

Plataforma Bogotá:
encuentros cercanos
con las artes digitales

PLATAFORMA BOGOTÁ:
encuentros cercanos con las artes digitales

Alcaldía Mayor de Bogotá, 2016
Fundación Gilberto Alzate Avendaño
Gerencia de Artes Plásticas y Visuales

ISBN XXXX



Los juicios y contenidos expresados en los textos son responsabilidad de sus autores y no representan la opinión de la Fundación Gilberto Alzate Avendaño.

Fundación Gilberto Alzate Avendaño
Calle 10 # 3-16 Bogotá, Colombia
Tel. (571) 282 9491 ext. 228
www.fga.gov.co
gerenciaartesplasticas@fgaa.gov.co
Impreso en Bogotá, Colombia

Plataforma Bogotá:
encuentros cercanos
con las artes digitales

Autor

Enrique Rodríguez

Fotografías

Archivo Plataforma Bogotá

Diseño

La Silueta

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ

Alcalde Mayor de Bogotá

Enrique Peñalosa Londoño

Secretaria de Cultura,

Recreación y Deporte

María Claudia López

FUNDACIÓN GILBERTO

ALZATE AVENDAÑO

Directora General

Mónica Ramírez Hartmann

**Gerente de Artes Plásticas
y Visuales**

Ana María Lozano

Coordinadora Plataforma Bogotá

Raquel Solórzano

**Equipo de Gerencia de Artes
Plásticas y Visuales**

Mónica Torregrosa Gallo

Sergio Jiménez

Sergio Andrés Hernández

Raquel Solórzano

Carlos Hoyos Bucheli

Coordinación editorial

Catalina Vargas Tovar

Esta publicación cuenta con el apoyo editorial
y la colaboración de Andrés García La Rota



CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE

Contenido

- 11 Presentación
- 12 ¿Qué es un laboratorio
de arte, ciencia
y tecnología?
- 15 Audio y videolab, Biolab
y Laboratorio social
- 25 Obras, talleres
y laboratorios

C

C

n

t

e

Presentación

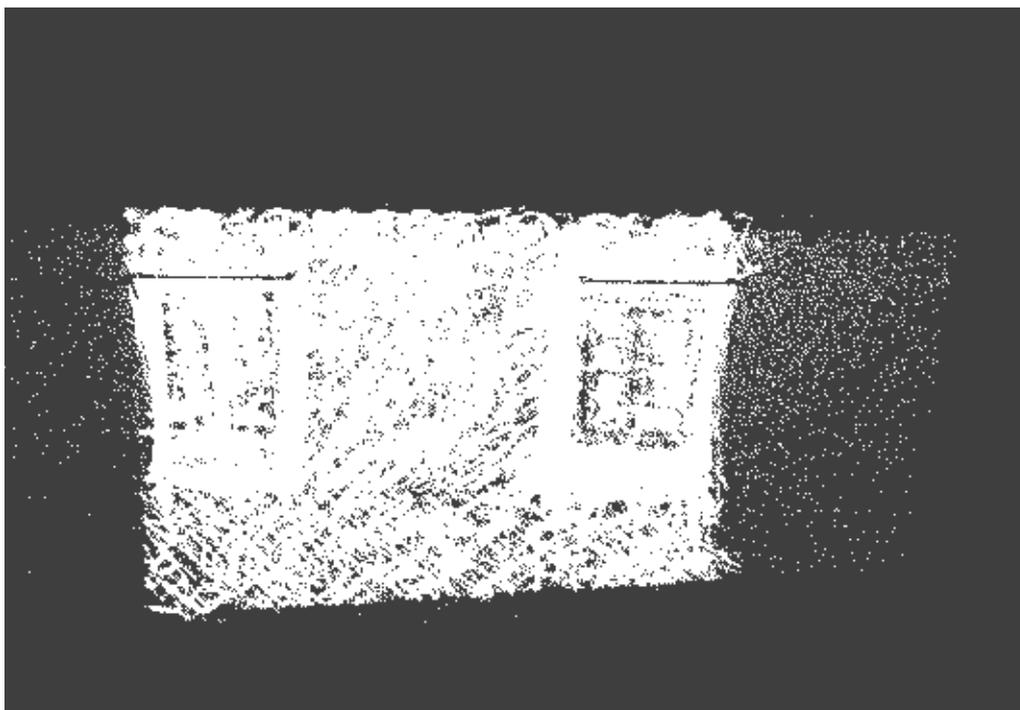
Plataforma Bogotá (Laboratorio Interactivo de Arte, Ciencia y Tecnología) fue creado para apoyar la producción, investigación, formación y difusión del arte, la ciencia y la cultura digital en entornos interdisciplinarios que convocan a públicos de todas las edades y a especialistas de todas las ramas del conocimiento y de las artes, interesados en desarrollar proyectos y prototipos a través del software libre, el código abierto y el saber digital.

