo Antonioni o Godard, ha desafiado con una producción llamativamente intermediática (y también, cabe señalarlo intergenérica) tanto los diferendos cine/electrónica, como aquellos que separan al cine de ficción del documental. *El arca rusa* es ficción y a la vez un documental desviante sobre el Hermitage. Es cine y digital, al mismo tiempo. Es una experiencia límite de *orquestración* (frente a cámara y de elementos en el cuadro) y de registro de acontecimientos. Paralelamente disuelve algunos lugares comunes que se han ido instalando en la aproximación usual a lo digital en el cine, fomentados por el discurso autocelebratorio propio de los gurúes del mercado, a saber:

- a. Que la revolución digital es algo principalmente evidenciado en el avance espectacular de efectos especiales *ostensibles*, obtenidos en la postproducción.
- b. Que la mutación digital es básicamente una cuestión de soportes, que hace a las posibilidades de almacenamiento, archivo y proyección del material audio-visual.

- c. Que lo digital convierte en obsoleta la relación del cine con el mundo visible, proponiendo nuevas formas de inmersividad en mundos virtuales y alternativos.

Recentrando la cuestión en un ojo reconfigurado por nuevas disponibilidades tecnológicas (y nuevos saberes sobre ellas), lo que *El arca rusa* plantea es un conjunto de nuevas zonas de incertidumbre, postulando que traspasar el umbral digital no atañe tanto al contacto con nuevas imágenes de diferencia radical con el paradigma fotográfico-filmico, sino que es un movimiento que contribuye a instalar más complejos regímenes de visibilidad, proponiendo matices novedosos al tradicional vaivén del espectador de cine. Y en ese sentido, la política sokuroviana también comporta una ética: *la de la independencia ante el programa tecnosocial propuesto por la lógica de la razón informática*.

Muy promocionado ha sido el hecho de que este film ha sido realizado con la misma cámara Sony CineAlta utilizada por George Lucas para su *Episodio II* (2002), verdadero catálogo de posibilidades en el avance hacia un horizonte donde la imagen electrónica se confina en el territorio de la animación, entre la plástica y el diseño audiovisual omnipresente. En ese mismo registro, curiosamente, arraigan proyectos como *Dogville*, con su propuesta que mediante la inspiración en el *comic* y la composición digital (aunque altamente disimulada) enlaza con algunas aspiraciones tempranas de su director Lars Von Trier, dejando de lado definitivamente excursiones en la escritura cinematográfica de acontecimientos escénicos como las propuestas en su período *Dogma*. Pero en el caso de Sokurov, su interés por la dimensión de “pintura digital” no oculta su apuesta por un *retorno a la cámara*, que lo llevó a encarar una resuelta operación anti-programa, no sólo por la modificación ad hoc del sistema de almacenamiento digital para capturar sin interrupción todo el transcurso de su plano secuencia, sino por la obstinación en ligar el tiempo del registro al tiempo de los eventos, en un ejercicio de sincronización de proporciones insólitas, incluso aprovechando la temporalidad débil que Vivian Sobchack ha detectado como característica de la imagen electrónica, como contrapuesta a la dureza del tiempo en la imagen de cine (Sobchack, 1997). En ese sentido, la ética sokuroviana lo hace desplazar de esa condición que Vilém Flusser ha designado como propia de los sujetos que sirven a un aparato, la de los funcionarios. Sokurov, en tanto artista arraigado en una mitología romántica -que admisiblemente, a veces puede resultar decididamente irritativa por su intransigencia y su tonalidad desdeñosa o hasta iracunda para con el mundo contemporáneo- ha forzado la disponibilidad técnica, y la ha puesto al servicio de ideas formales, haciendo del uso de recursos digitales una manifestación patente de lo que Vilém Flusser ha designado como el gesto de apertura por excelencia, el de *buscar* (Flusser, 1994). Previamente a la circulación de *El arca rusa*, Godard ha realizado otra obra híbrida, *Elogio del amor*, extrañamente denominada en su comienzo como “un *film* de Jean-Luc Godard”. Extraño, porque en realidad en sus dos terceras partes es evidentemente filmico (y en blanco&negro, como para reivindicar más cierta pertenencia

al territorio del realismo fotográfico) y en el último tramo muta repentinamente a un video analógico de colores saturados y deliberadamente pictoricista. Si a lo largo de las últimas dos décadas JLG hizo cine en soporte filmico y usó al video para pensar el cine, aquí apuesta a la confluencia de los dos órdenes, aunque el pasaje (a pesar del agua y las embarcaciones que insisten en sus transcurso) se muestra engorroso, como si algo en *Eloge...* hubiera permanecido a mitad de trayecto, el video no piensa allí el cine, el cine no crea más que la insistencia del registro de un París estancado, a pesar de un ojo que lo contempla frecuentemente de modo móvil. Las graves penas godardianas, no sin interés, instalan un problema que *El arca rusa* disuelve en una mezcla de fluidez y levedad. Lanzado al encuentro con sus fantasmas electrónicos, Sokurov manipula minuciosamente las imágenes de su toma record. Si bien podemos concederle la ausencia de manipulación temporal de su plano secuencia, de ningún modo ha ocultado la profusa cantidad de operaciones que puso en marcha en el terreno del espacio. No sólo por la intrincada coreografía dispuesta en el plano de lo profilmico, sino que la imagen en pantalla evidencia permanentemente de todo tipo de retoques, especialmente lumínicos y de color, a los que hubo que recurrir para solucionar los problemas imposibles de resolver en un espacio arquitectónico, con la trayectoria a lo largo de las decenas de salones del Hermitage. Luz, color... Sokurov no reniega de la condición “pintable”, o más aún “esculpible” de la imagen numérica, para dar lugar a lo que define como un verdadero ejercicio de pintura digital. En ese sentido, la condición hiperreal de las imágenes parece apartarse de los cánones de un realismo fotográfico para ingresar en un régimen de apariciones que da a estas presencias tan nítidas como evanescentes las características de un verdadero desfile de fantasmas de alta definición, de íntima relación con la imagen pictórica. La luz que baña a los acontecimientos a menudo adquiere (y acaso llegue a su paroxismo en la escena de la comida de la familia de Nicolás II en las postrimerías del zarismo, mientras los cañones revolucionarios retumban en el fuera de campo) una luminosidad que parece hablar de esa condición que Paul Virilio ha denominado como *óptica activa*, signada por una luminosidad puntual que define toda forma, nacida de la electrónica, y contrapuesta a la óptica pasiva propia de los instrumentos heredados del Renacimiento tardío, siempre acechada por la penumbra y la pérdida de luz por el paso a través de las lentes. Todo ello sin contar el sofisticado diseño de sonido (para hacer honor a la verdad, cuando hablamos de realismo, lo sonoro siempre ha sido el gran convidado de piedra en toda discusión, desde los mismos tiempos de la transición al cine parlante, pasando por la extrañísima concepción sonora del neorealismo, mezcla de fidelidad y artificio, siempre deudora de aquello que Borges denominara como el “monstruo cinematográfico” del doblaje).

Por último, un par de líneas sobre el *travelling*, aquel que la famosa frase godardiana definió alguna vez como “una cuestión de moral”. Aquí la apuesta de Sokurov y su plano-secuencia lleva a otro grado de presencia ese particular movimiento de cámara. La movilización del

ojo comenzó con los ejercicios de Promio trabajando para los hermanos Lumière casi en el mismo nacimiento del espectáculo cinematográfico y ha sido una dimensión fundamental del cine, marcando trayectorias decisivas en el asentamiento del clasicismo en una dialéctica de lo aéreo y la tierra (cf. Griffith en *Intolerancia*), o permitiendo algunas opciones fundamentales en los cines de la modernidad (los *travellings* que siguen al pequeño Edmund a través de Berlín derruido en *Alemania Año Cero*, de Rossellini, o los que acompañan a Antoine Doinel al final de *Los cuatrocientos golpes*, de Truffaut). También fue característica de los cines de la postmodernidad con la extensión del uso de distintos sistemas de desplazamiento acelerado y hasta frenético de la cámara, proponiendo algo así como el desencadenamiento definitivo del ojo cinematográfico, con sus "subjetivas" de flechas en vuelo o de objetos lanzados por el aire. En *El arca rusa*, el *travelling* se lanza a la conquista de una movilidad electrónica, regulada por la levedad en el movimiento (algo flotante, casi descorporizado, parece distinguir a la cámara digital, tal cual lo relatan distintos directores que en los últimos años se han volcado a su uso: por ejemplo von Trier, Ripstein, Varda, ahora Sokurov). Un ojo móvil pero aéreo, a diferencia de aquel terrestre propio del cine, cuyos sistemas de desplazamiento han dado lugar a verdaderas épicas del *travelling* (la grúa, los carros, los transportes *ad hoc* de la *nouvelle vague*, hasta el último fetiche del renacimiento de este procedimiento a comienzos de los '80, la popular *steadycam* y sus adláteres). En el campo electrónico, la miniaturización de la cámara, si llevó por un lado a multiplicar la capacidad de ocultamiento, por otro mantuvo esa condición de ojo evidente en su flotación hasta arribar, en casos como *El arca rusa* o su contemporánea, en el plano latinoamericano, *La virgen de la lujuria*, de Arturo Ripstein (2002) a una llamativa doble condición, en la que la elegancia y la dimensión de riesgo propia del *travelling* se ligan a una impresión de falta de esfuerzo que hacen acaso a una habitabilidad distinta del universo diegético por parte del espectador. De esa capacidad, ligada a trayectorias imposibles en términos físicos o que incluso revelan a lo largo de su transcurso la dimensión artificial de los espacios incluso a la vez de la conciencia de su percepción hiperrealista, dan cuenta los *travellings* digitales que llevan a los insólitos planos de situación, cenitales y extremadamente distantes, que clausuran cada secuencia en *Dogville*, de Lars Von Trier, convirtiendo a su terreno dramático en un plano urbano. Se trata en síntesis, de variadas formas de elaborar la ubicuidad propia de la actividad espectral, a la vez creadora de nuevos matices a los que asistimos con admirada prelección.

Pensando esta experiencia de un espectador en mutación, tanto o más que los rasgos objetivos de las nuevas imágenes o los así llamados "nuevos medios", es preciso proseguir una indagación necesaria, convocada por la operación conjunta de la seducción y la inquietud.

### Bibliografía

- AA.VV. (1990). *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra.
- Altman, Rick. (2001). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, Jacques. (1989). *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós, 1997.
- Comolli, Jean-Louis. (2002). *Filmar para ver*. Bs. As: Simurg.
- Flusser, Vilém. (1991). *Los Gestos*. Valencia: Herder, 1994.
- Liandrat-Guigues, Suzanne y Leutrat, Jean-Louis. (1994). *Jean-Luc Godard*. Madrid: Cátedra.
- Machado, Arlindo. (2000). *El paisaje mediático*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Macnab, Geoffrey. (2002). *Palace in wonderland*. En *Sight & Sound*. August 2002, pp. 20-22.
- Manovich, Lev. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MA.
- Nichols, Bill. (1996). *The work of culture in The Age of Cybernetic Systems*. En *Druckrey, Timothy. Electronic Culture: Technology & Visual Representation*. New York City: Aperture.
- Nichols, Bill. (2001). *Introduction to documentary*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ostrowska, Dorota. (2003). *Sokurov's Russian Ark. Film-Philosophy*, vol. 7 no. 32, October. Disponible en: <http://www.film-philosophy.com/vol7-2003/n32ostrowska>.
- Ramonet, Ignacio. (1996). *Le phénomène multimedia et les nouveaux réseaux de communication*. En *Actes du Colloque "25 images/seconde"* Valencia, 5-8 diciembre. Disponible en <http://www.monde-diplomatique.fr/livre/crac/1.html>.
- Russo, Eduardo A. (2002). *El ojo electrónico-mirada, cuerpo y virtualización*. En *Zátonyi, Marta (comp.) ¿Realidad virtual?* Buenos Aires: GK.
- Sobchack, Vivian. (1992). *The Address of the Eye*. Princeton: Princeton University Press.

### Filmografía

- *Elogio del amor*. (*Eloge de l'amour*, Francia/Suiza, 2001), dirigida por Jean-Luc Godard.
- *La dama y el duque*. (*L'anglaise et le duc*, Francia, 2001), dirigida por Eric Rohmer.
- *El arca rusa*. (*Russian Ark/Russkij Kovcheg*, Alemania-Rusia, 2002), dirigida por Alexander Sokurov.
- *La virgen de la lujuria*. (México, 2002), dirigida por Arturo Ripstein.
- *Dogville*. (id., Francia, 2003), dirigida por Lars Von Trier.



**Resumen / Ver el video.**

Este estudio avanza sobre un análisis acerca de la conformación del video arte como soporte artístico-tecnológico y como movimiento renovador en el campo del arte. Partiendo desde sus denominaciones de origen da cuenta del carácter experimentador y cuestionador como tendencia inherente y propia del video arte, sobre todo respecto de posiciones y tecnologías dominantes. Analiza las vertientes estéticas y conceptuales y sus filiaciones y diferencias con otras artes, soportes y formatos. El texto recorre tanto los aspectos históricos del video arte como sus particularidades y desafíos curatoriales en la actualidad, puntualizando además su situación, referentes y obras en la Argentina.

**Palabras clave**

Arte - cine - performance - tecnología - video arte.

