



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DE CHILE

FACULTAD DE ARTES

MAGÍSTER EN ARTE

ÁREA ARTES VISUALES

LOW TECH IS THE NEW POVERA

Tecnología, desuso y repetición

POR

SEBASTIÁN LASKER ÁBRIGO GÓMEZ

Memoria de obra presentada a la Facultad de Artes de la
Pontificia Universidad Católica de Chile,
para optar al grado académico de Magister en Artes, mención Artes Visuales

Profesora tutora: Verónica Barraza Carvajal
Profesor co-tutor: Eduardo Elgueta Strange

Diciembre, 2015

Santiago, Chile
© 2015, Sebastián Lasker Ábrigo Gómez

© 2015, Sebastián Lasker Ábrigo Gómez

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica que acredita al trabajo y su autor.

AGRADECIMIENTOS

Para mayor información visite <http://agradecimientos-lowtech.tumblr.com/>

e introduzca la contraseña lowtech2015, tal y como está escrita.

Índice General

Índice General	iii
Resumen	iv
Introducción.....	1
I. Antecedentes generalas y particulares	3
I.1. Del grabado tradicional al arte de los nuevos medios	3
I.2. Primeros ejercicios de obra en la transición entre lo gráfico y lo medial	8
I.3. ¿Arte contemporáneo o artes mediales? un acercamiento.	12
II. Low tech is the new povera	17
II.1. Por una tecnología Low Tech.....	17
II.2.1 Arte povera y Low Tech, nodos convergentes.	22
II.2.2 Low tech, cuatro casos nacionales y cruces con el povera.....	26
III. Desarrollo y análisis de obra: materialidades, conceptos y referentes	32
Conclusión.....	43
Bibliografía	45

Resumen

El presente texto constituye el conjunto de reflexiones en torno a la relación entre la utilización de bajas tecnologías dentro de la práctica de artistas mediales nacionales y las sensibilidades halladas en el arte *povera* italiano de finales de la década del 60. Dicha relación establecerá, al mismo tiempo, el marco teórico desde el que se sustentará, en primera instancia, la producción de *Low_tech_is_the_new_povera*, tomando ambas sensibilidades y conciliándolas con los intereses artísticos particulares del autor, dando como resultado un conjunto de trabajos cuyo énfasis estará enfocado en la producción de una obra final, más que en su proceso en sí.

Introducción

El presente texto constituye la memoria de obra que gira en torno al trabajo llevado a cabo durante los dos años cursados dentro del programa de Magister en artes mención artes visuales de la Pontificia Universidad Católica de Chile, enfocándose, sin embargo, en el último año del Magister. El carácter y desarrollo de una investigación teórico práctica guiaron a quien escribe por derroteros que, en un primer momento de ingreso al programa de post-grado, nunca estuvieron contemplados, pero que ampliaron y enriquecieron positivamente tanto el entendimiento como la implementación de nuevas miradas y operaciones en el plano de la creación de obra, generando nuevas discursividades y líneas de investigación. Es así como, partiendo desde un entendimiento de las artes arraigado fuertemente en un pensamiento tradicionalista, el cual se posiciona desde las técnicas del grabado, devino, tanto la experimentación artística como el desarrollo teórico de la obra, en asociarse poco a poco a las artes mediales, generando conexiones no previstas y nuevos focos que surgieron dentro del Magister. Sobre este transcurrir hemos construido el siguiente texto, el cual se desglosará en un primer capítulo, titulado *Antecedentes generales y particulares*, en el cual se hablará sobre este paso desde las artes gráficas y el dibujo al arte de los nuevos medios, reflexionando en torno a los hallazgos personales que posibilitaron dicho paso y desde donde se ubica el autor para pensar las artes mediales y que enfoque tomara posteriormente. Luego en el capítulo segundo, *Low Tech is The New Povera*, se abordará la relación en cuanto a operaciones de producción y elección de materiales que existe en las artes mediales, en tanto toma de posición con respecto a la utilización crítica de la tecnología, al mismo tiempo se comentarán las conexiones subyacentes entre dicha utilización y las sensibilidades halladas en el arte *povera* italiano de mitad del siglo XX. Finalmente en el capítulo tercero, *Desarrollo y análisis de obra: materialidades, conceptos y referentes*, se aborda la obra final cuyo título está reflejado en el nombre de esta memoria. Obra la cual buscar aunar posiciones respecto al arte *povera* y las artes mediales desde las

inquietudes personales del autor. Dicha obra comprende tres trabajos los cuales dialogan desde sus materiales y poéticas, transformándose en una verdadera declaración de principios en términos de producción artística, con respecto a la posición del artista. Al mismo tiempo se conjugan referentes y posibles relaciones tanto teóricas como visuales de los trabajos puntuales. Finalmente cabe apuntar que el énfasis de este trabajo de memoria está puesto en el desarrollo de la obra final, más que en el proceso de producción.

I. Antecedentes generalas y particulares

La formulación del presente texto y la consecutiva obra que lo acompaña nace desde múltiples inquietudes y ha derivado, durante el periodo de investigación, en diversos vectores, los cuales de una u otra manera han ido convergiendo en ciertos puntos nodales a relatar en las próximas páginas.

Afincado en una formación tradicional en las artes plásticas y con un especial interés en el área de las técnicas de grabado tradicional y la gráfica, el desplazamiento que se produce desde esta esfera de intereses para llegar a plantearse un trabajo dentro del ámbito del arte de los nuevos medios, es cuando menos, peculiar. La ruta de navegación de dicha deriva se encuentra relatada en este capítulo y consecutivos subcapítulos.

1.1. Del grabado tradicional al arte de los nuevos medios

A partir de una relación personal con los materiales, procedimientos, metodológicas y conceptos que entran en el mundo del grabado y la estampación, se emprendió la búsqueda de puntos desde donde poder establecer un diálogo tanto con el quehacer artístico contemporáneo, como con ciertas inquietudes personales, inquietudes que de una u otra manera volvían a recaer dentro de las lógicas procedimentales del grabado. El carácter técnico y cuasi mecánico de las artes de la incisión y la estampa, sumado a una relación biográfica con el mundo de la electrónica y lo digital (la formación por parte de mi padre como ingeniero informático y mi breve paso por un liceo técnico profesional con orientación a la electrónica), dieron nueva forma a estas cavilaciones en torno a la gráfica, llevándome consecuentemente, hacia el campo de las artes mediales. Es así como transcurre un desplazamiento disciplinar desde el grabado hacia los nuevos medios, entendiendo dicho transcurrir no como una superación de uno en el otro, sino más bien como la hibridación de ambos en tanto campos de interés, los cuales darían nuevas guías para la investigación teórico-visual.

La primera instancia para comprender este *tránsito* se ve mediada por la actualización historiográfica con respecto al que hacer del grabado nacional. Algunos de los textos y catálogos visitados en aquella revisión fueron, *Gráfica Contemporánea Chilena* (1991), *Jaime Cruz, La memoria del Grabador 1960-1994* (1994), *Dibujo y grabado en Chile* (Solánich, 1987), *Cuadernos de la Escuela de Arte: Textos Estratégicos Justo Pastor Mellado* (2000) y *La Novela Chilena del Grabado* (Mellado, 1995).

A partir de esta revisión bibliográfica fue posible evidenciar cierto relato generalizado con respecto a la historia del grabado nacional, separándola a grandes rasgos, en tres estadios fundamentales:

- un primer momento fundacional en que comienzan a producirse las primeras estampas en el país a mediados del siglo XIX, las cuales tienen una fuerte raigambre popular (*Lira popular*) al estar emparentado el conocimiento técnico de la imprenta a un determinado grupo profesional que su vez procedía de estratos sociales bajos;
- una segunda instancia en la que encontramos la formalización de la enseñanza del grabado a inicios del siglo XX teniendo como hitos importantes: la instrucción de las técnicas de grabado dentro de la Escuela de artes Aplicadas, la posterior consolidación del Taller de Grabado en la Universidad de Chile en la década de 1940, y el surgimiento del Taller 99 a mediados de la década del cincuenta.
- Finalmente tenemos un tercer momento en el que hallamos una forma ampliada de experimentación en torno al grabado tanto en un plano técnico, como en un plano discursivo, donde es posible citar la experiencia de los llamados *desplazamientos* del grabado, en los que son utilizados los mecanismos no técnicos, sino conceptuales del grabado para actualizarlos por medio de

diferentes prácticas artísticas, poniendo en tensión las nociones, de matriz, *serie*¹, incisión, estampa y edición, entre otros. Vale mencionar que dicha práctica, iniciada a mediados y hasta finales de los ochenta, encontraría un correlato y eco posteriormente, en instancias internacionales como la Trienal Poligráfica de San Juan en Puerto Rico.

Paralelo a esta revisión de libros relacionados con el desarrollo del grabado en Chile, forman parte de la construcción de este primer corpus investigativo los textos: *Medios de Masas e Historia del Arte* (Ramírez: 1981), e *Imagen Impresa y Conocimiento* (Ivins: 1975), este último texto tendría una especial importancia en la elaboración de esta propuesta, ya que movería el foco de estudio en torno al grabado y las estampas, desde una perspectiva historiográfica/artística a una técnico/histórica, relacionando el grabado ya no en tanto medio generador de imágenes artísticas, sino como conjunto de procedimientos técnicos para la generación de imágenes igualmente tecnificadas.

