

Laura NIEVES. “Mecanismos barrocos en artistas tecnológicas latinoamericanas. ¿Lugar de resistencia o táctica de supervivencia?”, en: *Cuadernos de Historia del Arte* - N° 38, NE N°13- febrero-junio – 2021 - ISSN: 0070-1688 - ISSN (virtual): 2618-5555 - Mendoza – Instituto de Historia del Arte – FFyL – UNCuyo, p. 113-152.

***El arte de la “contraconquista” tecnológica.
Mecanismos barrocos en artistas tecnológicas
latinoamericanas. ¿Lugar de resistencia o táctica de
supervivencia?***

***The Art of the Technological “Counterconquest”.
Baroque mechanisms in Latin American
technological artists: place of resistance or
survival strategy?***

***A arte da “contraconquista” tecnológica.
Mecanismos barrocos nos artistas tecnológicos
latino-americanos. Lugar de resistência ou tática
de sobrevivência?***

***L’art de la “contre-insurrectrice” technologique.
Mécanismes baroques dans les artistes
technologiques latinoaméricains. Lieu de
résistance ou tactique de survie ?***

***Искусство технологического
«контрзавоевания». Барочные механизмы в
латиноамериканских художниках-технологах.
Место сопротивления или тактика
выживания?***

Nieves Laura⁹⁴

*Universidad Nacional de Avellaneda /
Universidad Nacional Tres de Febrero
Buenos Aires – Argentina*

⁹⁴ Magister en Estéticas contemporáneas Latinoamericanas (UNDAV) Diseñadora Industrial UBA, formada en artes visuales en Barcelona y Bs As. Investigadora Cat.III. Docente grado en UNDAV y post-grado en UNTREF. Participa en varios proyectos de investigación en ambas instituciones, sobre temáticas de género y educación tecnológica. Co-fundadora de Espacio Nixso, laboratorio de proyectos artísticos-tecnológicos. Su obra artística y activista transita la exploración de materialidades vinculadas a la temática de género.

lnieves@undav.edu.ar

Ingreso: 22/2/22

Aceptación: 21/4/22



Resumen

¿Es posible definir al “procedimiento barroco” como una estrategia de resistencia propia del arte electrónico latinoamericano, para escapar al canon artístico definido por el paradigma *tecnocientífico*?

Las nuevas tecnologías están condicionadas por el horizonte cultural en donde se producen; importan gustos y hábitos, nos vuelven subalternxs respecto de un sector hegemónico. Si a nosotrxs nos es negado el lugar de productoxs de tecnología, ¿de qué modo lxs artistas latinoamericanxs podemos producir obra tecnológica si no es a partir de una reflexión crítica sobre esto? Este texto parte de los mecanismos del barroco latinoamericano para abordar un recorrido por algunas producciones del arte tecnológico, que nos habilitan a inferir como se incorporan, se apropian y se transforman las tecnologías generadas en los centros de poder económicos, pero que a su vez cuestionan al modelo dominante de desarrollo tecnocientífico avalado por el mercado internacional del arte.

Planteo este artículo como una exploración para encontrar rasgos y actitudes barrocas en obras de artistas tecnológicxs latinoamericanxs que permitan construir una manera propia de este arte en Latinoamérica. Si bien tomo para este análisis, obras de artistas referentes en este campo con reconocimiento internacional (dos argentinos y un colombiano), creo que el mismo puede aportar a la lectura de otras producciones artísticas-tecnológicas latinoamericanas.

Palabra Claves

Barroco, arte electrónico, decolonialidad, tecnología

Abstract

Is it possible to define the "baroque procedure" as a resistance strategy typical of Latin American electronic art, in order to escape the artistic canon defined by the techno-scientific paradigm?

New technologies are conditioned by the cultural horizon in which they are produced; tastes and habits matter, they make us subordinate

to a hegemonic sector. If we do NOT produce technology, because it is denied to us, how can we, Latin American artists, produce technological work if it is not from a critical reflection on it? This text starts from the mechanisms of the Latin American baroque and addresses a journey through some productions of technological art, which enable us to infer how the technologies generated in the centers of economic power are incorporated, appropriated and transformed, but which in turn question the dominant model of techno-scientific development endorsed by the international art market.

Key words

Baroque - electronic art - decolonialization - technology

Resumo

É possível definir o "procedimento barroco" como uma estratégia de resistência própria da arte eletrônica latino-americana, para fugir do cânone artístico definido pelo paradigma techno-científico?

As novas tecnologias estão condicionadas pelo horizonte cultural onde se produzem; importam gostos e hábitos, nos voltam subalternas a respeito de um setor hegemônico. Se nós NÃO produzimos tecnologia, porque nos é negada, de que modo os artistas latino-americanas podemos produzir obra tecnológica se não é a partir de uma reflexão crítica sobre isto? Este texto parte dos mecanismos do barroco latino-americano e abordar um percurso por algumas produções da arte tecnológica, que nos habilitam a inferir como se incorporam, se apropriam e se transformam as tecnologias geradas nos centros de poder econômicos, mas que por sua vez questionam o modelo dominante de desenvolvimento tecnocientífico constatado pelo mercado internacional da arte.

Palavras chaves

Barroco - arte eletrônica – domínio colonial - tecnologia

Résumé

Est-il possible de définir le "procédé baroque" comme une stratégie de résistance propre à l'art électronique latinoaméricain, pour échapper au canon artistique défini par le paradigme techno-scientifique ?

Les nouvelles technologies sont conditionnées par l'horizon culturel dans lequel elles sont produites ; elles importent des goûts et des habitudes, elles nous rendent subalternes par rapport à un secteur hégémonique. Si nous ne produisons PAS de technologie, parce qu'elle nous est refusée, comment les artistes latinoaméricains peuvent-ils produire des œuvres technologiques si ce n'est à partir d'une réflexion critique sur cela ? Ce texte part des mécanismes du baroque latino-américain et aborde un parcours par certaines productions de l'art technologique, qui nous permettent de déduire comment s'intègrent, s'approprient et se transforment les technologies générées dans les centres de pouvoir économiques, mais qui à leur tour remettent en question le modèle dominant de développement techno-scientifique validé par le marché international de l'art.

Mots clés

Baroque- art électronique -decolonialité- technologie

Резюме

Можно ли определить «барочную процедуру» как стратегию сопротивления, типичную для латиноамериканского электронного искусства, уйти от художественного канона, определяемого техно-научной парадигмой?

Новые технологии обусловлены культурным горизонтом, в котором они производятся; вкусы и привычки имеют значение, они подчиняют нас господствующему сектору. Если мы НЕ создаем технологию, потому что нам в ней отказано, то как мы, латиноамериканские художники, можем производить технологическую работу, если не путем ее критического осмысления? Этот текст начинается с механизмов латиноамериканского барокко и представляет собой путешествие по некоторым произведениям технологического искусства, которые позволяют нам сделать вывод о том, как внедряются, присваиваются и трансформируются технологии, созданные в центрах экономической власти, но которые, в свою очередь, ставят под сомнение доминирующая модель научно-технического развития, одобренная международным арт-рынком.

Слова

Барокко - электронное искусство - деколонизальность - технология

“Nuestra América, que es en sí misma una encrucijada de culturas, mitos, lenguas, tradiciones y estéticas, fue un espacio privilegiado para la apropiación colonial de lo barroco, y continúa siéndolo para los reciclajes modernos y posmodernos de aquel “arte de la contraconquista”, en el cual Lezama Lima bien ubicó la fundación del auténtico devenir americano.”⁹⁵

Se dificulta esbozar un punto de vista “latinoamericano” sobre la producción del arte tecnológico, sin quedar atrapados en el recorrido, entre los pliegues del barroco. Se puede entender el origen de la identidad latinoamericana -si tomamos como coordenada 0,0 la Conquista- como un intento de unificar los fragmentos que sintetizan lo indígena, lo europeo y lo negro. Y en esta reflexión, el barroco viene a ser una especie de aglutinante, de pegamento, la telaraña que cose los retazos de la memoria del encuentro de estas culturas completamente extrañas entre sí. El barroco termina siendo “un relato, una narración que busca justificar la aparente naturalidad de las cosas hispanas”.⁹⁶ Es la materia donde se aloja nuestra propia contradicción.