**Abstract / To see the video.**

This study goes through the analysis about the constitution of video art both as an artistic-technological support and as a renewal movement in the field of art. Starting from its origin naming the author explores the experimental and questioning character of video art as specific trend, specially related to dominant opinions and technologies. The study analyses the concept and esthetics sides of video art and its similarities and differences with other arts, supports and formats. The text goes not only through historic aspects of curator video art but through its specific present features and challenges as well. In addition, video art situation, referents and works in Argentina are fully pointed out.

**Key words**

Art - cinema - performance - technology - video art.

**Resumo / Assistir o vídeo**

Este estudo avança sobre uma análise acerca da conformação do vídeo arte como um suporte artístico-tecnológico e como movimento renovador no campo da arte. Partindo desde suas denominações de origem toma conta do caráter experimentador e questionador como tendência inerente e própria do vídeo arte, sobre todo respeito de posições e tecnologias dominantes. Analisa as vertentes estéticas e conceituais e suas filiações e diferenças com outras artes, suportes e formatos. O texto percorre tanto os aspectos históricos do vídeo arte como suas particularidades e desafios curatoriais na atualidade, se centrando além sua situação, referentes e obras na Argentina.

**Palavras chave**

Arte - cinema - performance - tecnologia - vídeoarte.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], N° 24 (2007) pp 73-81. ISSN 1668-0227

\* Graciela Taquini. Profesora y Licenciada en Historia de las Artes de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. Becaria del Instituto de Cultura Hispánica Universidad de Barcelona, del Ministero degli Affari Esteri de Roma, Università Italiana per Stranieri di Siena, Internship en el Smithsonian Institution de Washington. Docente UBA y UNLP. Docente consulta U. Maimónides. Directora del Núcleo Multimedia del Centro Cultural San Martín.

### **Algunas acotaciones**

En 1964, un año antes del nacimiento del video arte, en *Understandig Media*, Marshall McLuhan provoca una verdadera revolución con su afirmación que el medio es el mensaje. Al mismo tiempo analiza la forma en que estamos inmersos en una sociedad mediática, una sociedad de imágenes, pantallas, de dispositivos que intermedian con aquello que llamamos realidad. De esa manera la tecnología se transforma en extensiones del hombre. Entonces cabría preguntarse ¿Por qué no el video como materia y práctica artística, cuando nada debería ser ajeno a la actividad creativa? A partir del video no sólo nace un nuevo territorio icónico, sino además un medio que permite experimentar nuevas posibilidades de escrituras artísticas.

Video significa en latín yo veo, etimología que pone en valor la mirada de la primera persona del singular, además de destacar un tiempo presente, un ver ahora desde una individualidad. Santos Zunzunegui piensa que la video creación es ese lugar donde no reina ni la ficción ni la narración, al menos como las entendemos tradicionalmente y opina que esa práctica parecería abrir un abismo difícil de colmar entre un narrador exterior ("el que ha visto") y un *video* ("yo veo") que ya no remite a una conciencia exterior, sino a una pura manipulación tecnológica, por más que adopte la apariencia de esa primera persona. El *yo veo* resignifica no sólo el nivel de registro o de punto de vista, sino que también afirma la libertad sin límites que ostenta el creador en la variedad de las operaciones sobre ese registro. El video arte tal vez sería la anteúltima utopía artístico-tecnológica antes de la aparición de *internet*. El arte del video propondría una respuesta personal a los fenómenos tecnológicos y de comunicación que imponen los llamados "nuevos medios". Si la sociedad se los apropia en el ámbito doméstico para el registro de su memoria y de las celebraciones cotidianas. Si las industrias culturales los utilizan de diversas maneras, los artistas los toman con el fin de manipularlos, reinventarlos, darles nuevas funciones y abrir nuevos sentidos conceptuales, poéticos, imaginativos y críticos.

Otra definición, ciertamente tautológica, es que el video arte es *aquello que hacen los artistas con el medio video*, de lo que se desprende un propósito y conciencia estética. Otro nombre que se le ha otorgado es el de *video creación* o *video de autor*; lo que alude a una cierta búsqueda o encuentro con conciencia artística.

El video arte, mas allá de que utilice el video como técnica, necesita de la palabra *arte* para diferenciarse, por ejemplo, del *video home*, su uso doméstico. Hay una necesidad de legitimación que involucra el estar acompañado del sufijo "arte", que por ejemplo no tienen otros lenguajes artísticos como la pintura o la escultura y si lo tiene el cine en su costado más experimental.

Resulta inaceptable considerar al video como un mero soporte o una simple herramienta inocua, especialmente ante el cambio de paradigma que se produjo con la aparición de la fotografía, del cine y de la televisión.

Cada discurso sustenta reacciones y aportes propios de estos medios de representación. Todos ellos están determinados por su uso y sus especificidades, pero a la vez, sus condiciones propias abren posibilidades impensadas, que otros medios no poseían intrínsecamente.

Ofrece un abanico de potencialidades que provienen de su condición audiovisual y de ciertas características que aquí se van a analizar.

Si bien el cine creó modelos y códigos de representación, el video arte jamás los conformó, aunque aparecen subgéneros subsidiarios como el video danza, el video poema, o la video *performance*, entre otros. Abstracto o figurativo, narrativo o no narrativo, ficcional o documental, Todo eso mucho más puede ser un video arte. Tampoco se han reglamentado sus formatos. Las duraciones de un video son tan arbitrarias como las necesidades de cada autor y van desde obras muy breves a obras monumentales que duran varias horas. No hay condicionamientos y en su horizonte reina la libertad absoluta.

Las tendencias, los estilos epocales dependen de varios factores: desde las fronteras tecnológicas, a la dialéctica entre lo global y lo individual, pasando por las influencias sociales, e históricas y estéticas, etc.

Por lo tanto si algo define la video creación es su carácter experimental, mas allá de la diversidad de sus abordajes, ya sea que provengan de la experimentación con los géneros tradicionales, o sea el documental y las formas narrativas. También los autores más radicales exploran las características específicas del medio y dialogan con las tendencias y modalidades de su tiempo.

### **Trasvasamientos y filiaciones**

La influencia del video arte se evidencia en los productos de la cultura mediática. Nada más híbrido que las obras contemporáneas donde el arte se retroalimenta de la vida y de su propias manifestaciones, sin jerarquías ni prejuicios. Como toda expresión contemporánea se encuentra inmerso en un espíritu antropofágico, de grandes mezclas y bordes difusos. Se puede detectar su influencia desde el cine de autor al cine comercial. Algunas de sus marcas se reconocen por ejemplo en las cabeceras de programas de televisión, en el diseño de pantalla del *videoclip*, en la síntesis del cine publicitario, etc.

El video arte proviene de filiaciones complejas y multiformes Sus búsquedas se relacionan históricamente con los experimentos conceptuales y específicamente cinematográficos del *Dadá* y del *Surrealismo* en el campo audiovisual.

La fragmentación, los recortes, el uso de las incrustaciones, y la aplicación de diversos soportes para crear imágenes nos retrotrae a los primeros *collages* cubistas. Su constitución en una retícula pixelada recuerda el puntillismo Neoimpresionista. Ciertos fondos de René Magritte podrían aparecer como una prefiguración del *blue screen*.

El video nace en la década del '60 como una consecuencia de propuestas y acciones de miembros conspicuos del *Grupo Fluxus*: Nam June Paik y Wolf Vostell en relación específica con la televisión. El espíritu de los 60 impregnó al video: los juegos ópticos que se obtienen con la manipulación de los electrones remite a las experiencias del *Op art* y el *Arte cinético*. La *deconstrucción* de la televisión, o sea su transformación en otra cosa, o su destrucción fueron las propuestas *Neodadá* de los pioneros como parte de una reacción a la exaltación de la sociedad de consumo preconizada por el *Pop Art*. La serialización y repetición del *minimalismo* aparecen

dentro y fuera de las pantallas. La preponderancia de la idea por sobre la materialidad de la obra lo vinculan al *Conceptualismo*. Las investigaciones textuales y sonoras lo asocian a la *Poesía visual*.

Por su independencia, los usos políticos del video como espacio de resistencia cultural se ponen de manifiesto, por ejemplo, en el hecho que el máximo representante de la *Nouvelle Vague*: Jean Luc Godard graba en video las manifestaciones de Mayo del '68. El mismo Godard muchos años después en las *Historia(s) del cine* (1997/98), propone una relectura del cine desde un punto de vista íntimo y personal componiendo el espacio como un relato centrípeto y auto confesional, logrando una perfecta síntesis entre video y cine.

El movimiento *video guerrilla* es otra instancia de lucha contra el sistema, surgido con un manifiesto en 1971 realizado por Michael Sharnberg y la Raindance Corporation cuyo propósito era reformular la estructura de la información en los Estados Unidos.

Por su cualidad de ser un instrumento para la expresión personal, el video se presta para la autorreferencialidad, de ahí la proliferación del retrato y del autorretrato y la importancia del cuerpo, como soporte y motivo. Ha sido y sigue siendo un reservorio de manifestaciones referidas a temáticas de género y el cuestionamiento de la identidad. Por su independencia el video constituye un espacio donde se dirimen las problemáticas de grupos minoritarios en conflicto, dando voz e imagen a aquellos que no la tienen.

El video es hijo de la televisión, tal vez su hijo más rebelde: Los pioneros del video arte querían hacer "otra televisión" como Nam June Paik, que hablaba de la televisión abstracta, usando la emisión con un propósito para el cual no había sido creada, la televisión estaba allí pero Paik la miraba con otros ojos y actuaba sobre ella. Con un actitud de uso y cambio. Por el contrario Wolf Vostell realizaba acciones radicales en su contra, como tirar televisores por la ventana o enterrarlos, o tapiarlos. El slogan de los pioneros por ese entonces era "VT no es TV" (video tape no es televisión) Video y TV siempre tuvieron relaciones conflictivas de amor/odio. Santos Zunzunegui ha definido al video como "el inconsciente reprimido de la televisión." (1992: 221)

Si la televisión se caracteriza por la simultaneidad, el famoso "vivo y directo" que lo opone al cine que posee un largo proceso antes de su recepción (revelados, laboratorios, pruebas) en el video se impone esa inmediatez, es posible comprobar al instante los resultados de las tomas a través del *view finder* de la cámara lo que permite aceptar, rechazar o repetir en el momento e implica un gran desafío creativo en la toma de decisiones. Si bien la grilla de la televisión o la duración de una película siguen reglas más o menos *standard*, esa estructura rígida no se da con el video.

La invención del *video tape*, de las cámaras portátiles, del *video cassette* y del magnetoscopio o video casetera abrieron históricamente las posibilidades tecnológicas para que los artistas accedieran al video. Al mismo tiempo cada tecnología conlleva en sí misma su propia finitud. El video corre el peligro constante de desaparecer. El tema de su conservación es todo un desafío. Recuperar su memoria para el futuro no será fácil, especialmente a la hora de decidir en que soporte se debe

preservar.

Con los antecedentes de la cámara oscura, el surgimiento de la fotografía y del cine) en el Siglo XIX se fue conformando lo que Walter Benjamin vislumbró en *La obra de arte en la era de la reproducción mecánica* en los años '30. La imagen grabada no es un producto manual, artesanal, sino que se mediatiza y se opera a través de máquinas. Una serie de dispositivos técnicos: aparatos, consolas, botoneras que implican el aprendizaje de nuevas técnicas, otro tipo de manualidad, una nueva perspectiva tecnológica para el artista. Los *softwares* de edición permiten el control total de la producción. Las cámaras de video y de fotografía digital son cada vez más accesibles y su excelencia de imagen y sonido permite productos de calidad *broadcasting* producidos en forma casi solitaria e integral.

A partir del nuevo siglo la creación analógica ha sido rápidamente reemplazada por la tecnología digital, que no sólo pone en cuestionamiento la existencia del original, sino que permite que las copias no se degraden. Sin embargo el uso de la tecnología DVD posee una labilidad que condena al video a desaparecer, su futuro es incierto y esta en peligro. Es un dispositivo muy expuesto donde el video esta grabado en discos muy frágiles que se rayan o tienen dificultades de lecturas ante cada reproductor que se use. No resulta un material adecuado ni para la exhibición, ya que es muy riesgoso ni para la conservación.

Otro fantasma apocalíptico para el video resulta del hecho de que es una manifestación sólo posible en la fragilidad de una civilización sostenida por el apagado y el encendido. Las artes mediáticas tienen una esencia digital, aunque sean analógicas. Encendido y apagado, energía/no energía, 0 y 1. Su continuidad en la historia depende de esa base binaria de esta civilización eléctrica, que crea un arte que únicamente sobrevivirá en las condiciones de esta cultura, un arte de naturaleza pre-apocalíptica. El arte tecnológico nace con el optimismo propio del progreso de la Revolución Industrial y sus inventos. Pero un poco más de un siglo después, esta amenazado por un final trágico. Una pieza premonitrice e irónica en ese sentido es *Candle TV*, video escultura de Nam June Paik que representa una carcaza de televisor con una vela encendida adentro.