Plataforma Bogotá es un espacio de participación colectiva para el ejercicio del derecho a la creación y la experimentación en torno al uso de tecnologías digitales por parte de la población en general: es un espacio para las personas, artistas o no, científicos, técnicos y gentes de a pie que buscan complemento intelectual y material para el desarrollo de sus proyectos. Durante el proceso se cruzan experiencias, saberes e ideas en una red de productos que se afectan y nutren mutuamente.

La información que circula en Plataforma Bogotá no sufre la permanencia del índice o del decálogo; se alimenta del desbarajuste interpretativo, la mala lectura del no iniciado o del disléxico y del cortocircuito. El cruce interdisciplinario entre arte y tecnología se entiende aquí como un espejeo de cristales rotos del que emergen ruidos, monstruosidades, iniciativas ecologistas, urbanistas y toda una gama de nuevas máquinas y nuevas formas de entender lo humano y lo inhumano.

Lo que hace especial a Plataforma Bogotá es que se trata de un laboratorio creado para fomentar el arte y la cultura en todas las comunidades que conforman Bogotá. Algunos de los proyectos han causado impacto en la ciudad y han circulado a nivel nacional e internacional, gracias a las becas y convocatorias que se realizan en conjunto con instituciones nacionales e internacionales. Plataforma Bogotá promueve la formación de una red de investigación y creación de un nuevo arte en la ciudad y a nivel internacional.

¿Qué es un laboratorio de arte, ciencia y tecnología?



A veces la precisión resulta en una paradójica falta de sentido. Lenguajes tan precisos que solo el experto, sabedor de tramoyas, puede comprenderlos. Al ciudadano común le están vetados estos contenidos. Le resultan herméticos, diseñados por y para élites *ultra-sapientes*. ¿Se han enfrentado a documentos como leyes y decretos? Me recuerdan mucho a los altares de las iglesias coloniales, que para decir la Santísima Trinidad se valen de mil retorcimientos y precisiones que acaban en el colmo del equívoco. Eso no está mal, pues lo ambiguo y contradictorio es fuente generosa de inspiración poética. Sin embargo, cuando se trata de difundir contenidos científicos o técnicos, el intrincado altar exige ser entendido. No apelar a lo sensitivo

como en el discurso colonial, suma de mitos populares e imaginaria mágico-religiosa. El lenguaje técnico solo puede comunicar contenidos al especialista que lo crea o lo estudia. Existen cientos de documentos y proyectos ministeriales que intentan adaptar este lenguaje al uso común de la lengua, pero no lo logran, porque insisten en las descripciones precisas, oficiales, irrefutables. Muchas personas no participan en el control social de obras públicas, o no acceden a los servicios básicos de salud, porque se frustran ante el intrincado y polícromo retablo de las instituciones. El exceso de palabras (exactas, incuestionables) en los decretos y leyes hace que estos (y estas) se contradigan constantemente. Por eso existen decretos que tumban o derogan a otros decretos apelando a fallas de sentido o contradicciones causadas por errores de puntuación que serían mucho más visibles si el corrector no tuviera que enfrentarse a la pretensión letrada.

Otra cosa ocurre cuando el equívoco y el juego de palabras invitan a la construcción del sentido, a su aparición gracias a encuentros dialécticos entre lectores y textos que generan imágenes y sensaciones. Esa es, creo yo, una de las claves de la filosofía moderna. Entre los poetas y los filósofos románticos no había grandes diferencias. Y creo que hoy tampoco las hay. Si Deleuze tiene tanto éxito entre los artistas y especuladores es porque se presta al equívoco, a la interpretación desmedida, al advenimiento de la imagen poética.

