

Máquinas de recuerdos – Objetos de Memoria. Arqueología y heterocronías en el arte electrónico

PAREDES, Mariana / Universidad Nacional de las Artes- mparedes@live.com.ar

Eje: Artes: nuevas técnicas y tecnologías

Tipo de trabajo: Ponencia

» Palabras claves: Arqueología del objeto tecnológico / Heterocronía / Tecnopoética de la nostalgia

› Resumen

La presente investigación de carácter exploratoria, se propone comprender cómo la *arqueología mediática* (Zielinsky, 2011) en el arte tecnológico, es configuradora de una poética del recuerdo y la evocación que procura activar mecanismos de rescate y recuperación.

Como hipótesis de trabajo asumimos que los objetos son portadores de recuerdos. Su materialidad constituye un “palimpsesto afectivo” producto de capas de memoria. En este contexto, los objetos tecnológicos se tornan prontamente obsoletos y utilitariamente reemplazables, quedando así sólo su remanencia y desuso. Al respecto, analizaremos piezas de arte electrónico que tensionen el paradigma de progreso y las relaciones de tiempo y utilidad, exhibiendo la condición de obsolescencia y fugacidad inherentes a este campo.

Por lo expuesto, la presente investigación se orienta a la comunidad de las artes, en cruce con nuevas técnicas y tecnologías, con la intención de proponer una reflexión frente a los paradigmas mencionados, que instauran la idea de la técnica como movilizadora omnipotente del mundo. Se trata de una modalidad de resistencia que procura, en las *tecnopoéticas* (Kozak, 2012), hallar una forma de experiencia artística basada en el encuentro: esto es, suscribir a una *estética relacional* (Bourriaud, N. 2006) que advierte el distanciamiento de las relaciones humanas actuales producto de la “representación espectacular” y coloca al arte en el lugar de una producción de sociabilidad específica. Advertiremos también cómo la dimensión temporal de las piezas de arte electrónico seleccionadas, suscriptas a una “arqueología del objeto”, se constituyen en la disrupción y superposición de múltiples temporalidades no-lineales que definiremos como *heterocrónicas* (Hernández-Navarro, 2008), dando cuenta de una cualidad inherente a las formas de producción del arte contemporáneo. De esta forma, el presente trabajo propone articular un mecanismo de compensación. Una “poética de la nostalgia” y una resistencia de la materia ante la inexorable y progresiva virtualización de nuestras vivencias.

› Presentación

La presente investigación de carácter exploratorio, parte de la premisa que las cosas tangibles de nuestra cotidianeidad son portadoras de historia. Su materialidad constituye un sustrato expresivo formado por capas de memoria: esto quiere decir, que la presencia de un objeto es continente de sentido y contenedora de sucesos que atestiguan nuestro transcurrir.

Anclados en la potencia que estos objetos ofrecen a través de su presencia, nos proponemos analizar piezas de arte electrónico que resisten a los paradigmas positivistas de la máquina y las realidades utópicas, en favor de la constitución de intersticios para el intercambio y la puesta en común de afectividades.

Circunscribiremos el análisis a objetos artísticos que –en el cruce con las tecnologías– se proponen como palimpsestos, cuya dimensión temporal se construye en la disrupción y superposición de múltiples temporalidades no-lineales que definiremos como *heterocrónicas* (Hernández-Navarro – comp, 2008), dando cuenta de una cualidad inherente a las formas de producción del arte contemporáneo.

Asimismo, estas piezas se integran al entramado *relacional* (Bourriaud, N. 2008), sustituyendo las otras modalidades del arte moderno que anunciaban un futuro, por la modelización de un universo posible de ser experimentado, un territorio para el encuentro duradero de la forma que se extiende más allá de su materialidad: cartografía para el intercambio de múltiples subjetividades que valoriza lo inacabado y ofrece un resquicio preservado de la uniformidad y la obsolescencia.

En este marco, desarrollaremos una “arqueología del objeto” que nos permita analizar cómo ciertos dispositivos (y sus correspondientes interfaces) intervienen en la configuración de la experiencia artística, desde una posición *an-arqueológica* (Zielinsky, 2011). Para ello, seleccionaremos un conjunto de piezas de arte electrónico de diferentes procedencias, a través de las cuales tensionaremos el paradigma de progreso y las relaciones de tiempo y utilidad, en un campo donde la desmaterialización y la fugacidad se convierten en una condición de la producción *tecnopoética* actual (Kozak, 2012).