Es decir, dentro del desarrollo de la imagen técnicamente repetible (previo a la aparición de la fotografía) el grabado reviste un singular valor, teniendo en cuenta que era la única manera de reproducir una imagen de forma serial. El interés de este hallazgo se acrecienta aún más teniendo en cuenta que la producción de imágenes por parte del grabado está limitada a las especificidades de cada técnica. Frente a esto se toma como elemento de análisis el desarrollo y normalización del burilismo² europeo, entre los siglos XVI y XVIII, el cual despliega un estilo de grabado que, si bien busca la volumetría y la verosimilitud de la imagen, también busca satisfacer características concernientes a la optimización de la matriz, desechando un estilo de dibujo de líneas paralelas por otro *sistema de representación lineal* de rayas onduladas y entrecruzadas,

¹ Grupo de estampas realizadas para formar parte de un proyecto, programa o plan concebido a priori. (Extraído del *Diccionario del dibujo y de la estampa. Vocabulario y tesoro sobre las artes del dibujo, grabado, litografía y serigrafía*, p. 156)

² Ejercicio y utilización del buril. Buril: La técnica del buril recibe este nombre del instrumento utilizado por el grabador para abrir las tallas sobre la superficie del cobre. (Extraído del *Diccionario del dibujo y de la estampa. Vocabulario y tesoro sobre las artes del dibujo, grabado, litografía y serigrafía*, p. 91)

en donde en el primer caso el impacto del tórculo³ sobre la placa desgastaba la talla dulce⁴ bastante más rápido que en el segundo caso. Esta idea de vinculación entre grabado y tecnología se ve reforzado por el texto de Ramírez al mencionar como a través de la hibridación entre la maquina a vapor del siglo XIX con el tradicional tórculo de grabado, fue posible obtener nuevas y mejores formas de producir imágenes en serie.

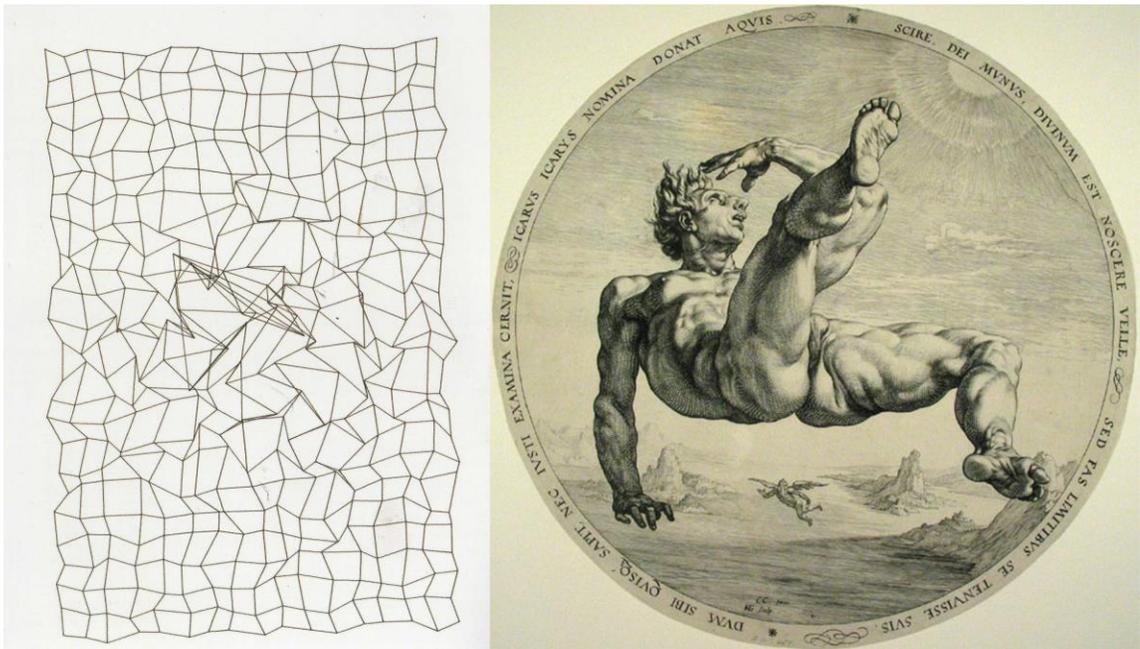
Es así como desde esta intuición en torno al grabado y su vinculación con la tecnología, sumada a la revisión histórica del grabado nacional, se verifica cierta carencia con respecto a un encuentro entre ambos ámbitos, vale decir, momentos en que las artes gráficas se hubiesen posicionado desde una discursividad ligada al campo disciplinar de las artes mediales o artes electrónicas, aun existiendo momentos de ampliación de los campos de acción del grabado en los desplazamientos del grabado.

A partir de estas constataciones se toma como punto de encuentro entre la tecnología y la gráfica (entendiendo la gráfica como una suerte de “campo expandido” del lenguaje del grabado, incorporando instancias que van desde elementos propios del dibujo hasta componentes del *Mass Media*, en tanto reproductibilidad de la imagen) el concepto de línea hallado en el dibujo del burilismo europeo del siglo XVII, el cual refiere a aquella forma racional y tecnificada de concebir el dibujo en la talla dulce, forma que se vería

³ Prensa para estampar en hueco, por el sistema de impresión cilindro contra plano. Se compone de una estructura con dos pies laterales entre los que descansan, en paralelo y uno sobre otro, dos cilindros macizos, antes de madera y ahora de acero. (Extraído del *Diccionario del dibujo y de la estampa. Vocabulario y tesaurus sobre las artes del dibujo, grabado, litografía y serigrafía*, p. 160)

⁴ La talla dulce no es, en el sentido estricto, un procedimiento sino, más bien, un tipo de lenguaje visual que caracteriza a la estampa europea de los siglos XVII y XVIII, resultado de la conjunción de dos técnicas de grabado calcográfico —el aguafuerte y el buril— y de un método normalizado para el trazado de líneas —la teoría de trazos—. Solo la imbricación de todos estos aspectos, unos de índole técnica otros de carácter estético, permiten entender el concepto de talla dulce. Obviamente, la talla dulce se sustenta sobre un sistema visual ajeno a la estética contemporánea, de manera que el término solo es aplicable en la catalogación de estampas antiguas. Aunque se tiende a confundir con el grabado a buril, por ser éste el procedimiento dominante, las láminas de cobre comenzaban a grabarse al aguafuerte. En efecto, en aguafuerte se trazaban las líneas generales de la composición, los contornos de las figuras y los paisajes de fondo. Sobre estas líneas, el burilista introducía las colecciones de buriladas para crear sombras y conseguir efectos de volumen y profundidad. (Extraído del *Diccionario del dibujo y de la estampa. Vocabulario y tesaurus sobre las artes del dibujo, grabado, litografía y serigrafía*, p. 158)

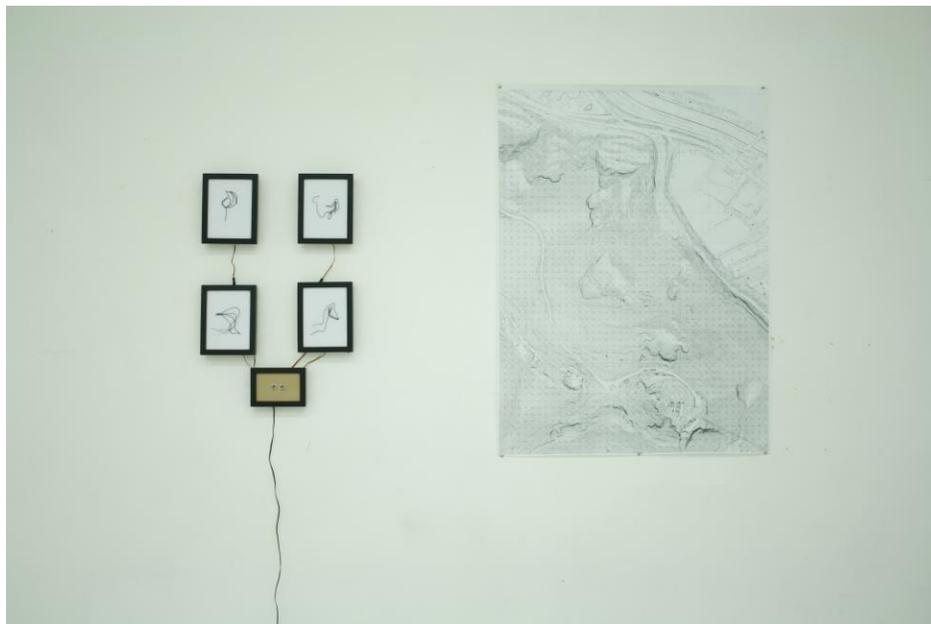
reflejada desde un punto de vista discursivo, a través del trabajo de los primeros precursores de los gráficos por computadora y de los ingenieros “artistas” de los años sesenta que incursionaron en la impresión por medio de la programación algorítmica de impresoras eléctricas. Dicha relación se halla, sin embargo, sometida no a factores intrínsecamente estéticos, sino más bien a elementos posibles de discernir en un plano conceptual, donde una práctica artística se ve supeditada a formas y concepciones racionales y técnicas, en este caso el dibujo. Es por esto que al contrastar, por ejemplo, el trabajo de uno de los pioneros del arte digital de los años sesenta, Georg Ness, y una estampa de Hendrick Goltzius datada del siglo XVI (Imagen1) es posible constatar diferencias visuales evidentes, pues el análisis no concierne a las imágenes que finalmente se pretendía buscar en cada caso, sino más bien a la similitud, a la hora de pensar y racionalizar la técnica en función de su necesidad y recursos.



(Imagen 1. Izquierda: Georg Ness, *Sin título*, 1965-1968, Impresión sobre papel. Derecha: Hendrick Goltzius, *Ícaro*, 1588, talla dulce.)

I.2. Primeros ejercicios de obra en la transición entre lo gráfico y lo medial

Es así como, del análisis anterior, comienzan a formularse las primeras tentativas en cuanto al desarrollo de la propuesta de obra, buscando actualizar, dentro del campo del arte kinetico (o cinético) y la interactividad, (entendida esta como uno de los pilares operacionales de las artes mediales que a su vez se encuentra muchas veces presente en las instalaciones o esculturas kineticas inscritas dentro del ámbito de lo medial) la producción de imágenes tecnificadas. Empieza entonces un proceso de investigación plástica que daría como resultados una serie de trabajos tal como el que se puede apreciar en la imagen 2.

