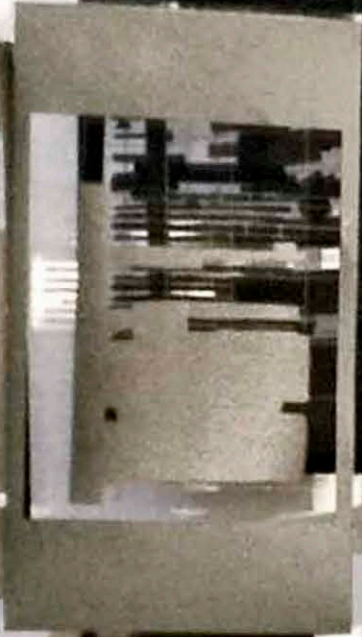


ArtNexus

No. 89 Volumen 12 Año 2013



\$8 US



Voluspa Jarpa

Nan González • Esteban Lisa

Chema Madoz • La invención concreta

Arte o Política • Primer plano

Acerca del arte electrónico en la Argentina



Acerca del arte electrónico en la Argentina

NELLY PERAZZO

En el mundo actual, elementos heterogéneos se mueven en torno a nosotros con carácter vertiginoso conformando relaciones de complejidad inextricable.

Como afirma Italo Calvino, hoy ha dejado de ser concebible una totalidad que no sea potencial, conjetural, múltiple¹.

Él menciona en literatura, a Paul Valéry, ese buceador incansable en la búsqueda del “Fenómeno Total, el Todo de la conciencia, de las relaciones, de las condiciones, de las posibilidades, de las imposibilidades”², quien reúne en su obra la exactitud, el orden mental y la poesía y, al mismo tiempo, la filosofía y la ciencia.

Esta relación arte-ciencia parece destinada, cada vez más, a mostrarnos una realidad perpetuamente en fuga.

Es en el manierismo del siglo XVI, donde podríamos detectar el resquebrajamiento del espacio isotópico del Renacimiento.

A través de las vanguardias históricas hasta la actualidad, la combinación, hibridación de distintas fuentes técnicas y contextos espaciales y temporales dotaron la imagen visual de una transhumanidad prodigiosa.

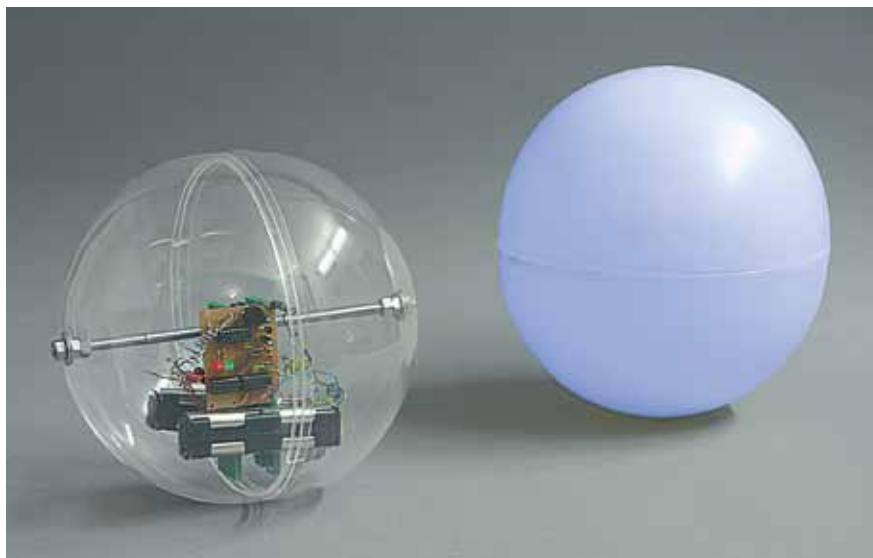
El arte electrónico, con su extraordinaria capacidad de transformación, ocupa hoy un lugar, casi podríamos decir, necesario, por sus posibilidades técnicas, la riqueza y variedad de los artistas que lo utilizan, y por buscar – como lo ha hecho tradicionalmente el arte – una comunicación, en este caso nueva, con la poesía.

Me voy a detener en algunas de las obras de los artistas Mariano Sardón, Martín Bonadeo, Alejandro Schianchi y Mariela Yeregui.

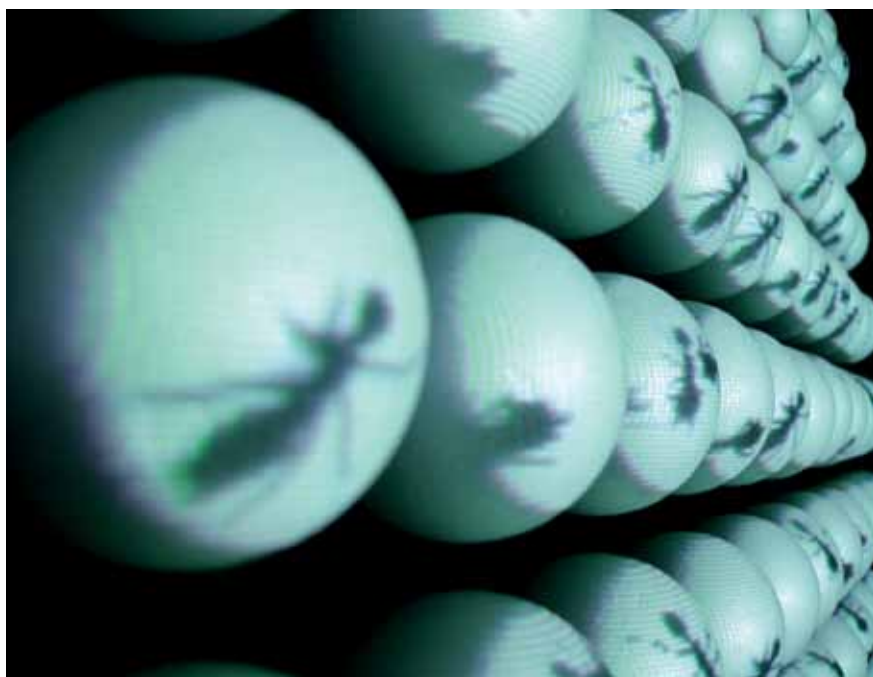
Todos poseen formación científica y técnica rigurosa: Sardón es físico, Bonadeo es Licenciado en Ciencias de la Comunicación y en Publicidad, Schianchi es Técnico Electrónico en computación y Licenciado en Cinematografía y Yeregui es egresada en estudios de arte y cinematografía.