› ***Sobre una arqueología en las artes electrónicas***

La presente investigación utiliza como insumo la noción de *arqueología de los medios*, por la cual Siegfried Zielinsky (2011) realiza un recorrido que destaca personalidades, hallazgos significativos y momentos de la historia, en la constitución de un tiempo profundo de los medios. Esto es, oponerse a una visión lineal y uniforme de progreso continuo, a favor de una *variantología*¹ o heterogeneidad que hace posible probar en los medios modelos culturales, artísticos y políticos alternativos.

Metodológicamente se trata de un movimiento de búsqueda que es premiado con sorpresas verdaderas, una *an-arqueología*² que jerarquiza los hallazgos fortuitos por oposición a criterios dirigidos, dominantes y de orden establecido. Una colección de curiosidades, que entiende la tarea del arqueólogo como una pesquisa, que añade significados a sus hallazgos y así les imprime un sentido totalmente distinto al que tenían originalmente.

Otro antecedente de relevancia para una arqueología en las artes electrónicas, lo constituyen los aportes de Laurent Mignonneau y Christa Sommerer (2008), a través de su cátedra de *Interfaces Culturales*, en la Universidad de Arte y Diseño Industrial de Linz, Austria. En ella, además de continuar con las tradiciones de investigación de la informática clásica en torno a la relación humano-máquina, los artistas se abocaron a incluir aspectos artísticos y sociales, alentando prácticas en el desarrollo de interfaces y diseños de interacción que son probados en situaciones relacionales reales.

El nombre aplicado a la cátedra deriva del libro *Interfaz Cultural: ¿Cómo las nuevas tecnologías transformarán la manera en que creamos y Comunicamos?* de Steven Johnson (1997), en el cual el autor analiza las discusiones en torno a las interfaces, entendidas primariamente como recursos de ayuda en el trabajo, que se

¹ *Variantología y Arqueología de los medios y de las artes*: Así llama el autor a su campo de investigación, docencia y publicación, basado en la traza de genealogías individuales para una construcción historiográfica de los medios, como alternativa efectiva frente a estandarizaciones establecidas.

² Rudi Visker utilizó esta denominación para describir un método: “bajo ningún pretexto un objeto específico se puede reducir a su potencial de identificación y pretender recuperar la experiencia originaria”, en Zielinsky. *Op Cit*.

adaptan a nuestras formas de pensar y nuestras metáforas del mundo real, para proponer un abordaje inverso: cómo nuestro pensamiento y visión del mundo se ven alterados por las interfaces de ordenador. En esta línea, la noción de *Interfaz* (Manovich, 2001), adquiere especial protagonismo para las artes electrónicas an-arqueológicas, en tanto impone su propia lógica y propone claros modelos del mundo, opacando los aspectos mediacionales y condicionando las formas de vínculo. Interesará en este sentido, no retomar antiguas dicotomías artísticas entre forma y contenido, sino transparentar las condiciones propias de la interfaz que se ponen en juego, en tanto frontera común de sistemas, conceptos y seres humanos.

Obras de referencia

La presente investigación releva piezas basadas en la construcción de mecanismos mecatrónicos³ y sus modalidades de interacción, a la vez que propone un recorrido sobre los artefactos, en sus dimensiones del absurdo, lo obsoleto y lo anacrónico-heterocrónico.

En este sentido, la obra “Perspectógrafos” (figura 1 y 2) realizada por la artista mexicana Tanya Candiani en 2013, presenta un ejercicio de investigación, exploración, invención y producción, que toma como punto de partida los métodos de observación utilizados por los viajeros científicos en las expediciones organizadas en los siglos XVIII y XIX, la iconografía científica, las descripciones orales y escritas, las estrategias empíricas de conocimiento, las tecnologías ancestrales, así como teorías y manifiestos de la permacultura. Se trata de una obra compuesta por dos piezas: por un lado la “máquina” del antiguo dibujante, integrada por dos retículas de madera para observar el paisaje, permitiendo su transposición al papel; por otro, un proyector caleidoscopio recrea una mirada fantástica de plantas y hojas de Colombia, a través de la superposición y yuxtaposición de sus texturas y colores. En estas obras, la artista refleja la mirada empírica y su contraposición con la científica, cuestionando las formas de investigar y dejar constancia de los descubrimientos acerca de un lugar poco conocido, enfrentando el método científico con las costumbres locales.