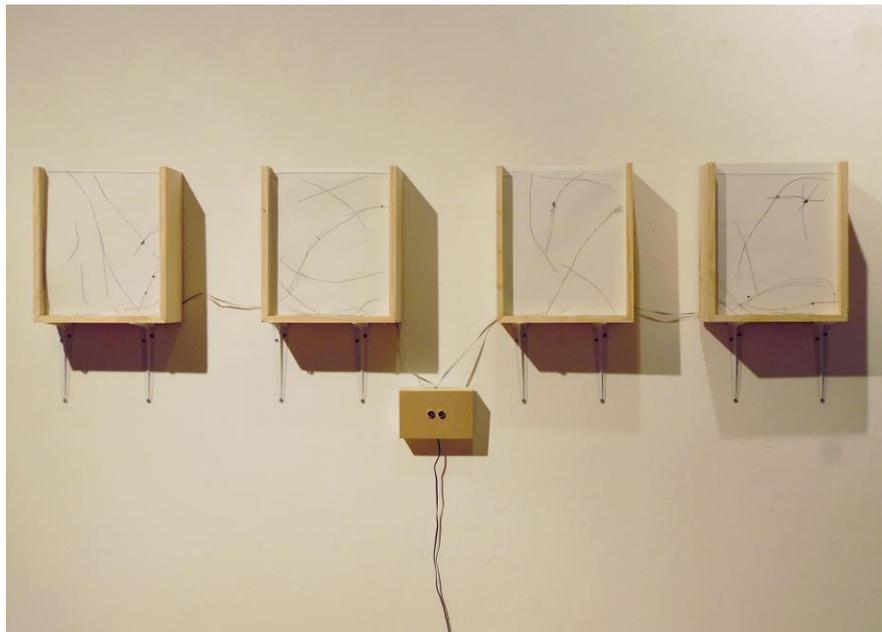


(Imagen 2, Sebastián Lasker, *s/t (prototipo_02)*. 2015, marcos de fibra, alambre galvanizado, sensor de distancia, microcontrolador Arduino e impresión de ploter)

s/t (prototipo_02) se enmarca dentro de un conjunto de “prototipos” que pretendían, en alguna medida, ser una consecución de pruebas de ensayo y error que pudieran verificar esta idea de aunar una sensibilidad gráfica por un lado y una creciente inquietud

tecnológica por otro. Encontramos en este primer acercamiento, por una parte la idea de línea la cual posee un doble parentesco, situada por un lado dentro de un sistema específico de representación lineal perteneciente al grabado mientras que por otro lado la línea es entendida también como una unidad mínima formal utilizada en el dibujo. Entretanto la idea de “movimiento” se inserta dentro del discurso tecnológico a través del arte cinético y sus aspectos mecánicos, favoreciendo un movimiento real, no óptico (como fuera el caso del *op art*) y para el cual el arte *kinetico* se transforma en un referente. Así se explica por ejemplo la procedencia de *s/t (prototipo_02)* donde los cuatros marcos pequeños contienen figuras de alambre las cuales se tambalean según la distancia del espectador, aquí, en tanto ejercicio, el mapa opera como relación de sentido con respecto a la línea a la que estaba tratando de aludir.

En un momento posterior, se incursionaría con otro tipo de montaje, un poco más lineal y de características más rústicas (imagen 3), apareciendo la madera cruda (sin pintar o barnizar) como una materialidad a utilizar de forma continuada.



(Imagen 3, Sebastián Lasker, *s/t (prototipo_03)*. 2015, marcos de fibra, alambre galvanizado, sensor de distancia, microcontrolador Arduino)

A pesar de lograr ciertos avances con respecto a montaje y factura, el gran punto débil del trabajo se ve en la ausencia de un control o de una persistencia del movimiento de los alambres (“líneas”) que se encuentran en cada caja. Es decir, se espera cierta funcionalidad en el sentido de que el trabajo efectuado determinado movimiento que finalmente se revela como defectuoso con respecto a las pretensiones iniciales. De este trabajo se rescata la materialidad, la madera, la cual en la siguiente entrega se transformaría en un elemento clave, sumado a la idea de azar, la cual se propone como un elemento significativo de forma positiva.

A pesar de lo anterior poco a poco, en el plano de la práctica artística, comienza a dejarse de lado el pensamiento artístico propiamente tal deviniendo en un pensar orientado a la funcionalidad del objeto, lo cual daría como resultado un punto de inflexión importante que re –organizaría todo el trabajo llevado hasta el minuto; esto sucedería cuando se intenta montar un cuarto prototipo, pero con características de maquina *router cnc*⁵, el cual resulta (siempre en términos de funcionalidad del objeto) un total fracaso, y del que, lamentablemente, debido a su rápido desmonte y posterior desensamble no quedó registro alguno, pero del que fue posible rescatar ciertas características materiales en tanto objeto, dándole un valor en sí mismo, siendo los conceptos que emergen, de esta tercera entrega, la idea de “pobre” y “precario”.

De esta manera se comienza un nuevo desplazamiento con respecto a la ruta de navegación trazada inicialmente. El foco deja de ser la funcionalidad del aparato, en tanto productor de imágenes (es decir, una maquina que *realice* imágenes) sino de que el aparato en sí sea tanto más signficante, en términos de visualidad como de sentido, que su función. Sumado a lo anterior, el carácter de las últimas entregas, dan las nuevas coordenadas para redirigir la investigación. La cualidad de precario y desprovisto de una excesiva manualidad, sumadas, a un oficio poco pulcro, irían configurando cierta idea en torno a lo pobre, lo *Povera*. Sin embargo, esto era sumar otro punto de discusión a la

⁵ Maquina cuya particularidad reside en generar un movimiento plano en los ejes X e Y de una superficie, originalmente pensada para soportar una maquina fresadora y cortar madera.

investigación inicial y aún más, si se piensa una idea de “artes mediales” o de “arte y tecnología” que se entremezcla con una idea de un arte “pobre” o “empobrecido”.

Es así como desde esta reflexión surgirían nuevas interrogantes a dilucidar, pues, por ejemplo hasta el minuto no se había ahondado en torno al concepto de “artes mediales” o “arte de los nuevos medios”, sino que simplemente aparecía de forma nominal para categorizar hallazgos, conceptos, y nociones. Por lo que surgen un conjunto de preguntas ¿Qué son las artes mediales?, ¿Es un género, una corriente, un movimiento? ¿Es parte del arte contemporáneo o un terreno totalmente aparte?, ¿un adentro o un afuera?

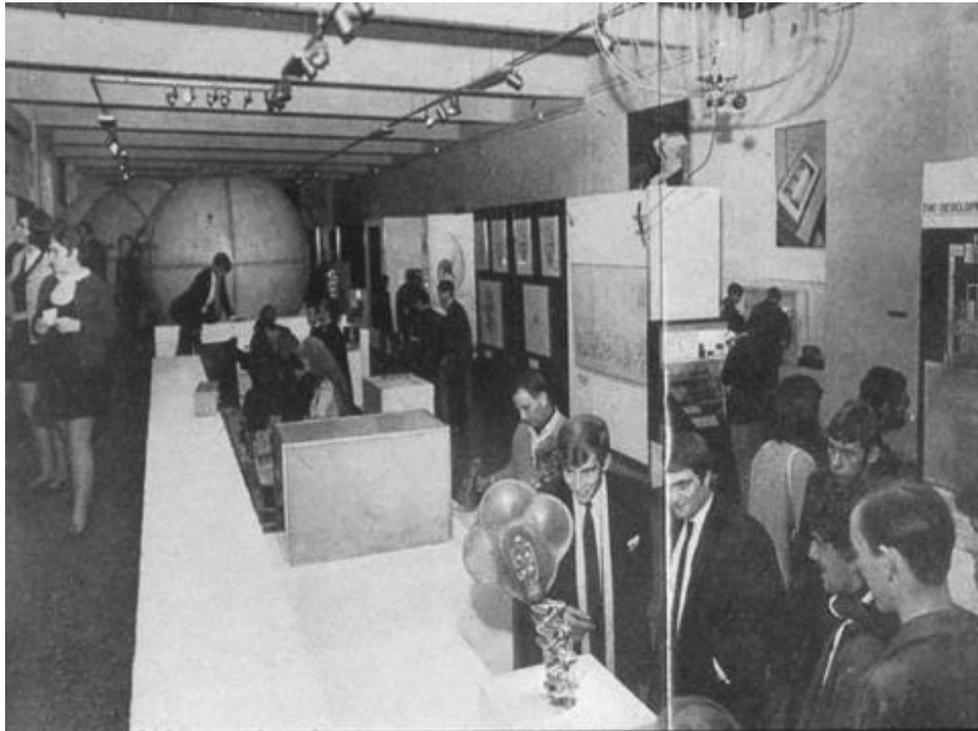
I.3. ¿Arte contemporáneo o artes mediales? un acercamiento.

Si bien hoy en día, el arte y las “nuevas tecnologías” se encuentran hibridadas de múltiples maneras (desde la utilización de internet como plataforma para difusión, hasta la implementación de software para la generación de imágenes por medio de programación a través de código), rastrear la genealogía del “arte de los nuevos medios” nos lleva enfrentar la idea de que arte contemporáneo y nuevos medios no estuvieran directamente imbricados desde un principio, existiendo, sin embargo un conjunto de iniciativas que buscaron aunar dicho alejamiento. A pesar de lo mencionado anteriormente, es posible hallar citas como la encontrada en el texto “Arte y nuevas tecnologías” de la editorial Taschen en que sus autores afirman que “Desde 1994 hasta 1997, año en que el net art (o arte en la Red) fue incluido por vez primera en la “exposición documenta X” de Kassel (Alemania), el arte de los nuevos medios existía relativamente aislado del mundo artístico.”(Triebe; Jana;Grosenick, 2009, p.10). Sin embargo este tipo de afirmaciones desconocen las iniciativas como la “Cybernetic Serendipity” de 1968, instancia expositiva curada por Jasia Reichardt, la cual tuvo lugar en el *Institute of Contemporary Arts* en Londres. Dicha exhibición estaba compuesta por un lado por música generada a través de algoritmos y la impresión del código de dichos algoritmos, mientras que por otro lado se exhibían proyectos descritos como “Proyectos computacionales”⁶ de diferente índole, abarcando desde diseños estructurales hasta coreografías para danza. Esta exposición revela el esfuerzo por parte de componentes institucionales por incorporar lenguajes relacionados con la electrónica y la programación al paradigma del arte ya en las postrimeras de la década del 60.