En cuanto a la búsqueda del inapreciable contacto con la poesía, cada uno ha elegido diferentes caminos.

María Graciela Yeregui. *Proxemia*, 2000-2008. Veinte esferas luminosas con sensores de movimiento. Foto: Oscar Balducci. Acervo Fundación Telefónica, Buenos Aires, Argentina.



María Graciela Yeregui. *Territorial*, 2006. Instalación. 200 x 150 cm. (78 ¾ x 60 pulgadas).



En 1988 Mariela Yeregui estaba haciendo su residencia en el Lab for New Media en la Universidad de California (UCLA). Hizo entonces *Claustrofobia*, que, según la describe Graciela Taquini, consiste en un entorno mediático con sensores a través del cual se busca transmitir la angustia que provocan los ambientes cerrados y al mismo tiempo la necesidad de crear en el espectador un sentimiento de frustración y paranoia.

Fue en Los Ángeles donde hizo consciente que, a partir de las tecnologías electrónicas, podía lograr que una multiplicidad de lenguajes confluyera en sus creaciones, y así retomar hilos que habían quedado sueltos en sus trayectos de búsqueda y exploración. Ella encuentra que las artes electrónicas fomentan las dinámicas interdisciplinarias.

Según señala Elena Oliveras³, Yeregui percibió en esa ciudad el aislamiento de los seres humanos “encapsulados” en automóviles y sintió además la amenaza y marginalidad que sufre el peatón en una cultura del no contacto, que se generaliza en el mundo globalizado.

Dice Yeregui: “Trazo los contornos de mi espacio, de mi posición en el mundo. Lugar pequeño e insignificante entre millones de contornos personales que delimitan territorios protegidos, cuya violación engendra la atracción como

la repulsión de los seres. Experimento mis contornos como resultado de mis interrelaciones e intercambios, diálogos físicos, verbales, *proxémicos* e ideológicos. Esta idea de uno es materializada por mi contacto con el otro, con el contexto. Tomo conciencia de mis límites cuando aprehendo mis fronteras físicas. Y el catalizador de esta autoconciencia es el ser real (animado o inanimado) que roza mis confines”.

Así surgió la idea de *Proxemia*, que fue presentada en Buenos Aires en el Espacio Fundación Telefónica, en 2005.

Veinte esferas luminosas ruedan libremente por medio de dispositivos mecánicos y, a través de desarrollos sensoriales de detección, tienden a desviar su trayectoria cuando se produce cualquier contacto físico. La dinámica general instala la metáfora social: individuos en continuo movimiento que evitan a otros individuos, más concentrados en el “movimiento” que en el objetivo de estos movimientos. Pero aun si el comportamiento estándar es seguir en movimiento, una minoría (sólo una esfera) tratará de contradecir las reglas sociales buscando colisionar contra el resto de los agentes.

Las bolas están construidas en material acrílico blanco. Están provistas de un mecanismo capaz de posicionar y de orientar sus piezas y dispositivos

internos para que las bolas rueden, detecten la presencia de otros y cambien su trayectoria dependiendo de esta presencia externa. Sus unidades de control incluyen microcontroladores aptos para percibir el entorno y los cambios que eventualmente tengan lugar en él. En suma, el microcontrolador y los sensores les permiten desplegar comportamientos adaptativos (evitar/colisionar). El mecanismo se alimenta a través de baterías. Los microcontroladores son autoprogramables, sin necesidad de control por medio de computadoras.

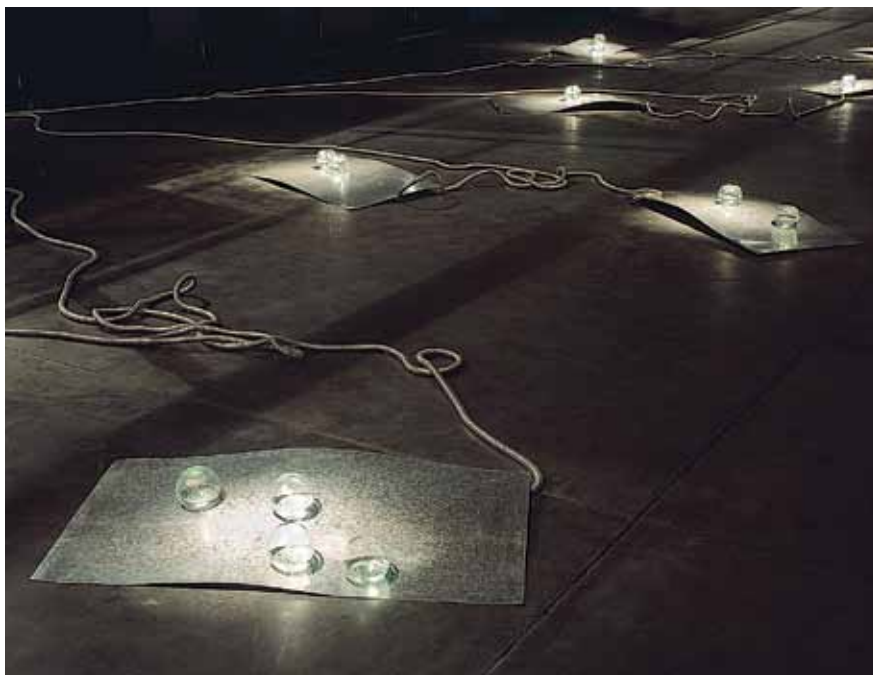
Cada bola tiene adentro una pequeña luz (LED) que cambia de color (azul o blanco) cada vez que encuentra un obstáculo. Hay una bola transparente que muestra el mecanismo robótico⁴.