En el siglo XVI el relato de la Conquista fue envuelto en “ropajes civilizatorios” para evitar mostrar el salvajismo y la violencia con la cual se hicieron de nuestros territorios, nuestros recursos y nuestros cuerpos; en el siglo XXI se ocultan detrás del progreso y la tecnificación los desmanes

⁹⁵ Irlemar Chiampi, *Barroco y modernidad* (México: Fondo de Cultura Económica, 2000), p. 9.

⁹⁶ José Luis Marzo, *La memoria administrada. El Barroco y lo hispano* (Madrid: Katz Editores, 2010), p. 11.

que el capitalismo y el consumo produce en las sociedades. ¿Las “carcasas de progreso” no estarán camuflando la intromisión tecnológica en nuestras sociedades? Así como los viajes colonialistas eran legitimados en clave científica, podemos leer a la tecnología y su consumo como herramientas legitimadas por el paradigma tecnocientífico. Esto es reforzado por la estructura de “caja negra” de los artefactos y dispositivos electrónicos, quienes ocultan sus formas de operar detrás de carcasas artificiales y brillantes.

Las materialidades del arte tecnológico son estas: los aparatos, las “cajas negras”, los algoritmos. Si para develar el dispositivo de dominación de las nuevas tecnologías tenemos que utilizar los componentes de ese propio dispositivo ¿no serían lxs artistas tecnologicxs lxs embanderados del arte de la *contraconquista*?

Si a esto le sumamos que transitamos una época donde el arte contemporáneo convive con pantallas, leds y códigos Qr, debería ser el propio arte tecnológico -el representante barroco en la contemporaneidad- quien plantee una mirada crítica latinoamericana sobre el uso de la tecnología. Éste arte, pura mezcla de lenguajes entrecruzados, tiene características propias en Latinoamérica. Proliferación, yuxtaposición y acumulación de materialidades, técnicas, temporalidades. Espectáculo que pulveriza el sentido. Si como artistas entendemos a la tecnología como dispositivo que modifica las percepciones, ocultando o develando, es indudable abordar el arte tecnológico bajo una lectura barroca.

El barroco⁹⁷ en Latinoamérica

"...el barroco es un término fundamentalmente ideológico"⁹⁸. Excede un simple estilo artístico, ya que siempre fue y será una práctica política. Para José Luis Marzo, el barroco como categoría simbólica funciona como una gran amalgama ideológica y política. "De entre las genealogías construidas en los países hispanos para definir identidades y memorias, la barroca ha sido la más duradera, extendida e influyente"⁹⁹. Se inventó para no dejar nada ni nadie fuera, con una voluntad de camuflar los efectos de diferentes políticas sobre las comunidades (principalmente las latinoamericanas). Los españoles hicieron del relato barroco (tanto en España como en América), una estructura de pensamiento por la cual la mentira se puso al servicio del emborronamiento de la historia; un telón de fondo que fue utilizado como recurso de ocultamiento y manipulación tanto por la conquista (a partir del siglo XVI) como por las dictaduras latinoamericanas del siglo XX.

Según Rossi, a lo largo del siglo XIX se dieron las primeras discusiones en torno a lo barroco, de las cuales se pueden diferenciar dos posturas de análisis: una

⁹⁷ Según Marzo "El barroco significa cosas distintas en Holanda, Brasil, España o México". Es por eso que parto del análisis del barroco hispano o español que es que luego se derramó por América del Sur en el marco de la Conquista (SXVI en adelante)

⁹⁸ José Luis Marzo, *op. cit.*, 30.

⁹⁹ *Ibidem*, 10.

perspectiva formal y otra más histórica¹⁰⁰ -y los devenires producto del cruce entre ambas. Una primera aproximación al término “formal” podría ser: “el barroco es, en líneas generales, el estilo artístico que lleva las formas renacentistas a su explosión, siempre en el marco del referente clásico, y que tiende a fusionar los medios a fin de generar ámbitos espectaculares”¹⁰¹. El movimiento, la falsa apariencia, la alegoría, el volumen son algunas de sus características más representativas. Pero, desde una perspectiva “histórica”, la finalidad de este “sistema de imaginarios”, según Marzo, era ser una estrategia política y social de dominación y acumulación, que pudiera gestionar la memoria de los “derrotados”, obligándolos a abandonar la propia memoria mediante el uso del espectáculo, la falsa apariencia, la alegoría.

En este contexto, la presencia española en América adelantó los principales rasgos de imperialismo moderno. España utilizó el relato barroco como estructura de pensamiento para la explotación *salvaje* de propios y extraños. Una estrategia que funcionó como camuflaje y negación de la violencia explícita que significó la Conquista en América, y que le sirvió al proceso de hispanización para “borrar y aniquilar la cultura de origen”¹⁰². ¿Cómo negar entonces que es una práctica

¹⁰⁰ Entiendo a la perspectiva histórica como la que contempla no solo la cronología de los hechos, sino y por sobre todo, la connotación política de los mismos. (N. de A.)

¹⁰¹ José Luis Marzo, *op. cit.*, 32.

¹⁰² María José Rossi, «Cartografías del barroco en América Latina». *Ekstasis: revista de hermenéutica y fenomenología*, n°1, vol. 5 (2016): 6, doi: [10.12957/ek.2016.25048](https://doi.org/10.12957/ek.2016.25048)

política? Desde esta lectura, el barroco bajo una estrategia supuestamente “inclusiva” persigió la desactivación de la otredad y lo logró incorporándola al sistema del espectáculo.¹⁰³

Hasta aquí, nuestro punto de partida es poco alentador. La exclusión, el ocultamiento, la (des)aparición de la otredad en este territorio parecieran estar presentes desde el inicio de “la Historia”. Pero por otro lado, *el barroco* en América se desarrolló con características propias, dando lugar a un espacio de ruptura y de refugio de la memoria de aquellos que no tenían voz, de aquellos que fueron silenciados, de aquellos que fueron desaparecidos del relato de la historia. Frente al intento de anulación, desde el mismo centro de la sociedad oprimida, por pequeñas fisuras se coló la idea de barroco como herramienta de resistencia, camuflando su iconografía, sus creencias, sus memorias en el centro espiritual del *conquistador*¹⁰⁴.

El arte de la contra-conquista tecnológica

Siempre presente desde la Conquista como forma de resistencia y supervivencia, el *barroco latinoamericano* se instala en el margen, en la frontera para poder reconstruir

¹⁰³Un mecanismo similar es actualmente utilizado por el mercado del arte para desactivar determinado tipo de producciones críticas. Pero eso, lo abordaremos un poco más adelante. (N. de A.)

¹⁰⁴ Los conquistadores impulsaron la construcción de grandes Iglesias, centros de fe para evangelizar y poder controlar a la población local. Muchos de los pobladores, artesanos que trabajaban en la construcción de los altares, aprovecharon para esconder sus propias figuras, ídolos entre la “voluptuosidad” definida como barroca. Agazapadas estas figuras profanaban la casa del “Dios blanco”. (N. de A.)

la memoria de los que no están. Esta adaptación, este sincretismo fue una táctica de supervivencia de las comunidades originarias de estas tierras, y en la actualidad podemos reconocer esta actitud en algunxs artistas electrónicxs latinoamericanxs que se apropian de los “códigos” del dominador para saber cómo moverse, cómo camuflarse y poder luego, desarmar los dispositivos tecnológicos desde adentro. Para esta exploración tomaré como referentes escritos de Lezama Lima y Sarduy, dos exponentes de la literatura latinoamericana, quienes me brindarán los conceptos necesarios para poder entender el pliegue barroco en el arte tecnológico.