Dijo Schwob que Uccello, geómetra de las aves, tenía amigos matemáticos y arquitectos con los cuales aprendía sobre «la dirección de las líneas» y «la convergencia de las rectas en sus intersecciones», porque no le interesaban las formas y gestos sino «sus simples líneas». Se burlaban de él Donatello y Brunelleschi porque de ese modo buscaba la única línea, la imagen del universo «en el ojo de Dios». Tomó las formas de su amada Selvaggia y:

...no hizo su retrato, tal como hacían los otros pintores que amaban a una mujer. Pues el Pájaro no conocía la alegría de limitarse al individuo, no permanecía en un solo lugar: quería, en su vuelo, planear por encima de todos los parajes. Y las formas de las actitudes de Selvaggia cayeron en el crisol de las formas, junto con todos los movimientos de los animales, y las líneas de las plantas y de las piedras, y los destellos de la luz, y las ondulaciones de los vapores terrestres y de las olas del mar.

Vidas imaginarias, Marcel Schwob

Audio y videolab, Biolab y Laboratorio social

I.

Varias veces vi en Plataforma a jóvenes de sonrisa incrédula pero curiosa, como previendo el altar complejo o el silencio custodiado por el guardia de seguridad, descubrir que las muestras eran la puesta en escena de objetos tan cotidianos para ellos como la impresora, el videojuego, la cajita de electrodos con que miden su hombría los borrachos en las cantinas, la pantalla del computador o de la tele, el proyector del colegio, una pecera, tubos de neón, baterías, parlantes... Y era mejor ver lo que ocurría cuando descubrían que se trataba de jugar, de trasgredir los usos habituales, de identificarse con un mundo puesto en abismo para la interacción y la comprensión alrevesada.

Sin saberlo, estaban experimentando un nuevo arte, que diluye las relaciones de poder, promueve nuevas formas de comprender el mundo y entra en contacto físico con el espectador.

Joseph Beuys hablaba del arte como experiencia de vida y política, más allá de la contemplación y los altares seculares, un arte escapado del museo y la galería para realizarse en la convivencia y en la respuesta a necesidades humanas comunes. ¿Pero cómo fue que llegamos a eso?

El arte del Renacimiento se basaba en el triángulo y el círculo, en las proporciones áureas y en la idea del hombre como centro y razón de la obra de Dios. Las matemáticas eran el lenguaje divino. Aun se creía que el universo estaba compuesto por esferas de movimientos circulares y eternos que producían una música perfecta. La Tierra giraba en el centro y todo se movía a su alrededor. Pero trabajando en silencio había científicos. Galileo apuntaba su telescopio y descubría cosas perturbadoras. Cada cual trabajaba en silencio, por temor a la hoguera, y porque eran celosos de su trabajo. Como sea, un nuevo conocimiento va poniendo en duda las creencias. Los pintores también se dan cuenta, porque si no se codean con esos científicos,

ellos mismos lo son. Intentan salvar el antiguo edificio, la suma católica del Buey Ciego erigida a la luz de Aristóteles, pero nada echa por tierra la evidencia. El círculo se deforma y el cielo se llena de elipses, de rocas de polvo y gas. La Luna, perfecta y luminosa como el rostro de la Virgen, se revela de pronto como un trozo de roca salpicado de cráteres. La Tierra salta del centro y se ubica, perturbadora, a un costado del sistema solar. Pareciera que Dios aun convoca y junta, pero pronto se sabe que hay astros más grandes y luminosos. Sobre el lienzo van apareciendo pequeños desvaríos. Gestos y posturas que, como la lente de los telescopios, revelan el movimiento, el desgaste, la realidad de un mundo inestable a punto de colapsar. Aun no ocurre la muerte del Todo Poderoso, pero sí el presentimiento de su partida, la caída de un velo. Muchos cuerpos siguen apareciendo áuricos y bellos, pero ya no logran ocultar los síntomas, los enrojecimientos, la palidez. Los rostros se tornan grisáceos, demasiadas cabezas decapitadas. Ya no es el autorretrato con el rostro en primer plano y la naturaleza en segundo, diluida, sino que el cuadro se abre lentamente y comienzan a verse los verdores, las intrincadas ramas. El Jesús inmaculado, apenas tocado por la lanza, será remplazado por el Cristo llagado. La parte baja de los cuadros gana peso y le cielo se nubla. Hay demasiadas figuras flotando. Ahora se trata de la muerte y su pútrida montura cruzando campos llenos de cadáveres.

Cuando ya no es posible ver a Dios en la negrura insondable del universo, y la tierra se ha transformado en un grano de arena, el hombre descubre que solo se tiene a sí mismo. La norma es su propio cuerpo, compuesto por sistemas que, si bien se complementan, funcionan de manera autónoma. No necesitan del soplo divino. La tierra es en sí misma un sistema autónomo que flota en el universo.