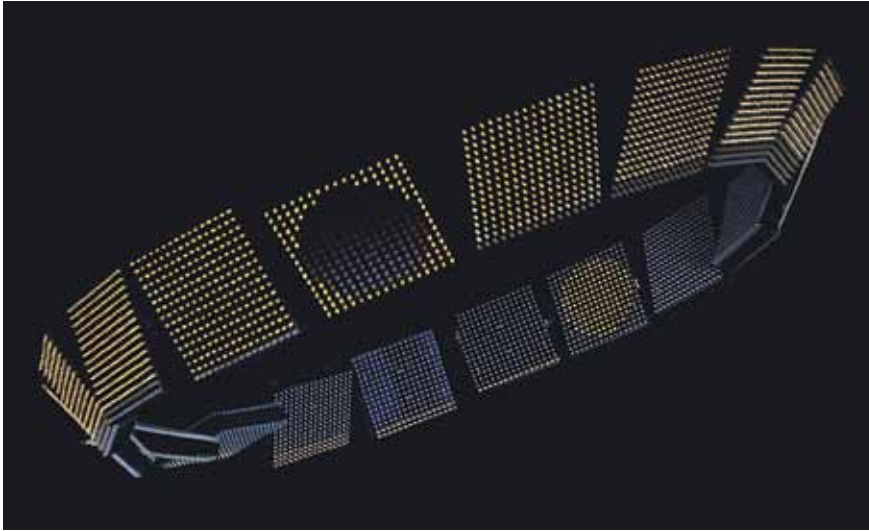
El proyecto se estructura en dos fases, siendo la primera de ellas autónoma de la segunda. Es decir, la segunda fase complementa a la primera, pero es esta última una etapa completa, cerrada y visible en sí misma.

En la segunda fase se lleva a cabo un análisis de los comportamientos globales de esta comunidad de agentes. A través de sistemas de *computer vision* se leerá el comportamiento de los agentes y se lo traducirá a códigos sonoros. Cada comportamiento tendrá asignadas diferentes variables de índole sonora.

El arte electrónico, con su extraordinaria capacidad de transformación, ocupa hoy un lugar, casi podríamos decir, necesario, por sus posibilidades técnicas, la riqueza y variedad de los artistas que lo utilizan, y por buscar –como lo ha hecho tradicionalmente el arte– una comunicación, en este caso nueva, con la poesía.

Maria Graciela Yeregui. *Paisaje*, 2010. Instalación electro-lumínica. Dimensiones variables.





Martín Bonadeo. *Moebius display*, 2006. Pantalla LED modificada. Dimensiones variables.



Martín Bonadeo. *Inmigrante / Argentino*, 2005. Pedestal de cemento, banda y cubo de vidrio. Dimensiones variables.

Esta partitura, generada por el comportamiento de los agentes, será el paisaje sonoro que se ejecutará o no en el espacio físico real de exhibición.

“A partir de la experiencia de *Proxemia*”, dice Yeregui, “y los posteriores trabajos en el campo robótico, me propuse problematizar el entorno. El espacio físico, no como un mero telón de fondo, no como una dimensión neutra, sino como una especie de preocupación cubista trasladada a la multidimensión, registrando datos de la invisibilidad ambiental que acarrear consecuencias en esta red de relaciones sociales”.

La crítica argentina Valeria González se refirió al trabajo de Yeregui como “laboratorio de conducta”. El profesor Norberto Griffa lo relacionó con las mónadas de Leibniz que componen el universo, y cuya actividad consiste en la percepción mutua basándose en una armonía preestablecida por Dios.

Norman Wiener encuentra que Leibniz, poseído por la idea de las comunicaciones, es en varios aspectos el antepasado intelectual de los conceptos de su libro *Cibernética y sociedad*⁵, pues también se interesó por las máquinas de calcular y los autómatas. Las ideas que Wiener expone

están lejos de ser *leibnizianas* y sustentan su tesis, según la cual, “sólo puede entenderse la sociedad mediante el estudio de los mensajes y de las facilidades de comunicación que de ellas dispone, y, además, que, en el futuro, desempeñarán un papel cada vez más preponderante los mensajes cursados entre hombres y máquinas, entre máquinas y hombres y entre máquina y máquina.

El mundo de los autómatas tiene larga data, desde el *pato* construido por Jacques de Vaucanson hasta el *diseñador* de Jacques Drouot en el siglo XVIII y los musicantes y juguetes muy apreciados por las familias nobles de la época. La instalación interactiva de Mariela Yeregui se basa, como lo enuncia su título, en la *proxémica* estudiada por el antropólogo Edward Hall sobre la ocupación del espacio, la estructuración inconsciente del lugar de cada uno y la interacción y distancia cultural que se establece a partir de ahí.

Como ha señalado con mucho acierto David Oubiña⁶, en la obra de Yeregui el movimiento de cada una de las esferas robot se constituye ineluctablemente sobre la presencia de la alteridad. Sería tentador ver una alegoría de los comportamientos sociales en la obra, aunque sin duda es más interesante considerarla como un puro mecanismo de funcionamiento, como un sistema dinámico en incesante transformación y cuyas coordenadas deben redefinirse continuamente.

Las obras de Martín Bonadeo disparan preguntas existenciales en todas las direcciones. En algunos casos, todas las preguntas parecen agolparse en una sola muestra.