De similar intención resulta la obra “Telar/Máquina” (figura 3) del año 2011 a través de la cual se abordan las nociones de obsolescencia, la concepción contemporánea del tiempo y de la historia, la nostalgia, la pérdida de noción de futuro y la decadencia en sociedades posindustriales. Esta obra se instaló por primera vez en la XI Bienal de Cuenca, Ecuador, y constaba de varios elementos como catenarias hechas con “tarjetas perforadas”, proyecciones en la pared de la información contenida en las tarjetas, la instrucción en dibujos, una pieza de video grabado en la fábrica textil, tiras bordadas con el texto “Hecho a Mano” cosida por un telar mecánico, y un artesano que pasó varios días bordando las instrucciones de uso del telar manual. En 2012 la pieza llegó a la Ciudad de México y fue exhibida en el Museo de la Estampa. Para esta ocasión, se construyó una máquina con el fin de configurar una interfaz mecánica y simbólicamente importante en la mediación de tejer. La máquina, que se activa por el público a través de una manivela, traduce en sonido las instrucciones de las tarjetas perforadas.

En este camino an-arqueológico, las obras “Escape” y “Excavate” realizadas por el francés Laurent Mignonneau y la austríaca Christa Sommerer en 2012 se destacan por la resignificación de objetos de época. “Excavate” (figura 4) consiste en una linterna mágica de los años 1920, que se transformó en una instalación interactiva. El proyecto fue desarrollado para un refugio militar de la guerra fría en el área de Salenstein, Suiza, como parte de la exposición individual de Sommerer y Mignonneau en el ‘The View’, Espacio de Arte Contemporáneo. En esta obra, los visitantes de la cueva húmeda recibieron la “interfaz de excavar” por la cual

³ El término *mecatrónica* deriva de la conjunción de mecánica y electrónica. Un sistema mecatrónico se compone de mecanismos, actuadores, control (inteligente) y sensores. La Mecánica se ocupa principalmente de los mecanismos y los actuadores, y opcionalmente puede incorporar control. La Mecatrónica integra obligatoriamente el control en lazo cerrado y los sensores.

se proyecta una luz sobre las paredes, al mantener fijo el dispositivo varias partículas oscuras aparecen, a modo de isópodos. En un momento dado, estas cochinillas construyen rostros borrosos de niños asustados. Por otro lado, "Escape" (figura 5) se trata de una instalación site specific realizada en 2012, en el mismo refugio. La obra se encuentra compuesta por un proyector de películas de época y una pantalla de proyección de los años '40. Cuando los visitantes entran en la habitación, visualizan una mosca en la superficie de proyección de la pantalla. Una vez que comienzan a girar la manivela del viejo proyector, la marcha de múltiples moscas comienza a moverse frenéticamente, tratando de escapar. Al continuar girando, más y más moscas se presentan. En un punto, comienza a formarse un texto que se hace legible al continuar la acción de la manivela. Es un capítulo de "La Metamorfosis" de Franz Kafka donde el protagonista, Gregor Samsa, se da cuenta que se ha transformado en un gigantesco insecto durante la noche.

Estos artistas, pioneros en la investigación y desarrollo de sistemas interactivos, proponen una "arqueología mediática" (Sommerer y Mignonneau 2008, p. 11), que consiste en el diseño y construcción de interfaces artísticas que resultan de la hibridación de artefactos históricos con tecnologías actuales, como ser la programación y el sensado.

También destacamos la producción artística de Davy & Kristin McGuire (Inglaterra) que, con su obra "The Icebook" (figura 6), ofrecen una poética de rememoración y añoranza a través de un dispositivo de gran carga material que articula con recursos tecnológicos de mapping. Los artistas se interesaron en el rescate de viejas ilusiones ópticas precinematográficas, como zeotropes y linternas mágicas, compuestas de una mecánica básica.