Aparece una nueva conciencia del cuerpo, un redescubrimiento de la sensualidad. Ahora se trata de la carne y de la sangre, de los sentidos. La puesta en duda del Dios de Roma favorece la aparición de creencias religiosas más holgadas. Lejos de resignarse, la Iglesia católica se apropia de las nuevas formas y las devuelve en la imagen del Cristo martirizado. Para llegar a Dios hay que sangrar. Los cuerpos se retuercen en volutas que tienden hacia los extremos y la experiencia de la Gracia es un orgasmo, una flecha que atraviesa el corazón. Santos y santas-poetas le cantan a Dios y al Cristo, repiten el credo, pero en el fondo se lleva a cabo una revolución.

El mundo, que se creía completo, revela otros cuerpos de tierra y agua, otros climas. Yo diría que el desajuste barroco empieza, paradójicamente, cuando el Renacimiento recién se inaugura.

II.

Imaginen que lo han perdido todo. Que son el supremo cardenal y se confirma que Dios no existe, que su hogar, su empresa, su casa en el lago eran solo un espejismo. Alrededor solo quedan ruinas. Ustedes mismos, sus almas, se han fracturado, un espejo roto. Algo parecido le ocurre al hombre de finales del siglo XIX cuando el mundo se rompe a causa del impulso capitalista. Para darle sentido a esos fragmentos, el artista los pone en un espacio utópico modelado por la nostalgia. Es como el niño, que intenta erigir a la mascota muerta, imprimir en sus músculos la fuerza perdida, cubierto por una luz de ámbar. Se intenta algo así como el rediseño del mundo perdido en un nuevo relato que guarda sus ecos. Sin embargo, se trata de un espejismo, o de un *delirium tremens*.

...

Al comerciante victoriano lo mecen vapores de cloral. Aquel sueño es la alternativa a su mundo de quiebras, fraudes y pestes. Pero tarde o temprano entrarán por su ventana la marcha de los soldados, las noticias sobre la muerte de dos prostitutas más. Quiere volver a aquel jardín químico, pero se ha bebido la última dosis. Sobreviene el pánico; la angustia, el dolor. La ausencia de la droga le causa episodios paranoides. Delira. Regresan el asma, la neuralgia facial...

Tal es el hijo de la modernidad, emancipado de Dios y del Estado, entre fábricas, buques de guerra, intercambios comerciales, abundancia de materias primas y avances científicos. Pero, tras el optimismo ciego, hay otra realidad. El desarrollo comercial ha fortalecido el imperialismo y los nacionalismos que transforman al mundo en zonas estratégicas y colonias. La cruzada contra la barbarie erige plantaciones donde antes había culturas ancestrales y selvas tropicales. En Londres, las prostitutas prefieren ser torturadas y asesinadas por el primer Jack the Ripper que aparezca en el callejón, antes que morir de sífilis o de tuberculosis. Magistrados, comerciantes y madames se hartan de sustancias químicas para hacer de sus cuerpos

máquinas eficientísimas. El optimismo químico-farmacéutico se extiende por todas partes. Cocaína para aumentar la fuerza de los soldados; hidrato de cloral contra el insomnio y el dolor de huesos; para rendir en la fábrica o en el gabinete, cloral; ¿problemas renales?, hidrato de cloral con bromuro de potasio. Corazones sincopados, mentes ágiles pero dispersas. Estalla la guerra franco prusiana, y en su año de duración, produce casi doscientos mil muertos. No importa: tónicos de estricnina para recuperar los nervios y olvidar los fracasos familiares y comerciales. ¿Quién puede deprimirse si cuenta con opio, brandy y cloral? Nietzsche, acaso torturado por sus recuerdos de la guerra, toma cloral para dormir. Más tarde enloquece. Borrachos de cloral celebran el triunfo de la razón. El detective Holmes inhala cocaína para dejar su mente como reloj suizo. Nitrito de amilo, arsénico, perlas de Jenkins y estricnina para ilustres señores... Hacia 1884, Europa estaba llena de drogadictos y enfermos de demencia moral. Aquellas máquinas perfectas son en realidad cuerpos deformados, llenos de tics, buscando botellas de Vino de Coca Pemberton.

Ese es el cuerpo de la modernidad, a punto de reventar y perder su expresión estética.

III.