El cielo en la tierra (2010) era una individual donde proponía poéticas sobre la tesis/antítesis cielo-tierra. Esa tensión era discutida por carteles de ruta planos que se controvertían en una cinta de Moebius.

Ya lo había hecho en *Moebius display* (2006). Se trata de un desarrollo de una interfaz expresiva experimental. Este artefacto es una pantalla de LED (light emitting diodes) que presenta una modificación espacial y conceptual. En vez de ser plana como la mayoría de las pantallas, tiene la forma de la cinta de Moebius. Este nuevo espacio de expresión no euclidiano se presenta

como un *output* alternativo que trae a la superficie muchas cuestiones acerca de nuestra forma de representación visual y espacial. La idea de ver una palabra o una imagen moviéndose en una superficie tridimensional que une dos caras en una expresa una ambigüedad particular. La pieza permite de esta manera que dos ideas contradictorias, dos polos, dos opuestos, compartan el mismo espacio.

En uno de sus textos cuenta una experiencia infantil en la cual tomó una tira de papel, la plegó, y formó un aro mediante la torsión. Su placer fue recorrerla con la yema de un dedo, sin detenerse nunca. No podía saber que había pasado del mundo plano al tridimensional, que estaba ante una representación del infinito y de una superficie no orientable.

Cuando emprendió *Moebius display* quería terminar con la imagen estándar encerrada en los monitores de televisión o en proyectores o en hojas impresas. Se interesaba –según lo aclaró en los textos murales– por crear un espacio no bidimensional euclidiano. Mientras la ventana rectangular es la forma preponderante a la hora de pensar en imágenes (cuadros –la ortogonalidad está implícita en la palabra–, máquinas fotográficas y filmadoras), la introducción de un espacio de expresión con otra topología, pone en tensión muchas cuestiones acerca de las formas tradicionales de representación visual. En el simple hecho de presentar más de un punto de vista –distinto a la perspectiva tradicional–, *Moebius display* pone al espectador ante la imposibilidad de contemplar todas las imágenes que se exhiben en la cinta al mismo tiempo. Desde ese sitio puede verse cómo transitan por el mismo plano: el adentro y el afuera, lo bueno y lo malo, la luz y la oscuridad.

Bonadeo nos remite a las preocupaciones por la cuarta dimensión en el siglo XVII de John Wallis y Henry Moore, y a August F. Moebius (1790-1868), quien dio un paso hacia el camino del estudio de espacios de dimensión superior.

El símbolo de infinito que usa Bonadeo es también el de la asimilación de los opuestos, lo cual explica su enfoque frecuente en el adentro-afuera, público-privado, abierto-cerrado.

Es del caso recordar al filósofo Gilles Deleuze cuando dice que la paradoja es la afirmación de los dos sentidos a la vez, y que es la que destruye primeramente el buen sentido como sentido único, pero luego es la que destruye al sentido común como asignación de entidades fijas⁷.

Justamente, la profesora Graciela Taquini curó, en 2004, la muestra *Vértigo*, en cuyo texto se refería a la paradoja. En ella, Bonadeo presentó la obra *No es*, en la que había una brújula sobre un pedestal a la cual cuatro electroimanes obligaban a girar constantemente. Según la curadora, *No es* señala que el “amanecer y el atardecer abstraídos de un reloj y un punto cardinal se ven prácticamente iguales, perdiendo parte del simbolismo de nacimiento y muerte y la carga de referencia espacial y temporal. Los juegos dobles formales e iconográficos, la polaridad espacial, la experiencia extraña de un paisaje desquiciado por el azar, convierten esta obra en algo más que una metáfora geopolítica”.

Una mirada histórica nos muestra una relación interesante casi paradójica, ya que Max Bill utilizó la cinta de Moebius en *Continuidad* (1947), una imponente escultura en yeso armada con revoque de cal y pintada al óleo, y en *Unidad tripartita* (1947-48), en acero con cromo y níquel, con la cual ganó la Bienal de São Paulo de 1951. Estas esculturas de Max Bill están, según Tomás Maldonado, sutilmente referidas a los “espacios curvados y no orientables” de la topología y propugnan que la conciencia estética que constituye la materia prima del arte concreto acompañe y exprese las modificaciones y enriquecimientos que se están produciendo en la conciencia científica del espacio-tiempo⁸.

Si bien son un antecedente potente de la relación arte-ciencia, la posición de los artistas concretos conlleva el concepto de un tratamiento ideal de la materia, algo que es por completo ajeno a los artistas electrónicos.

También usa Bonadeo la cinta de Moebius en *Inmigrante/Argentino* (2005). En uno de los extremos de la calle histórica por la que ingresaban los inmigrantes en el puerto de Buenos Aires se encuentra un pedestal de cemento blanco. Sobre él, una cinta de Moebius transparente descansa dentro de un

cubo de vidrio. La banda tiene escritas en negro las palabras “Inmigrante” y “Argentino”, que aparecen con claridad o se desdibujan según las horas del día. En el texto de la sala figuraba, entre otros, este comentario: “Por este empedrado pasaron muchos soles, cientos de personas que entraban esperanzadas, gente que vino a buscar una mejor situación de vida a estas tierras. Ellos llegaron con no mucho más que su sombra para aprender un idioma, una forma de vida y las costumbres de un lugar nuevo. Algo ya sabía: cuando se hacía de noche, al día siguiente el sol volvía a salir. [...] ¿Cuándo empezamos a ser parte de una cultura que nos resultaba ajena? ¿Cuándo empezamos a llamarnos argentinos?”.