José Lezama Lima lee al barroco como “un arte de la contraconquista”¹⁰⁵, que sirve para dismantelar la cultura hispánica impuesta en Latinoamérica. “Lo barroco será el modo de contraconquistar la identidad americana frente a las ataduras europeas”¹⁰⁶. Un arma contracultural dada su permeabilidad, su capacidad de propagarse y la superación que se hacía del modelo europeo, haciendo visibles las contradicciones de la colonización y el capitalismo en nuestro territorio. Una forma de resistencia simbólica que actuaba contra los procesos de unificación característicos de la modernidad. Proponía una práctica poética y política donde las obras de arte operaran como un recordatorio de lo ocurrido en la confluencia “dolorosa” de dos culturas:

¹⁰⁵ José Lezama Lima, *La expresión americana* (La Habana: Editorial Letras Cubanas, Ed.1993), p. 34.

¹⁰⁶ Gonzalo Celorio, *Ensayo de contraconquista*, (México: Tusquets, 2001), p. 85.

“la de la forma vencedora (dominante pero decadente) y la vencida (derrotada pero en emergencia)¹⁰⁷.

Posteriormente, inaugurando el neobarroco¹⁰⁸, Severo Sarduy reconocía en el barroco latinoamericano “el modo de dinamizar estéticamente el amontonamiento inútil de los saberes acumulados; usa, para producir belleza o placer, la basura cultural, el repertorio obsoleto y desacreditado de leyes y premisas, el montón de restos y ruinas que la imaginación barroca convierte en metáforas, reciclándolo”¹⁰⁹. Ese germen del procedimiento barroco, viene a encarnar a los supervivientes de la memoria, aquellos (des)echados, condenados a la existencia clandestina. Utilizar los materiales desechados por la historia, los fragmentos apartados del gran relato hispano es un procedimiento que también puede entenderse como un rasgo referente de un proceder latinoamericano.

Así de heterogéneo rebrota el barroco en América como “el estilo más adecuado para contrarrestar las veleidades utilitaristas, colonialistas y deterministas del capital y de la modernidad”¹¹⁰. Una práctica política más que un simple estilo artístico. ¿Cómo afecta esta práctica la

¹⁰⁷ Rossi, «Cartografías del barroco en América Latina», 11.

¹⁰⁸ “Si bien el Neobarroco o barroco moderno, comienza a aparecer de un modo disperso desde fines del siglo XIX, 1955 puede considerarse un momento inaugural. En 1972, Sarduy lanza el Neobarroco y “El barroco y neobarroco” adquiere así un carácter de manifiesto definitivo.” Valentín Díaz, «Apostillas al Barroco y Neobarroco» en *El barroco y el neobarroco* (Buenos Aires: El Cuenco de Plata, 2011), p. 50.

¹⁰⁹ Irlema Chiampi, *op. cit.*, 93.

¹¹⁰ José Luis Marzo, *op. cit.*, 83.

producción de arte contemporáneo (teniendo en cuenta que esta última se encuentra determinada por una lógica capitalista)? ¿Es posible definir al “procedimiento barroco” como una estrategia de resistencia propia del arte tecnológico latinoamericano, para escapar al canon artístico definido por el paradigma *tecnocientífico* ?

Si Lezama Lima considera al barroco como una forma latinoamericana de devenir, cuyo rasgo principal es “ser artificial al punto de comprometer la verosimilitud”¹¹¹ y Sarduy¹¹² lo reconoce en todo simulacro de creación humana ¿por qué no tomar al arte tecnológico latinoamericano como un simulacro que coquetea con la tecnociencia pero sin dejarse atrapar por los regímenes de eficiencia? Finge ser parte de los desarrollos tecnológicos, pero es un artificio que utiliza tecnologías que le son ajenas y que debe amalgamar mediante los procedimientos locales para lograr un arte propio.

Aquí está la potencia barroca en este campo, en la simulación, en el artificio, en la ambigüedad, en lo carnavalesco. Es un medio para deshacerse de imposiciones culturales identificadas con órdenes sociales y que son intrínsecas a los dispositivos tecnológicos. Es un medio para que el arte se ponga al servicio de la expresión social y no de la representación de los intereses ajenos (normalmente vinculados al mercado). Entonces podríamos especular con que el arte tecnológico

¹¹¹ Irlema Chiampi, *op. cit.*, 9

¹¹² Severo Sarduy, *El barroco y el neobarroco*, (Buenos Aires: El Cuenco de Plata, 2011).

latinoamericano es *per se* barroco. Proliferación, amplificación, "metaforización oscura" son recursos utilizados por algunos artistas latinoamericanos para desarmar o evidenciar el dispositivo de dominación y colonización implícito en la tecnología. Lo barroco, entonces, constituiría el espacio adecuado para su visualización.

El festín barroco: arte tecnológico, la apoteosis del artificio

¿Existe en el arte tecnológico latinoamericano un abordaje crítico sobre las llamadas "nuevas tecnologías"? ¿Es (des)arme del espectáculo tecnológico o simplemente es más espectáculo?

Como metodología de lectura para responder a esta pregunta, intentaré "leer" obras tecnológicas contemporáneas a partir de los procedimientos y mecanismos barrocos que define Sarduy en sus escritos "*La simulación*" (1982) y "*El barroco y el neobarroco*" (1972)¹¹³. "De acuerdo con sus propias palabras, se trata, en un sentido restringido, de un *esquema operatorio*, un *sistema de desciframiento* y una *operación de decodificación*"¹¹⁴. Utilizando esta lectura como tamiz, podremos detectar rasgos en las producciones de arte

¹¹³ "el concepto de barroco, nos interesaría, al contrario, restringirlo, reducirlo a un esquema operatorio preciso, que no dejara intersticios, que no permitiera el abuso o el desenfado terminológico de que esta noción ha sufrido recientemente y muy especialmente entre nosotros, sino que codificara, en la medida de lo posible, la pertinencia de su aplicación al arte latinoamericano actual". *Ibidem*, p. 7.

¹¹⁴ Rossi, «Cartografías del barroco en América Latina», 17.

tecnológico, que las acerquen a una impronta barroca latinoamericana o europea.

Especular una posible relación entre los mecanismos barrocos y los procedimientos de artistas tecnológicxs latinoamericanxs es también entender la co-existencia de ambas caras de la moneda barroca en su propia producción: la que es reivindicada por el linaje europeo y la que surge de “embarrarse” los pies en América. El arte tecnológico contemporáneo no escapa a esta contradicción barroca, y es por eso que propongo hacer dialogar: la cara premiada y reivindicada por el mercado en grandes ferias y premios como el premio ARCO/BEEP a las Artes Electrónicas (que dio origen a la colección BEEP¹¹⁵ de arte electrónico), junto con la otra cara, la que mantiene latente la memoria de los que no están.

El premio español ARCO/BEEP a las artes electrónicas surge en 2006 y tiene como finalidad (según sus organizadores) “potenciar la creación artística vinculada a la tecnología, favorecer la comunicación entre los desarrolladores/creadores de tecnología y los creadores artistas”. Un certamen que selecciona obras tecnológicas presentadas por las galerías presentes dentro de la Feria de Arte Contemporáneo ARCO/Madrid¹¹⁶, y que en esta operación aporta a los parámetros de la producción artístico-tecnológica a nivel internacional. Una celebración de la tecnología, auspiciada por la marca BEEP, del Grupo económico TICNOVA, “mayor grupo

¹¹⁵ «Colección Beep», New Art Foundation, acceso el 19 de febrero 2022. <https://www.beepcollection.art/collection>

¹¹⁶ «ARCO Madrid», acceso el 19 de febrero 2022, <https://www.ifema.es/arco-madrid>

especializado en tiendas de proximidad en informática y electrónica de *consumo* de España”¹¹⁷.

Mercado, mercado, mercado.

