

"Mobile Crash", Lucas Bambozzi. 2009.

En la compleja red de conexiones del mundo contemporáneo, los distintos soportes de representación y los campos de conocimiento se disuelven en sus definiciones categóricas para devenir fronteras fantasmas, traspasadas continuamente por los distintos lenguajes artísticos. Desde el Romanticismo del siglo XVIII, se hizo consciente el rol del cruce o hibridismo para la intensificación de la experiencia estética: una nueva forma de arte total debería reunir al hombre en toda su capacidad perceptiva, ya que la división de las artes era vista como un goce parcial de los sentidos. Según Nietzsche, estaríamos "rotos en pedazos por las artes absolutas, y ahora gozamos también como pedazos, unas veces como hombres-óídos, otras veces como hombres-ojos, y así sucesivamente"¹. ¿Qué pasa hoy con el avance vertiginoso de la tecnología y su incorporación progresiva al arte contemporáneo? ¿La interacción del arte con la ciencia podría posibilitar la satisfacción global de los sentidos?

El arte de los nuevos medios inaugura posibilidades de cruce, al mismo tiempo que rompe con los paradigmas de la jerarquía y sistematización del arte convencional. La recodificación binaria de la imagen, sonido o texto en un lenguaje de programación implica el cruce desde su proceso de producción: para construir, exhibir o

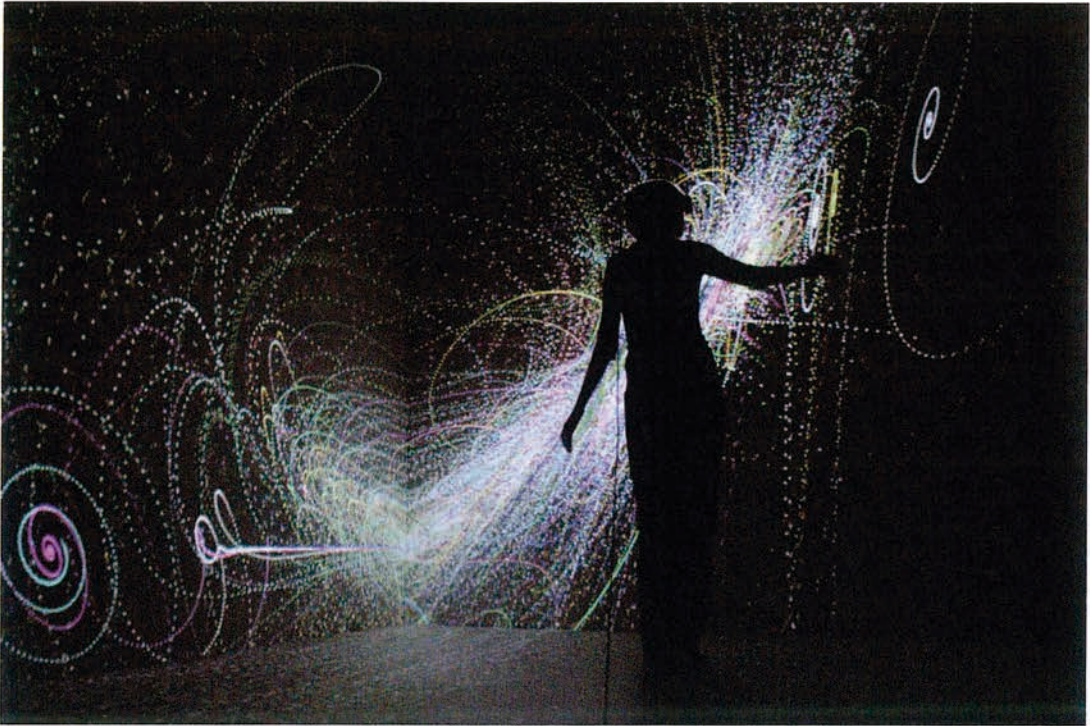
"Nuestras máquinas están inquietantemente vivas y, nosotros, atterradoramente inertes"
Donna Haraway, *Manifiesto Cyborg*

"Pero allí donde crece el peligro, crece también lo que salva"
Friedrich Hölderlin (1770-1843), poeta alemán.



"Parasitophon'a: Modelos nómades de apropiación", Leonello Zambon, 2010.

1. Nietzsche, F.; *El nacimiento de la tragedia*, Alianza, Madrid, 1999.



"OP_ERA: Haptics for the 5th dimension", Rejane Cantoni y Danela Kutschat, 2007

interactuar con las nuevas tecnologías, es necesario hablar otro lenguaje, esta vez, alfanumérico. Tras esa traducción de los elementos y técnicas de la percepción, una interfaz se interpone entre el productor/perceptor y la máquina, instrumento de trabajo y de comunicación. Alternativas esa trayectoria vuelven a unir, a través del hacer artístico, la realidad material y la percepción, tratando el aparato tecnológico como medio de amplificación de la experiencia.

En la interacción cuerpo/máquina, combinando tecnología low-tech y software integrado, *Parasitophonía: Modelos nómades de apropiación*² es un proyecto de instalación móvil de Leonello Zambón. Un estudio sonoro adaptado sobre una bicicleta que, mediante un GPS y un ordenador, procesa en tiempo real los datos recibidos de las redes inalámbricas de la ciudad, transformándolos en variables para operar pequeños motores acoplados a los instrumentos musicales. En esa búsqueda por la apropiación del espacio circundante, el cuerpo que conduce el vehículo por las calles de la ciudad experimenta lo concreto de la realidad, combinado con lo aleatorio y programado del software. A la inversa del proceso de recepción pasiva a través del dispositivo pantalla, el participante está físicamente activo en la exploración de la realidad, transformada digitalmente.