Es interesante detenerse en las preguntas que se hace Bonadeo sobre su identidad de argentino. En *Cubiertas* (2005) se refiere a episodios de choque

Martín Bonadeo. *Vanitas en tiempo real*, 2002. Instalación con cámara, foco de luz, reloj de arena aromatizado a naftalina. Dimensiones variables.



político; la horizontalidad del paisaje aparece en varias obras. En *El choclo interactivo* (2005) forró la superficie del poste de electricidad ubicado frente al Centro Cultural Rojas con mazorcas de maíz. Así, el poste se ve como un choclo gigante que se modifica a medida que las aves de la zona van comiendo e interactuando con esta superficie.

Cambio, cambio y *Unámonos*, ambas de 2002, revelan con su carácter crítico su preocupación por el país. Así como a Unamuno le dolía España, a Bonadeo le duele Argentina.

La instancia de reflexión sobre el tiempo, que propone al espectador en varias obras, se torna protagonista en su *Vanitas en tiempo real* (2002), donde, como es tradicional desde los *memento mori* más antiguos, se evocan la fragilidad de la existencia y el peso inexorable del tiempo sobre la vida y la materia.

Esta obra tiene un precedente en *Vanitas empapelado*, donde, a partir de registros fotográficos de los empapelados de la casa de Victoria Ocampo de Mar del Plata, generó imágenes para proyectar con insectos que volaban sobre las hojas y flores decorativas. Esta obra se presentó dentro del marco de la muestra Un mar de trampas, en la cual Graciela Taquini se proponía mostrar obras que se ubicaran entre el secreto (aquello que es y no parece) y la mentira (lo que no es y parece).

En *Vanitas en tiempo real*, una cámara toma un plano medio de los espectadores que pasan bajo un foco de luz. Esta imagen es proyectada en tiempo real sobre un reloj de arena aromatizado con naftalina. A medida que el tiempo pasa, la imagen proyectada se desvanece, se pierde sobre el vidrio del reloj y comienza a proyectarse en el suelo de la sala, pasando de la verticalidad a la horizontalidad.

La luz intensa, que iluminaba las calaveras o los objetos rotos en las antiguas *Vanitas*, ilumina aquí al propio espectador, el cual –como en otras obras de Bonadeo, como las hechas con termómetros– se vuelve factor desencadenante.

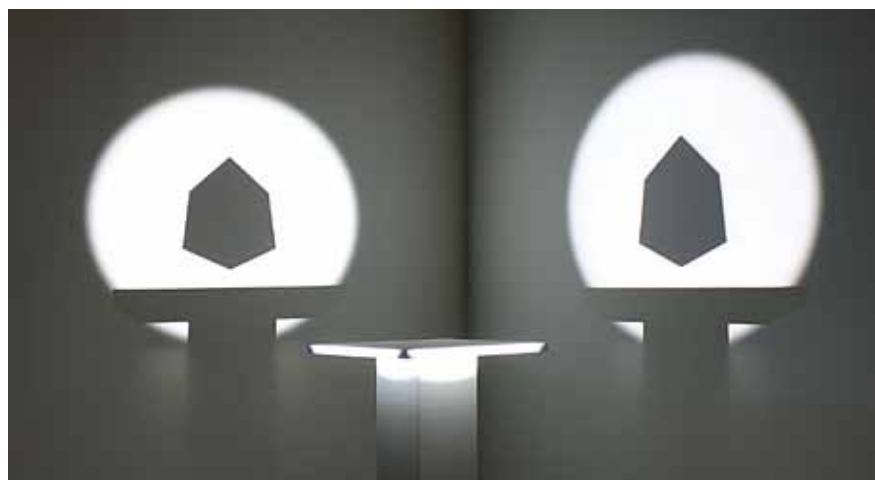
El reloj de arena nos recuerda el tiempo real transcurriendo, y sus vidrios nos reflejan mientras la tecnología digital interviene para deslizar la imagen hacia abajo. Como afirma Bonadeo, los dos mecanismos superpuestos producen una fuerte representación de la imposibilidad de detener la movilidad del tiempo.

Conversando con Alejandro Schianchi, me comenta que el hecho de haber estudiado electrónica en un colegio técnico le dio una forma de ver y entender el mundo desde un lugar muy diferente al de alguien con formación humanística; de ahí que para generar una imagen o un sonido piensa automáticamente en el proceso lógico-matemático que lo produce.

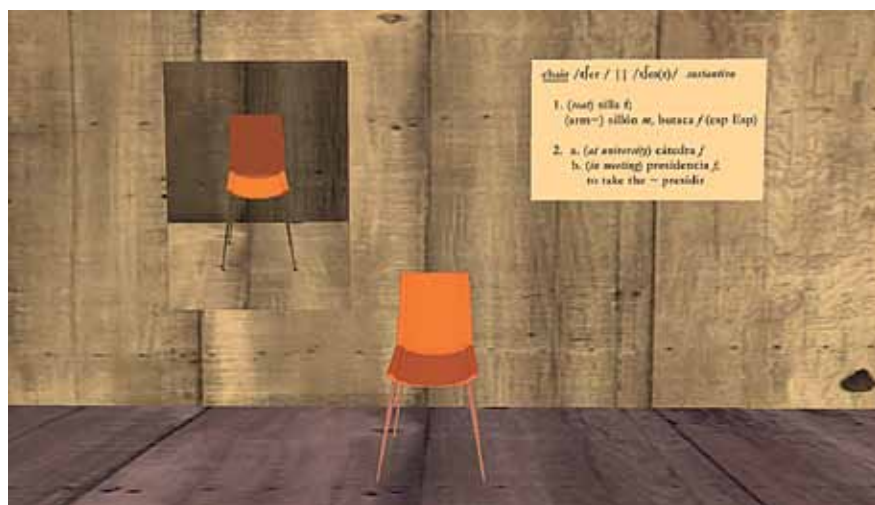
En el texto del catálogo de su última muestra RE:VISIÓN errores de reproducción⁹, Jorge Zuzulich señala que en el contexto contemporáneo el mundo de las imágenes significa específicamente configuración técnica de las mismas. El primer dispositivo en relevar al artista de la inscripción manual en el soporte ha sido la fotografía, luego el cine, la televisión, el video y la imagen digital. Se trata de un recorrido signado por las posibilidades de construcción de imagen inscritas en la propia lógica del aparato técnico, el cual se despliega desde la sensibilidad fotoquímica (fotografía) hasta el algoritmo matemático (digitalidad), pasando por la proyección y el movimiento (cine) a la señal electrónica (TV/video).