Si revisamos los galardonados por este premio, encontramos obras de artistas europeos y latinoamericanxs, todxs ellxs artistas de galería. Obras robóticas, interactivas, video instalaciones, espacios inmersivos y virtuales. Dentro de su catálogo web¹¹⁸, la Foundation BEEP alega que varias de las obras que forman parte de la colección “reinterpretan” o aluden al barroco. ¿Qué barroco? Sin escarbar mucho, observando las obras podemos dar cuenta que la máquina de lectura barroca utilizada es la que celebra la tecnología, espectáculo de dispositivos tecnológicos que dejan fuera del relato la “otredad”. Ese otro lado, el que (des)celebra la tecnología como entretenimiento abordando problemáticas propias de sus realidades, es el que se encuentra muy vigente dentro de gran parte de la producción artística latinoamericana.

*¿Simulo? ¿Qué? ¿Quién?*¹¹⁹

Una buena parte de las producciones de arte tecnológico tiene que ver con la robótica, ya sea porque empiezan a estar disponibles en el mercado dispositivos técnicos que antes solo se encontraban dentro de las grandes fábricas “tecnologizadas”, o también porque el modelo

¹¹⁷ «TICNOVA», acceso el 19 de febrero 2022, <https://www.ticnova.es/>

¹¹⁸ <https://www.beepcollection.art/artists>

¹¹⁹ Severo Sarduy, *op. cit.*, 54.

tecnocientífico necesita del arte para reivindicar el uso de este tipo de tecnologías; darle la cara amigable para que luego sean consumidas. Es así como las obras robóticas forman parte de la exploración de varixs artistas contemporánexs. Camuflándose bajo ropajes de ciencia, este tipo de producciones pretenden ser, muchas veces, una reafirmación de la tecnología por sobre una producción poético-crítica. Con mirada atenta podemos descubrir también en ellas, como reproducen las relaciones de poder presentes en las sociedades que le dieron origen.¹²⁰

Revisando la colección BEEP, nos encontramos con la obra *Independent Robotic Community* (2005)¹²¹ de Ricardo Iglesias y Gerald Kogler (ambos residen y trabajan en Barcelona). Una comunidad de 20 robots de pequeño formato, organizados en grupos según su nivel de “socialización” y su “vocabulario” (composición sonora), se mueven e interactúan dentro de un espacio delimitado. Cuando se encuentran, intercambian tanto información de su estado (ubicación, recorridos realizados) como sus electrónicas sonoridades. Cuantos más encuentros, más

¹²⁰ “Bajo la denominación de “robótica social”, se desarrollan a nivel mundial, investigaciones en busca de los formatos de “expresividad” que una máquina puede ejecutar en función con su interacción con sujetos humanos. Las relaciones que se construyen entre ambos sistemas son producidas, normalmente en un entorno humano”. Ricardo Iglesias García, *Arte y Robótica* (Madrid, Casimiro libros, 2016).

¹²¹ «Independent Robotic Community», Ricardo Iglesias García y Gerard Kogler, acceso el 19 de febrero 2022, https://www.youtube.com/watch?v=W5_0dATOWiY

información intercambiada, más grado de sociabilidad. En la medida que interactúan, los robots van extendiendo la exploración del espacio más lejos, propiciando nuevos encuentros, nuevos territorios y seres por conquistar. En palabras de los propios artistas, con este proyecto buscan representar “nuevas formas de interacción/comunicación entre elementos mecánicos (robots) y representaciones de carbono (humanos). El objetivo es mostrar cómo la comunicación, incluso entre robots, permite un mayor entendimiento y una mayor socialización.”¹²². La obra cuenta además con unas torres de control, equipadas con cámaras, que registran los movimientos en el espacio y comunican a un sistema de red social los encuentros que se van generando. Casi como en un juego¹²³, estos aparatos se mueven por la sala, sin cuestionar su propia razón de ser, reproduciendo formas de interacción controlada, formando parte de un panóptico que monitoriza todos sus movimientos¹²⁴.

¹²² «Colección Beep», New Art Foundation, acceso el 19 de febrero 2022, <https://www.beepcollection.art/ricardo-iglesias-gerald-kogler>

¹²³ Los robots fueron construidos a partir de la utilización de los kit educativos “comerciales” de la marca LEGO <https://education.lego.com/en-us>. Hay que dar cuenta que esta empresa de juguetes, copó el mercado de las herramientas educativas, colonizando el conocimiento tecnológico de todas las aulas a nivel mundial. (N. de A.)

¹²⁴ Uno de los robots, denominado “robot espía”, posee una cámara que captura las imágenes de los otros. Además la instalación cuenta con dos “torres de control” que capturan e identifican a cada uno de los robots en el espacio. Todas estas imágenes se reproducen en una gran pantalla que funciona como telón de fondo. Reproducen el ideal de la sociedad disciplinaria como un juego. (N. de A.)

¿Explora el sentido de las relaciones sociales o solo experimentan con métodos para el control social? *Independent Robotic Community* no cuestiona, solo copia y reproduce el modelo de “robótica” que está instalado en el imaginario¹²⁵ de lo que un robot “debe ser”-eficiente, productivo, obediente-, de lo que la técnica debe conquistar, de lo que la “socialización” entre seres tiene que ser: intercambio de información sin conflicto en un espacio controlado para las relaciones sociales. Pura linealidad. ¿Esto es lo que pretende el mercado del arte tecnológico? ¿Reproducir métodos de disciplinamiento sin cuestionar?

Por suerte, lo barroco está destinado, desde su nacimiento, a la ambigüedad. Y en Latinoamérica podemos encontrar el espacio barroco de la superabundancia, del desperdicio, de la no funcionalidad, de la contracultura.

Viajamos a Argentina para contrarrestar este estado de bienestar robótico y nos encontramos a otra comunidad: *Proxemia* (2005)¹²⁶ de la artista argentina Mariela Yeregui; una comunidad de seres antisociales, fóbicos,

¹²⁵ “No hace falta desarmar analíticamente esta definición para poder dar cuenta de que la robótica tiene una direccionalidad vinculada a la ciencia y a la industria, y está inmersa dentro de un imaginario colectivo que se ha ido desarrollando en los últimos siglos, desde los primeros autómatas hasta la actualidad. Es a la vez una guía para la creación y además un límite, al establecer parámetros de forma, de materiales y de comportamientos -me interesa hacer particular hincapié en el hecho de que el arte robótico también está influenciado por este mismo imaginario-.” Leo Nuñez, *Entes Indóviles. El arte y el robot* (Buenos Aires: Red Editorial, 2021), 12.

¹²⁶ «Proxemia», Mariela Yeregui, acceso el 19 de febrero 2022, <https://marielayeregui.com/proxemia-proxemics/>

solitarios, que desmontan el *imaginario* desde una actitud contracultural robótica. *Proxemia* es una instalación compuesta por entre 12 y 20 seres robóticos, pelotas de luz que se desplazan lentamente por una sala oscura. Esferas de acrílico autopropulsadas, ruedan por el suelo con una única regla de comportamiento: evitar el contacto con los otros. “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.” Cuando una de las bolas se cruza con otra, muta el color de su luz al tiempo que cambia la dirección de su trayectoria. Cada robot toma su propia decisión individualmente, no existe en la obra un sistema de control central de los movimientos y trayectorias. “Una inteligencia central generalmente está más asociada a un modelo de inteligencia perfecta y esto tiene implicaciones ideológicas. Cuando uno parte de una cierta horizontalidad del sistema, la apariencia de organicidad es mayor, porque los sistemas vivos no estamos tan optimizados por una máquina”¹²⁷

Al ingresar a la sala, el espectador se encuentra rodeado por estos seres, que no define bien qué son, ya que escapan a la materialidad y formalidad de lo que tenemos incorporado como robot. Son bolas del tamaño de unas pelotas de fútbol, esferas lumínicas que ruedan por el piso e invitan a ser tocadas. En el momento en que se encuentran con otro ser, ya sea robótico o humano, las

¹²⁷ Victoria Messi, «Proxemia: análisis sociotécnico de una obra de arte electrónico» *Artnodes revista de arte, ciencia y tecnología*, n° 16 (2015): 36.

bolas huyen, cambian su trayectoria. Son fóbicas. Como *burbujas privadas* que “colisionan y se evitan explorando esas relaciones de proximidad y distancia entre los individuos”.¹²⁸

¿Son robots? Su camuflaje oculta su verdadero ser “robótico”, “oculta una especie de desaparición, de invisibilidad, de tachadura”¹²⁹. Objeto travestido¹³⁰, cigoto resultante de la unión entre lo fóbico y la tecnología.