Sin embargo particularidades como las antes nombradas, en conjunto con otras instancias expositivas como la brasilera *Arteonica* de 1971, abren el entendimiento a pensar el arte y los nuevos medios en tanto vínculo persistente pero periférico o anecdótico (por lo menos hasta finales del siglo XX).

⁶Consultado de https://en.wikipedia.org/wiki/Cybernetic_Serendipity, el 14 de diciembre del 2015

Un segundo distanciamiento respecto a la consideración de las artes mediales y el arte contemporáneo es la utilización crítica que se realiza por parte del primero con respecto a los nuevos medios y la tecnología. Ya se hablará de esto en páginas subsiguientes y la relación que tiene dicha utilización para este trabajo.



(Imagen 4, Vista del “Cybernetic Serendipity”. Londres, 1968)

Por otro lado una referencia hegemónica y siempre presente a la hora de pensar el vínculo en torno al arte contemporáneo y las artes mediales, son los trabajos de Nam June Paik y Wolf Vostell en los 60, los cuales reflexionan en torno al video y la televisión en tanto objetos y medios. A pesar de esto, no sería hasta la masificación de los computadores personales a mediados de los ochenta (y en los noventa a nivel país) cuando se pudiera comenzar a pensar de manera reflexiva sobre estos nuevos medios de información y comunicación.

Sin perjuicio de lo anterior, distintas incursiones en torno a los nuevos medios, en tanto dispositivos electrónicos, emergerían en los 70, a través de la práctica del *circuit bending*⁷ y el *hardware hacking*⁸, formas creativas de reutilizar y/o intervenir aparatos electrónicos; estas prácticas serían llevadas a cabo en su mayoría, no por artistas directamente, sino por personas no ligadas o interesadas en el mundo del arte, amantes de publicaciones como Mecánica Popular y que en sus ratos de ocio arman y rearman objetos electrónicos.

Por otro lado las prácticas más ligadas a la computación, programación, internet y cultura digital tendría un importante eco en el movimiento hacker de mediados y finales de los 80, con toda una visión (o revisión) cultural y ética en relación al uso de la web y de los computadores, la seguridad y la privacidad en la red, el *open source* y la liberación de código.

De esta forma comenzó a emerger una sensibilidad en torno a la utilización tanto de la electrónica, como de la informática y de las telecomunicaciones, una sensibilidad que ponía en entre dicho, ya fuera tácita o explícitamente, los planteamientos discursivos subyacentes a la producción y utilización de tecnologías.

Esta línea genealógica nos sirve para ampliar y entender el arte de los nuevos medios, no solo desde una visión artística sino desde un marco ampliado, que involucra a actores y movimientos no directamente ligados a la práctica artística, pero sí de una fuerte incidencia sobre la cultura tecnológica. Sin embargo, para beneficio de este análisis,

⁷ Circuit bending (Doblando Circuitos) es la personalización creativa de circuitos en dispositivos electrónicos de bajo voltaje tales como efectos de guitarra, juguetes para niños y sintetizadores para crear nuevos instrumentos visuales, musicales o generadores de sonido. (extraído de <http://www.inspektorgadget.com/es/guia-circuitbending/> visitado el 05 de diciembre del 2015)

⁸ Hardware Hacking, apunta a la práctica, nacida a partir de la ética hacker de la subversión y liberación de los elementos tecnológicos, en la re adecuación de dispositivos de alta tecnología para que realicen funciones a las que no estaban destinados originalmente.

intentaremos acotar la idea de “arte de los nuevos medios” desde una perspectiva que busque aunar posiciones tanto artísticas como del desarrollo de esta actividad crítica llevada a cabo por grupos no pertenecientes directamente a las esferas del arte.

En un primer intento por formular una definición acudiremos al texto de Lev Manovich, “El lenguaje de los nuevos medios” (2005) donde se refiere a los nuevos medios en tanto “La traducción de todos los medios actuales en datos numéricos a los que se accede por medio de los ordenadores.” (p. 64-65). Si bien este primer acercamiento se nos presenta bastante restrictivo, es un punto de partida desde el que poder reflexionar.

Manovich nos presenta este acercamiento a la idea de nuevos medios pero desde una posición que no ahonda respecto a las operaciones y metodologías de producción que el arte contemporáneo ha llevado a cabo dentro de estos medios digitales y electrónicos. Por otro lado Domenico Quaranta propone que las artes mediales deben ser comprendidas como un ente autónomo, no dependiente del Arte Contemporáneo: “*What the expression New Media Art really describes is the art that is produced, discussed, critiqued and viewed in a specific “art world”, that we will call the “New Media Art world*”⁹ (2013, p. 35).

Una idea similar a la de Quaranta es desarrollada también por Manovich en un artículo llamado “*The Death of Computer Art*” (1996) en el que el autor debate la convergencia entre el mundo del arte contemporáneo y el “arte de los ordenadores”, llamando al primero *Duchamplandia* y al segundo *Turinglandia*, (aludiendo respectivamente a Marcel Duchamp y a Alan Turing) concluyendo que a partir de sus características particulares la convergencia entre uno y otro no sucedería, en tanto no existiría una asimilación de los principios del uno en el otro, ya que ambos principios eran, según Manovich, intrínsecamente opuestos.

⁹ “Lo que la expresión “Arte de los nuevos medios” verdaderamente describe es el arte que es producido, discutido, criticado y visto en un “mundo del arte” específico, al que llamaremos el “mundo del Arte de los nuevos medios” (traducción libre)

Así, a partir de las definiciones entregadas podemos deducir dos cosas, por un lado que los nuevos medios son encasillables dentro de todo proceso comunicativo de transducción de algún canal comunicativo a este nuevo lenguaje informático, y por otro que el Arte de estos nuevos medios, se presenta como un ámbito independiente de la tradición del arte contemporáneo. Sin embargo la producción de diferentes artistas tanto desde este ámbito de artes de la *medialidad*, como del ámbito del arte contemporáneo hacen que las ideas antes mencionadas se pongan en tela de juicio, por ejemplo la idea de “materialidad” de una obra ¿existen obras que no necesariamente sean digitales (entendiendo como digital esta “traducción de información a datos numéricos”) pero que puedan ser inscritas dentro del ámbito de las artes mediales?, ¿qué puntos son plausibles de hallar que puedan inscribir practicas u obras de artistas mediales con operaciones o sensibilidades pertenecientes tradición artística anterior?.

II. Low tech is the new povera

II.1. Por una tecnología Low Tech

"Se nos dice que "eso" aparece ante nosotros como una fuerza irresistible, un dinamismo alterador del mundo que transformará nuestros trabajos, revolucionará nuestras familia y educará a nuestros hijos. También cambiará la agricultura y la medicina de métodos tradicionales y modificará los genes de organismos vivos, quizás incluso el organismo humano. Enfrentados con "eso" no hay ninguna alternativa, no queda sino aceptar lo inevitable y celebrar su venida. De ahora en adelante "eso" decidirá nuestro futuro. El "eso" de estas frase es, por supuesto, la tecnología"

Langdon Winner, *"Dos visiones de la civilización tecnológica"*, p. 55.

Jose Luis Brea en su libro *Las tres eras de la Imagen* (2010) postula la diferenciación existente entre una época de la imagen material, una imagen fílmica y finalmente una imagen electrónica, a la que da por denominar fantasmal, espectral y que no remiten a la materialidad del objeto, hablando de un proceso de *fantasmización* (p.67) de la imagen. Observaciones como esta, en conjunto con los conocidos procesos de “desmaterialización” de la obra de arte (Lippard, 2004), la consecuente aparición del arte conceptual, performance, el progresivo alejamiento del arte en relación a la idea no tanto de objeto físico, sino más bien como objeto mental, han ayudado a construir cierta mitología, especialmente en relación a las artes mediales, dentro de la cual se suele afirmar que el arte de los nuevos medios es, esencialmente *inmaterial*, o que su forma de construir imagen transita no en relación con la imagen a la que refiere, obviando muchas veces los *soportes* de la materialidad.

Frente a este tipo de reflexiones es preciso tomar cierto grado de distancia crítica y afirmar que el arte de los nuevos medios *sí* posee una determinada materialidad, ya que para la proyección de imágenes en una pantalla hasta el intercambio de información por medio de internet, es imprescindible, en ambas operaciones, la utilización de algún soporte que contenga los datos que posteriormente son traducidos por el *software*. Es decir, sin *hardware*, no existirían “nuevos medios”. Desde este punto de vista es interesante plantear un leve “ensanchamiento” del campo de acción del arte de los nuevos medios, a partir de la definición de Lev Manovich (2005) vista en el capítulo anterior, podemos añadir que es posible considerar, no solo la traducción de un medio a datos numéricos como la condición *sine qua non* de los nuevos medios, sino *todo* lo que esta conversión implica. Por lo tanto, en términos de materialidad, es plausible pensar los soportes de los nuevos medios (computadores, proyectores, impresoras, etc.) como parte de los recursos a utilizar a la hora de reflexionar sobre la generación de experiencias artísticas.