Los que asisten más tarde, como hijos que no saben *lo que yo he sufrido para darles lo que tienen*, parecen no heredar aquella angustia y prefieren ensayar sus propias formas. Frente a lo clásico, hecho ruinas, la nueva expresión estética parece superficial y vana. Tampoco hay rastro de aquella nostalgia utópica. El relato anterior, sobre máquinas y sustancias eficientes, no hace mella. Habría que comenzar de nuevo, y tal vez por eso el arte aparece como falto de contexto. Porque los mayores solo han dejado un campo yermo. Lo más saludable sería creer en sí mismo, construir su propio sistema, dejar atrás las viejas angustias. Cambiar la afectividad por la intensidad. Que llore el abuelo por el bosque devastado y el padre por el derrumbamiento de sus empresas. Con la muerte del ego y la fragmentación del yo han desaparecido las enfermedades privadas.

Entre las ruinas que quedaron también están los fragmentos del lenguaje, que dieron origen a los códigos sociales y al fracaso de las lenguas nacionales. Como ya no hay nada que criticar o deformar, la parodia le abre

paso al pastiche, a la imitación sin sátira, que se confunde con las prácticas cotidianas. En la nueva cultura del simulacro no hay nostalgia ni intención de recuperar el pasado, convertido en espectáculo fascinante o en moda retro. La historia de la humanidad es la historia del cine.

IV.

Los insumos del nuevo arte provienen de la vida cotidiana, que no produce objetos de contemplación sino de uso, objetos que se reciclan y se re-usan. Las formas de vivir y percibir la ciudad también cambian, porque la arquitectura ya no expresa el utopismo modernista, sino que se abre y promueve formas de desplazamiento que facilitan las prácticas colectivas. Como ya no se impone un relato institucional o ideológico, las personas aprenden a interpretar y a crear el espacio público. En ello interviene el artista, que entonces abandona los viejos formatos y materiales y recurre al espacio urbano, a los objetos de la vida cotidiana. Por eso el nuevo arte se relaciona con la convivencia, con la redistribución del espacio urbano, con la movilidad, con la salud, la educación, la cultura, la ecología... De esta manera, los espacios del arte se relacionan con la vida humana y se transforman en laboratorios sociales en donde confluyen todas las áreas del conocimiento. Así es como el nuevo arte participa en la reconfiguración del espacio social, en la redistribución de los objetos comunes y en la creación de nuevas formas de expresión ciudadana, más allá de los dispositivos institucionales.

Por lo anterior, los objetos creados en un laboratorio de arte, ciencia y tecnología no se valoran por el cumplimiento de requisitos estéticos preconcebidos o por la evidencia de destrezas individuales. Su apreciación se relaciona más con el juego y la interacción, lejos de la experiencia ordinaria o del conocimiento académico. De este modo, se diluyen las fronteras entre obra y sujeto y las formas de identificación del arte se ponen de acuerdo con las formas de identificación social. El espectador reconoce en las obras —y a pesar de la torcedura creativa— el inventario de su vida diaria: computadores, pantallas de leds, teclados, impresoras, parlantes, consolas de videojuegos, muñecos, utensilios de cocina, muebles... Muchas veces también encuentra respuestas concretas a necesidades reales, como la producción de energía y el cultivo de alimentos orgánicos o nuevas formas de habitar e interpretar el mundo. El nuevo arte puede ayudar a construir

una sociedad libre y autónoma frente a los modos habituales e institucionales de resolver las cosas. No se trata de activar nostalgias o idealismos trasnochados, sino de construir nuevas formas de vida.

Biolab

La inmortalidad de las tecnologías nuevas asustaba no solo a los creyentes: gracias a la clonación, por ejemplo, se podía producir, además de individuos normales, unos seres biológicos, pero casi sin cerebro, aptos para trabajos mecánicos, y, peor todavía, tapizar muebles y paredes con tejidos de hombres y animales, cultivados adrede para este uso.

Se fabricaban también insertos y clavijas para reforzar o debilitar la inteligencia, se despertaban estados de éxtasis místico en las computadoras y en los líquidos, se convertía una célula de huevo de rana en un sabio, provisto de cuerpo humano o animal, o bien de una forma nueva, hasta entonces desconocida, proyectada por especialistas en embriología.

Había una ilimitada libertad autoevolutiva. Se creía en el *Homo Autofac Sapiens*, capaz de darse a sí mismo formas de cuerpo y virtudes del alma por él escogidas como las más perfectas y así sobrepasar la barrera de la Mortalidad.