A diferencia que los dispositivos robóticos comerciales utilizados por *Independent Robotic Community*, Yeregui explora la materialidad de estas piezas robóticas. En *Proxemia*, los seres poseen cuerpos esféricos, realizados artesanalmente moldeando placas de acrílico mediante la técnica del termoformado. Esto provoca que cada una de las piezas sea diferente, tenga impurezas y deformaciones, otorgándole un carácter propio a cada uno de estos seres, una cualidad distintiva en su rodar por el suelo, lo que permite individualizarlos en su andar errático y torpe por el espacio de la sala. Hay un cierto (des)control por parte del artista sobre el comportamiento de los robots, lo que hace que la obra tome vida propia. Unx no sabe dónde acabarán cada uno de estos seres, no sabe que relación tendrá cada espectador con ellos. Este territorio de lo imprevisible en lo robótico es una actitud *barroca*

¹²⁸ Messi, «Proxemia: análisis sociotécnico de una obra de arte electrónico», 37

¹²⁹ Severo Sarduy, *op. cit.*, 56.

¹³⁰ Sarduy en su texto “La simulación” (incluido en *Ensayos sobre el barroco*), destaca tres características del travesti: el travestimiento, el camuflaje y la intimidación. ENT-e responde a cada una de ellas. (N. de A.). *Ibidem*.

latinoamericana, ya que es un modo de contraconquistar la idea de la tecnología bajo control para cumplir una función. Parodia de la conquista tecnológico-científica sobre la naturaleza social, refuerza la lectura barroca de la tecnología en Latinoamérica: puro simulacro, pura carnavalización.

¿Travestimos la tecnología como simulacro de naturaleza social o la naturaleza social como simulacro de la tecnología? O simplemente es una persecución de una irrealidad infinita, huidiza, inalcanzable. Es un transitar ineficiente de la tecnología. Naturaleza y tecnología. América y Europa. En *Independent Robotic Community* se reproduce el ícono, la idea de progreso que acompaña a la tecnología, pero que en realidad camufla el verdadero fin de dominación de la misma. No la cuestiona, la aplica como un espectáculo. Pero por suerte está *Proxemia*, producto del barroco como *contracultura* que puede triunfar gracias a su capacidad de ser imprevisible.

Anamorfosis*¹³¹: *La perspectiva secreta

La anamorfosis es un recurso netamente barroco: la imagen detrás de la imagen. Se presenta como una opacidad inicial y se reconfigura a partir del desplazamiento del espectador. Un desplazamiento físico y una trayectoria mental que permite al pensamiento

¹³¹ En términos generales, la anamorfosis es una proyección en perspectiva distorsionada que requiere por parte del espectador el uso de dispositivos especiales o situarse en un punto de vista específico para reconstituir la imagen. Pedro M. Cabezas Bernal, Juan J. Cisneros Vivó y Felipe Soler Sanz «Anamorfosis, su historia y evolución», *EGA*, n°23 (2014). doi: [10.4995/ega.2014.2184](https://doi.org/10.4995/ega.2014.2184)

abandonar la “perspectiva” frontal, directa. Abandonar el pensamiento central, para descubrir bajo la imagen explícita, enunciada, la figura “real”. Es pura condensación según Sarduy, allí donde todo convoca al juego, la anamorfosis hace surgir el sentido en la memoria del espectador. Este recurso es utilizado por algunas producciones de artistas tecnológicas latinoamericanas, que ocultan la imagen detrás de otra imagen, manipulando interfaces¹³² creadas a partir de dispositivos técnicos de la industria del espectáculo y el entretenimiento. ¿Cómo evitar que esos dispositivos conviertan a las obras en un soporte de la espectacularización de la tecnología? ¿Es posible utilizar este tipo de dispositivos interactivos como herramienta para reflexionar sobre una realidad social? Volvemos a la colección BEEP y seleccionamos la obra *The Wall of Gazes* (2011)¹³³, del argentino Mariano Sardón. Si bien la materialidad final de la obra consta de uno o varios videos HD (que ajustan sus dimensiones a las dimensiones de las pantallas de reproducción utilizadas), lo que me interesa señalar es la tecnología utilizada para producirla, y que requiere de la participación de

¹³² “El término interfaz humano-computador describe las formas en las cuales el usuario interactúa con el computador”...“La idea de interfaz normalmente está relacionada con un dispositivo físico o lógico capaz de hacer la adaptación entre dos o más sistemas que no podrían comunicarse directamente, o sea, la interfaz actúa como un traductor (mediador).” Daniela Kutschat Hanns, «Cuerpo-tecnología: una cuestión de interfaz», en *Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas*, compiladora Iliana Hernández García, (Bogotá: Editorial Pontífica Universidad Javeriana, 2005) p. 194.

¹³³ «The Wall of Gazes», Mariano Sardón y Mariano Sigman, acceso el 19 de febrero 2022, <https://youtu.be/XRIuIxpH-zw>

espectadores para indagar en “como se construye la mirada”. En el video final, se puede ver una cartografía de recorridos (como resultado del escaneo del posicionamiento de la mirada de muchas personas en simultáneo), que van descubriendo retratos sobre la pantalla. Estos recorridos visuales se obtuvieron con un posicionador ocular o eye-tracking¹³⁴, que escanea los movimientos de la pupila, determinando las zonas miradas por el ojo y sus desplazamientos. Sardón reconstruye digitalmente retratos a partir de la combinación de los datos generados por varias personas en su “laboratorio”. El artista “propone hacer consciente el proceso por el cual construimos la imagen del otro en el tiempo”¹³⁵, pero no se anima a dejar libre de su control esta construcción. Por eso no se instala el dispositivo técnico de interacción en sala. La producción final de la imagen es una selección en “laboratorio” de los trazos y de las miradas. Construye así, pulcros retratos a partir de hilos digitales que atraviesan la pantalla y van develando cuidadas fotografías de rostros. Mecanismo barroco de ocultamiento; con este gesto, la obra teje un velo digital que silencia la complejidad de la construcción de la mirada y de las determinaciones sociales y culturales que la hacen posible. Evita con este mecanismo, enfrentar al espectador a los propios prejuicios enquistados en la mirada.

¹³⁴ Este tipo de tecnología es usada en investigaciones científicas, que en algunos casos tienen como fin estudiar conductas y toma de decisiones en el campo de acción del marketing y la publicidad, ya que permiten obtener datos no verbales de usuarios al enfrentarse a un nuevo anuncio de un producto o campaña gráfica. (N. de A.)

¹³⁵ «Colección Beep», New Art Foundation, acceso el 19 de febrero 2022, <https://www.beepcollection.art/mariano-sardon-mariano-sigman>

Para entender el contexto de producción como marco de los condicionamientos sociales y políticos de este trabajo, vamos a tomar otra obra argentina. *Desilusiones ópticas* (2014)¹³⁶, de Leo Nuñez, utiliza dispositivos interactivos¹³⁷ y proyecciones para crear un espacio inmersivo que invita al espectador a repasar lo acontecido en la dictadura militar que azotó a Argentina entre 1976 y 1983. Utilizando tecnología propia de la industria del video juego, Nuñez invita al espectador a transitar una experiencia de reflexión profunda sobre la participación que tuvimos como sociedad en estos hechos históricos. Una pila de papeles en medio de la sala oscura invitan al espectador a lanzarlos por el aire, igual que se lanzaban los papeles en el mundial de futbol del '78, organizado en plena dictadura militar. Frente a la obra el silencio inunda la sala. Si uno se acerca, descubre que los papeles son partes de guías telefónicas y diarios. La obra rompe con la inercia pasiva del espectador. Lanza los papeles y estos son trackeados en el aire por una cámara, y en ese instante en el fondo de la sala y sobre los mismos papeles en el aire, se proyectan los rostros de nuestros “desaparecidos”. La imagen dura lo que dura el vuelo del papel. El espectador tiene que activar su festejo para hacer visible lo invisible.