### **Algunas especificidades**

El espacio videográfico sólo cobra sentido si se define como lo que se altera con el fluir del tiempo, y no como el lugar de la representación. Toda imagen en movimiento posee una esencia narrativa, es devenir, el tiempo pasa. Es un transcurso. Para Bill Viola la introducción del tiempo en el arte visual puede considerarse tan importante como la teoría de Brunelleschi sobre la perspectiva. Si las imágenes tienen una forma cuatridimensional la verdadera materia prima no es la cámara, ni el monitor sino el tiempo.

Además del formato de exhibición, el tiempo constituye su esencia. Las artes audiovisuales como la música transcurren en el tiempo. No es casual que los comienzos históricos del video arte están enraizados en las experimentaciones de la música electrónica como se manifiesta en la multiplicación, serialización y estructura temporal de las imágenes.

*Present, Continuous, Past*, de Dan Graham es una obra emblemática que Santos Zunzunegui analiza en su artículo *Espacio del sentido y escritura narrativa en el video de creación*.

Para Phillipe Dubois el video es el acto de la mirada que se gesta y que se ejecuta efectivamente *hic et nunc* bajo la acción de un sujeto en acción de trabajo. Esto implica a la vez un proceso, un agente que actúa, un sujeto y una adecuación temporal al presente histórico. "Yo veo" es en directo, no se trata de "yo he visto", la foto nostálgica, ni "yo creo ver" del cine ilusionista, ni "yo podría ver" de la imagen virtual utópica. Para Mario Carlon el noema del cine es en realidad "Esto ha sido pero se da a ver ahora, con las marcas de estar vivo." Y observa el discurso de la televisión es "esto es un real ahora o este real se despliega ahora en su acontecer". La condición electrónica del video contribuye a la desmaterialización de la imagen en el soporte. En la cinta magnética del video ya había desaparecido el fotograma propio de la fotografía y el cine, solo hay una cinta negra y brillante que reproduce imágenes a partir de que una cabeza lectora del magnetoscopio (video casetera) capte la señal electrónica. Tampoco hay restos de imágenes en los discos de DVD y CD. Pura virtualidad digital.

Hasta el momento y a diferencia del cine, la imagen videográfica carece de la definición de la imagen filmica ya que no procede de un soporte con impronta fotoquímica. Tiende no a la profundidad de campo cinematográfica, a la sensación de tercera dimensión, sino a la planimetría, a la bidimensionalidad. La pantalla no es una ventana abismal, sino más bien, una tela. Los desafíos ilusionistas pueden ser un recurso de experimentación, especialmente con tecnologías 3D. Lejos de considerar esta característica de bidimensionalidad como un defecto, muchos artistas del video históricamente la han revalorado acercándose muchas veces a las posibilidades pictóricas o a la planimetría del diseño. La revolución digital está modificando la resolución de la imagen video que cada vez es más perfecta, pero que, sin embargo no ha logrado obtener todavía la textura del cine. En el campo del sonido lo digital ha aportado una gran fidelidad y profundidad de capas que se pueden crear en la soledad de la PC.

En la imagen videográfica el fuera de campo no es relevante como en el cine. Esto se debe en gran medida a la forma de recepción, al tamaño de las proyecciones, a la proporción de las pantallas. Toda búsqueda del fuera de campo deberá tener una impronta experimental. El video no busca la impresión de realidad, la inmersión del espectador. Por su contaminación con el espacio de expectación, tiende más a concentrarse que a expandirse. Si bien el video ha usado modelos narrativos ha tendido, no tanto a la sucesión del montaje sino a la mezcla de imágenes a través de diferentes recursos. La composición de la pantalla frecuentemente no pasa por la linealidad horizontal secuencial sino por el montaje vertical, una construcción con espesor. Los elementos conviven en un solo plano y se superponen hacia adelante y hacia atrás mediante distintos recursos como multicapas, recortes e incrustaciones lo que provoca que los límites entre figura-fondo sean ambiguos. Peter Greenaway llevó esto a sus últimas consecuencias en su versión de los *Nueve Cantos del Infierno* para la televisión británica

en 1988 *A TV Dante*. Los recursos digitales de edición permiten que la linealidad analógica sea remplazada por estéticas no secuenciales. Los programas de edición actuales rompen con las limitaciones del pegado de una imagen tras otra y de la imposibilidad de corregir, esto determina la concepción global de la obra.

### **El video antes del video en cinta**

El artista coreano Nam June Paik, considerado uno de los padres del video arte, es el primero en utilizar el fluido televisivo de los televisores encendidos con el fin de distorsionarlo y producir un nuevo lenguaje. Así como lo había realizado antes con la música, modificaba la señal de video obteniendo nuevas texturas, formas geométricas en movimiento generadas al principio in vivo. Más tarde, cuando la tecnología lo hizo posible, grabó esas abstracciones para usarlas de miles de formas posibles. Al encender el televisor una lluvia fantasmal aparece en la pantalla: la señal televisiva. Ese es el grado 0 de la imagen: la imagen antes de la imagen. En los albores del video arte y aún antes de la existencia de la cinta magnética algunos artistas la utilizaron así, como puro ruido de electrones tal es el caso de *Situación del tiempo* (1967) del argentino residente en Estados Unidos David Lamelas, quien concibe un semicírculo de diecisiete televisores encendidos en el Instituto Di Tella de Buenos Aires, que fue el núcleo de la renovación estética que colocó a la Argentina en paralelo con las manifestaciones de vanguardia de Europa y Estados Unidos. Esa señal o aún las diferentes emisiones son intervenidas con diferentes tipos de elementos tales como imanes o sintetizadores.

Otro estadio primigenio del video previo al uso de la cinta es el de la retroalimentación o *feed back*.

Enfrentando la cámara al televisor encendido (cuando los televisores eran de tubo) las imágenes se acoplaban y surgía una psicodélica danza abstracta de electrones. No ha habido artista del video que no haya incursionado por esta experiencia de televisión abstracta.

Otra forma de uso del video sin cinta ha sido la experiencia del circuito cerrado. La imagen se autogenera en red de cámaras y monitores en tiempo real como en la famosa obra *Video Buda* de Paik o en la Argentina donde Marta Minujin, también en el Instituto Di Tella lo empleó para sus *happenings* en forma pionera. Nunca como entonces la imagen se convierte en tiempo presente. La dicotomía edición y tiempo real queda borrada y solo es pura presencia. A fines de los '90 la conciencia de vivir en una sociedad de la seguridad y la vigilancia hace que muchos artistas recurran a ese tipo de dispositivo como toma de conciencia. En Buenos Aires, Gustavo Romano estrena en la muestra *Trampas*, en la Alianza Francesa (2001) su pieza *Pequeños mundos privados* que utiliza un microscopio de manera tal que un circuito cerrado hace que espemos nuestra propia imagen como un espécimen más.

### **Video en cinta**

Nam June Paik en 1965 había adquirido su primera cámara portátil y ese día (4 de octubre) –relata el historiador del arte Arthur Danto- en *La madonna del futuro* había un embotellamiento provocado por el papa Pablo VI (que visitaba la catedral de San Patricio en

Nueva York); Paik se subió a un taxi inmovilizado para filmar el paso de la caravana de vehículos. La cinta se mostró esa misma noche en una exposición *Electronic Video Recorder* en el Café à Go Go. La ocasión propició que David Ross pronunciara su sentencia clásica en torno a Paik: “Así como la técnica del *collage* sustituyó a la pintura al óleo, el tubo de rayos catódicos reemplazará a la tela.”

Los sistemas de almacenamiento del video surgieron para preservar la memoria de la televisión, para poder almacenar el flujo televisivo y poder ver un programa al mismo tiempo que se graba otro. Los primeros sistemas surgieron en 1976 y fueron rápidamente reemplazados por la tecnología VHS. A principios del Siglo XXI estos sistemas magnéticos se cambiaron por soportes digitales. Las copias no se degradan, la definición es cada vez mayor, las posibilidades de las bandas sonoras infinitas. Para la gestación de la obra desde la imagen hasta su concreción se necesitan dispositivos de creación audiovisual. Cámaras portables (la primera fue la famosa *Portapack* y una serie muy variada de periféricos: trípodes, *steady cams*, micrófonos, luces, etc.

Los artistas también han optado para hacer sus videos con materiales preexistentes provenientes de las fuentes más diversas utilizándolo en forma de *collage electrónico*, buscando texturas, colores, valorizando el ruido electrónico, De esa manera se recuperan imágenes degradadas y mezclas de soportes. Los artistas del video se han apropiado del universo de imágenes de diversos archivos, fijas o en movimiento, se han permitido todo tipo de mestizaje o hibridación, hasta de pastiche. No existen prejuicios sobre Alta o Baja Cultura, ni por la búsqueda de calidad de imagen. El video ha explorado mucho más que el cine esta mezcla postmoderna de imágenes.

Como la cinta de video no se puede intervenir físicamente como se hace en el cine, cualquier manipulación depende de máquinas. Después de una cierta fascinación por los efectos, la tendencia del video reciente es la concebir obras bastante ascéticas, sin la parafernalia de recursos que el *video clip* desplegó hasta el hartazgo y que el video de carácter social llamado “socialero” llegó a banalizar hasta el hartazgo.

### **Nuevas categorías**

*Happenings*, *performances* y video son formatos que surgieron al mismo tiempo. Las acciones performáticas nacieron en los revolucionarios años sesenta. Privilegian el sujeto sobre el objeto y cuestionan el sistema del arte clásico. La *performance* es otra forma artística nacida de la necesidad de romper con la obra de arte como objeto de mercado, como pura cosa. Se basa en la producción de un hecho artístico centrado en la acción humana donde el artista debe poner el cuerpo en tiempo real e invadir con su creación el espacio de la vida, exaltando el tiempo presente y la primera persona del singular igual que el video e instrumenta una caliente comunicación con el espectador.

La relación del video y el arte de acción proviene de larga data. Esta sistemática reacción en contra de la televisión se producía porque representaba el paradigma de la alienación y consumo. Estos actos, sobre todo en contra del electrodoméstico, emblema de esta ideología,

consistieron en destruir los aparatos: por ejemplo chocarlos con autos, mientras que la ruptura Neodada del Grupo Fluxus consistía en martillar un piano o destrozarlo arrastrándolo por la calle a un violín, los *non plus ultra* instrumentos de la música clásica, en el caso de la televisión se manifestaban en la aniquilación absoluta de la caja boba. Posteriormente, el norteamericano Douglas Davis realizó una *video performance* donde propone irónicamente colocar un televisor encendido contra la pared. El video (en este caso como registro) sirvió también para captar actividades performáticas de diversos artistas tal como lo hizo Nam June Paik con el músico John Cage, o con las acciones de Joseph Beuys. En ese sentido la cámara funcionaba como testigo de una hecho artístico que tiene como componente estético el tiempo real, principio básico de las *performing arts* o artes del espectáculo, como el teatro la danza, o la interpretación musical. Tanto la fotografía como el video *performance* han permitido, en muchos casos, preservar la memoria histórica de actos efímeros, únicos e irrepetibles.

En otras ocasiones la *performance* preexiste conceptualmente antes de que fuera videada. Se producen *performances* especialmente realizadas para la cámara. Un pionero fue Vito Acconci en los setenta que, tirado en el piso de su living en primerísimo primer plano apelaba al espectador, no como un público difuso, sino como el “yo video apelando al tu”, un espectador único, la segunda persona del singular, produciendo un fenómeno de intimidad casi obscena, invirtiendo el esquema comunicacional de la televisión, uno para miles. La acción humana se piensa en función de la cámara y el video es una herramienta fundamental. Esta es una tendencia en crecimiento en los últimos años y que se encuentra muy viva y que ha tenido grandes exponentes. Las cámaras pequeñas y portátiles permitieron que los artistas, en la intimidad de su hogar y teniendo todo el tiempo posible que dure una cinta de video, sin la limitación la cinta de celuloide, se explayaran en un diálogo con la lente. En el Siglo XXI es una de las formas más vivas y usadas del video creación.

Los vínculos de la danza con la imagen en movimiento son antiquísimos, se remontan al cine primitivo de Edison a George Méliès, pasan por las vanguardias del '20 y eclosionan con la obra del coreógrafo Busby Berkeley cuyas películas musicales son una versión del *art déco* para la cámara. El video se relaciona con la danza a partir de los trabajos colaborativos entre Nam June Paik y el coreógrafo Merce Cunningham. Las manifestaciones más recientes no parten de coreografías anteriores a la concepción del video. La ruptura de la cuarta pared y las posibilidades de romper con los límites del espacio tiempo conllevan investigaciones sin límite, a las que se suma las potencialidades de lo digital y lo interactivo. No hay experiencias de danza contemporánea que no incluyan aspectos multimedia.

Estas manifestaciones performáticas tienen su circuito de divulgación, abundan los festivales de video danza en el mundo, espacios especializados en *performance* como el Ex Teresa en Méjico DF o el Festival de Video en escena de Riccione Italia.

Otro subgénero de que posee su campo de difusión internacional es el del video poema, cuyos antecedentes provienen de las experiencias cinematográficas del Dadá

y el Surrealismo y en las producciones plásticas de la poesía visual.

El *video clip* ha sido un formato específico para penetrar en canales musicales, que experimenta a partir de la relación de la imagen con un tema musical y un texto, del cual depende toda la estructura. Encapsulado en esa fórmula posee ejemplos relevantes en la historia del audiovisual contemporáneo.