El cuerpo puede también transformarse en huella

por la codificación digital, a través de sensores, cámaras y superficies hápticas, en los que el toque se simula y donde la máquina da una respuesta táctil. Mecanismos que operan un sincretismo de lo orgánico con lo maquínico, proveyendo un intercambio de sensaciones físicas. La simbiosis transforma el cuerpo en experiencia cyborg³: híbrido de máquina y organismo, criatura real y virtual, hombre-máquina que simula el hombre-total postulado por Nietzsche. Entre lo que se autogenera y lo que es generado, entre lo natural y lo artificial, el límite es perturbador y placenteramente tenue.

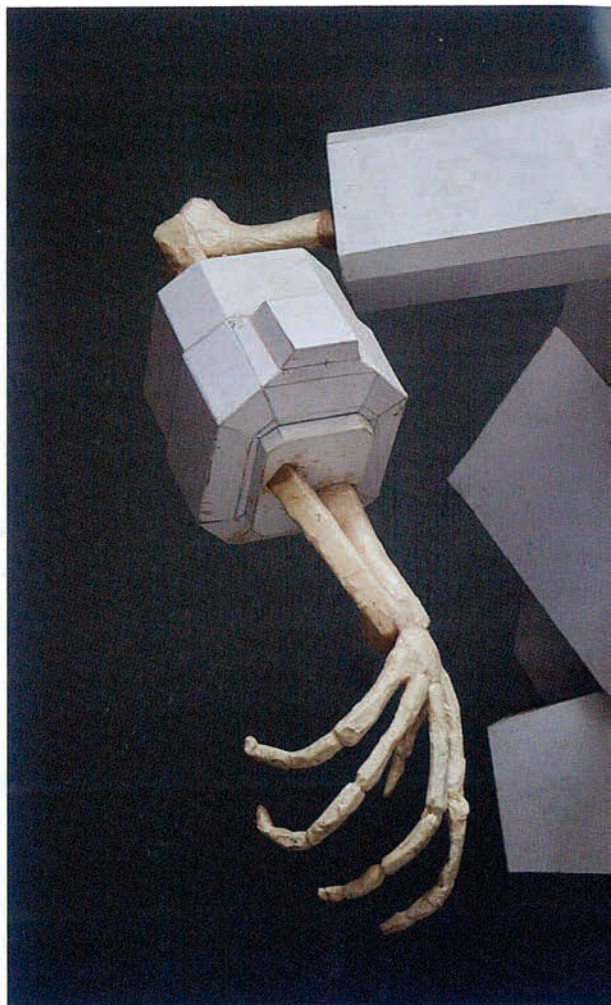
En la instalación *Mobile Crash*⁴, de Lucas Bambozzi (Brasil), el cuerpo del espectador es el medio, el signo latente que interfiere en la interfaz del programa. Un simple gesto es captado y las secuencias de vídeo se interrumpen, se reinician, se pausan. La imagen figura productos tecnológicos como casetes VHS, antiguos aparatos celulares, floppy disks, tecnología al borde de la obsolescencia, que se destruyen completamente a golpes de bastón. La presencia física del cuerpo es el acto fundador de la acción, metáfora irónica del desarrollo tecnológico.

*Fenómenos*⁵, de Mariano Giraud, obra multifacetada

en espacios, lenguajes y soportes, juega con la imagen-tiempo: el signo de la obra, efímero, es un acontecimiento y no una reproducción estática del orden clásico. Una imagen-movimiento, en la que el tiempo se presenta expandido, la obra está en suspenso y en constante construcción. Por medio de un *software*, construye una biosfera particular, en la que el público participante dispone sobre una mesa códigos preimpresos en hojas de papel, para que sean captados por una cámara y decodificados en objetos ficticiales: tigres, personajes de estructura biomecánica, proyectiles y paisajes. Personajes y objetos que salen de la caja negra del ordenador para ganar volumen escultural. Robots-esqueletos, carcazas de animales en plexiglás son prototipos de seres tecnológicos, el cuerpo tras la simbiosis humano-animal-máquina.

La instalación *OP_ERA: Haptics for the 5th dimension*⁶, de Rejane Cantoni y Danela Kutschat (Brasil), crea una interfaz inmersiva, interactiva y multisensorial en la que el cuerpo se comunica simbióticamente con el ordenador. Una malla de sensores captura la ubicación relativa del visitante en el espacio vacío de la sala, interpretándola como una fuerza gravitacional para construir el sonido y el campo virtual visual de la sala. El movimiento corporal es lo que permite la aprensión del espacio-tiempo, real y simulado, ambas dimensiones asociadas en un sistema de retroalimentación. Según las artistas, cuanto más dimensiones perceptibles asociadas hay, más se integra el cuerpo, de forma expandida o interfacetada, tornando más complejas las relaciones entre presencia y espacialidad.

Entre el cuerpo y el mensaje, entre lo humano y el espacio simbólico, está siempre la tecnología. En ella se construye la noción de sujeto, su mediación con el mundo objetivo. Ninguna es neutra y, como dice José Luis Brea⁷, debemos juzgarla culpable, portadora de la ideología dentro de la que fue creada. El arte que se desarrolla en el umbral de los nuevos medios puede entonces inscribirse en la técnica con una postura subversiva respecto del discurso, cuestionándolo, haciendo que aparezcan otros modos de conocimiento



Serie "Fenómenos", Mariano Giraud. 2010. (foto de Magal'Pallero)

2. Proyecto hecho en colaboración con Gabriel Zea, Camilo Martínez y el grupo COSO.

Archivo de foto: "Leonello zambon" - Crédito de la foto: *Parasitophonía: Modelos nómades de apropiación*, Leonello Zambón, 2010

7. Brea, J. L., *La era postmedia* [en línea]. PDF. [España]. 27 de octubre 2002.