Especulemos una lectura barroca de estas dos obras.

¹³⁶ «Desilusiones ópticas», Leo Nuñez, acceso el 19 de febrero 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=f-ZVULJkivc>

¹³⁷ El arte interactivo es un fenómeno bastante reciente, que toma recursos propios de ferias de tecnología, y de video juegos, y que en su origen fueron desarrollados para entornos de la espectacularización de lo *high-tech*. (N. de A.)

Como sugiere Sarduy en su texto sobre la Anamorfosis¹³⁸, en un primer acercamiento, la "*lectura frontal*" de la obra *Desilusiones ópticas* nos revela el vacío, nos intuye la ausencia, no sabemos diferenciar si la pila de papeles son los restos de un festejo o la consecuencia de un desastre. Pero entonces, nos desplazamos, accionamos y tenemos un segundo sentido, la "*lectura marginal*". Los papelitos volando nos revelan retratos, rostros desgarrados, los rostros de los desaparecidos. En el caso de la video instalación de *The Wall of Gazes*, la "*lectura frontal*" nos va introduciendo en una especie de telaraña que va rayando la pantalla dejando ver poco a poco el retrato que oculta. Nos queremos desplazar, pero no podemos, quedamos encerrados en el loop de la reconstrucción, expectantes en reconocer el rostro que poco a poco se va visibilizando. Inmóviles, con la vista fija en el centro de la pantalla. De repente, el rostro comienza a desaparecer sin dejar rastro.

Pero aún queda una tercera lectura según Sarduy, la "*lectura propiamente barroca*" que involucra un alejamiento, un desplazamiento del centro perspectivado. Lectura que necesariamente nos implica como sujetos. *Desilusiones ópticas* nos invita a la conversión del gesto de festejo de lanzar los papeles al aire para devolvernos la dolorosa imagen de los silenciados, la imagen de la violencia, y nuestro cuerpo formando parte del dispositivo de desaparición. He aquí el malestar. "El sujeto está implicado en la lectura del espectáculo, en el

¹³⁸ Severo Sarduy, *op. cit.*, p. 61.

desciframiento del discurso”¹³⁹. El festejo revela lo oculto, pero simultáneamente lo encubre detrás de la acción del festejo. Al lanzar papeles al aire se descubre la proyección de los rostros de los desaparecidos en la Argentina. Una fracción de segundo. El acto de festejo es lo que devela el horror. Anamorfosis: se esconde, subyacente al texto, otro texto. Otra obra se revela, se descubre, se deja descifrar.

De un lado de la moneda, los retratos de *The Wall of Gazes* nos llaman a la inmovilidad. No hacemos nada. Recorremos la reconstrucción de los rostros, pero sin poder apropiarnos de ellos, sin que ellos dejen una marca en nuestra vista, sin que nos perturben. Solo están ahí como telón de fondo en las pantallas leds. En la otra cara de la moneda barroca, el espectador de *Desilusiones ópticas* tiene que activar su festejo para hacer visible lo invisible. Algo se oculta al espectador y solo será revelado gracias al cambio de sitio que realiza el accionar del sujeto. Un cambio que no es únicamente físico. Al tomar distancia de la obra, uno percibe el festejo de otros y es el momento donde la pensatividad¹⁴⁰ se hace presente. Uno reflexiona sobre su experiencia en la obra, sobre su propio festejo. A la distancia la obra desgarrar, uno percibe la herida: el festejo de unos por sobre el horror de otros. Aquí se da cuenta de “la cicatriz de una herida que no ha

¹³⁹ Severo Sarduy, *op. cit.*, 66.

¹⁴⁰ La *pensatividad* se refiere a la definición de imagen pensante según Jaques Ranciere, *El espectador emancipado*. (Buenos Aires: Manantial, 2010): 105.

En la pensatividad el acto del pensamiento parece capturado por una pasividad, pero que oculta un pensamiento no pensado por el productor y que hace efecto sobre el que lo percibe. (N. de A.)

sido cerrada”¹⁴¹. Aquí vemos la huella del *barroco latinoamericano*.

Una trampa para el disciplinamiento de la mirada

Es un territorio común de exploración en la producción de obras tecnológicas, las instalaciones o “*entornos inmersivos*”¹⁴² que amplían las fronteras, incorporando nuevos modos de percepción, comunicación y subjetividad. Estos espacios de *realidad mixta* consiguen insertar al sujeto en un ambiente mezclado entre lo real y lo virtual. Producciones creadas con tecnologías como el video mapping, capturas en tiempo real, o dispositivos de realidad virtual (lentes, cascos, *Oculus*), rechazan la fijación y el cierre, replanteando la espacialidad y la

¹⁴¹ Rossi, «Cartografías del barroco en América Latina», 28.

¹⁴² “El concepto de inmersión parte de una metáfora, derivada de la experiencia física de estar sumergido en el agua, la sensación de estar envueltos”. De Jesús define grados de inmersión (un poco reinterpretando a Arlindo Machado). Primer grado: Obras donde no hay una superposición efectiva entre espacio-tiempo virtual y espacio-tiempo real (como pueden ser obras que requieran de una acción sobre un dispositivo pero sin perder la noción de donde estoy). Segundo grado: obras que no nos desconectan completamente del espacio físico, pero nos permiten experimentar acciones en ambos espacios. Piezas en video o fotografía, imágenes capturadas en tiempo real. Operan pasajes entre lo virtual y lo real, y donde nuestras acciones en el real repercuten en lo virtual. Tercer grado: acontecen en el campo de la realidad aumentada. Son obras que parecen “fundir efectivamente el espacio físico que experimentamos con las potencias de los ambientes virtuales y también de las interacciones a distancia”. Eduardo De Jesús, «Timescapes: Espacio y Tiempo en el Artmedia», en *Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas*, comp. por Iliana Hernández García (Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2005), 133.

temporalidad del acontecer en la obra. La ambigüedad, lo borroso, la ilusión, son características de las realidades representadas, que invitan al espectador a comprometerse con esa ventana que mira a otro mundo, a realidades alternativas. Invitan al cruce fronterizo más allá del marco. Un ir y venir, el exterior se convierte en adentro y el adentro en afuera; el marco se desintegra. Esto no es una invención de las nuevas tecnologías, sino que podemos rastrear ya en el siglo XVII al trompe-l'oeil, técnica que creaba espacialidades y temporalidades ambiguas dentro de espacios interiores o telones de fondo, explotando la técnica de la perspectiva al máximo. Creaba la ilusión de mirar como a través de una ventana, una escena que acontecía allí delante de nosotros. Sarduy recupera conceptualmente al trompe-l'oeil como un mecanismo propiamente barroco, que parte de hacer visible lo inexistente, pero que no deja de ser una naturaleza muerta en cuanto el tacto entra en contacto y los dedos develan la falsificación.

Editor solitario (2011)¹⁴³, video instalación del artista colombiano Oscar Muñoz, crea una escena, un entrelugar real y virtual para exponer en tiempo presente la memoria. Enfrente nuestro, una mesa. Sobre ella un brazo, una mano sin cuerpo se desplaza sobre la superficie depositando fotos que se van ajustando sobre pequeñas pilas de papeles en blanco. Son fotografías de muy diverso carácter. Algunas son imágenes conocidas, pertenecientes al universo de imágenes que circulan. Otras desconocidas

¹⁴³ «Editor Solitario», Oscar Muñoz, acceso el 19 de febrero 2022, <https://vimeo.com/64663463>

para nosotros, pero que guardan en su composición esa familiaridad de imagen silenciada. Retratos de personas anónimas, vivas y muertas, alegres y sufrientes. *Editor solitario* es una de las obras en la cual Muñoz¹⁴⁴ indaga con las imágenes la relación de la fugacidad del tiempo y la construcción de nuestra historia.