### **Video expandido**

Este término "video expandido" proviene de un texto paradigmático, *Cine Expandido* (1970) de Gene Youngblood y puede aplicarse perfectamente al video ya que, desde su nacimiento, el video tendió a romper con las limitaciones del arte de pantalla y sobre todo trascender con el concepto de linealidad y foco único. De esa manera es posible lograr lecturas de la imagen que contemplen a un espectador mucho más activo, con posibilidades de tomas de decisiones constantes. Es de nuevo el visionario Nam June Paik quien concibe todos los formatos del video expandido: el *video wall*, el video instalación, el video ambientación, el video escultura y la creación de proyectos interactivos y multi-mediáticos.

Con la invención del *video wall*, una pared de monitores, se quiebra la concepción de representación de la imagen electrónica, privilegiándose el paradigma de la presentación, el video como materia y sustancia se hace presente. No existe un solo punto de atención para expandir múltiples canales de emisión. De esta manera se dispersa la atención y se rompe con la concepción de la monovisión para multiplicar, repetir, poner en serie, una imagen que se convierte en puro diseño, fuente de luz y color. Los *video walls* son propicios para las construcciones de orden geométrico, minimalista y seriado. Pero a la vez las pantallas se pueden multiplicar de diversas maneras logrando conjuntos figurativos. Un ejemplo relevante sería *Sweet and Sublime*, la obra culminante de la gran retrospectiva Los mundos de Nam June Paik que se realizó en el año 2000 en el Museo Guggenheim de Nueva York con curaduría de John Handhart que desplegaba en la rotunda del museo un inmenso crisantemo de luz y color formado por cien monitores. Gary Hill propone una deconstrucción del cuerpo donde cada una de sus partes posee una pantalla proporcional a su estructura en su instalación multi-pantalla *Inasmuch as it is always already taking place*. La video instalación es un formato que permite al video liberarse de su condición de medio audiovisual, saliendo de los espacios de difusión en auditorios o salas para apropiarse del cubo blanco del Museo o la Galería. De esta manera ocupa los territorios de las grandes ferias y bienales. No es ya más una práctica *underground*, sino que se legitima en lo sagrado del espacio del arte. El video instalado en los espacios expositivos de las artes visuales se relaciona más con la plástica (pintura, escultura) o el diseño arquitectónico. Representa un campo de experimentación único con relación al espacio, la integración del espectador en la obra, la investigación de sus fronteras, la relación entre lo real y lo virtual, la cosa y la imagen. Tony Ousler proyecta rostros sobre muñecos de trapo con resultados inquietantes.

El espectador recorre el espacio y el tiempo del video se

inscribe en la tercera dimensión. El hecho de que ese recorrido es siempre fugaz hace que se use, aunque no de forma excluyente el sistema de *loop* en las proyecciones de una video instalación. Esta modalidad puede desarrollarse en pequeña escala, o a veces se transforma en un cúmulo de pantallas en espacios interiores y hasta en el espacio público, en sus edificios y fachadas, con la integración de elementos escenográficos, arquitectónicos, o avanzando en la naturaleza, en parques, jardines o plazas.

El monitor también se independiza de su condición de electrodoméstico. La video instalación propone a veces una tecnología visible y otras una tecnología invisible. Ambos conceptos deben ser controlados tanto por el artista como por el diseño de montaje. La profundidad infinita de la gran pantalla blanca del cine, la famosa ventana, es suplantada o por ese mueble electrodoméstico cúbico y escultórico, el televisor que puede ofrecer infinitas variantes para la video escultura. Otras veces la imagen se proyecta en el espacio, paredes, techos pisos mediante el recurso de proyectores cuya definición y posibilidades de uso con luz son cada vez mayores. Se crean entonces entornos, rupturas en la estructura arquitectónica. Ambientes multimedia donde el video, el sonido y la acción humana se integran y constituyen experiencias únicas e irrepetibles.

El video expandido precisa de un espectador activo y cómplice que no tenga un sólo punto de vista, que esté cada vez más obligado a una relación de interacción con la obra, El video necesita cautivar al espectador para que se quede y recorra. Generalmente en video instalaciones y en video objetos o esculturas se suelen integrar imágenes en *loop* (sin fin) de corta duración que permite la captación global de la obra.

### **El circuito videográfico**

#### **La producción**

El video está actualmente cada vez más frecuentado por creadores provenientes de las más diversas disciplinas a los que no les interesa quedar sometidos a las presiones de las industrias culturales, que no quieren hacer ni cine ni televisión.

No necesariamente la utilización del video o cualquier otra tecnología implican una tendencia de ruptura o innovación, es peligroso confundir lo "vanguardista", con todo, la crítica que puede suponer el uso de este término, con los usos de los nuevos medios.

El uso consciente de las especificidades de este lenguaje audiovisual contribuye al desarrollo de escrituras personales, sin reglas ni determinaciones económicas o ideológicas. Un campo de libertad creativa casi absoluto, más vinculado a las artes visuales o a la literatura que a las artes corporativas del cine o la televisión, con quien siempre ha tenido una relación conflictiva

Los artistas proponen trabajos solitarios donde el control es ejercido en su totalidad por el mismo o el video es concebido como un proyecto conceptual. Hay una diferencia entre realizador de video arte y el del cortometraje. El corto se asimila más a la idea de cuento o *nouvelle*. Muchas veces es el paso obligado para hacer proyectos de largometraje. En cambio el artista del video explora y produce en general para el circuito de las artes visuales.

### **La intermediación**

El rol del curador de artes electrónicas es el de un intermediario entre instituciones culturales y las producciones artísticas. Su horizonte laboral se confunde con otros oficios del circuito del arte, como el periodismo, el montaje o la gestión de exposiciones. La curaduría es una labor intelectual, no decorativa, que suponga una hipótesis, un desarrollo, una investigación que luego será volcada en una puesta en escena para crear un relato coherente que comunique esos ejes de investigación y selección. No es ni un gestor, ni un montajista, aunque a menudo edita en el espacio, produce un recorte, asociaciones, digresiones, oposiciones. La planificación es compleja, en la que deberá evaluar los recursos tecnológicos, y las soluciones técnicas. Debe resolver cuestiones sobre la iluminación, la creación de entornos no contaminados de forma visual o sonora, a la vez que crear diálogos fecundos, textos de catálogo o de sala coherentes e información didáctica. También cuando realiza una compilación los diferentes videos son alternados y dispuestos en el tiempo tratando de crear un ritmo o una cierta cohesión de posibilidades. De manera habitual trabaja en equipo con museólogos, gestores, artistas, diseñadores de montaje, departamentos de educación, y jefes de prensa. El curador de video esta sometido a desafíos inéditos y depende de que lado del mundo está para poder desarrollar su trabajo. Las muestras de video requieren de importantes presupuestos de tecnología. Tanto desde el punto de vista de la curaduría, como en el de la creación, en los países periféricos se ha optado por la excelencia visual con presupuestos mínimos. Su lema ha sido *Hi Fi, Low Tech*. Hombre potencia máquina.

### **La recepción**

El papel del espectador de video arte es muy diferente al del cine o al del mundo del espectáculo. La audiencia en el mundo del arte no está conducida, ni guiada y menos condicionada. El espectador de cine se puede dormir, o irse en el medio de una película, pero eso no es lo que los productores esperan. A veces, no siempre, el video de autor no intenta seducir al espectador, sino más bien hacerlo reaccionar, hasta fastidiarlo o agredirlo y en ese sentido es parte de una tendencia de muchos lenguajes artísticos contemporáneos, tal como lo explica Arthur Danto en *El abuso de la belleza*, la casi nula codificación de sus productos suele descolocar a un espectador desprevenido. La posibilidad de ver video arte se ha circunscrito al mundo del arte desde su dimensión *mainstream* hasta los circuitos más alternativos y siempre ha tenido relaciones conflictivas con el cine y la televisión.

Como en un Museo o en una Galería de arte el espectador, ostenta una libertad mucho mayor. En muchas ocasiones, o casi siempre tiene que tomar decisiones, elegir recorridos, plantearse interpretaciones, o lo más importante, tomar conciencia del tiempo y el espacio que son, en ultima instancia, la materia con que están amasados esos sueños. El público del video arte esta enmarcado por aquellos que frecuentan los espacios alternativos o de las artes visuales. Nunca ha sido una actividad masiva. Sin embargo, el video circula en copias prestadas, se ve en rueda de amigos, se intercambia.

En el caso de las funciones de video en auditorios, se producen experiencias diversas, ya que las experimentaciones con el uso del tiempo y las tendencias de cada obra varían el foco de atención. Muchas veces es obligado a tener una recepción difusa porque es difusa la constitución de un arte no dependiente de la artesanía ni de la forma. El espectador se zambulle en la experiencia de los tiempos muertos, en el desafío de la no narración, en la hipnosis de las formas en movimiento. En ese sentido se encuentra mucho más desubicado que el espectador de cine, cautivo en la sala oscura e inmerso en historias en las cuales puede sentirse fuertemente identificado.

En el otro extremo del circuito videográfico corresponde a los lugares de recepción del video: su espacio de visionado. El circuito del video es especializado, requiere conceptualizaciones más cercanas al territorio de las artes plásticas que a los otros productos audiovisuales. De ahí que su difusión esté en manos de Museos y Centros Culturales, o que se realicen Festivales o Muestras organizadas por curadores.

El video en cinta requiere desde espacios equipados con proyectores y pantallas, o actualmente con proyectores de data que pueden ser conectados a ordenadores, o puede circular en forma subterránea. Se pueden programar en ciclos históricos, temáticos o de autor. Posee sus circuitos y sus sistemas de divulgación. Como obra de arte visual circula por el sistema de las artes visuales. Pero continuamente se cuele como un adjunto de la Internet o en la pantalla de los celulares.

### **En Argentina, la historia sin fin**

La primera historia del video en la Argentina fue publicada por el Centro Cultural de España en Buenos Aires en dos catálogos escritos por Graciela Taquini, el primero con Carlos Trilnick en el año 1994 y el segundo con Rodrigo Alonso, en 1999. Allí se afirma que el video arte es un fenómeno que surge aquí con la democracia y en forma tardía, provocada por una pionera generación de videastas que tenía una concepción no muy clara de esa práctica. La investigación sobre la historia del video en la Argentina se interrumpió, falta profundizar sobre muchos aspectos de los años setenta con relación a las experiencias por ejemplo de Marta Minujín o de Jorge Glusberg y además falta investigar lo ocurrido a partir del nuevo milenio.

La Argentina no estuvo para nada aislada del todo del movimiento de video internacional. Por la acción del de los Festivales de Jorge La Ferla en el Centro Cultural Ricardo Rojas dependiente de la Universidad de Buenos Aires, y los dos festivales internacionales coordinados por Carlos Trilnick para la Ciudad. Iniciativas de Laura Buccellatto, directora del Museo de Arte Moderno trajeron obras y grandes personalidades del exterior. Así pasaron por Argentina Antoni Muntadas de España, Robert Cahen, Alain Bourges y Pierrick Sorin de Francia; Gianni Toti de Italia; Sandra Kogut, Eder Santos de Brasil; Gary Hill estuvo en el Centro Cultural Recoleta, Fernando Llanos de Méjico estuvo en Buenos Aires en distintas ocasiones.

Nos visitaron importantes teóricos como Hervé Fischer (Canadá), Eugeni Bonet y Laura Baigorri (España); Jean Paul Fargier y Philippe Dubois, además de la frecuente

visita de Pierre Bongiovanni gestor del CICV de Francia. Por Buenos Aires pasó John Handhart cuando todavía no era curador del Guggenheim, también Sigfried Zielinski de la mítica escuela de Colonia o Arlindo Machado, de Brasil, quizás el más lúcido teórico sobre video. Los intercambios con los países latinoamericanos trajeron a mis tierras a Martín Sastre, Fernando Álvarez Cozzi, Enrique Aguerre de Uruguay; a Gilles Charalambos fundador del movimiento video de Colombia que visitó Argentina en 2003 para Arte en Progresión, a Néstor Olhagaray de Chile, teórico y artista fue una visita frecuente. También al curador peruano José Carlos Mariátegui, entre otros.

El nuevo siglo trajo nuevas dimensiones respecto al sistema del arte referido al video. En el 2000 en la galería Ruth Benzacar se mostraron los videos de Liliana Porter realizados en Estados Unidos que fueron vendidos al Museo Nacional Reina Sofía. Porter residente en Nueva York y proveniente de la rama del grabado produjo dos series: *Solo de Tambor* (2000) y *For you* (1999) que son una prolongación inteligente de su obra no audiovisual y que comprende en profundidad el sentido del movimiento. Surgen por ese momento trabajos que también abordan la acumulación como producción de sentido. *Enciclopedia* de Gastón Duprat y Mariano Cohn, cien fragmentos en cien minutos es un videocatálogo de la fauna argentina de fin de siglo. En el 2003 Duprat y Cohn fueron convocados por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires para crear el primer canal cultural de la Ciudad, desde septiembre la señal de cable se llama *Ciudad Abierta* y es una experiencia original y única en el mundo de televisión experimental. El Salón Nacional incluyó por primera vez el rubro video a partir del 2001. Graciela Taquini fue convocada en el 2000 para llevar una muestra a la Bienal *Interferences* organizada por el CICV en Belfort, Francia. Participaron video instalaciones de Gustavo Romano, Charly Nijenshon, Marcello Mercado y Fabián Wagnister. Esta muestra fue liminar para el intercambio de video latinoamericano.