En esa muestra investigaba la posibilidad estética del uso de errores en aparatos audiovisuales. Su interés ha sido proponer una mirada positiva sobre los acontecimientos que pueden surgir en un funcionamiento no deseado de dicho aparato. A diferencia de aquellos que los utilizan sin conocer el proceso por el cual la imagen se genera y, por lo tanto, se atienen a los funcionamientos previstos, Schianchi utiliza los sucesos imprevistos de ese funcionamiento como una forma de trascender los límites que supuestamente tenía ese arte-

Alejandro Schianchi. *Sin título*, 2010. Instalación con una tarima de madera, dos proyectores de video, y una computadora.



Alejandro Schianchi. *Sin título*, 2009. Performance on-line en mundo virtual multiusuario.



facto tecnológico. A él le gusta pensarlo como la “imaginación” de los aparatos.

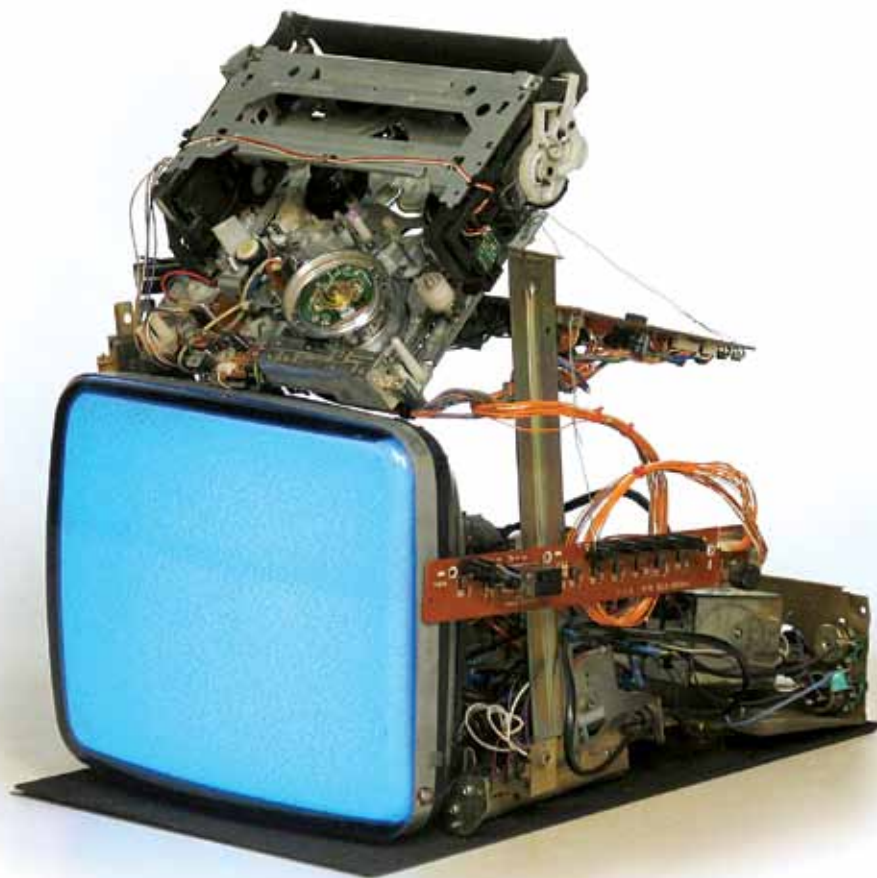
Y es que este artista, explorador incansable de los límites, los propios y los de los aparatos que utiliza, busca siempre ampliar las posibilidades de creación.

De ahí que en la citada muestra, una de las obras fuera producida a partir de interferencias en cables y una placa digitalizadora descompuesta; otra era una grabación que se deterioraba con el correr de los días hasta desaparecer, y en la tercera se observa un fragmento de *La guerra de las galaxias* en un antiguo televisor blanco y negro con interferencias de la señal de televisión.

El error, la falla, lo accidental, permiten conocer –según el autor– la sustancia de la materia con la que se trabaja. Ese tener presente que su relación con la imagen está siempre mediada, construida y destruida por la tecnología lo llevó a hacer –entre otras– una obra en 2001 donde tomó uno de los cortos más conocidos del comienzo del cine (los hermanos Lumière, 1895) y lo digitalizó, es decir, transformó la imagen a píxeles, que es la unidad de las imágenes digitales. Ralentizando la secuencia original y recorriéndola a través de ampliaciones, los píxeles, que habitualmente se intenta ocultar, se observan con claridad. Señala que le interesaba poner énfasis en la estética digital desde su soporte, atravesando otras tecnologías anteriores, como la cinta de video, VHS y el celuloide, entendiendo que la imagen pasó por todas esas tecnologías.

Schianchi se siente ubicado en la tradición del arte conceptual. Una de sus obras alude directamente a esta circunstancia. Es de 2009, y la idea fue actualizar la tradición del arte conceptual con las nuevas condiciones en soportes electrónicos. Eligió para hacerlo la obra *Una y tres sillas* que Joseph Kosuth realizó a mediados de la década del sesenta¹⁰.

Kosuth planteaba que todo arte funciona en la analogía con cierto tipo de proposición lingüística; de ahí que él se centrara en el lenguaje. Schianchi resemantiza la obra de Kosuth a través de un *performance* en el mundo virtual. Hace un giro conceptual, una vuelta de tuerca conceptual.



Alejandro Schianchi. *Sin título*, 2006. Video objeto.