Diarios de las estrellas, viajes y memorias, Stanislaw Lem

Científicos locos se ocultan en sus garajes y sótanos a realizar terribles experimentos que dan como resultado hombres mosca, criaturas como colchas de retazos, sustancias gelatinosas con vida propia y demás atrocidades radioactivas o químicamente tóxicas. Mientas tanto, científicos cuerdos, a salvo de la desmesura en laboratorios acreditados, transmutan el código genético del maíz y la soya. Otro tanto se hace con los genes de seres humanos, simios, ratones y medusas. El jefe de sección, con tres doctorados

en medicina nuclear y tres en genética, se mira al espejo tras horas y horas de arduo y cuerdo trabajo. No puede creer lo que ve al otro lado del cristal. Un rostro de ojos intensos y pómulos demacrados que trata de ponerle orden a sus cabellos eléctricos. Intenta compensar la rebeldía capilar acomodando el prendedor con el escudo y las siglas del laboratorio en la solapa de su bata blanca. Aterrado, el cuerdo médico-científico de Harvard se aleja del espejo. Se pregunta en dónde habrá dejado sus píldoras para los nervios.

Es decir, que el Biolab no es el Instituto de Ciencias y Tecnologías para el Desarrollo Humano, sino su torcedura creativa. No implica la edificación monumental custodiada por guardias de seguridad, los hombres de bata o los cuartos de aislamiento. En el Biolab se opera la descolocación del mobiliario biotecnológico, sin adentro o afuera, sin «instituto» ni «departamento».

En el carnaval, el despacho del magistrado puesto en abismo es la calle, la plaza, la casa de citas, el taller del artesano. La función pública se ha desnaturalizado. Ahora opera para dar nuevos sentidos en esos lugares desacostumbrados adonde el flujo del carnaval resignifica. *La Reencarnación de la santa Orlan*, consiste, por ejemplo, en una carnavalización de la sala de cirugías. Un grupo de cirujanos plásticos vestidos con trajes de Paco Rabanne, Frank Sorbier, Issey Miyake y Lan Vu trasladan al rostro de la artista la frente de la Gioconda, los ojos de la Psique de Gérôme, la nariz de una Diana de la Escuela de Fontainebleau, la boca de la Europa de Boucher y el mentón de la Venus de Botticelli, mientras ella recita a Antonin Artaud y a Julia Kristeva. El show resultante, pasado en vivo, es una puesta en abismo, una torcedura denunciante y reveladora en donde se desnaturalizan las prácticas artísticas y biotecnológicas. (Kosak, 2012)

Otros ejemplos pueden ser el de *Time capsule*, de Eduardo Kac, en que se transforma en esclavo ciborg al introducirse un microchip conectado vía Internet a una base de datos que monitorea su identidad digital cibercontrolada; o su GFP *Bunny*, la coneja verde fosforescente intervenida con genes de medusa.

Pero hay casos más perturbadores de «desacoplamiento» o «descorporización» de la vida, como *Cuero sin víctimas* de Oron Catts y Ionat Zurr. Un cultivo de células de ratones y humanos produce una chaqueta viva que se alimenta a través de tubos en una pecera de vidrio. El inquietante organismo sonrosado denuncia el feo vicio de utilizar proveedores

orgánicos vivos en la confección de ropa. Aun hay más: combinaciones de biorrobótica y bioinformática para la cría de híbridos y transgénicos o la autoexperimentación; orquídeas in vitro, vestidos de células humanas, jardines de plantas transgénicas y robóticas. Lo más suave son los cruces entre biotecnología y saberes ancestrales.

Laboratorio social

Aquí se realizan actividades de resignificación y apropiación de nuevas (software libre y licencias de copyleft) y viejas tecnologías para poner en circulación los bienes culturales.

Las licencias libres proponen formas de distribución menos burocráticas y leguleyas y ayudan a diluir el concepto de autoría que entorpece las prácticas literarias y artísticas colectivas. Sobre todo, cuando las nuevas tecnologías han facilitado hasta el colmo de la inestabilidad el acceso, la copia, la recreación y la reconstrucción fragmentaria distribuible y disponible hasta el infinito. El arte y la literatura se están transformando en parte de un ecosistema cultural inmune a la acumulación ilustrada, al monopolio editorial y a la ignorancia de los legisladores que no aceptan la redistribución del espacio público y de los bienes culturales.