El video también se impone a través del proyecto Caja Negra Cubo Blanco en la Feria de galerías más importante de Buenos Aires, Arte BA que lo continúa desde el 2005 como una manera de afirmar la video creación para el mercado con compilados seleccionados por galerías argentinas y latinoamericanas.

Charly Nijenshon representó a Argentina en el 2003 en la Bienal de Venecia ya no como miembro de *Ar Detroy* sino como artista individual. Gabriela Golder ganó un importantísimo premio con su video *Vacas* en el ZKM. El Centro Cultural San Martín está construyendo seis subsuelos destinados a la creación multimedial que seguramente expandirá al video a exploraciones inéditas.

### **Fast forward**

El video arte se impone en espacios específicos dedicados a su promoción y avanza en los espacios de arte consagrados. Pero asimismo, tiene la cualidad de insertarse en otros vehículos del presente como la red, penetra en el correo electrónico, en los sitios de artistas, en los dossier on line como los producidos por el Festival Video Brasil [www.videobrasil.org.br/dossier](http://www.videobrasil.org.br/dossier). También en infinitos *blogs* de artistas. Asimismo se impone en las televisiones alternativas, posee una nueva cuota de

pantalla en la telefonía celular. Un camino que está teniendo cada vez más adeptos es el de la generación de imágenes en tiempo real, que conecta la creación videográfica con la musical. La cultura VJ del video jokers, trasciende el circuito tradicional del arte con mayúscula para llegar a lo global con los WJ, web jockers o sea que los duelos o diálogos son on line, interviniéndose en sitios de otros en tiempos simultáneos. El video entra tanto en el universo del net art como en las grandes pantallas callejeras. Puede ser producido por instrumentos médicos, simples cámaras fotográficas digitales o *web cams*, y a la vez es posible reproducirlo por sistemas de vigilancia y celulares o mínimas pantallas. El artista contemporáneo es un explorador que transgrede modelos siendo ésta su cualidad más "posmoderna". En el caso del video arte toma un territorio inexplorado por las prácticas audiovisuales corrientes para llevarlo a otro estadio a fin de descubrir nuevos significados por medio de nuevos abordajes. El video nació como una reacción a la televisión y también al cine, y estuvo en sus primeros momentos regido por la sencillez de la toma. La llegada de los efectos de edición fue fragmentando su condición. Si el arte del Renacimiento había creado una obra totalizadora centrada en el punto único de la perspectiva, la reacción a la modernidad incorporó el fragmento y la velocidad como formas simbólicas propias de la cultura de masas. Sin embargo, pareciera que en los últimos tiempos hay una vuelta al plano secuencia y a reducir los efectos al mínimo, o superar lo dado a través de la maquina por una manipulación mas personal. Siempre en crisis de crecimiento, el video esta mas vivo que nunca. Las respuestas en este mundo globalizado no dejan de ser "glocales" y es allí donde reside la pluralidad y la diversidad que da riqueza a esta práctica que cada vez más no esta al servicio de la representación sino del hacer presente, de imponer su huella.

### **Bibliografía**

- Baigorri, Laura. (2006). *Video: Primera Etapa*. Barcelona: Brumaria.
- Carlon, Mario. (2006). *De lo cinematográfico a lo televisivo*. Buenos Aires: Ediciones La Crujía.
- Dubois, Philippe. (2001). *Video, Cine, Godard*, Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Handhart, John. (1990). *Video Culture*, Nueva York: Peregrine Smith Books.
- La Ferla, Jorge (comp.) (2001). *Cine Video y multimedia, la cultura de lo audiovisual*, Buenos Aires: Libros del Rojas.
- (comp.) (2000). *De la pantalla al arte transgénico*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- La Ferla, Jorge y Groisman, Martín. (comp.) (1998). *El medio es el diseño*. Buenos Aires: Eudeba.
- Machado, Arlindo. (2000). *El Paisaje Mediático*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- (1988). *A Arte do video*. San Pablo: Editorial Brasiliense.
- Mc Luhan, Marshall. (1969). *Understandig Media*, Méjico DF: Editorial Diana.
- Olhagaray Llanos, Néstor. (2002). *Del Video Arte al Net Art*. Santiago de Chile: Ediciones Lom.
- Pérez Ornia, José Ramón. *El Arte del Video*. Madrid: RTVE Serbal.
- Taquini, Graciela. (1999). *Siglo XX Argentino Arte y Cultura*.



Buenos Aires: Centro Cultural Recoleta.

Taquini, Graciela y Alonso, Rodrigo. (1998). *Buenos Aires Video X, 10 años de video en Buenos Aires*.

Buenos Aires: Ediciones ICI.

Taquini, Graciela. (1993). *Buenos Aires Video*. Buenos Aires: Ediciones ICI.

- Viola, Bill. (1993). *Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*.

Madrid: Museo Nacional Centro Reina Sofía.

- Zunzunegui, Santos. (1992). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra. *Espacio del sentido y escritura narrativa en el video de creación*. Disponible en: [http://www.quadernsdigital.net/datos\\_web/hemeroteca/r\\_32/nr\\_339/a\\_4339/4339.html](http://www.quadernsdigital.net/datos_web/hemeroteca/r_32/nr_339/a_4339/4339.html)



Fecha de recepción:  
marzo 2007  
Fecha de aceptación:  
abril 2007  
Versión final:  
agosto 2007

# Algunos problemas en torno al concepto de música interactiva.

Daniel Varela\*

## **Resumen / Algunos problemas en torno al concepto de música interactiva.**

Este artículo se propone señalar aspectos históricos y actuales sobre la creación musical con medios electroacústicos. Asimismo, se desarrollan ideas vinculadas a distinguir entre el uso de la tecnología como concepto lineal en contraposición a una práctica de creación experimental. Se describen ejemplos y autores que promueven los usos creativos de los medios electrónicos y en particular relacionados con estrategias de interactividad. Se han procurado describir experiencias de arte interactivo en su perspectiva histórica y se ha puntualizado sobre la limitación o falacia de considerar a los medios tecnológicos como un fin en sí mismos.

### **Palabras clave**

Arte - composición - electroacústico - experimental - interactividad - música - tecnología.

### **Abstract / Some issues about interactive music concept.**

This study goes through the analysis about the constitution of video art both as an artistic-technological support and as a renewal movement in the field of art. Starting from its origin naming the author explores the experimental and questioning character of video art as specific trend, specially related to dominant opinions and technologies. The study analyses the concept and esthetics sides of video art and its similarities and differences with other arts, supports and formats. The text goes not only through historic aspects of curator video art but through its specific present features and challenges as well. In addition, video art situation, referents and works in Argentina are fully pointed out.

### **Key words**

Art - composition - electro acoustics - experimental - interactivity - music - technology.

### **Resumo / Alguns problemas em torno ao conceito da música Interativa.**

Este artigo propõe sinalar aspectos históricos e atuais sobre a criação musical com médios eletroacústicos. Assim, se desenvolvem idéias vinculadas a distinguir entre o uso da tecnologia como conceito lineal na contraposição a uma prática de criação experimental. Descrevem-se exemplos e autores que promovem os usos criativos dos médios eletrônicos e em particular relacionados com estratégias de interatividade. Tem-se procurado descrever experiências da arte interativa em sua perspectiva histórica e tem se centrado sobre a limitação ou falácia de considerar os médios tecnológicos como um fim em si mesmos.

### **Palavras chave**

Arte - composição - eletroacústica - experimental - interatividade - música - tecnologia.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], Nº 24 (2007) pp 83-88. ISSN 1668-0227

\* Daniel Varela. Escritor y ensayista sobre música experimental. Es miembro colaborador del Experimental Music Catalogue (GB).

### **Sobre música y tecnología**

En un principio fueron las dos grandes tradiciones: la escuela francesa de música concreta fundada por Pierre Schaeffer y el estudio de música electrónica de la WDR en Colonia, Alemania dirigido por Herbert Eimert y del que surgieran los *Estudios* del joven Stockhausen. Poco después prosperó el modelo norteamericano de Princeton Columbia y en las décadas siguientes vendría el imperio de los laboratorios como el IRCAM de París y Stanford en California. Cuando hacia fines de los años cuarenta Pierre Schaeffer iniciaba formalmente la historia de la música concreta, poco se intuía sobre el curso de los acontecimientos sonoros algunas décadas más tarde. La música basada en sonidos “del mundo natural” y procesada con los equipos electrónicos de entonces sería un fértil terreno de experimentación compositiva. Algo después, la música generada totalmente con procedimientos electrónicos en Alemania y Estados Unidos intentarían ir más allá gracias a los desarrollos científico – técnicos logrados en los laboratorios de sonido.

Estas músicas luego se agruparían en el gran capítulo conocido como “electroacústica”, una denominación más amplia para categorizar múltiples variantes de composición con un común denominador: el valerse de la generación, procesamiento y/o manipulación por medios electrónicos. Así como lo que sucedió con las músicas de la vanguardia académica contemporánea, las búsquedas electroacústicas cayeron rápidamente en la trampa del modernismo más ortodoxo.

La falsa idea de que la acumulación y desarrollo (cuantitativos) de la tecnología darían *per se* una respuesta “definitiva” a los problemas de la creación sonora hizo estragos en la música de buena parte del Siglo XX y parece proyectarse hacia el nuevo milenio.

La falsa relación entre desarrollo técnico y supuesta calidad musical tuvo (y aún tiene) que soportarse en infinidad de composiciones y grandes festivales internacionales de música donde sigue confundiendo el medio con el mensaje. Para muchos compositores e instituciones, el desarrollo de programas de ordenador o la creación de herramientas para la síntesis de sonido; asegurarían un estado de control total sobre cada parámetro compositivo. En muchos de esos ejemplos musicales, es muy sugestivo el hecho de encontrar formas de narrativa y construcción absolutamente clásicas. Más allá de los materiales casi “ruidísticos” y de la sofisticación de procesos electrónicos o informáticos, solemos encontrarnos con exposición de sonidos sometidos a desarrollo y variaciones o juegos de antecedentes y consecuentes propios de la forma sonata. Esta música basada en el control tiene su propio público y una legión de estudiantes y compositores bien dispuestos a continuar los peores aspectos de la uniformidad “modernista”. A modo de ejemplos, vienen a cuento los programas de los festivales de música electroacústica de Bourges (Francia) y gran parte de la producción de centros como el CCRMA de Stanford (USA) o el IRCAM de París. Sería obtuso calificar de reaccionaria a toda la música que se produce en esos centros, pero las excepciones no hacen más que confirmar la regla: el progreso no es un concepto cuantitativo ni lineal como lo suponen los que creen garantizar resultado sonoro aplicando fórmulas

de laboratorio.

Otro de los problemas es el que radica en la superposición arte - ciencia - técnica.

Muchos artistas parecen deslumbrarse ante la novedad ofrecida por cierto tipo de instrumentos, programas o artefactos cuando el problema es “tener algo que decir” en términos de una estética, de ideas o simplemente de una experiencia sensorial.

El paradigma sería asociar recursos tecnológicos al concepto de supuesta vanguardia o experimentación artística y el error no tardó en llegar bajo de la forma de nuevo conservadurismo. Los años aportaron híbridos análogos-digitales, *samplers*, sistemas con inteligencia propia, programas en tiempo real -como los MAX y HMSL- y la lista sigue. La resultante accesibilidad de la producción de instrumentos hizo posible que cada autor se identificara con los medios y procedimientos que mejor lo representaban. Para esta elección, necesariamente, el compositor ocupa un espacio ideológico, articulando conocimiento, afectos y valores.

Computadoras que en algunas manos son instrumentos de un clasicismo mozartiano dan muy distinto resultado en músicos como Charles Dodge o Roland Kayn, vigentes desde hace más de 25 años. Los dispositivos de David Tudor involucran azar, alta y baja tecnología junto a ideas científicas en un marco *hecho en casa*.

Las respuestas son tan variadas como compositores existen: Michel Redolfi desde el CIRM de Niza considera electrónica y ecología junto a músicos que tocan debajo del agua. El Birmingham Electro Acoustic Sound Theatre que incluye al notable Jonty Harrison utiliza dramatismo, espacio, dispositivos e instrumentos en una singular propuesta. Para el sello canadiense Empreintes Digitales es válida la solidaridad con músicos de rock, cosa que cristalizan en la distribución cooperativa de discos al igual que el sello acusmático francés Metamkine.