Se presenta como la primera obra realizada en 2010, por la cual desarrollan una propuesta de instalación teatral, basada en la estructura del diorama⁴. El dispositivo presenta múltiples escenas que se suceden como páginas de un libro que, al abrirse, despliegan en pop up sutiles formas recortadas a mano. Esta arquitectura analógica es combinada con técnicas digitales de animación, mapeado de proyección y sonido. La obra, de 17 minutos de duración, relata la historia de un hombre y su viaje a través del desierto, con una iconografía expresionista que evoca los cuentos de hadas rusos de principios del siglo XX.

Sumamos a esta selección, la serie de obras llamadas "Mecaniques Discursives" (figura 7), realizadas en Francia entre 2011 y 2014 por Fred Penelle y Yannick Jacquet para el grupo ANTIVJ⁵. En ellas proponen un paréntesis entre dos épocas: Gutenberg y Big Data, ofreciendo una discursividad sobre la máquina que rescatamos para la presente investigación, ya que la misma se ocupa de visualizar recorridos y territorios, activar funciones absurdas, incorporar artefactos obsoletos y fabricar soportes materiales cuya manufactura repone las prácticas xilográficas de las primeras imprentas. Este universo matérico se articula con animaciones digitales en tiempo real, proyectadas de forma sincrónica a través de la técnica del mapping, ofreciendo al espectador una cartografía mecatrónica de la huella, entendida ésta como signo indicial de un sistema funcional que ha sido, y cuya vigencia se actualiza a la luz del presente "discurso mecánico".

Lejos de agotar con estos ejemplos las propuestas contemporáneas de poéticas basadas en el linde entre heterocronías, an-arqueologías y arte tecnológico, cerraremos momentáneamente este recorrido con una propuesta personal en proceso (figura 8 y 9), basada en exploraciones artísticas en torno a los dispositivos pre-cinematográficos, fantasmagorías de la caja negra y su hibridación con tecnologías actuales.

⁴ Modelo a escala que desarrolla una escena, a modo de maqueta, muy utilizado en el teatro del siglo XIX.

⁵AntiVJ es una etiqueta visual iniciada por un grupo de artistas europeos cuyo trabajo se centra en el uso de la luz proyectada y su influencia en nuestra percepción. Claramente alejándose de configuraciones y técnicas estándar, AntiVJ presenta actuaciones en vivo e instalaciones, ofreciendo al público una experiencia desafiante. AntiVJ fue creado originalmente por Yannick Jacquet, Joanie Lemercier, Olivier Ratsi y Romain Tardy alrededor de 2006. Thomas Vaquié compone la música para la mayoría de las obras desde el año 2008, unido al artista visual / codificador creativo Simon Geilfus desde 2009. La etiqueta fue co-dirigida por Joanie Lemercier y Nicolas Boritch hasta 2010, y es desde entonces está gestionado por Nicolas Boritch (AntiVJ, 2010).

Inspirado en una pieza del Siglo XIX⁶, se trata de un “Taumatropo” (antigua maravilla giratoria, compuesta de dos imágenes que se fusionan con el movimiento) que repone la objetualidad de máquinas del pasado e introduce recursos técnicos del presente. Se trata de brindar una propuesta lúdica y de carácter low tech, que suprime las distancias temporales a la vez que las exagera en su contraste: una búsqueda heterocrónica de mestizaje y discronía temporal, en procura de actualizar los juegos de la infancia, activar un recuerdo y ofrecer un mecanismo de fascinación sutil. Su visualidad, obsoleta ante la espectacularidad de la imagen contemporánea, atestigua una resistencia de lo cotidiano y repone el vínculo con la materia: mecanismo de compensación ante la progresiva virtualización de nuestras experiencias mediáticas.

› **Tecnopoéticas heterocrónicas**

El recorrido por el marco referencial de obras propuestas permite advertir la mirada de resistencia que muchos artistas tecnológicos proponen en relación al tiempo monocromo de la Modernidad, ese tiempo positivista de la continuidad y la velocidad, que destierra los tiempos muertos de lo humano, a favor del tiempo de la sucesión y la espectacularidad.

Asistimos en la era de las tecnopoéticas, a decir de Gilles Lipovetsky (2006), al *tiempo hipermoderno*, del intervalo, la transición y la supresión de la espera, un tiempo de la urgencia, basado en la inmediatez y la instantaneidad.