El remix, el comentario, la versión libre, el fan art, la apropiación de entornos 3D son tan naturales y abundantes hoy en día que ya no es posible distinguir entre receptores y autores. La cultura se ha transformado en un flujo de información libre que se escapa de todo contexto.

Audio y videolab digital

Enrique Rodríguez: ¿Qué es el sonido?

David Vélez (artista del audio): El sonido da la voz. Es decir, Gaitán se hizo famoso por sus discursos y uno todavía lo escucha. El sonido me permite darme una voz utilizando los recursos más sencillos. No necesito comprar un parlante, porque puedo coger una caja y hacer con eso una fiesta o un discurso; me estoy empoderando de lo que yo quiero hacer. El sonido

nos permite el empoderamiento a través de lo mínimo. Podemos construir nuestra propia voz con casi nada y llevar nuestra expresión hacia el arte plástico. Desde este punto de vista, el sonido tiene poder cultural y social.

Los hindúes dicen que el sonido genera un espacio dentro del espacio. Con la música podemos hacer que todo cambie, que el lenguaje corporal se active, y crear espacios emocionales. Si la gente entiende eso, es decir, si comprende el poder emocional e intelectual que tiene el sonido, puede hacer muchas cosas. Si yo le digo a alguien que está lloviendo, no solo le informo que está lloviendo, sino que induzco también la acción de coger una sombrilla. La palabra tiene mucho poder y el elemento clave es el sonido. Parte de mi trabajo es lograr eso.

También hay que hablar de las emisoras de radio actuales. Antes, si uno no era una gran empresa, no podía hacer radio. Pero hoy en día cualquiera se mete a Internet y puede armar su propia emisora. Ahí el sonido también le da voz a la gente y el mensaje se expande mundialmente. Su programa de radio lo van a escuchar en Rusia, en Jamaica o en Japón. Entonces, el sonido tiene una presencia muy poderosa. Hasta los antropólogos trabajan con el sonido. Por ejemplo, ahora estoy trabajando con un artista que se llama Felipe Rodríguez alrededor de una teoría del psicoanálisis que dice que la voz de la mamá es un recipiente dentro del cual crece el ego de los hijos. Eso es entender el sonido como un recipiente de crecimiento humano. Vamos a meter a Felipe en una cámara de aislamiento (cámara anecoica) con agua a la misma temperatura del cuerpo. Así que usted pierde las nociones de límite de su cuerpo. Mientras él está ahí, le vamos a pasar la voz de su mamá leyendo cuentos que le leía cuando era niño y le vamos a conectar lectores de actividad neuronal para ver cómo la voz de su mamá va alterando su estado emocional y su actividad cerebral. El cerebro funciona produciendo ondas igual que el sonido. Cuando una persona está en estado de relajación produce unas ondas cerebrales particulares muy graves. A sí que el concierto va a ser una actividad en donde se mezclan la actividad cerebral de Felipe con la voz de la mamá leyendo.

...

Lo digital puede definirse como el cúmulo de imágenes y sonidos almacenables y distribuibles por transmisión de radio y televisión que poco a poco

se convirtió en insumo de artistas, junto con los dispositivos de transmisión y almacenamiento. (Kosak, 2012) De nuevo estamos ante la torcedura, el mal uso de lo creado para dar a luz exabruptos ficcionales por medio de tecnologías al nivel del ciudadano. Si a los dispositivos en barata o pagaderos a cuotas le sumamos la Internet, tenemos algo así como el triunfo de un jamás-soñado-socialismo-cibernáutico liderado por los artistas digitales. Todo lo que cae allí, en las fauces de esa máquina de torcer y triturar, regresa al mundo como un ente híbrido de significados y resignificados. Como Nikita, la francesa, que regresa *otra*, re-hecha para matar, pero también para amar y para vencer a las instituciones que la crean y recrean.