Estos ejemplos son tendenciosos. Se incluyeron resaltando su condición inquieta frente a los supuestos universalistas de la tecnocracia como un fin en sí mismo. La vanguardia histórica devenida en principio rector inamovible responde a la misma operación intelectual del clasicismo. La acumulación de aparatología es igualada de modo avieso a ciertas nociones lineales de evolución. Los compositores en torno al sello californiano Artifact (Ben Azarm, Mark Trayle, Chris Brown, Jim Horton) generan dispositivos que interactúan provocando movimientos de enérgicos gestos. El Studio for Electro Instrumental Music de Amsterdam produce alternativas considerando las necesidades expresivas y técnicas de cada músico. Fundado en 1968, tiene en su actual director Michel Waisviz uno de sus mejores ejemplos. Sus instrumentos *crackle box* de los 70 derivaron en extraños sensores activados desde sus manos y que actualmente alientan sus experiencias de muestreo sonoro en vivo o la Sensorband, que utiliza insólitos instrumentos como The Net, una red de sensores de 40 metros cuadrados conectados a dispositivos digitales. Otros músicos usuarios de sus propios hallazgos son Nicolas Collins, Joel Chadabe, Laurie Spiegel y Ron Kuivila, cada uno con expresiones individuales y en diferentes circuitos. Más allá de la tecnología, persiste el interrogante del uso dado a los medios en las obras de James Tenney, Jerry Hunt, Dick Raaijmakers, Richard

Teitelbaum, Marianne Amacher, Nicolas Collins o Zbigniew Karkowski. Alumnos de composición y músicos profesionales critican de superficiales a otros que crean con una actitud más desprejuiciada. Con el argumento de no ignorar los aspectos físicos del sonido, algunos pasan semanas diseñando sonidos y planes formales que intentan predecir una pieza hasta en fracciones de segundo, considerando a los medios como liberadores de su compromiso con los instrumentistas ineptos.

Desde fines de los años '60, numerosos músicos decidieron experimentar valiéndose de las nuevas tecnologías pero tratando de desprenderse de un concepto de creación cerrada que reprodujera la enseñanza (y la música) académica. Algunos grupos como Música Elettronica Viva, Sonic Arts Union, ONCE Group, el San Francisco Tape Music Center y AMM tomaron las posibilidades de la electrónica para ofrecer un mundo sonoro más amplio. En estos grupos, la posibilidad de crear con estructuras abiertas e improvisadas, se sumaría a los sintetizadores y con éstos, el sonido podría modificarse en directo gracias a tocar los osciladores como si se tratase de un instrumento más. Por aquellos años, toda una nueva generación de músicos se abrió a formas de creación menos autoritarias que las enseñadas en los conservatorios. El intento de alejarse de una música serial ya descubierta como nuevo "oficialismo" de la música contemporánea derivó en la creación de instrumentos electrónicos creados por los propios músicos. Instrumentos que pudiesen ejecutarse y que ofrecieran nuevas posibilidades más allá de ser una novedad anecdótica. La idea de iniciativas musicales igualitarias y abiertas a una participación accesible de cualquier interesado fue bien comprendida por el constructor de instrumentos, filósofo y músico experimental belga Godfried- Willem Raes cuando fundó el proyecto Logos en 1968<sup>1</sup>. Parte de esa historia es la que deriva en las actuales herramientas de música (y arte) interactivo en las que el desarrollo de la ciencia y la técnica ofrece algo más que curiosidades.

Así como existen instituciones vinculadas con desarrollos más formales o académicos, otro tipo de iniciativas saben generar un clima de creación más fructífero. La música electroacústica con carácter más vital y abierto no hubiera sido posible sin el concepto de música "electroinstrumental" acuñado por los holandeses entre los tardíos '60 y primeros '70.

### **La cuestión de la Interactividad**

En 1967, se fundó en Amsterdam el STEIM<sup>2</sup> (estudio de música electroinstrumental) y en 1970 nació el colectivo Het Leven en La Haya. Ambos organismos consideraron hacer una música en que los instrumentos electrónicos no fueran totemizados. A partir de éste principio, las invenciones electrónicas serían herramientas de una música capaz de ver más allá de sus propios límites. Los instrumentos electrónicos podrían utilizarse de un modo más "táctil" y las obras frecuentemente incorporarían aspectos visuales, filmicos o francamente multimedia dirigidos a una experiencia integradora. Los aspectos técnicos estarían en función de la experimentación en las formas y los contenidos de las obras llegando incluso a una sobreabundancia de información como en las piezas de Gilius van Bergeijk, Dick Raaijmakers y Victor

Wentink. El caso de STEIM tiene mucho más proyección puesto que continúa hasta hoy. Hacia 1973, el inventor de instrumentos Michel Waisvisz comenzó a experimentar en dispositivos electrónicos sensibles que respondieran al toque con las manos. Así fue creado el *crackle box* y los *crackle synthesizers*, unos aparatos con pequeñas peras de goma que respondían con diferencias de voltaje (y sonido) a la presión hecha con las manos. La idea detrás de STEIM fue la de crear instrumentos adaptados a las necesidades expresivas (o inventivas) de cada músico, haciendo que el sonido electrónico no fuera una fórmula estándar creada en un laboratorio. El STEIM ha mantenido una postura crítica hacia las músicas electrónicas más formalistas y ha puesto el énfasis en los usos prácticos de los descubrimientos técnicos. La idea de una música electro-gestual, capaz de adaptarse a situaciones de conciertos o de incorporación a otras artes escénicas creció mucho más con el advenimiento de los ordenadores. Así, el desarrollo de *hardware* y *software* en el STEIM se enriqueció con la creación de dispositivos digitales, interfaces y controladores físicos (el clásico instrumento *The hands*, creado por Waisvisz) en un ambiente abierto a la consulta e intercambio de ideas con los propios usuarios de los instrumentos. Waisvisz fue el motor necesario para el crecimiento del STEIM. A partir de 1981 fue director del estudio y, gracias a su iniciativa, se incorporaron músicos que generaron soluciones personalizadas a determinados problemas de la creación con medios electrónicos. La lista es muy amplia, pero podemos mencionar entre los artistas más especiales a George Lewis, Martin Bartlett, Clarence Barlow, Nicolas Collins, Laetitia Sonami, Jon Rose, Chris Brown o Joel Ryan.

El estudio está en plena y permanente actividad, además de ofrecer algunas de sus invenciones a la venta; el STEIM cuenta con un increíble museo del tipo "prohibido no tocar". Este *Electro Squeek Club* es un muestrario del tipo de instrumentos que se pueden pedir al STEIM. Además de toda la gama de *crackle boxes* aparecen insólitas creaciones como el *Office Organ* (un ordenador adaptado como si fuera una especie de órgano) el *Dance-o-Matic* en que la persona se introduce en una cabina y puede controlar ritmos tirando de cintas en el techo a la vez que con sus propios movimientos de baile; y otras rarezas como el *Offbeat Mystery Mirror* y la Silla Sónica. Estas invenciones y el marco de una filosofía en la que lo tecnológico estuviera fuertemente ligado a lo expresivo, han sido capitales para el desarrollo de la música interactiva... una música en que se utilizan dispositivos capaces de "oír" y responder a señales de distinto tipo. Una señal musical puede responder a otros sonidos, pero también puede hacerlo en respuesta a luz, movimiento o imágenes y ése es el camino señalado por STEIM y por muchos otros creadores. En el caso más clásico, el *performer*-programador se dedica a responder en tiempo real a las señales que un instrumentista genera con su ejecución. La imagen más simple podría parecer la de un acompañamiento robótico a un instrumento, sin embargo éste ámbito primigenio ya ha sido excedido por avances en los programas y dispositivos informáticos que han ampliado la velocidad, cantidad y calidad de procesos.

Programas como MAX/MSP permiten operar con sonido

e imagen en tiempo real y a partir de una determinada “señal” que entra al sistema, pueden responderse/ generarse una serie de gestos con diverso grado de complejidad. Creado a mediados de los años ochenta por Miller Puckette en el IRCAM a instancias de la empresa Macintosh, este sintetizador en tiempo real cumplía con el trabajo de procesar señales a través de conectar diferentes objetos. MAX comprende un área básica de fundamentos en la que se trabaja sobre los tonos, las envolventes, la ruta de las señales; un área de síntesis sonora; un área de *sampling* o muestreo que permite tomar y modificar información; áreas de control MIDI y de análisis físico del sonido. Las herramientas se completan con un capítulo dedicado al procesamiento sea por *delays*, *feedback*, filtros. Gracias a la obtención de procesadores cada vez más potentes, la velocidad en que se efectúan las operaciones es casi instantánea de tal modo que se ha superado la imagen del *acompañamiento robótico* que mencionáramos más arriba. Como con toda tecnología, el problema es el “qué hacer” con los inventos. Una invención no garantiza sus usos posteriores, a tal punto que muchos cultores de la electroacústica más académica han criticado a la música interactiva (y al MAX/ MSP) por considerarlos “rústicos” y “previsibles” en el sentido de un resultado musical caótico y fuera del control responsable del compositor.

Más orientados a la síntesis sonora estricta con herramientas del tipo *C Sound*, aquellos alérgicos a la expresividad electrónica están limitados para apreciar el interjuego tecnológico y gestual que ofrecen músicos como Richard Teitelbaum. Teitelbaum es un verdadero experto en el uso del MAX y combina conocimiento técnico y estrategias improvisatorias que provienen desde sus antiguos días con *Musica Elettronica Viva*. Un verdadero magma electrónico capaz de combinarse con otros instrumentos o con video como en su ópera interactiva *Golem* (1989-1994).

Un paso más allá en la interactividad es el de la incorporación de elementos de video. Los pioneros del video arte, Steina y Woody Vasulka comenzaron sus investigaciones a fines de los años sesenta y afianzaron su labor entre 1971 y 1973 en el emblemático espacio neoyorquino *The kitchen*. Fueron adelantados en considerar el poder de la tecnología digital para crear un arte interactivo que fuera más allá de un uso anecdótico *à la Sci-Fi*. El terreno paralelo de los estudios en Inteligencia Artificial y sus aplicaciones a modelos robóticos o sistemas informáticos hicieron que las artes electrónicas fueran el ámbito de una nueva forma de percepción. De hecho, el científico norteamericano Marvin Minsky sentó las bases teóricas para los proyectos de hiperinstrumentos creados por Tod Machover y Joe Cheng en el Laboratorio de Medios del MIT a partir de 1986. Allí, el megaproyecto conocido como *Brain Opera* derivó no sólo en instrumentos cibernéticos, sino en una serie de “objetos expresivos” (muebles, controles remotos, ropas) y de ambientes/construcciones capaces de responder a estímulos. Algunos dispositivos creados para la *Brain Opera* incluyeron la *Alfombra sensora*, el *Árbol rítmico*, la *Pared gestual* y los *Árboles parlantes*. Todo con el objeto de crear un complejo ambiente de interconexiones capaces de integrar automática o manual-

mente elementos externos a una red de estructuras preexistentes.

La capacidad sinestésica, de interpenetración entre oír, ver y/o tocar; se pone a prueba a través de ambientes en los que suceden procesos electrónicos inteligentes. Esta especie de *teatro electrónico* (tal como lo definen David Dunn y los Vasulka) no debe ser entendido como una especie de *video game* activado por el público a la manera de un sofisticado entretenimiento sino más bien como una nueva clase de ambiente autónomo. A partir de este concepto, el espectador debería sumergirse en otra “hiperrealidad” basada en los códigos y la cultura de éstos organismos tecnológicos. Desde 1982, el artista canadiense David Rokeby ha trabajado para crear formas de instalaciones interactivas. Su invención es el *Very Nervous System*, una conjunción de video cámaras, procesadores de imágenes, sintetizadores y sistemas de sonido con los que se crea un espacio en que el movimiento corporal puede crear sonido.

Tal como dice el propio Rokeby, se trata de una experiencia “visceral” con las computadoras. Gracias a este principio se pueden experimentar a gran velocidad realimentación de *loops*, exploración de la sensibilidad corporal y sonido interactivo. Es una especie de interfase cuerpo - computadoras, a través de máquinas inteligentes cuyo control total es difícil (y no necesario) controlar. El sistema de traducción de movimientos en tiempo real se vale de una cámara que toma el movimiento, analiza los datos en la computadora y luego responde al estímulo. Este tipo de dispositivo incluso se ha utilizado en actividades de musicoterapia en pacientes con enfermedad de Parkinson, pero lo valioso del VNS y de la postura de Rokeby a propósito de los “sistemas de control inexacto” tiene basamento en un rechazo de la idea de control total tanto como de la banalización del arte aleatorio (y del propio arte interactivo).

Por su parte, el STEIM también ha desarrollado en los últimos años una serie de herramientas para trabajo con video y sonido interactivos. El LiSa (*Live Sampling*) permite una manipulación de audio en tiempo real tanto en estudio como para actuar en directo. El *Big Eye* es un programa para Macintosh gracias al cual se toma información de video y se convierte en mensajes MIDI, un proceso diferente al realizado por el *Image /line*; un programa que manipula en directo imágenes, textos, películas e información de scanner. *SensorLab*, *Lickmachine* y *MidiJoy* son sólo algunos otros nombres de los muchos inventos del STEIM. Por si faltaba algo al laboratorio holandés, la reciente incorporación de la programadora, activista cibernética y polémica artista electrónica Netchka Nezvanova es la gota que derramó el vaso. NN es un enigma cultural que ha invadido la *web* a través de su participación agresiva en infinidad de foros sobre programación y arte electrónico.

Su nombre está curiosamente tomado de un personaje de Dostoyevsky y su verdadera identidad es un misterio de la era post digital (algunos dudan si es hombre, mujer o un colectivo de artistas programadores). Sus escritos están contruidos en una especie de jergafasia llamada ASCII, un código que representa al idioma inglés con números y que hace posible transferir datos entre ordenadores. Al mismo tiempo, sus mensajes derivan en una suerte de electro dadaista flujo de conciencia,

pero Netochka Nezvanova no forma parte del STEIM sólo por sus excentricidades. Su creación, el programa nato.+55+3d es un complejo de interactividad video sonora según el cual, la entrada y procesamiento de señales deriva en imágenes y sonido de difícil descripción.