En este marco, Hernández Navarro (2011: 16) viene a proponer el mestizaje temporal, condensado en la noción de *heterocronía*, donde lo individual y lo global coexisten, a favor de lapsus y vacíos que contribuyen a enriquecer las temporalidades del presente. El autor aboga por derribar las ficciones del régimen cronológico occidental, reconociendo que dicho régimen ha sido esencialmente topográfico: fijo e inmóvil, y representado desde el mismo lugar: el espacio-tiempo del Uno. A esta modelización del tiempo, Hernández Navarro opone un tiempo discontinuo y antagónico, móvil y cambiante, múltiple y absurdo en beneficio de una des-estructura topológica: “El arte se erige así como el lugar de la heterocronía, del tiempo-otro, el lugar donde habita aquello que ya no cabe en los esquemas temporales de occidente”.

Esta des-estructuración topológica del tiempo tiene su correlato con la desmaterialización de la producción artística, producto de un proceso que inicia en el siglo XX y culmina con las realidades virtuales del presente. Dicho en términos de Bourriaud (2008: 14): “no se puede considerar la obra contemporánea como un espacio por recorrer (donde el “visitante” es un coleccionista). La obra se presenta ahora como una duración por experimentar, como una apertura posible hacia un intercambio ilimitado”. De esta manera, el arte se entiende como un estado de encuentro que se inscribe en la tradición materialista, entendida ésta como formas sociales históricas que unen a los individuos entre sí; un arte que modeliza más de lo que representa, insertándose en la trama social en lugar de inspirarse en ella.

Esta mirada sobre el arte relacional y su articulación heterocrónica, se completa con la noción de *tecnopoética* (Kozak, 2012), para describir el conjunto de características, materiales, recursos y condiciones que hacen a la especificidad del campo del arte electrónico. En este estudio, nos interesamos por el conjunto de producciones artísticas en cruce con las tecnologías que hacen un abordaje arqueológico (o más específicamente an-arqueológico), y por lo tanto se vinculan con una discursividad en torno al recuerdo. Retomando el conjunto de obras analizadas, observamos la importancia de la interfaz en la constitución de estas poéticas, la centralidad en la interacción como modalidad relacional, el remix como consumación del principio collage (Marchand Fiz, 1994) iniciado por las primeras vanguardias del siglo XX y que deriva en la

⁶ Fuente: <http://gl.www.mcu.es/cine/MC/FE/Servicios/PiezasMuseo/Taumatropo.html>

instalación de procesos creativos basados en la pos-producción. La mecatrónica, el mapping y la telemática como alguno de los procedimientos a utilizar; la instalación, la ambientación, el sitio específico como alguno de los formatos a adoptar.

Finalmente, acercaremos una conclusión respecto de la hipótesis de trabajo, por la cual asumimos que los objetos son portadores de recuerdos. Su materialidad constituye un “palimpsesto afectivo” producto de capas de memoria. En este contexto, los objetos tecnológicos se tornan prontamente obsoletos y utilitariamente reemplazables, quedando así sólo su remanencia y desuso. A través de las piezas de referencia, advertimos el interés de muchos artistas por proponer mecanismos compensatorios, que constituyen una línea específica de producción tecnopoética an-arqueológica.

En lo personal, me conmueve pensar que se trata de una “poética de la nostalgia”, que resiste al espectáculo y sus tiempos inmediatos de experiencias fugaces, a favor de jerarquizar y dar forma a una sociabilidad compartida a través de un objeto, continente de sentido.

Bibliografía

BOURRIAUD, N. (2013) *Estética Relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2008.

HERNANDEZ-NAVARRO, M. A. (Comp) (2008) *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*. Murcia: Cendeac.

JOHNSON, S (1999) *Interface Culture. How the Digital Medium from Windows to the Web Changes the way We Write, Speak*. s/d: Basic Books.

KOZAK, C. (2012) *Tecnopoéticas Argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra.

LIPOVETSKY, G (2006) *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama.

MANOVICH, L. (2001) *El Lenguaje de los Nuevos Medios*. Barcelona: Paidós, 2006.

MARCHAN FIZ, S (1994) “El principio collage y el arte objetual” en *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad “postmoderna”*. Madrid: Ediciones Akal, 6ª edición, 1986.

SMITHSON; R (2012) *Entropía y los nuevos monumentos*. s/d.

SOMMERER, C & MIGNNONEAU, L (2008) “Interface Cultures – Artistic Aspects of Interface Design” en *Interface Cultures. Artistic Aspects of Interaction*. Alemania: editorial Transcript – Kultur und Medientheorie.