Kosuth proponía tres niveles de imagen de la silla. Al trasponerla al mundo virtual se establece una radical diferencia en el ámbito de la representación, ya que ha ingresado a un universo virtual, matemático, donde todo es en cierto punto lo mismo: código. Si el artista conceptual exhibía la presencia de lo textual anclado en lo material, en nuestro artista electrónico la obra se desvanece en el mundo de la virtualidad.

Luego de exhibir el video del *performance*, tuvo una segunda versión como instalación. La misma consistió en una fotografía de la obra de Kosuth, la proyección en video del registro de la obra y un espejo donde se reflejaba la proyección.

Se suman los niveles, la idea de un autor como obra de arte, la idea de otro autor a partir de allí y una presentación virtual de esa idea reflejada en un espejo. Como decía el profesor Norberto Griffa: *Kosuth al cubo*.

Niveles de realidad y similitudes alteradas por un nuevo concepto. Una visión en abismo, una realidad en fuga.

Otra obra de Schianchi vinculada a la virtualidad es *Sin título* (2010),

un experimento estético y conceptual sobre la posibilidad de traer al mundo físico una creación puramente virtual.

Se compone de un pedestal (de una obra ausente) que se proyecta a su vez sobre dos círculos de luz sobre dos muros, y un video que muestra las sombras de un volumen tridimensional a través de dos perspectivas. A partir de las sombras el espectador puede reconstruir ese objeto como si estuviera ubicado sobre la tarima.

La escultura no está, es cambiante. La sombra es generada por proyección de video. Se ve la sombra pero no hay objeto.

Una vez más, Alejandro Schianchi hace una exploración de las posibilidades creativas de los artefactos tecnológicos y de los límites (¿o trampas?) de nuestra percepción.

Cuando le preguntaron en una entrevista¹¹ a Mariano Sardón cómo definiría a las artes electrónicas, respondió: “Si bien las artes electrónicas serían aquellas que incorporan la tecnología electrónica en alguna parte del proceso artístico, estas obras no son puras. Hay arte... luego el proceso se vincula a la robótica, la electrónica en general,

la mecánica, la escultura, la pintura, etcétera. Hablo no solamente de los aspectos formales, materiales de las obras electrónicas, es decir, pantallas con videos, robots que cuidan jardines artificiales, obras interactivas, etc. También el artista encarna diferentes roles en tales procesos, que involucran tecnología electrónica: es a veces ingeniero, otras tantas es científico. Artes electrónicas, entonces, son artes que incorporan tanto formal como paradigmáticamente la electrónica al proceso artístico. Detrás de toda tecnología hay una mirada y construcción del mundo, y con ella opera el artista”.

Él considera que hay casos en los que no se presenta una ruptura con el modo tradicional del arte centrado en el objeto clausurado y el rol relativamente pasivo del espectador, pero en otros casos el proceso artístico es fuertemente desplazado en relación con el vínculo y en las relaciones de interacción; al ceder el artista parte del control, el espectador entra como parte de la obra y el objeto artístico se construye con el espectador involucrado.

Hay obras de Sardón que se relacionan con los procesos naturales. En la muestra

Mariano Sardón. *Texto entrópico.* Instalación interactiva. Dimensiones variables.



*Cero absoluto*¹² puso de manifiesto sistemas basados en la acción del calor sobre el agua, en cuatro obras: *Texto entrópico*, tuberías portadoras de agua y placas de metal; *Cero grado* tubo refrigerado de medidas variables; *Gradientes discretos*, serie de cubos de aluminio (12 x 12 cm) que mantienen diferentes temperaturas, y *Lógica difusa, transfer* sobre cubos de antimonio de 4,5 x 11 cm.

“De repente, nos encontramos en medio de un campo de fuerzas y de significaciones que nos envuelve y nos atrapa. Sardón nos introduce en su laboratorio, un espacio donde vemos un caótico manojito de tuberías de colores en las cuales circula el agua que desciende desde la altura, para luego transformarse en vapor al tomar contacto con el calor de las planchuelas que posan sobre la tierra y producir un texto que reproduce la Segunda Ley de la Termodinámica. Al mismo tiempo, como su opuesto, replica las tuberías heladas de *Cero grado*”¹³.

Notamos en estas obras una constancia de su creación: la palabra, y también la presencia de los cubos.

Los cubos en él dejan de ser formas puras en el espacio y se abren a la acción

Mariano Sardón. *Libros de arena.* Instalación interactiva con dos cubos de vidrio y arena.



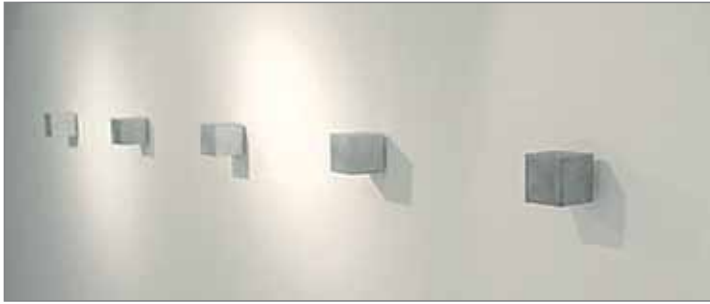
del espectador. *Libros de arena* (2003-2004) es una instalación que consiste en dos cubos de vidrio llenos de arena, donde, al tocarla con las manos, surgen códigos extraídos de la web que interactúan con el movimiento de la misma.

En *Libros de arena* emerge parte de la dinámica de interrelación textual que constituye la web por un instante, materializándose en las imágenes de los códigos y contenidos de sitios que surgen y siguen el juego de las manos en la arena, para luego desaparecer.

En esta obra se modela la relación entre el movimiento de las manos del espectador y códigos de sitios encontrados en la web que contienen textos de Jorge Luis Borges.