A partir de esta idea, es posible referenciar casos aún más específicos respecto a la utilización y la creación de una visión crítica de estos dispositivos tecnológicos. En 1965 el norteamericano Gordon E. Moore profetizó que “los circuitos integrados llevarían a la aparición de maravillas tales como las computadoras personales- o al menos a terminales conectadas a una computadora central” (*Electronics*, volumen 38, number 8, April 9, 1965.) y que esto se debería principalmente a la producción de transistores¹⁰ cada vez más pequeños y de menor coste de producción, es decir que año a año, se podrían fabricar circuitos integrados más baratos, más pequeños y más potentes. Lo que Moore probablemente no pudo haber previsto dentro de su hipótesis fue que el aumento exponencial de las posibilidades de cómputo y velocidad de los dispositivos electrónicos, generaría, a su vez, una gran cantidad de “chatarra” electrónica, debido a la obsolescencia inherente a toda tecnología. Cada aparato nuevo que se pudiera fabricar

¹⁰ componentes que posibilitan el funcionamiento de los circuitos integrados

dejaría casi automáticamente desahuciado al anterior, en una creciente espiral de progreso y producción de dispositivos electrónicos. Este distanciamiento progresivo que existiría entre la tecnología de punta y la tecnología que se pudiera considerar “obsoleta” produciría a su vez, la dicotomía entre “Altas tecnologías y bajas tecnologías”. En su máxima expresión la idea de “bajas tecnologías” podría considerar cualquier tipo de tecnología que se haya descartado desde el punto de vista tanto de su utilización industrial como comercial.

James Wallbank coordinador del *Redundant Technology Initiative*, en una conferencia en Amsterdam en 1999, declararía su “Low tech Manifiesto” en el que apuntaría, en una concisa y breve definición en torno a las bajas tecnologías, *"Lowtech" means technology that is cheap or free¹¹*, contraponiéndose al mismo tiempo a la idea de “High Tech” (altas tecnologías) por deducir que estas formas de tecnología serían elitistas, restrictivas y que por otro lado no necesariamente incentivarían la creatividad del sujeto: *“High technology doesn't mean high creativity. In fact sometimes the restrictions of a medium lead to the most creative solutions”¹²*

Esta inclinación por las bajas tecnologías tendría resonancia en la producción artística de principios y mediados del 2000; así lo deja entre ver Vuc Cosic, reconocido artista de los nuevos medios, quien, a razón de su participación en la 48° bienal de Venecia el 2001, habría desarrollado un trabajo bajo el slogan de *“New LowTech Media”*, en palabras de Cosic: *“With this slogan, I'm trying to identify artists that are reacting to the dumb way*

¹¹ “Bajas tecnologías significa tecnologías que son baratas o gratis” (traducción libre)

¹² “Altas tecnologías no significa “alta” creatividad. De hecho a veces las restricciones de un medio llevan a las más creativas soluciones” (traducción libre)

in which the art system and the society at large are non-reacting to the technological development".¹³(2013, p. 143)

Por otro lado, dentro de análisis recientes al respecto, encontramos reflexiones como las llevadas a cabo por el trasandino Mario Carlon, Doctor en Ciencias Sociales y licenciado en Historia del Arte, donde en la revista online Cibertronic, identificaría dentro de la relación entre arte y medios dos tendencias, por un lado una que abraza abiertamente la tecnología, constituyéndose en mega instalaciones hiper tecnologizadas, mientras que:

La otra tendencia implica una resistencia y adquiere muchas formas. Por un lado se manifiesta a través de la continuidad de las prácticas artísticas tradicionales (junto a los nuevos desarrollos “relacionales”), que privilegian los vínculos sociales no mediatizados o de baja mediatización. Por otro lado se encuentran el rescate y la re significación de tecnologías en desuso y las recuperaciones de la *low tech*, tendencia de gran peso, por ejemplo, en la Whitney Biennial de este año.¹⁴(Carlon, s/f)

Esta posición frente a la tecnología y su utilización en el arte hace eco en la obra reciente de cuatro artistas nacionales, desde los cuales, en las páginas siguientes, se hará un breve análisis que busque responder a la cuestión sobre la existencia de vínculos con ciertas manifestaciones artísticas del siglo pasado, una especie de reflexión historiográfica con respecto a las operaciones llevadas a cabo por los artistas mediales de esta época. Dicha relación y actualización de metodologías constituye el elemento medular para el posterior desarrollo de obra a analizarse en el capítulo final.

Sin embargo, para un mejor, ordenamiento del presente texto, se subdividirá este análisis en dos instancias, en la primera se presentará el arte povera, (manifestación artística anterior a la que es posible vincular la práctica del *low tech*), desde el que se sustraerán

¹³ “Con este slogan estoy tratando de identificar artistas que están reaccionando a la tonta manera en que el sistema del arte y la sociedad en general están no-reaccionando al desarrollo tecnológico” – (traducción libre)

¹⁴ Consultado en. http://www.untref.edu.ar/cibertronic/lo_trans/nota11/index.html, el día 19 del 11 del 2015

los elementos conceptuales y visuales desde los que, posteriormente se realizará el análisis de los artistas nacionales que se mencionó en el párrafo anterior.

II.2.1 Arte povera y Low Tech, nodos convergentes.

Para entender la relación entre el arte *povera* y la utilización de bajas tecnologías, es preciso en una primera instancia, caracterizar los aspectos más relevantes del arte *povera*, buscando superar el mito o la visión de que el *povera* es definible casi, únicamente, por la utilización de elementos precarios o de desecho.

En primer término es necesario entender que el *povera* italiano nace, en parte, como una forma de reacción durante los años sesenta al arte frío y despersonalizado del arte minimal, oponiéndose por medio de una sensibilidad vitalista.

Como un acercamiento a esta idea tomaremos la siguiente cita del libro “*Arte Povera*” de Christov-Bakargiev:

The term ‘Arte Povera’ initially referred not to the use of ‘poor’ materials, nor a sociological critique of consumer society, but to the concept of ‘impoverishing’ each person’s experience of the world; this implies gradually freeing one’s consciousness from layers of ideological and theoretical preconceptions that were perceived as obstacles between the self and a meaningful, essential experience of the world.¹⁵ (1999, p. 25)

Esta primera cita nos acerca a la idea de que el arte *Povera* no consiste (esencialmente) en la utilización de materiales pobres o reciclados, sino más bien en una actitud, o sensibilidad con respecto al arte y la vida, las cuales van encausadas al desmantelamiento de las distintas capas ideológicas hasta llegar a las experiencias de mundo más esenciales, esto en tanto práctica artística, como en intención de recepción de la obra.

En otro texto en torno al tema, encontramos el siguiente apunte, referido a lo que Germano Celant (teórico quien acuñó y dio fama al termino arte *povera*) dilucida sobre

¹⁵ “El término “Arte Povera” inicialmente se refería no al uso de “pobres” materiales ni a la crítica sociológica de la sociedad del consumo, sino al concepto de “empobrecer” cada experiencia del mundo en las personas; esto implica gradualmente liberar la conciencia de las capas de ideología y preconcepciones teóricas que son percibidas como obstáculos entre el yo y una significativa y esencial experiencias del mundo.” (Traducción libre por parte del autor)

lo que el artista *povera* debiese perseguir: “Que el artista se exprese en un arte pobre, con el evento, con lo histórico, con el presente, con la concepción antropológica. Un vivir asistemático en un mundo en el que el sistema lo es todo.” (Fernández, 1999, p.33). Este “asistematismo” planteado por Celant tendría, como principal arista, la ausencia de una búsqueda en cuanto a “estilo”, es decir la ausencia de una constante visual identificable de tal o cual artista.

De la misma forma, esta cercanía a la contingencia y a la vida llevaría a los *povera* a la utilización de materiales que fueran familiares, cotidianos y estuvieran a mano, pasando desde la utilización de la elementos de la naturaleza como ramas, piedras, carbón, arcilla, cuero, madera (imagen 5) hasta el “cotidiano” del neón y los espejos por ejemplo (imagen 6).



(Imagen 5, *Stella [per purificare le parole]*, terracota y metal. 1980, Greda y Gilberto Zorio)



(Imagen 6, *Crocodylus Fibonacci*, Cocodrilo embalsamado, neón. 1972, Mario Merz)

Desde las anotaciones hechas anteriormente y apoyándonos de los textos de Fernández y Christov-Bakargiev, sería posible rescatar algunos puntos de convergencia del Povera con el arte de nuevos medios que utiliza principalmente bajas tecnologías:

- La evasión de un “estilo” visual reconocible o “estandarizable”. Se escribiría sobre Pistoletto por ejemplo que

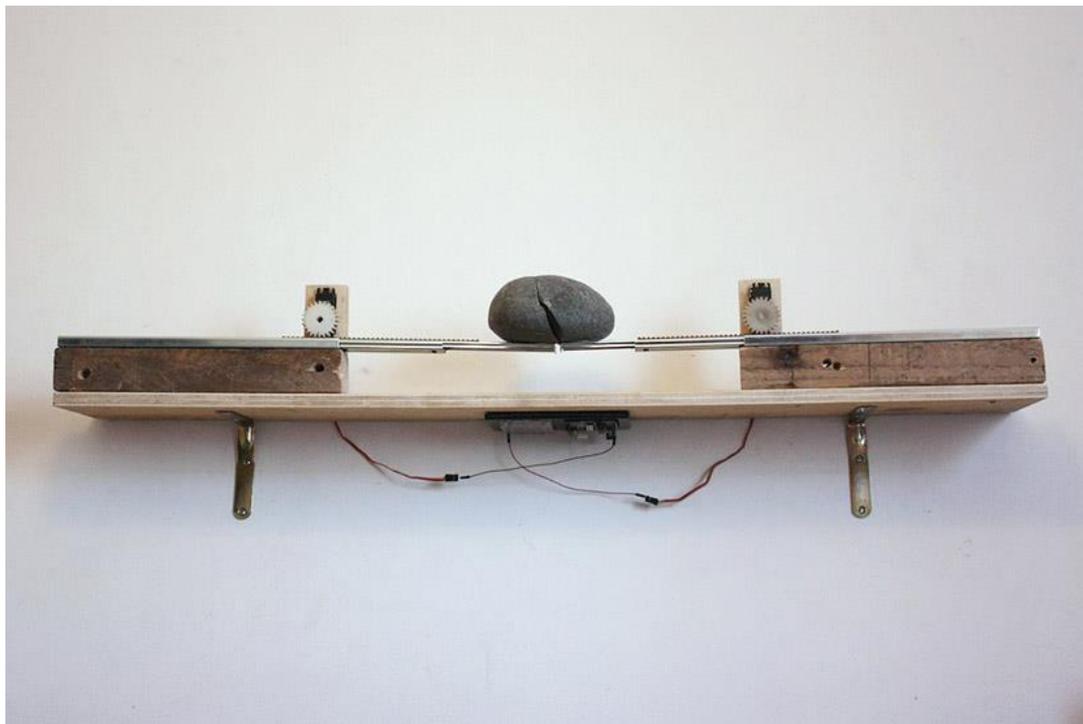
(...) decide evitar ser considerado un especialista para implicarse en un proceso alejado de la producción, similar a la que podría tener lugar en el mundo de las mercancías. Un mundo estandarizado en el que se siente constreñido a repetirse y repetirse por el hecho de ser conocido, a seguir un lenguaje que él mismo había desarrollado y que ahora le tiranizaba (Fernández, 1999, p.34)