Pese al tono muchas veces agresivo de NN, en el programa nato se oculta un fuerte y extraño sentido poético. Nezvanova advierte que la música es una forma pura de “tecnología” humana capaz de atravesar cualquier forma de solipsismo. Puede ser sin palabras, ilógica, puramente emocional, e insegura en el sentido de inaprensible. Condiciones todas que asegurarían su condición de ser puente de información y sensaciones entre cerebros. Asimismo, NN ha encontrado útiles analogías en el mundo científico natural para argumentar su posición frente a la creación electrónica.

Las teorías que abundan en conceptos como caos, entropía, o los ya consolidados terrenos de la Metateoría y la Ciberfilosofía apoyan sus ideas en donde el “océano informático” recordaría procesos existentes en la naturaleza. Según Nezvanova, el macrocuerpo (humano en interfase con la máquina) invade el microcuerpo musical, y la música – tal como el crecimiento de los organismos biológicos – no es destructiva y tiene relación con la vida. Los fenómenos naturales y electrónicos fluyen en todas las direcciones de tal modo que es casi imposible distinguir la fuente y el origen de los mismos. El contenido y el significado de esa información se dispersan al punto de conformar un vacío silencioso a la vez que una saturación por ruido.

Volviendo al uso táctil de la tecnología, el cibertrío *Sensorband* adquiere una dimensión primal gracias a su música por ordenador basada en controladores por sensores gestuales. Detectores de ultrasonido, infrarrojos y bioeléctricos son la base de las performances realizadas por Atau Tanaka, Zbigniew Karkowski y Edwin van der Heide. Karkowski trabaja en una especie de jaula con sensores que alimentan un sistema con MAX, Tanaka hace lo propio con el dispositivo llamado *BioMuse*, un sistema que convierte las ondas cerebrales, el movimiento muscular y de los ojos en señales que luego derivan en sonido. El instrumento de van der Heide es un mejoramiento de las *Hands* de Waisvisz, con sensores de presión, distancia y movimientos.

Hablar del creciente terreno de música interactiva puede resultar -como en cualquier panorama de una escenainabarcable. Sin ir más lejos, hay capítulos como los *Sound Toys* y los sistemas generativos; el video arte de Gary Hill; la *Cathedral* del compositor postminimalista norteamericano William Duckworth y el efectivo *Fausto music on line* (FMOL) de Sergi Jordá, un *software* diseñado para la actividad musical interactiva y colectiva de síntesis + composición. FMOL tiene la posibilidad de acceso a su base de datos así como de trabajar en tiempo real con una interfase gráfica. Para llamar la atención sobre algunos nuevos artistas, diré que el dúo QfwfQ, formado por la compositora argentina Andrea Pensado y el videasta norteamericano Gregory Kowalski están profundizando sobre las posibilidades más extremas de MAX/ MSP y nato de un modo bien cercano a la inundación informática que plantea Nezvanova.

### Discusión

El punto, una vez más es decidir qué hacer con la tecnología; del mismo modo como el qué hacer con los instrumentos tradicionales. Las posibilidades técnicas y expresivas de los nuevos medios son inspiradoras, excitantes y ponen al artista frente a un constante desafío. El uso anecdótico de estos poderosos recursos, sólo derivará en una pirotecnia transitoria, de hecho pueden verse usos bastante dudosos de programas de procesamiento de imágenes en ámbitos de discotecas y culturas DJ / VJ.

El desafío va mucho más allá de la novedad tecnocrática y de sus usos decorativos. Si los artistas tienen poco que decir (o mucho sin fundamento), asistiremos a la misma pobreza de conceptos que enferma a los cultores de la *computer music* más académica.

El problema excede las críticas sobre si la música concreta es referencial, figurativa o cinematográfica.

Mientras se critica a la música interactiva o de *live electronics* de reproducir la situación de ejecutar instrumentos tradicionales, el exceso pseudocientífico propone el cálculo milimétrico de una obra en forma micro (sonido) y macro (forma) estructural. La pseudociencia es inevitable cuando se dispone arbitrariamente la elección de materiales o cuando la manipulación del sonido obedece a un artificio formal que pretende justificar el juicio de valor estético.

Al igual que con las músicas instrumentales, los géneros (léase aquí los medios técnicos) no garantizan una respuesta unívoca frente a las dudas del acto creativo. La integración de recursos varía según los criterios y la ideología de cada autor; y puede permitirse la referencia, lo abstracto y lo narrativo, el ruido junto a los fragmentos melódicos. El ejercicio crítico contra los modelos de creación cerrada posibilitaría resultados concretos a través de intuición, forma, procesos y prácticas que asignen a los medios un papel algo más restringido: el de herramientas.

### Bibliografía

- Bongers, B. (1998). *An Interview with Sensorband*. Computer Music Journal. 22(1): 13-24.
- Dede, C. Palumbo, D. (1991). *Implications of Hypermedia for Cognition and Communication*. International Association for Impact Assessment Bulletin 9:1-2,15-28.
- Garton, A. (1996). *Towards Generative Sound for Interactive Multimedia*. Centre for Animation and Interactive Media Faculty of Art, Design and Communication. Australia: RMIT University.
- Jordá, S. (1999). *Faust Music On Line (FMOL): An approach to Realtime Collective Composition on the Internet*. Leonardo Music Journal, 9: 5-12.
- Otten, W.J. (1984). *How Not To Be Trapped Into Non-Art*. Notes Towards a Definition of Dick Raaijmakers. Key Notes 20, 1984/ 2. Amsterdam: Donemus.
- Robert, J. (1993). *Le Very Nervous System de David Rokeby. La technologie des correspondences*. Musicworks, 56. Fall.
- Rokeby, D. (1990). *The Harmonics of Interaction. Working with the Very Nervous System*. Musicworks 46.
- Rowe, R. (1992). *Interactive Music Systems*. Machine Listening and Composing. MIT Press.
- Scientific American.com (unattributed interview) (1996). *Interview with Tod Machover* [on-line]. Disponible en : <http://>

/www.sciam.com/interview\_directory.cfm

- Varela, D. (1998). *Música Electroacústica. Los medios no justifican el fin*. Esculpiendo Milagros, 15.
- Waisvisz, M. (1978). The Crackle Project. The Need for New Instruments in Music and Theatre. Key Notes, 2. Amsterdam: Donemus.
- Wentink, V. (1978). *Het Leven, Electro - Instrumental Music*. Key Notes, 2. Amsterdam: Donemus.
- Winkler, Tod. (1999). *Composing Interactive Music: Techniques and Ideas Using Max*. Cambridge, MA (USA): The MIT Press.

#### **Referencias de sitios web**

- MIT Media Lab Website. <http://web.media.mit.edu/~tod/>
- Logos Foundation: <http://www.logosfoundation.org/index.html>
- Michel Waisvisz : <http://www.xs4all.nl/~mwais/>

- Netochka Nezvanova : <http://www.eusocial.com/nato.0+55>  
<http://www.eusocial.com/nn> - <http://www.m9ndfukc.org>
- Steina & Woody Vasulka : <http://www.vasulka.org/index.html>

#### **Notas**

<sup>1</sup> Logos Foundation : <http://www.logosfoundation.org/index.html> un notable website con todos los proyectos del colectivo belga Logos. Las páginas de Godfried Willem Raes incluyen sus semanales artículos *Gesture Controlled Virtual Musical Instruments* (1999-2002) y *A Personal story of Music and Technologies* (1993).

<sup>2</sup> El enlace "resources" contiene excelentes artículos por Michel Waisvisz, Netochka Nezvanova y Joel Ryan.  
<http://www.steim.org/steim/>







# Publicaciones del CED&C

## **Actas de Diseño**

> Actas de Diseño III. **II Encuentro Latinoamericano de Diseño: "Diseño en Palermo". Comunicaciones Académicas. Julio y Agosto 2007** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 3, Julio.  
Con Arbitraje. ISSN 1850-2032.

> Actas de Diseño II. **I Encuentro Latinoamericano de Diseño: "Diseño en Palermo". Comunicaciones Académicas. Agosto 2006** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 2, Marzo.  
Con Arbitraje. ISSN 1850-2032.

> Actas de Diseño I. **I Encuentro Latinoamericano de Diseño: "Diseño en Palermo". Comunicaciones Académicas. Agosto 2006** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. Vol. 1, Agosto.  
Con Arbitraje. ISSN 1850-2032.

## **Creación y Producción de Diseño y Comunicación**

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos. Propuestas. Creaciones. Trabajos de estudiantes de Diseño y Comunicación premiados en Concursos Internos 2005. Concurso Identidad Visual y Brand Book para la presentación ante la UNESCO de Buenos Aires como paisaje cultural.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 11, marzo.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-5229.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación 2006.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 10, diciembre.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-5229.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Rediseño de marca y Brand Book para la Sociedad Central de Arquitectos (SCA) Orientación en Imagen Empresaria de la Carrera de Diseño, 1º Cuatrimestre.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 9, octubre.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-5229.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de estudiantes y egresados]: **Alberto Farina: Historias y discursos de cine y televisión. Raquel Bareto: El nacimiento del Expresionismo alemán. Mario D' Ingianna: Fragmentos de Weimar. Sebastián Duimich: La guerra de las Galaxias II. El video contraataca. Victoria Franzán: Jurassic Park ¿Un hito vanguardista? María Sol González: Ciento: Final Fantasy: The spirits within. Agustín Gregori: Cinta sketch. Amalia Hafner: De la pretensión de objetividad. Walter Rittner: Ciudades en el Expresionismo alemán. Irina Szulman, Pablo Lettieri y Paula Téramo: Notas alrededor de Antes del Atardecer. Mariano Torres: La metamorfosis cinematográfica del vampiro.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 8, agosto.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-5229.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Florencia Bustingorry: Extrañar lo cotidiano ¿Punto de partida o de llegada en el proceso de investigación? Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. 2005.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 7, mayo.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-5229.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos, Propuestas y Creaciones. Trabajos de estudiantes de Diseño y Comunicación premiados en concursos internos 2004.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y

Comunicación. Vol. 6, octubre.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-5229.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Formación, Creación y Desarrollo Profesional (Segundo ciclo Agosto 2004 - Julio 2005). Proyectos de estudiantes: Diseño de Imagen Empresaria, Diseño de Imagen y Sonido, Diseño de Interiores, Diseño de Packaging, Diseño Editorial, Diseño Publicitario, Diseño Textil y de Indumentaria, Licenciatura en Comunicación Audiovisual, Licenciatura en Publicidad y Licenciatura en Relaciones Públicas.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 5, septiembre.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-5229.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Proyectos Jóvenes de Investigación. Thais Calderón: La investigación y lo inesperado. Carlos Cosentino: Investigación y aprendizaje. José María Doldan: Algunas ideas sobre investigación. Laura Ferrari: El programa de investigación. Rony Keselman: Poetas y matemáticos. Graciela Pascualetto: Generaciones posmodernas.** Proyectos de estudiantes desarrollados en la asignatura Introducción a la Investigación. 2004. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 4, septiembre.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-5229.

> Creación y Producción de Diseño y Comunicación. [Trabajos de alumnos y egresados]: **Diseño de marca de Brand Book para el Casco Histórico de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires: orientación en Imagen Empresaria de la carrera de Diseño.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 3, mayo.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-5229.

## **Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación**

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sebastián Gil Miranda. **Entre la ética y la estética en la sociedad de consumo. La responsabilidad profesional en Diseño y Comunicación.** Fabián Iriarte. **Entre el déficit temático y el advenimiento del guionista compatible.** Dante Palma. **La incommensurabilidad en la era de la comunicación. Reflexiones acerca del relativismo cultural y las comunidades cerradas.** Viviana Suárez. **El diseñador imaginario [La creatividad en las disciplinas de diseño].** Gustavo A. Valdés de León. **Diseño experimental: una utopía posible.** Marcos Zangrandi. Eslóganes televisivos: emergentes tautistas. (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 23, junio.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-0227.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Diseño y Comunicación. Investigación de posgrado y hermenéutica.** Daniela Chiappe. **Medios de comunicación e-commerce. Análisis del contrato de lectura.** Mariela D'Angelo. **El signo icónico como elemento tipificador en la infografía.** Noemí Galanternik. **La intervención del Diseño en la representación de la información cultural: Análisis de la gráfica de los suplementos culturales de los diarios.** María Eva Koziner. **Diseño de Indumentaria argentino. Darnos a conocer al mundo.** Julieta Sepich. **La pasión mediática y mediatizada.** Julieta Sepich. **La producción televisiva. Retos del diseñador audiovisual.** Marcelo Adrián Torres. **Identidad y el patrimonio cultural. El caso de los sitios arqueológicos de la provincia de La Rioja.** Marcela Verónica Zena. **Representación de la cultura en el diario impreso: Análisis comunicacional.** Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 22, noviembre.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-0227.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Oscar Echevarría. **Proyecto Maestría en Diseño.** Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 21, julio.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-0227.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Chalkho. **Arte y tecnología.** Francisco Ali-Brouchoud. **Música: Arte.** Rodrigo Alonso. **Arte, ciencia y tecnología. Vínculos y desarrollo en Argentina.** Daniela Di Bella. **El tercer dominio.** Jorge Haro. **La escucha expandida [sonido, tecnología, arte y contexto]** Jorge La Ferla. **Las artes mediáticas interactivas corroen el alma.** Juan Reyes. Perpendicularidad entre arte sonoro y música. Jorge Sad. **Apuntes para una semiología del gesto y la interacción musical.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y