Toma su nombre del juego de cartas "el solitario", y va reconfigurando el relato de un presente a partir de poner y sacar imágenes. Este editor selecciona y descarta los retratos digitales sobre un papel real. Utiliza la técnica del mapping¹⁴⁵ para lograr una ilusión que impide fijar la imagen; una simulación de profundidad, un estar-allí que captura la mirada para exponer un tiempo presente que es imposible de exponer.

Pero si tomáramos nosotros uno de esos papeles de la mesa, si introdujéramos el tacto, desaparecería la ilusión. Nos quedaríamos con un papel blanco en la mano que

¹⁴⁴ Según el artista: "Editor Solitario es una instalación de video donde el espectador se encuentra en la misma posición que el protagonista. Vemos un brazo jugando con imágenes fotográficas como si estuviera jugando un juego de cartas. Este juego tiene "reglas" subjetivas y arbitrarias, construyendo y deconstruyendo las relaciones entre ellos. Algunas imágenes permanecen más tiempo que otras y la idea gira en torno a ensamblar y dismantelar un sistema o constelación de imágenes relacionadas con mi propio mundo personal, local y no, junto con otras imágenes que compartimos y son parte de la historia". Maria Ines Sicardi y Ximena Gama, «Sleight of Hand», *SPOT Magazine*, Spring 2013, acceso el 19 de febrero 2022 <https://hcponline.org/spot/sleight-of-hand/>

¹⁴⁵ Técnica que consiste en crear imágenes digitales que se proyectan sobre objetos tridimensionales que se convierten en una pantalla de vídeo dinámica. (N. de A.)

tendríamos que llenar con nuestras propias imágenes, con nuestro propio relato. Todxs estamos constantemente capturando imágenes, desechándolas y reemplazándolas por otras, esto es un ejercicio de edición cotidiano poco consciente. Los registros fotográficos más conocidos son producto de la ausencia de muchas imágenes que terminan cayendo en el olvido. Y esa ausencia, esa falta es lo que lo constituye como imágenes exiliadas y el vacío que deja esa ausencia es nuevamente la hoja en blanco. Este “pensar en la mano que tiene el poder de decidir qué existirá y qué no”¹⁴⁶ devela el mecanismo de emborronamiento de la historia. ¿Pero qué sucedería si pudiéramos construir un collage de imágenes, en nuestro presente, en el mismo momento en que estamos percibiendo esa imagen? ¿Estaríamos condenando al olvido parte de nosotros mismos?

Redundant Assembly (2015)¹⁴⁷ lo intenta. Así como Muñoz crea una constelación de imágenes de los otros para dar cuenta de nuestro aquí y ahora, el mexicano Rafael Lozano-Hemmer crea un dispositivo que hace visible nuestro reflejo en el otro. Una mixtura de rostros que dificulta percibir el límite entre uno y otro. Obra ganadora de una de las ediciones de ARCO/BEEP, esta instalación consta de una especie de “espejo opaco” montado sobre la pared, que devuelve la imagen tomada con varias cámaras dispuestas frente al espectador. Estas

¹⁴⁶ «Sleight of Hand», Maria Ines Sicardi y Ximena Gama, acceso el 19 de febrero 2022. <https://hcponline.org/spot/sleight-of-hand/>

¹⁴⁷ «Redundant Assembly», Rafael Lozano Hemmer, acceso el 19 de febrero 2022, <https://vimeo.com/237781681>

cámaras, ocultas en el marco, detectan el rostro y componen a partir de sus datos biométricos un retrato en vivo desde seis perspectivas distintas. La imagen resultante es extraña, separada de las leyes de la simetría y la percepción profunda de la visión binocular. Si varios espectadores están parados frente a la obra, la cámara captura la biometría de cada uno de ellos, devolviendo luego un retrato compuesto por sus diferentes rasgos faciales en tiempo real, creando una "*selfie* mestiza" (en palabras del propio artista).

Utilizando tecnología de reconocimiento facial que a menudo es empleada por las fuerzas policiales para la detección de "rostros sospechosos", en esta pieza Lozano Hemmer enfatiza la artificialidad y arbitrariedad de la identificación, creando rostros amorfos con poca nitidez. Una ilusión del otro lado de la ventana. Un "Otro" resultado de mi cuerpo en el otro. Si tomamos al retrato como una huella de nuestra individualidad, ¿estaría esta obra reafirmando nuestra identidad mestiza?

Redundant Assembly fue también presentada en espacios públicos, con proyecciones en fachadas, donde rostros de diferentes personas que transitaban por el lugar, eran captados por las cámaras y mezclados para generar un efecto jocoso, un momento *selfie* de esos que se diluyen sin dejar huellas. Es muy fácil caer en la "pura simulación circense de la realidad".

La potencia del dispositivo ideado por Lozano-Hemmer queda coartada cuando lo que reproduce el espejo es simplemente el mestizaje entre los rostros de los espectadores. El artista bien podría haber develado las

relaciones de poder ocultas en el algoritmo de detección de rostros, que alimentan los prejuicios basados en los rasgos raciales o incluso cuestionar la propia definición de “mestizo” dentro de nuestras sociedades latinoamericanas. Pero decide quedarse en el tibio reproducir de un efecto “mágico” de la mezcla. Inventado para simular una presencia verosímil, inmediata. Un juego solo con las “fachadas”, pero sin interpelar lo que está por detrás. Utiliza la estrategia de un mestizaje, para quedar en armonía con el rostro devuelto. No refleja la contradicción, sino que la licúa.

Volvamos a la lectura barroca. En ambas obras, los tiempos y espacios son entrecruzados por lo real y lo virtual. Cuestionan la estabilidad de la imagen y su relación con los mecanismos de la memoria. Son trompe-l’oeil virtuales que van superponiendo capas, sustratos de intertextualidades. “Los artistas pasan a estructurar sus obras con técnicas, procedimientos y equipamientos que intensifican las tensiones entre el tiempo diferido y el tiempo real, el espacio físico del entorno y las virtualizaciones, la red y las distintas formas de presencia”¹⁴⁸. Collage móvil de imágenes. Todo ello vibra seducido por la estética hiperrealista que permiten las tecnologías digitales. Buscan hacer visible lo inexistente. El relato de relaciones de esas imágenes inconexas demanda una implicación del espectador para reconstruir las relaciones inexistentes. Pero hay una diferencia; *Redundant Assembly* toma la vía de la representación: mostrar para ocultar, embellecer para embriagar, mientras

¹⁴⁸ De Jesús, «Timescapes: Espacio y Tiempo en el Artmedia», 137.

que el *Editor solitario* se arriesga mostrar el procedimiento de ocultamiento y en ese gesto reflexiona sobre lo frágil de la posibilidad de mantener viva la memoria de los que no están.

Podemos apreciar que este tipo de producciones, las del arte tecnológico, suelen tener un límite borroso con la industria del entretenimiento y del espectáculo. "La tecnología de efectos especiales tiene la misma intención de sumergir al espectador en la fantasía inducida por los efectos al resaltar intensas experiencias sensoriales que a menudo buscan colapsar perceptualmente el marco representativo"¹⁴⁹. Partiendo de la utilización de los mismos materiales, queda claro que está en lxs artistas definir qué postura de "celebración tecnológica" adopta en su trabajo. Si copia o simula. En esa definición está el procedimiento.

Las decisiones que cada una de estas obras toma sobre su materialidad y su constitución técnica, tiene consecuencias ideológicas y conceptuales que impactan en el discurso artístico. *Independent Robotic Community* prefiere la inmediatez de la compra del dispositivo técnico (robot) ofrecido por el mercado, sin dar cuenta de que con ese acto está reproduciendo los mecanismos de control social. *The Wall of Gazes* crea unos "bellos y armónicos" retratos de otros, sin llegar a cuestionar los prejuicios de la mirada. Y *Redundant Assembly* utiliza un complejo sistema de composición de imagen en tiempo real, que nos devuelve

¹⁴⁹ Angela Ndaljianis, *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment* (Massachusetts: The MIT Press Cambridge, 2004), 151

un espejo hueco, sin siquiera cuestionarnos nuestra propia identidad. Esta tres piezas representan una de la caras de la moneda barroca, la cara de la celebración de la tecnología por la tecnología misma.