- Una fuerte vinculación con la idea de proceso tanto en el ámbito de producción de obra como en la (re)construcción de sentido por parte del receptor (espectador).
- La ausencia de la búsqueda de una obra que tenga pretensiones ilusionistas, como bien podría ser la pintura académica tradicional. Ni el *povera*, ni este arte medial precario (de bajas tecnologías) pretenden “representar” nada en el sentido mimético-vasariano de la palabra.
- Presentación de objetos y materiales poco procesados o en bruto, de manera de generar nuevas visualidades por medio de su organización compositiva, como por fuerza de su valor simbólico/ productivo.
- Vinculación con el ámbito científico. Aquí, se hace necesario hacer una acotación ya que si bien existe desde el arte medial la utilización tanto de ciencias duras imbricadas con tecnología, la visión desde el arte *povera* respecto a este asunto suele acogerse más al mito y a la subjetividad que a la ciencia en sí. A pesar de esto, se vale de igual manera de lecturas respecto a matemática y ciencias, pero reinterpretadas de forma poética.

II.2.2 Low tech, cuatro casos nacionales y cruces con el povera.

En función de lo anteriormente expuesto es posible vincular las sensibilidades actuales de artistas Chilenos, con los elementos hallados en el povera de finales de los sesenta.

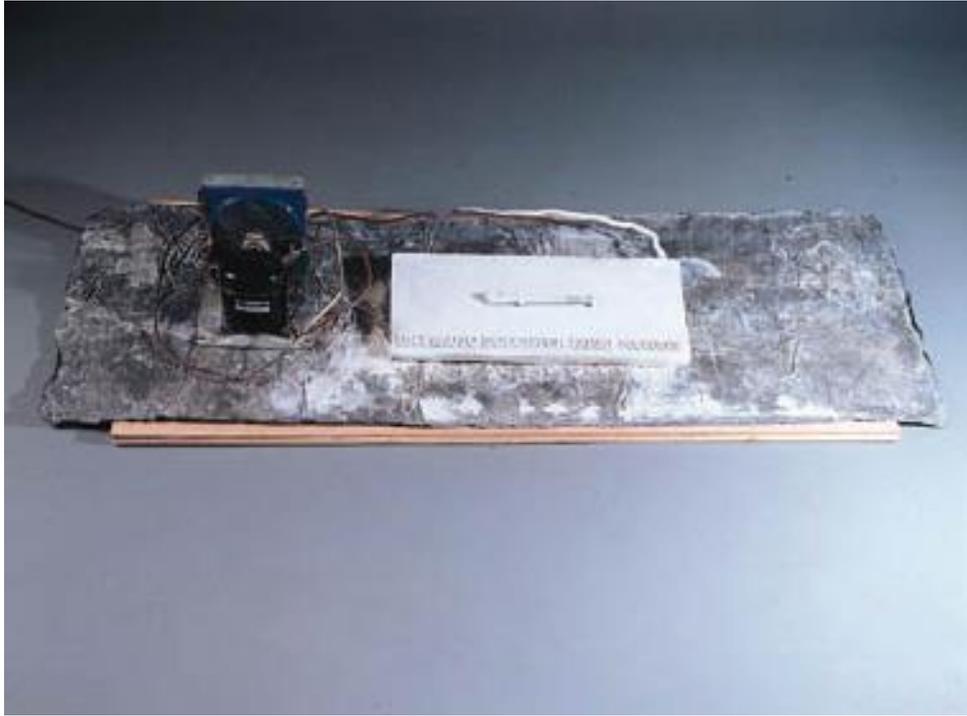
Como primer ejemplo, el trabajo de Natascha Cabellos y su obra del 2015, “Reencuentro” (imagen 7), en la que por medio de un pequeño artilugio mecánico/electrónico, efectúa un acto mínimo: la reunión de dos mitades de piedras encontradas en lugares diferentes que coincidentemente, calzan a la perfección.



(Imagen 7. *Reencuentro*, 2015. Servo motores, piedras, madera. Natascha Cabellos)

Dicha poética del acontecimiento mínimo y su cruce con la tecnología podría homologarse de buena manera con el trabajo de finales de los 60, del italiano *povera* Pier Paolo Calzolari, *Un flauto dolce per farmisuonare* (imagen 8), la cual se encuentra compuesta por una pequeña instalación en la que convergen una flauta y un motor el

cual enfría el objeto, el que debido a la humedad, se recubre con una capa de hielo, “activando”, de cierto modo, la obra.



(Imagen 8. *un flauto dolce per farmisuonare*, materiales varios. 1968, Pier Paolo Calzolari)

Al mismo tiempo el sonido del ventilador que proporciona el frío necesario para la condensación de la humedad, hace las veces de silbido de flauta. Es en esta búsqueda de una experiencia sensible desarticulada de concepciones previas, donde se establece esta poética de lo simple, de gestos mínimos, y de operaciones circulares, en el caso de cabellos el “reencuentro” de ambas mitades de piedra, en el de Calzolari, el continuo del enfriamiento de la pequeña pieza y la *activación* de la flauta.



(Imagen 9. *Taller de Campo Magnético*, Bicicleta po-up. Elementos varios. 2015, Claudia González)

En otra arista de los puntos en común antes mencionados podríamos colocar el trabajo de Claudia González “Taller de campo magnético”, la que la misma autora describe como

Un dispositivo móvil y taller nómada para habitar espacios públicos en la ciudad, permitiendo el intercambio de experiencias y conocimientos entorno a la recolección de objetos tecnológicos obsoletos y al ejercicio sobre los oficios técnicos. (González, s/f) ¹⁶,

Desde su elaboración con elementos precarios (madera, tubos de PVC, géneros) hasta su concepción como “plataforma de observación, recolección de objetos, de investigación, aprendizajes colectivos y de intervenciones en el espacio público.”¹⁷, parece hacerse participe, de esta sensibilidad sintomática percibida en el *povera* y detallada en los

¹⁶ Consultado en <http://claudiagonzalez.cl/exhibiciones/>, el día 25 de agosto del 2015

¹⁷ *Ibidem*

puntos anteriores, principalmente bajo la premisa de la importancia del proceso en tanto realización de la obra en la medida en la que esta entra en contacto con un espacio “vivo”, con el espacio del espectador, de manera activa, en la que la tecnología, está tecnología prácticamente desechada e inocua, es tomada como un elemento poético y de participación.

En el trabajo de Christian Oyarzun y su exposición “El aparecido” (imagen 10) en el *Museo Internacional de Chile* (Mich), se ve como desde una idea de “arqueología medial” y por medio de la re apropiación e intervención de componentes electrónicos plausibles de catalogar como “bajas tecnologías” (una guitarra de juguete electrónica, un pequeño tambor nortino, una televisor de seguridad, entre otros), y apelando a una estética bastante más electrónica que los trabajos mencionados anteriormente, se opera con esta misma poética que los trabajos antes mencionados, vinculando proceso, bajas tecnología (conexión con la ciencia) y la ausencia de una labor manual “artificiosa” o que tuviese vinculación con una idea de manualidad artística tradicional.



(Imagen 10. *El Aparecido*, Pantalla, Altavoces, Foco Alogeno. 2014, Christian Oyarzun)

Por otra parte, el trabajo de Oyarzun incorpora fuertemente los elementos sonoros y lumínicos, sonoro en la medida que existe la incorporación de amplificadores y parlantes, pero utilizando no audio pregrabado, sino el audio que participa activamente en el acontecer de su trabajo como en el caso del pequeño tambor nortino el cual es golpeado por un servomotor¹⁸ y su sonido es ampliado generando un *beat*, una suerte de ritmo que a la vez sirve de atmosfera sonora, como complemento del resto de la instalación, a la vez, este *beat* es acompañado con el pulso que una luz alógena genera sobre una de las paredes de la sala. Hay la búsqueda de un efecto completo, de una instalación que sea transversal no solo al medio, sino a la experiencia en sí, el encuentro con el acontecer de una obra cuasi-irrepetible, esa intencionalidad del momento presente que mencionaba Celant con respecto al artista *povera*. Finalmente es posible citar la obra de Mónica Bate, “Tape Drawings” (imagen 11), la cual, si bien, se enmarca dentro de un contexto de arte sonoro y es, cronológicamente hablando, bastante distante a los trabajos antes citados



(Imagen 11. *Tape Drawings*, Cinta magnetofónica, mapa, altavoces. 2005, Mónica Bate)

¹⁸ Motor de corriente continua que tiene la capacidad de decrecer, aumentar o detener su potencia en un rango de 180 grados.

es posible asociarla dentro de esta relación de *LowTech* y *Arte Povera*, enfatizando, por un lado la materialidad singular de la obra (una casetera, circuitería, parlantes, *casette* y un mapa de Santiago), la cual cuando menos puede ser considerada como “precaria”, pensando en la existencia de dispositivos de reproducción de sonido bastante más avanzados para la época, sin embargo es esta cualidad anacrónica y las posibilidades que ofrecen estos materiales lo que potencian y entablan un dialogo poético entre el desplazamiento de la cinta magnetofónica y el mapa. Sumado a esto el carácter del sonido (grabaciones de escuchas telefónicas) remiten, al mismo tiempo, a un sonido precario o pobre, no un buen sonido sino un *low-fi*, en concordancia con esta misma idea de *Lowtech*.