Jorge Luis Borges, en su escrito *El libro de arena*, describe un libro infinito, sin principio ni fin. Con páginas que son numeradas al azar, cada vez que se abre el libro, nunca es igual. La escritura es imposible de seguir y sólo revela fragmentos de sí mismo mientras las páginas se deslizan entre los dedos del lector.

El escritor Guillermo Martínez se ha referido a la obra de Sardón como juego táctil, y especialmente al pasaje del



Mariano Sardón. *Gradiente discreto.* Cubos separados según patrones de medición que corresponden al sistema de construcción del mundo.

Detalle.



juego gestual a la materialización contingente del texto esparcido en la red.

Yo lo veo, además, como una invitación a reflexionar sobre el lenguaje, que no es algo acabado sino en proceso continuo; como afirma Cassirer, es una *energeia* no un *ergon*.

Por algo, Sardón utiliza textos de Borges, ese demolidor de certezas, que se anticipa a la idea de un mundo en fluctuación y que encuentra en las tramas ficcionales el último refugio de un pensar desplegado en un supremo ámbito de libertad¹⁴.

Un precedente en el uso de la palabra fue *Divergencia diferente de 0* (2001-2002), en la cual los sonidos de los espectadores son los causantes del intercambio de las palabras proyectadas sobre dos libros abiertos. El aplauso desencadena la diseminación de textos en el suelo que surgen de dos libros con argumentos opuestos.

a=b (2003) fue otra instalación interactiva exhibida en *Variaciones sobre el museo: Recordar, Catalogar, Ordenar*¹⁵. En ella, el movimiento de los espectadores en el espacio deja trazos de letras que, al cruzarse, prenden palabras sobre la pantalla.

Mariano Sardón escribió que “las estrategias de juego diseminan el texto, lo rompen, lo desarman y lo vuelven a unir. Estas obras son como abrir el juego interpretativo donde no hay centros ni sentidos únicos, donde se presenta el interrogante, donde hay tránsito para palabras que devienen”.

En la obra de este artista percibimos la fuerte presencia de lo sensorial: la vista, el olfato, el oído y la sensación del espacio, del tiempo que transcurre, la fluidez del devenir.

No siempre requiere lo objetual, las solicitaciones son diversas y no atinan a oposiciones binarias, sino a ubicarse en el “entre” deleuziano.

La operatividad en Sardón ha ido produciendo obras cada vez más complejas, abiertas, indeterminadas.

Cultivos estocásticos (2005) es también una instalación interactiva donde se produce la visualización y sonificación de la actividad textual originada en los teclados de las computadoras de diversos sectores administrativos del Museo¹⁶.

En *Peristáltica* (2008) aparecen tuberías transparentes en las que circula agua coloreada. Cada llamada recibida en la central de teléfonos¹⁷ introduce una burbuja de aire.

Justamente, esta última obra integró el vasto proyecto *Telefonías* llevado a cabo por un grupo de profesionales bajo la dirección de Mariano Sardón. Esta propuesta consistía, básicamente, en intervenir el espacio de la Fundación y sede de la central Juncal operando sobre la relación existente entre sus actividades culturales y artísticas y las tecnologías de comunicación que en él se desarrollan.

Telefonías propone una vivencia del espacio arquitectónico, estático y sólido, atravesada por lo volátil y etéreo de la actividad electrónica que traspasa pisos y paredes como una trama invisible. Este espacio material y estático se convierte en transportable y dinámico a partir de los fluidos electrónicos y las comunicaciones que se desarrollan en él.

Las obras que conforman *Telefonías* se basan en las nociones de evento y simultaneidad, en tanto cambian y se actualizan en tiempo real¹⁸.

Estos artistas nos plantean el desafío de articular sus propuestas en un nuevo tipo de obra artística abierta y procesal. Debemos, por lo tanto, ser capaces de encontrarles posibles interpretaciones, nuevos aparatos conceptuales, nuevos simbolismos significativos.

El arte no da respuestas, sólo establece preguntas.

NOTAS

1. Italo Calvino, *Seis propuestas para el próximo milenio*, Ed. Siruela, Madrid, 1998.
2. Palabras de Paul Valéry citadas por Italo Calvino.
3. Elena Oliveras, *Arte cinético y neocinematismo. Hitos y nuevas manifestaciones en el siglo XXI*, Emecé Arte, Buenos Aires, 2010.
4. El uso de la palabra robot ha sido cuestionado desde el punto de vista lingüístico. Es una palabra puesta en circulación en Praga (la tierra del Golem) por Karel apek, en 1920.
5. Norman Wiener, *The Human Use of Human Being. Cybernetics and Society*, edición en español de Sudamericana, Buenos Aires, 1969.
6. En *Arte y Nuevas Tecnologías*. Premio MAMBA, Fundación Telefónica, 2004, 2003 y 2002.
7. Gilles Deleuze, *Lógica del sentido*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 2008.
8. Tomás Maldonado, Max Bill, Ed. Nueva Visión, Buenos Aires, 1955.
9. En *Galería Arte x Arte*, en 2011.
10. En la cual exhibe una silla, la foto de la silla y la definición que da el diccionario de la silla.
11. Verónica Castro.
12. *Galería Ruth Benzacar*, 2004.
13. Norberto Griffa, *El gabinete del Dr. Sardón*, inédito.
14. Cristina Bulacio, *Los escándalos de la razón en Jorge Luis Borges*, Ed. Victoria Ocampo, Buenos Aires, 2003.
15. MALBA, Buenos Aires.
16. MALBA, Buenos Aires.
17. *Exposición Telefonías*, Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires, 2008.
18. Victoria MESSI y Mariano Sardón, *Investigación tecnológica y práctica artística. El proyecto Telefonías*.

NELLY PERAZZO

Docente e investigadora de arte. Miembro de Número de la Academia Nacional de Bellas Artes.