Comunicación. Vol. 20, mayo.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-0227.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Trabajos Finales de Grado. Proyectos de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.** Catálogo 1993-2004. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 19, agosto.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-0227.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Cine latinoamericano.** Leandro Africano. **Funcionalidad actual del séptimo arte.** Julián Daniel Gutiérrez Albilla. **Los olvidados de Luis Buñuel.** Geoffrey Kantaris. **Visiones de la violencia en el cine urbano latinoamericano.** Joanna Page. **Memoria y experimentación en el cine argentino contemporáneo.** Erica Segre. **Nacionalismo cultural y Buñuel en México.** Marina Sheppard. **Cine y resistencia.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 18, mayo.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-0227.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Guía de Artículos y Publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. 1993-2004.** (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 17, noviembre.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-0227.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Alicia Banchemo. **Los lugares posibles de la creatividad.** Débora Irina Belmes. **El desafío de pensar. Creación - recreación.** Rosa Judith Chalkho. **Transdisciplina y percepción en las artes audiovisuales.** Héctor Ferrari. Historietar. Fabián Iriarte. **High concept en el escenario del Pitch: Herramientas de seducción en el mercado de proyectos filmicos.** Graciela Pacualetto. **Creatividad en la educación universitaria. Hacia la concepción de nuevos posibles.** Sylvia Valdés. **Funciones formales y discurso creativo.** (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 16, junio.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-0227.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Adriana Amado Suárez. **Internet, o la lógica de la seducción.** María Elsa Bettendorff. **El tercero del juego. La imaginación creadora como nexo entre el pensar y el hacer.** Sergio Caletti. **Imaginación, positivismo y actividad proyectual. Breve digresión acerca de los problemas del método y la creación.** Alicia Entel. **De la totalidad a la complejidad. Sobre la dicotomía ver-saber a la luz del pensamiento de Edgar Morin.** Susana Finkelievich. **De la tarta de manzanas a la estética bussines-pop. Nuevos lenguajes para la sociedad de la información.** Claudia López Neglia. **De las incertezas al tiempo subjetivo.** Eduardo A Russo. **La máquina de pensar. Notas para una genealogía de la relación entre teoría y práctica en Sergei Eisenstein.** Gustavo Valdés. **Bauhaus: crítica al saber sacralizado.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 15, noviembre.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-0219.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Relevamientos Temáticos]: Noemí Galanternik. **Tipografía on line. Relevamiento de sitios web sobre tipografía.** Marcela Zena. **Periódicos digitales en español. Publicaciones periódicas digitales de América Latina y España.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 14, noviembre.  
Con Arbitraje. ISSN 1668-0227.

> Cuaderno: Ensayos. José Guillermo Torres Arroyo. **El paisaje, objeto de diseño.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 13, junio.

> Cuaderno: Recopilación Documental. **Centro de Recursos para el Aprendizaje. Relevamientos Temáticos. Series: Práctica profesional. Diseño urbano. Edificios. Estudios de mercado. Medios. Objetos. Profesionales del diseño y la comunicación.** Publicidad. Vol. 12. (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 12, abril.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación. Proyectos 2003 en Diseño y Comunicación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 11, diciembre

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Plan de Desarrollo Académico. Proyecto Anual. Proyectos de Exploración y Creación. Programa de Asistentes en Investigación. Líneas Temáticas. Centro de Recursos. Capacitación Docente.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 10, septiembre.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula: **Espacios Académicos. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Centro de Recursos para el aprendizaje.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 9, agosto.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Adriana Amado Suárez. **Relevamiento terminológico en diseño y comunicación. A modo de encuadre teórico.** Diana Berschadsky. **Terminología en diseño de interiores. Área: materiales, revestimientos, acabados y terminaciones.** Blanco, Lorenzo. **Las Relaciones Públicas y su proyección institucional.** Thais Calderón y María Alejandra Cristofani. **Investigación documental de marcas nacionales.** Jorge Falcone. De Altamira a Toy Story. **Evolución de la animación cinematográfica.** Claudia López Neglia. **El trabajo de la creación.** Graciela Pascualetto. **Entre la información y el sabor del aprendizaje. Las producciones de los alumnos en el cruce de la cultura letrada, mediática y cibernética.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 8, mayo.

> Cuaderno: Relevamiento Documental. María Laura Spina. **Arte digital: Guía bibliográfica.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 7, junio.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Fernando Rolando. **Arte Digital e interactividad.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 6, mayo.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Débora Irina Belmes. **Del cuerpo máquina a las máquinas del cuerpo.** Sergio Guidalevich. **Televisión informativa y de ficción en la construcción del sentido común en la vida cotidiana.** Osvaldo Nupieri. **El grupo como recurso pedagógico.** Gustavo Valdés de León. **Miseria de la teoría.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 5, mayo.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación.** Proyectos 2002 en Diseño y Comunicación. (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 4, julio.

> Cuaderno: Papers de Maestría. Cira Szklowin. **Comunicación en el Espacio Público. Sistema de Comunicación Publicitaria en la vía pública de la Ciudad de Buenos Aires.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 3, julio.

> Cuaderno: Material para el aprendizaje. Orlando Aprile. **El Trabajo Final de Grado. Un compendio en primera aproximación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 2, marzo.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Lorenzo Blanco. **Las medianas empresas como fuente de trabajo potencial para las Relaciones Públicas. Silvia Bordoy. Influencia de Internet en el ámbito de las Relaciones Públicas.** (2000) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 1, septiembre.

## **Escritos en la Facultad**

> Escritos en la Facultad. **Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 36 agosto. ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. **Fondo Documental del Diseño Argentino. Recopilación Documental Agosto - Diciembre 2006. Asignaturas de la Licenciatura en Diseño.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 35 julio. ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. **Nuevos Profesionales. Edición VI 10 de julio de 2007. Resúmenes de Trabajos Finales de Grado aprobados Noviembre 2006 / Mayo 2007.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo,

Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 34 julio.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. ***Semana de Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Del 28 de mayo al 8 de junio 2007. Lo micro, lo nuevo y lo diferente, lo urbano. Producciones de Estudiantes de Primer Año de la Facultad de Diseño y Comunicación.*** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 33 mayo.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. ***Actualización 2006. Guía de artículos y publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.*** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 32 mayo.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. ***Presentación de Proyectos de Tesis. Foro de Investigación. Maestría en Diseño. Contenidos y Procedimientos Metodológicos en la Tesis de Maestría.*** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 31, mayo.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. ***Catálogo de Trabajos Finales de Grado. Proyectos de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Actualización 2006.*** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 30, abril.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. ***Guía Básica de Contenidos Curriculares 2007. Master de la Universidad de Palermo en Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación.*** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 29, abril.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. ***Proyecto de Graduación Facultad de Diseño y Comunicación.*** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 28, abril.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. ***Normas de presentación para el Área Audiovisual III. Estandarización de las presentaciones de los estudiantes de Diseño y Comunicación.*** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 27, marzo.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. ***Normas de presentación para el Área Audiovisual II. Estandarización de las presentaciones de los estudiantes de Diseño y Comunicación.*** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 26, marzo.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. ***Normas de presentación para el Área Audiovisual I. Estandarización de las presentaciones de los estudiantes de Diseño y Comunicación.*** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 25, marzo.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. ***Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico. XV Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. IV Jornadas de Reflexión Académica en Turismo y Hotelería.*** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 24, febrero.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. ***Sistematización de las Normas de Presentación para la Producción de los Estudiantes de Diseño Industrial.*** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 23, diciembre.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. ***Nuevos Profesionales. Edición V. 28 de Noviembre de 2006. Resúmenes de Trabajos Finales de Grado aprobados Julio / Octubre 2006*** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 22, noviembre.

ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. **Fondo Documental del Diseño Argentino. Recopilación Documental Marzo-Julio 2006. Asignaturas de la Licenciatura en Diseño.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 21, noviembre.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. **Semana de Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Del 30 de octubre al 10 de noviembre de 2006. Lo micro, lo nuevo y lo diferente, lo urbano. Producciones de Estudiantes de Primer Año de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 20, octubre.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. **Actualización 2005. Guía de artículos y publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 19, agosto.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. **Contenidos curriculares de la Maestría en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Asignaturas y seminarios dictados: Diseño, Comunicación y Organización. Diseño, Estrategia y Gestión. Investigación en Diseño y Comunicación. Metodología de la Investigación. Seminarios de profesores invitados.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 18, julio.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. **Nuevos Profesionales. Edición IV. 10 de Julio de 2006. Resúmenes de Trabajos Finales de Grado aprobados Febrero / Mayo 2006** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 17, junio.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. **Trabajos Finales de Grado. Proyectos de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Actualización 2005.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 16, junio.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. **Semana de Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Del 5 al 16 de junio de 2006. Lo micro, lo nuevo y lo diferente, lo urbano producciones de Estudiantes de Primer Año de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 15, mayo.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. **Presentación de Proyectos de Tesis. Foro de Investigación. Maestría en Diseño.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 14, abril.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. **Historia y vigencia de un término de mi profesión. Selección de trabajos de estudiantes de la asignatura Comunicación Oral y Escrita 2005** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 13, marzo.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. **Nuevos Profesionales. Edición III.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 12, noviembre.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. **Semana de Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 11, octubre.  
ISSN 16692306.

> Escritos en la Facultad. **Criterios de Evaluación. Propuesta.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 10, octubre.  
ISSN 16692306.



- > Escritos en la Facultad. **Concursos Docentes. Una nueva etapa en el desarrollo institucional de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 9, septiembre. ISSN 16692306.
- > Escritos en la Facultad. **Portfolio. Evaluación Integradora de Aprendizajes.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 8, agosto. ISSN 16692306.
- > Escritos en la Facultad. **Las palabras de mi profesión. (Investigación terminológica). Escribir: Pablo Lettieri. Comunicación Oral y Escrita 2004. Cátedra: Rony Keselman.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 7, julio. ISSN 16692306.
- > Escritos en la Facultad. **Guía de Presentación de los Proyectos de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 6, julio. ISSN 16692306.
- > Escritos en la Facultad. **Nuevos Profesionales. Edición II. Resúmenes de Trabajos Finales de Grado aprobados marzo - mayo 2005.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 5, junio. ISSN 16692306.
- > Escritos en la Facultad. **Proyectos de Graduación Facultad de Diseño y Comunicación.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 4, mayo. ISSN 16692306.
- > Escritos en la Facultad. **Semana de Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación. Lo micro, lo nuevo y lo diferente, lo urbano. Producciones de Estudiantes de Primer Año de la Facultad de Diseño y Comunicación.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 3, mayo. ISSN 16692306.
- > Escritos en la Facultad. **Nuevos Profesionales. Edición I. Resúmenes de trabajos finales de grado aprobados. Diciembre 2004 – marzo 2005.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 2, marzo. ISSN 16692306.
- > Escritos en la Facultad. **Presentación de Proyectos de Tesis. Foro de Investigación. Maestría en Diseño. Institucionalización de la Construcción de Saberes Disciplinarios.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 1, marzo. ISSN 16692306.

## **Jornadas de Reflexión Académica**

- > Jornadas de Reflexión Académica (15ª: Feb.2007: Buenos Aires) **Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico en Diseño y Comunicación.** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. ISSN 1668-1673
- > Jornadas de Reflexión Académica (14ª: Feb.2006: Buenos Aires) **Experimentación, Innovación, Creación. Aportes en la enseñanza del Diseño y la Comunicación.** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. ISSN 1668-1673
- > Jornadas de Reflexión Académica (13ª: Feb. 2005: Buenos Aires) **Formación de Profesionales Reflexivos en Diseño y Comunicación.** Buenos Aires : Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación. ISSN 1668-1673
- > Jornadas de Reflexión Académica (12ª: Feb. 2004: Buenos Aires) **Procesos y productos. Experiencias pedagógicas en Diseño y Comunicación.** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.

ISSN 1668-1673

- > Jornadas de Reflexión Académica (11ª: Feb. 2003: Buenos Aires) ***En [desde] el Aula***. Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.
- > Jornadas de Reflexión Académica (10ª: Feb. 2002: Buenos Aires) ***Estudiar, Crear y Trabajar en Diseño y Comunicación***. Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.
- > Jornadas de Reflexión Académica (9ª: Feb. 2001: Buenos Aires) ***Producción, Creación e Investigación en Diseño y Comunicación***. Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.
- > Jornadas de Reflexión Académica (8ª: Feb. 2000: Buenos Aires) ***El rol docente frente a los nuevos escenarios profesionales***. Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.
- > Jornadas de Reflexión Académica (5ª: Feb. 1997: Buenos Aires) ***¿Alumnos o Carreras? Parte III*** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.
- > Jornadas de Reflexión Académica (5ª: feb. 1997: Buenos Aires) ***¿Chips o Libros? Parte II*** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.
- > Jornadas de Reflexión Académica (5ª: feb. 1997: Buenos Aires) ***¿Aprender o Enseñar? Parte I*** Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.





**Facultad de Diseño y Comunicación**

Mario Bravo 1050 · Ciudad Autónoma de Buenos Aires  
C1175 ABT · Argentina · [www.palermo.edu/dyc](http://www.palermo.edu/dyc)