III. Desarrollo y análisis de obra: materialidades, conceptos y referentes

Absolutum obsoletum

Si funciona, ya está obsoleto

Stafford Beer

A partir del análisis teórico e historiográfico que se ha desarrollado en las páginas previas se configuró el cuerpo de obra de *Low tech is the new povera*, transformándose este trabajo en una suerte de declaración de principios con respecto al enfoque construido a partir de la investigación y la práctica dentro de las artes mediales. Práctica que, en este caso particular y como se apuntó en el capítulo primero, estuvo marcada por una obsesión en torno al funcionalismo de los mecanismos la cual sin embargo, en una instancia posterior, daría paso a una comunión entre el enfoque medial y la postura artística del autor. Habiendo dejado en claro en el capítulo anterior los referentes visuales y el entramado teórico desde el que se posiciona esta producción artística, resta realizar una descripción material y discursiva en torno a lo que la obra, por lo menos en palabras de su autor, encierra en tanto producción de sentido.

Sin embargo, antes que todo, es necesario enfatizar el hecho de que el conjunto de trabajos que engloban *Low tech* responden a una necesidad por cristalizar todas estas inquietudes en torno a la manera en la que, quien escribe, se enfrenta en tanto artista visual, a las artes mediales, intentando aunar posiciones, generando un cruce entre movimientos artísticos, sensibilidades y formas, arriesgando inclusive a calificar esta producción como una especie de *statement*.

Ahora bien, en términos de análisis, el cuerpo de obra se divide en tres trabajos, *sin_titulo_01*, *sin_titulo_02*, *sin titulo_03*, todos trabajos de carácter volumétrico, en los que se abordan distintas aristas del fenómeno de los nuevos medios.

En el caso de *sin_titulo_01* (imagen 12), se enfrenta la relación entre sonido/objeto; concebida, desde una lógica *povera*, utilizando mínimas intervenciones sobre el material (adhiriendo un pequeño trozo de rama a uno de los bordes del objeto) y siendo un material en sí, bastante precario, (en este caso una rudimentaria caja de madera) se fabricó una especie de “trampa”, la cual se ilumina con *led*'s¹⁹ color rojo interiormente y la que, al mismo tiempo, reproduce la grabación de un programa computacional el cual interpreta, con una voz dura y robótica, el texto de Walter Benjamin,



(Imagen 12. *sin_titulo_01*. Madera, grabación de audio, parlante, luces led. 2015, Sebastián Lasker)

La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, específicamente el apartado del texto llamado “III. La destrucción del aura”, de forma repetida. En dicho apartado Benjamin explica la idea de aura y de como esta se ve deteriorada o en peligro a causa de la necesidad del público por la cercanía con el objeto visual deseado, buscando poseer, en última instancia, una reproducción de este:

¹⁹ Acrónimo de *light emitter diode*, es decir, “diodo emisor de luz”.

Cada día cobra una vigencia más irrecusable la necesidad de adueñarse de los objetos en la más próxima de las cercanías, en la imagen, más bien en la copia en la reproducción. Y la reproducción, tal y como la aprestan los periódicos ilustrados y los noticiarios, se distingue inequívocamente de la imagen. En esta, la singularidad y la perdurabilidad están imbricadas una en otra de manera tan estrecha como lo están en aquella la fugacidad y la posible repetición. (Benjamin, 1989, p.25)

Por otro lado, y dada las características del objeto, este desarticula la noción de “caja de madera” del objeto cotidiano y la idea de “trampa”, no teniendo nada que atrapar más que la atención del espectador, siendo en sí misma, además, demasiado llamativa como para ser una trampa real.

Así, dado las características de la reproducción de audio (precario y de baja fidelidad) y el formato de la obra, es necesario, por parte del espectador el acercarse al objeto, ya que si bien es posible escuchar palabras, la forma del audio demanda ese espacio de detención y atención sobre lo que *habla* la caja para entender las palabras del texto. En ese sentido *sin_titulo_01*, constituye, no solo desde su forma material, y de manera irónica, una trampa: la trampa de los mecanismos de reproducción y de la afectación que estos han tenido y tienen con respecto al arte, y el canal escogido para aludir a esto es, paradójicamente, la *reproducción* de audio.

Con respecto a esta atracción que el trabajo genera por medio del encubrimiento parcial de su contenido, es posible remitirse a la idea de seducción hallada en Baudrillard (1981), pues el objeto seduce e induce a encontrarse con este texto, hecho audio, su forma encubre, nunca explícita, desde la alusión formal a una trampa, hasta el audio deteriorado, invita a capturar ese instante de leve intimidad con el objeto. Por otro lado es pertinente también, nombrar el trabajo de Tony Oursler *Half Brain* (imagen 13) el cual guarda, en cierta medida, cercanía con *sin_titulo_01*, ya que por medio de sus videoinstalaciones increpa auditivamente al espectador, atrayendo su atención, no solo desde el espectro de lo visual, sino por medio de la palabra hablada (o reproducida en este caso), sin embargo la distancia en relación al referente en cuestión reside en el

aspecto visual, donde uno es video instalación el otro se podría definir como una “instalación sonora”. Además de lo anterior, un segundo punto de consonancia con el trabajo de Oursler son sus dimensiones, siendo su lado mayor de 35 cm, dimensiones similares al del trabajo analizado, lo que se suma al aspecto sonoro, mencionado antes y utilizado en tanto material que añade una capa más de lectura y sentido, tanto en el plano estético como discursivo.



(Imagen 13. *Half Brain..* Video proyección, resina, sonido. 1998, Tony Oursler)

En *sin_titulo_02* (imagen 14) ocurren un conjunto de operaciones que giran en torno a la idea de videoarte o video instalación. Desde el punto de vista material, el trabajo consta de tres televisores encontrados en instancias de desecho, es decir, en la calle, los cuales

se encuentran posados sobre plintos confeccionados a partir de madera reciclada y madera verde sin cepillar.



(Imagen 14. *sin_titulo_02*. 2015, Madera, televisores, Arduino. Sebastián Lasker)

Estos tres televisores únicamente transmiten imagen, no audio, la cual es generada a partir de la programación de un microcontrolador *Arduino Uno* y un pequeño circuito electrónico que posibilita la comunicación de este con el primer televisor de la izquierda. La señal de video transita por este televisor y luego, por medio de una conexión RCA²⁰, pasa al segundo televisor (en este caso el del medio), la señal circula por él y finalmente llega al último televisor. Lo que se visualiza en los aparatos es una forma de *display*²¹

²⁰ Tipo de conexión muy común en el ámbito audiovisual, la cual está compuesta generalmente por tres cables: audio derecho, audio izquierdo y señal de video. Debe su nombre a que fue desarrollado originalmente por la compañía RCA

²¹ Display o visualizador, es el nombre genérico que se recibe el dispositivo electrónico que tiene la facultad de entregar información visual al usuario. Un visualizador de video se le llama pantalla. La diferencia estriba en la capacidad acotada del display de mostrar información a diferencia de la pantalla.

que entrega una mínima información sobre la obra, proyectando la frase “Low tech is the new povera” slogan que resume el corpus teórico de la propuesta plástica. Entre cada intervalo de que la secuencia de proyección del *display* ocurre, aparece un conjunto de animaciones básicas programadas por medio de la iteración de una línea, la manera más simple y rudimentaria de programar imágenes en movimiento.

En conjunto con lo anteriormente descrito existe un segundo elemento de análisis, a saber, lo que ocurre con la señal de imagen, la cual si bien empieza en un televisor con un normal funcionamiento se deteriora paulatinamente (también producto del deterioro de los televisores en sí) hasta desaparecer en la última pantalla. Así, este trabajo constituye un pequeño comentario, con respecto a la utilización del medio²² en sí y su reiteración, su “reproducción”, pero vista desde la perspectiva no de una reproducción de un único múltiple, en el sentido de poseer cada pieza independencia de la otra, sino desde la co-dependencia, de la “repetición” y final destrucción de la imagen/video.

En *sin titulo_03* (Imagen 15) hay una directa alusión al acto de dibujar, dejándose sentir el eco de las primeras tentativas y reflexiones que fueron ilustradas en el capítulo primero, donde se buscaba producir una máquina que fuera capaz de realizar dibujos o formas gráficas. Esta inquietud quedó en cierta medida saldada a través de este trabajo.

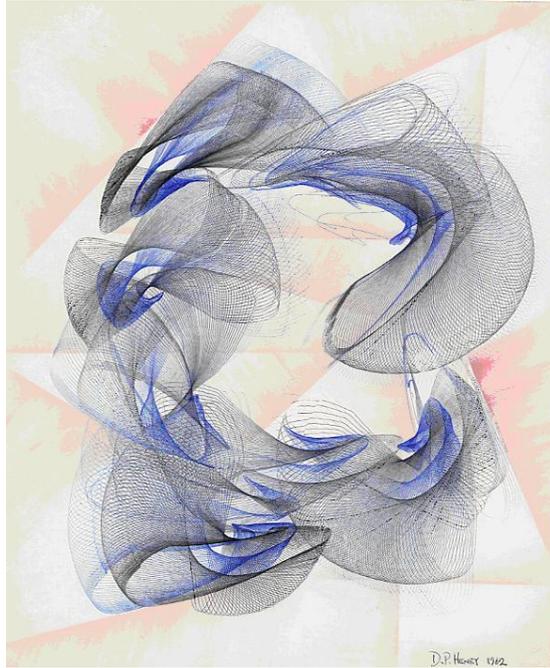
El aparato está constituido, al igual que en los trabajos anteriores, por un objeto de desecho, en este caso, un pallet. A dicho objeto se le adhirieron un par de soportes que lo mantienen en pie a una altura de 90 cm aproximadamente mientras el dorso del objeto descansa sobre la pared. Dentro del objeto de madera se alojó un microcontrolador idéntico al de *sin titulo_02* y se fabricó un mecanismo conocido como pantógrafo especialmente diseñado para la obra, todo esto con madera reciclada y tratando de respetar la forma de la estructura principal, es decir, el pallet. De este modo, *sin titulo_03* se constituye como una máquina que dibuja.