ZIELINSKI, S. (2011) *Arqueología de los medios. Hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*. Colombia: Ediciones Uniandes.

Fuentes Electrónicas:

ALONSO, R. (2005) *Arte y tecnología en Argentina: los primeros años*. En Leonardo Electronic Almanac, 13:4. Extraído de www.ludion.com.ar

ANTIVJ (2010) *Una etiqueta visual*. Consultado el 02.12.2015. [www.http://antivj.com](http://antivj.com)

- BAEZA, F (2009) "Documentar lo cotidiano. La Teatralidad en Archivos", en *Revista Digital Figuraciones*, Número 6, diciembre. Dpto. de Crítica de Arte, UNA: Buenos Aires. Consultado en diciembre 2011. <http://www.revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/articulo.php?ida=125&idn=6&arch=1#texto>
- BAUR, N. (2013) *La arqueología mediática. Entrevista a Lori Emerson (Media Archaeology Lab)*. Consultado el 13.02.2015, en: <http://www.infotecarios.com/la-arqueologia-mediatica-entrevista-lori-emerson-de-media-archaeology-lab/>
- PAREDES, M. (2015) *The Icebook*. Buenos Aires: UNTREF. Publicado el 23.01.2015. En: https://paredesmariana.files.wordpress.com/2015/01/tpmapping_anc3a1lisisobra.pdf

Obras citadas:

- CANDIANI, T (n. d.). *Sitio Web*. Consultado el 10.12.2014. En www.taniacandiani.com
- CANDIANI, T (2013). *Perspectógrafos*. Consultado el 19.10.2015. En <http://www.taniacandiani.com/Works/projects/2013/perspectografos.html>
- MCGUIRE, D y K (2010) *The Icebook*. Consultado en diciembre 2014. En http://theicebook.com/Behind_the_Scenes.html
- PAREDES, M (2015) *Taumatropo*. En www.youtube.com/watch?v=VmluNdjxGL4
- PENELLE, F y JACQUET, Y (2015) *Mecaniques Discursives*. Consultado el 02.09.2015. www.mecaniques-discursives.com/videos/
- SOMMERER, C / MIGNONNEAU, L (n. d.) *Artworks 1992 – 2014*. Consultado el 28.01.2015. En <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>.

Anexo de Imágenes:



Figura 1: "Perspectógrafos" de Tanya Candiani, 2013



Figura 2: "Perspectógrafos" de Tanya Candiani, 2013



Figura 3: "Telar Maquina" de Tanya Candiani, 2012



Figura 4: "Excabate" de L. Mignonneau y C. Sommerer, 2012

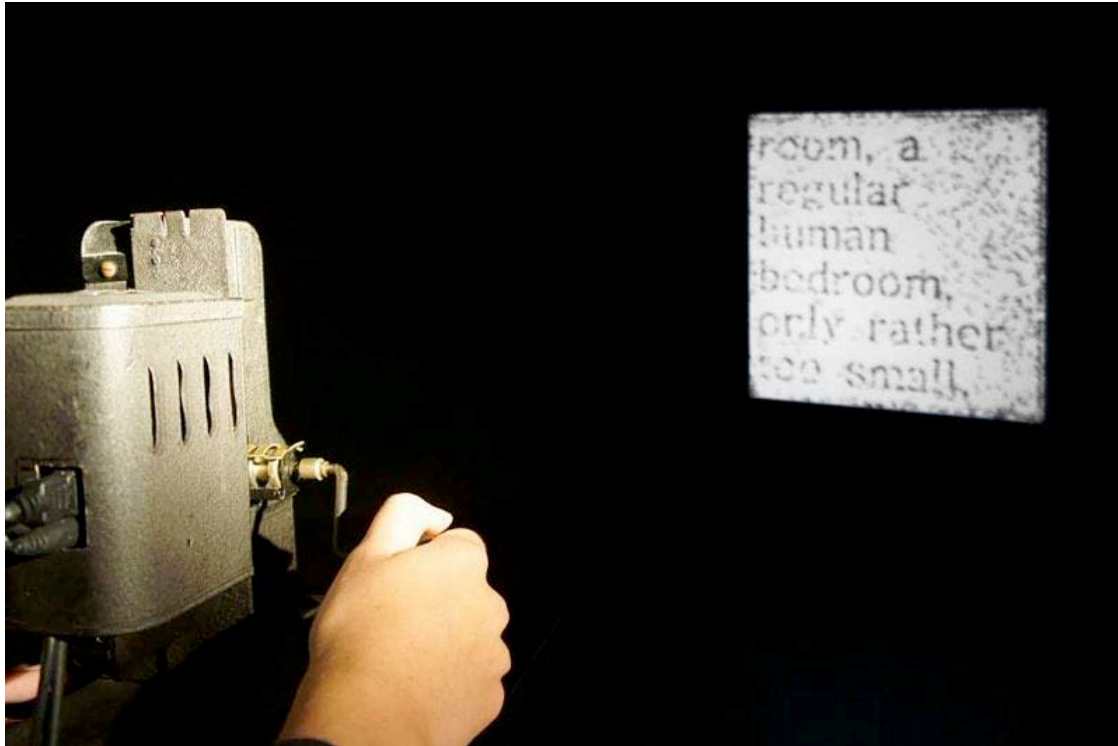


Figura 5: "Escape" de L. Mignonneau y C. Sommerer, 2012



Figura 6: "The Icebook" de Davy & Kristin McGuire, 2010

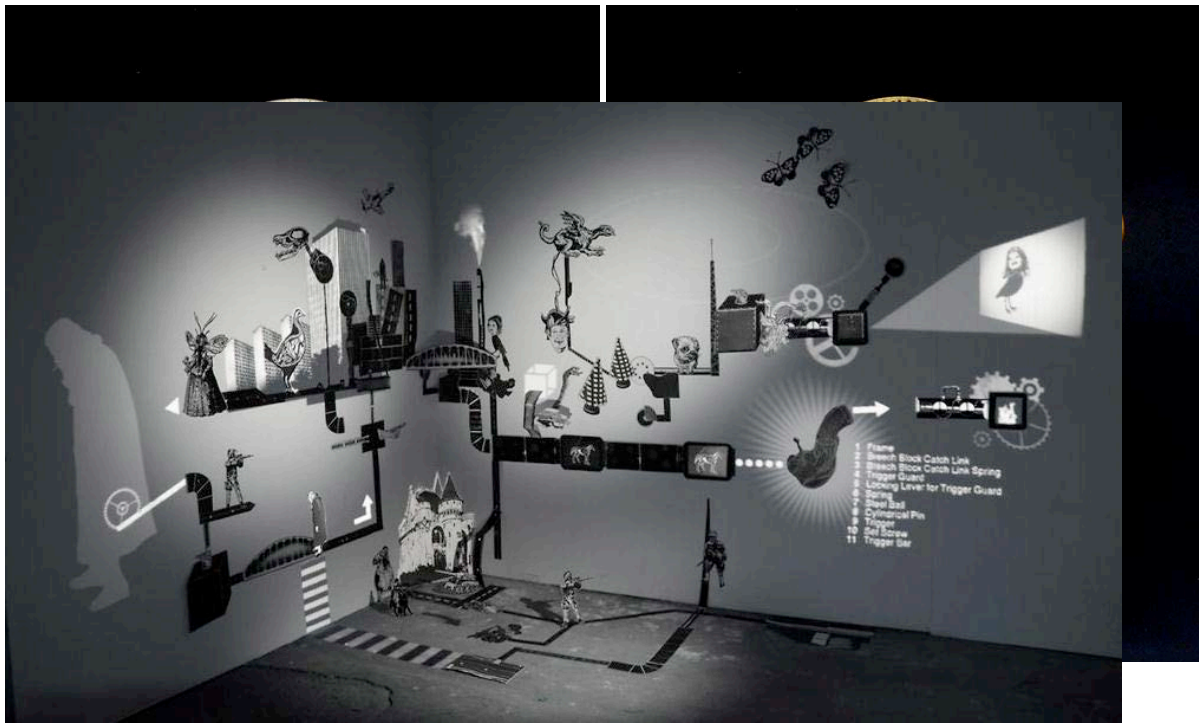


Figura 7: "Mecaniques Discursives" de Fred Penelle y Yannick Jacquet, 2011

Figura 8 y 9: "Taumatropo" de Mariana Paredes, 2016