Del otro lado de la moneda, se encuentran *Proxemia*, *Desilusiones ópticas* y *Editor solitario*. Utilizan mecanismos del *barroco latinoamericano* para desarmar el relato de la celebración, develando la implicancia de nuestras construcciones sociales en los relatos históricos, el silenciamiento y la desaparición de los otros, nos muestran el lado oscuro de la tecnología del espectáculo. Obras de artistas reconocidos (tanto Yeregui, Nuñez como Muñoz son artistas galardonados dentro y fuera de sus países), que eligen no abandonar su exploración crítica y su postura política por un cm² más en una galería de arte.

Si el arte tecnológico latinoamericano no fuera profundamente barroco, ¿qué sería? Es un arte de frontera con dispositivos provenientes de la industria que median la experiencia. “Las materias son el fondo, pero las formas plegadas son maneras.”¹⁵⁰. Y nuestras maneras son el resultado de una tradición barroca de dos caras: por un lado el barroco como procedimiento, puede ser utilizado por lxs artistas latinoamericanxs para escapar a las normas impuestas por las nuevas tecnologías generadas en países centrales. Por el otro, es el barroco en el arte uno de los medios para imponer el uso de la tecnología dominante

¹⁵⁰ Gilles Deleuze, *El pliegue. Leibniz o el barroco* (Barcelona, Paidós, 1989), 51.

en países periféricos. El lugar que le demos al uso del mismo, es el que nos define como artistas.

La moneda está en el aire, ¿de qué lado caerá?

Yo artista, yo barroca

Invencción de una temporalidad. Una máquina de re-invencción del presente. La invención temporal de formas de contemporaneidad. Es por ello que lo barroco se nutre con las sensaciones y los recuerdos. "Es un medio para sostener la batalla por la apropiación de un pasado, por la administración de la memoria".¹⁵¹ Despliega y repliega. Barroco latinoamericano. Tal vez deberíamos buscar otro término que germine de nuestro propio territorio y no que haya sido importado desde otros lares. Pero quizás, el apropiarse del término, de "su" término barroco, sea el primer acontecimiento de la victoria de nuestra emancipación. Igualmente, ya sea de un lado o del otro, el barroco está definido por la violencia y la opresión. Un relato "cosido" por el mestizaje, un recurso disponible para camuflar aquella violencia original y duradera, producto del encuentro y desencuentro de culturas extrañas entre sí: la ibérica católica, la indígena y la negra."¹⁵²

Latinoamérica es territorio barroco. Territorio desde la tierra, desde la materia. Construcción móvil y fangosa, de barro, esa aglutinación, esa proliferación incontrolada que oculta pero muestra. Territorio que ocultó y oculta los

¹⁵¹ José Luis Marzo, *op. cit.*, 30.

¹⁵² Rossi, «Cartografías del barroco en América Latina», 28.

cuerpos, pero deja las huellas de su existencia. Oleadas de barro que buscan tapar y cubrir todo, pero develan las anomalías. La primera gran lucha del pueblo latinoamericano contra el poder dominante fue a través de los elementos artísticos, “porque les habían arrancado los símbolos”. En la artesanía, la talla, el bordado, el trabajo de la plata, la cestería, la cerámica, en el manejo de los materiales y los procedimientos es donde descansa el poder de su lucha. En la memoria del cuerpo descansa la memoria de sus pueblos. Todx artista latinoamericanx es barrocx. Lo lleva en el cuerpo. Es una marca indeleble. Porque en algún punto, todxs llevamos en el cuerpo la marca distintiva de cargar con nuestrxs desaparecidxs¹⁵³.

¹⁵³ En nuestros territorios latinoamericanos hablar de nuestrxs ancestrxs es también hablar de su desaparición violenta producto de regímenes opresores. (N. de A.)

Bibliografía

- Cabezos Bernal, Pedro; Cisneros Vivó, Juan y Soler Sanz Felipe. «Anamorfosis, su historia y evolución», *EGA*, n°23 (2014): 148-161. doi: [10.4995/ega.2014.2184](https://doi.org/10.4995/ega.2014.2184)
- Celorio, Gonzalo. *Ensayo de contraconquista*. México: Tusquets, 2001.
- Chiampi, Irleamar. *Barroco y modernidad*. México: Fondo de Cultura Económica, 2000.
- Marzo, José Luis. *La memoria administrada. El Barroco y lo hispano*. Madrid: Katz Editores, 2010.
- De Jesús, Eduardo. «Timescapes: Espacio y Tiempo en el Artmedia», en *Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas*, compilado por Iliana Hernández García. Bogotá: Editorial Pontífica Universidad Javeriana, 2005.
- Deleuze, Gilles. *El pliegue. Leibniz o el barroco*. Barcelona, Paidós, 1989.
- Díaz, Valentín. «Apostillas al Barroco y Neobarroco». En *El barroco y el neobarroco*. Buenos Aires: El Cuenco de Plata, 2011.
- Iglesias García, Ricardo. *Arte y Robótica*. Madrid, Casimiro libros, 2016.
- Kutschat Hanns, Daniela. «Cuerpo-tecnología: una cuestión de interfaz». En *Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas*, compilado por Iliana Hernández García. Bogotá: Editorial Pontífica Universidad Javeriana, 2005.
- Iglesias García, Ricardo y Gerard Kogler. «Independent Robotic Community». Acceso el 19 de febrero 2022. https://www.youtube.com/watch?v=W5_0dATOWiY
- Lezama Lima, José. *La expresión americana*. La Habana: Editorial Letras Cubanas, 1993.

- Lozano Hemmer, Rafael. «Redundant Assembly». Acceso el 19 de febrero 2022. <https://vimeo.com/237781681>
- Messi, Victoria. «Proxemia: análisis sociotécnico de una obra de arte electrónico» *Artnodes revista de arte, ciencia y tecnología*, n° 16 , 2015.
- Muñoz, Oscar. «Editor Solitario». Acceso el 19 de febrero 2022. <https://vimeo.com/64663463>
- Ndalianis, Angela. *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Massachusetts: The MIT Press Cambridge, 2004.
- New Art Foundation. «Colección Beep». Acceso el 19 de febrero 2022. <https://www.beepcollection.art/collection>
- Nuñez, Leo. *Entes Indóciles. El arte y el robot*. Buenos Aires: Red Editorial, 2021.
- Nuñez, Leo. «Desilusiones ópticas». Acceso el 19 de febrero 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=f-ZVULJkivc>
- Ranciere, Jaques. *El espectador emancipado*. 1ª ed. – Buenos Aires : Manantial, 2010.
- Rossi, María José. «Cartografías del barroco en América Latina». *Ekstasis: revista de hermenéutica e fenomenología*, n°1, vol. V (2016): 91-120. doi: 10.12957/ek.2016.25048.
- Sardón, Mariano y Mariano Sigman. «The Wall of Gazes». Acceso el 19 de febrero 2022. <https://youtu.be/XRIuIxph-zw>
- Sarduy, Severo. *El barroco y el neobarroco*. Buenos Aires: El Cuenco de Plata, 2011
- Sarduy, Severo. *Ensayos sobre el barroco*. Buenos Aires: Fondo de Cultura económica, 1987.
- Sicardi, Maria Ines y Gama, Ximena. «Sleight of Hand». Acceso el 19 de febrero 2022. <https://hcponline.org/spot/sleight-of-hand/>

Nadia MARTIN y Jazmín ADLER. “Presentación Dossier: Arte, ciencia y tecnología en la Argentina y América Latina: perspectivas situadas”, pp.23-43.

- Yeregui, Mariela. «Proxemia». Acceso el 19 de febrero 2022. <https://marielayeregui.com/proxemia-proxemics/>