²² El video en este caso



(Imagen 15. *sin_titulo_03*. 2015, Madera, aluminio, lápiz carbón pitt, Arduino. Sebastián Lasker)

Específicamente, la maquina dibuja un conjunto de curvas conocidas como curvas de Lissajous, típicas construcciones geométricas que remiten a las imágenes generadas por osciloscopios. Esta obra se inscribe, en tanto máquina *que* dibuja, dentro de una tradición de las máquinas de dibujar, que datan, por lo menos, desde 1960 con casos emblemáticos como el del británico Desmond Paul Henry y sus máquinas de dibujar cuyos resultados (imagen 16) se pueden homologar fácilmente a los obtenidos por el de *sin titulo_03* (imagen 17).



(Imagen 16. *Picture produced by Drawing Machine 1*. tinta sobre papel, 1962, Desmond Paul Henry)



(Imagen 17. *sin_titulo_03* (detalle), Madera, aluminio, lápiz carbón pitt, Arduino. 2015, Sebastián Lasker)

Por otro lado es posible apelar a la primera definición que entrega Elena Bertola en su libro *El arte cinético* (1973), cuando comienza a desenmarañar las diferencias entre cinetismo óptico o virtual (op art) y movimiento real, apuntando respecto a los objetos de arte cinéticos:

(...) “La obra cinética es un objeto en el cual el movimiento no está re-presentado sino por el contrario, presente en su realidad concreta. La obra cinética no muestra entonces una imagen del movimiento, sino que ella misma es el movimiento” (p.21)

Dentro de *sin_titulo_03*, acontecen ambos fenómenos, existe un movimiento constante y persistente que es parte constitutiva de la obra, tal como lo sería el repetido e hipnótico vaivén de las olas, y al mismo tiempo existe un resultado visual con respecto al movimiento, es decir el dibujo. Esto permite inscribir *sin_titulo_03* dentro del ámbito del cinetismo en tanto objeto escultórico, distanciándolo de los trabajos de Desmond Paul Henry, debido a que el sentido del objeto no es el *lograr* un dibujo como tal, sino más bien, el visibilizar el *acto* de dibujar, de concebir el dibujo sin que haya intervención humana directa. Una maquina autista que se muestra a si misma envuelta en un gesto obsesivo y repetitivo que finalmente acaba con la desaparición de la forma que en un principio se tramaba en la hoja, siendo esta hoja la evidencia de este movimiento.



(Imagen 18. *Low_tech_is_the_new_povera* (vista general), , Escultura kinetica, video instalación, instalación sonora. 2015, Sebastián Lasker)

Es así como la construcción de sentido de *Low_tech* está dada por el complemento de las obras en tanto, entes particulares. Haciendo alusión a las vertientes más “tradicionales” de las artes mediales (video-instalación, instalación sonora y arte kinetico), se busca interpelarlas por medio de operaciones que se vinculan con las sensibilidades y materialidades cercanas al arte *povera* desarticulando sus preconcepciones por medio de esta confección que remite a objetos *otros*, o por lo menos ajenos a una idea “convencional” de artes mediales, como lo serían el pallet y la caja de tomates por ejemplo, siendo estas al mismo tiempo elementos vinculantes con un cotidiano personal del autor el cual se ve catalizado por medio de estos objetos pobres o *poveras*, innobles frente a una tradición artística decimonónica, pero vigentes frente a la “tradición” del arte contemporáneo, tensionando esta relación entre una sensibilidad histórica, presente en este “movimiento *povera*” (pues ellos mismos nunca llegaron a conformarse como un

movimiento) que presenta elementos sintomáticos de lo que sería el arte contemporáneo posterior, y las prácticas y sensibilidades presentes en las artes mediales, las cuales de alguna manera, conforman su propia tradición y mitología.. Al mismo tiempo, dichas sensibilidades, se encuentran actualizadas a través de la práctica del *low tech*.

Se piensa, también este conjunto de obras, como una forma de inscripción dentro del ámbito de las artes mediales, teniendo en cuenta, la filiación primera del artista con las artes gráficas, al mismo tiempo que busca tensionar la relación descrita en el subcapítulo I.2, entre el arte contemporáneo y las artes mediales, poniendo una vinculación implícita entre posturas artísticas.

Conclusión

“Virtually all art uses technology of a kind. (The exception are certain performing arts, such as mime, oral poetry, singing and dance) Artist who remain aloof from modern technologies are, in effect, simply preferring to use the technologies which have been absorbed into traditional art, such as painting, carving and the like”

“Virtualmente todo arte usa tecnología de algún tipo. (La excepción son ciertas artes performativa, tales como la mímica, poesía oral, el canto y la danza) Artistas que permanecen distanciados de las modernas tecnologías, están, en efecto, simplemente prefiriendo usar las tecnologías que han sido absorbidas dentro del arte tradicionales, como la pintura, la escultura y similares”

Jonathan Benthall, *Science and technology in art today*, p.13

Cuando Jonathan Benthall escribió estas palabras, en la primera mitad de los años setenta, ciertamente apuntaba a un arte materializado, de alguna manera por medio de algún tipo de soporte, dividiendo la elección material para la generación de arte, entre tecnológicas “modernas” (computadoras, dispositivos electromecánicos, etc.) y las tecnologías incorporadas dentro de la tradición del arte (dibujo, pintura, escultura, etc.). Sin embargo el paso de las décadas ha, de una u otra manera, ido absorbiendo una amplia diversidad, tanto de tecnologías, como de operaciones y actitudes a la hora de desarrollar propuestas artísticas, viéndose hoy, ese marco de “tecnologías” compartidas por la tradición de las artes, largamente acrecentado en el contexto del arte contemporáneo actual. Por otro lado, Benthall tampoco consideró, (cosa entendible atendiendo el marco historiográfico dentro del que escribía, en que la tecnología no crecía de forma tan vertiginosa como hoy), la posibilidad de que la misma tecnología tuviera matices críticos, más allá de sus posibilidades utilitarios dentro del plano del arte, encontrándonos hoy con la obsolescencia de muchas “tecnologías” utilizadas con anterioridad, el *low tech*.

Lo anterior no limita o niega que la elección de materiales y las operaciones elegidas en la elaboración de una obra sean, ciertamente, elementos decisivos a la hora de dilucidar la construcción de sentido de esta. La búsqueda llevada a cabo dentro de esta memoria y trabajo de obra, conjugan tanto operaciones como materiales que, en términos de Benthall, se encontrarían distanciados unos de otros contextualmente, pero que se han reunido en esta instancia para cristalizar una reflexión muy concreta, a saber: las bajas tecnologías son el nuevo *povera*, por lo menos en un contexto de artes mediales, tanto reflexión escrita como obra medial.

La búsqueda de este trabajo, no fue en ningún caso, encontrar constatación alguno sino más bien, reflexionar tanto escritural como experiencialmente (dentro de la práctica artística), una forma de aunar elementos sensibles de dos acontecimientos artísticos en apariencia inconexos. En otro ámbito de las cosas, es necesario apuntar la importancia de como a partir de una intuición primera, (la relación dibujo-gráfica y tecnología, vista en el capítulo primero), se llegó a derroteros impensados pero que abrieron ricas posibilidades investigativas, las cuales, de una u otra manera seguían vinculándose con esta primer impulso investigativo, a saber, el dibujo y su aplicación dentro de las artes mediales, aunque fuera de forma tangente dentro de *sin_titulo_03*. Son ese tipo de constataciones las que hacen pensar en que de una u otra manera, y a pesar de la no existencia de una relación directa entre los primeros pasos de la investigación y este punto, constituyen las obsesiones de autor, el elemento aglutinante que pudieron llevar a plantear la re apropiación tanto de elementos tecnológicos y discursivos en des uso o desechados, para la emergencia de esta obra.

Bibliografía

Benthall, Jonathan, (1973) *Science and technology in art today*. Londres: Thames and Hudson.

Bertola, Elena. (1973) El arte cinético, *El movimiento y la transformación: análisis perceptivo y funcional*. Argentina: Edición nueva Visión

Blas, Javier (coord.), Ciruelos, Ascensión y Barrena, Clemente. (1996) *Diccionario del dibujo y de la estampa. Vocabulario y tesoro sobre las artes del dibujo, grabado, litografía y serigrafía*, Madrid: Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Calcografía Nacional.

Brea, Jose Luis, (2010) *Las tres eras de la imagen, imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal

Christov-Bakargiev, Carolyn (1999) *Arte Povera*. Hong Kong: PhaidonPressLimited

Fernández, Aurora. (1999) *Arte Povera*. Madrid: Editorial Nerea S.A.

Ivins, J.W, (1975). *Imagen impresa y conocimiento*. España: Gustavo Gilli.

Triebe, Mark; Jana, Reena; Grosenick, Uta (Ed.) (2009) *Arte y nuevas tecnologías*. China: Taschen.

Quaranta, Domenico. (2013) *Beyond New Media Art*. ---- : Link Editors.

Wallbank, James. (1999) *LowtechManifiesto*. <http://lowtech.org/projects/n5m3/>

Manovich, Lev. (2005) *El lenguaje de los nuevos medios, la imagen en la era digital*. España: Paidós Ediciones.

Electronics, volumen 38, number 8, April 9, 1965.