Las artes digitales cometen crímenes del sentido... Dejen caer al suelo un espejo y vuélvano a armar según la dirección que tomaron los fragmentos. Verán que el reflejo de *lo mismo es otro distinto*, una imagen *otra* llena de nuevos sentidos. Lo que allí *era* se revela como fantasma resignado, vencido por su doble elocuente que lo desnuda y denuncia. Todo lo que cae en manos del artista digital se transforma en barro cibernético, maleable hasta el colmo, inestable y transmisible. Liberada de todos los yugos autorales, institucionales, oficiales, ideológicos, religiosos o míticos, aquella *otra* cosa, imagen-fractura, torcedura, es entonces insumo de todos y de nadie, información fluyente que nutre las redes mundiales. Entre laurel y doncella, potencia constante, inestabilidad al servicio de la interactividad creativa. Sea pues la muerte del aura, la dilución de las cosas en las múltiples versiones de sí mismas. El arte digital es un arte de la no-representación, de los procesos no-creativos, de la edición y la apropiación de todo lo fluyente, inestable y disponible. Especie de aleph ciber-borgiano inextinguible. Datos, imágenes y sonidos sometidos a la mutación viral por medio de dispositivos maniaco-compulsivos que tragan entero, digieren a medias y retransmiten el fascinante adefesio. Los objetos de arte digital suelen ser en sí mismos encarnación del error tecnológico que denuncia el mal uso institucional, el error humano, o la falla genética de las máquinas. La puesta en abismo de las estructuras invita al espectador al entendimiento fallido y lúdico, a la reinención de las tecnologías.

Obras, talleres y laboratorios

Lejos de ser una fábrica de producción en serie, una especie de máquina que expulsa eventos y acciones etiquetadas, numeradas y catalogadas para el control tecnocrático, este *Laboratorio de arte, ciencia y tecnología* ha sido desde el principio un solo taller-laboratorio en constante evolución. Es decir, que sus órganos internos, incluso su piel, son en esencia los mismos, sometidos a variaciones evolutivas. Como ocurre con todas las criaturas vivas, Plataforma Bogotá crece, experimenta cambios sistémicos, ensaya nuevas formas de entender y aprovechar sus capacidades, se equivoca, corrige, lo vuelve a intentar y triunfa, recuerda, repite... El fracaso de muchas instituciones está precisamente en la falta de continuidad, en la fe ciega en la estructura del principio, medio y desenlace que controla la expresión, le da título, autoría oficial, a lo que en realidad es suma, bucle, espiral creativa en ascenso constante, suma de esfuerzos que se relevan, apropian y reapropian. La voz cambia, también las formas de decir, las miradas, los puntos de vista; pero siempre es uno el que habla, en nombre de todos y de sí mismo, porque el mundo es como aquella biblioteca de Borges, en donde todo está escrito y rescribiéndose. Algunos citan o reescriben a Beckett, lo transforman en imagen-movimiento, en letras suspendidas sobre paisajes electromagnéticos.

Cada logro, cada pieza construida, se transforma en el acervo de un todo común, abierto. Por eso ninguna obra permanece más allá de un mes o dos; de hecho, la mayoría de los trabajos del laboratorio perecen una vez se materializan, porque son como la proteína que se gasta en el hacer diario. Se trata de una cadena de esfuerzos que construyen algo más grande, informe, inacabado, inestable... La cadena es materia efímera, construcción pasajera. Se parece mucho a las aguas de un río, que se describe por su cuerpo fluyente, no por sus partículas individuales sometidas al cálculo, a la medición, al inventario que controla y fosiliza.

¿Cómo hablar, entonces, de algo en permanente flujo y transformación?, ¿cómo describir a una persona más allá de lo genérico o numerable?, ¿acaso cuando se nos pide describir a alguien solemos responder con seguridad matemática? Más allá del diagnóstico psiquiátrico o psicológico hay un éter que se escapa a todo análisis científico. Es aquí cuando la razón y sus métodos deben ceder el testimonio a la palabra poética, como ocurría en la antigua Grecia, donde *techné* y *poiesis* eran como las dos caras de la misma moneda. Se trataba de dos formas de conocer el mundo ubicadas una junto a la otra de manera horizontal.

De esto saben mucho los artistas que han trabajado y realizado exposiciones en Plataforma Bogotá, híbridos de científicos y poetas, criaturas peligrosas que como átomos de plutonio diluyen monumentos. Se preguntarán algunos por qué esa actitud del nuevo artista, esa irreverencia iconoclasta, esa negativa a perpetuar herencias. De algún modo, la respuesta general ya se ha descrito más arriba, pero aun habría que decir algunas cosas sobre los artistas del sur. Y me referiré a Latinoamérica, en general, por serme más cómodo —aunque muchas razones sean las mismas en otras latitudes—, y porque los involucrados en la construcción de Plataforma Bogotá han sido más de acá que de allá.

...

Hay como una sola causa en la expresión de artistas y escritores. No deja uno de sentir la misma angustia en el fondo de las palabras y las imágenes, en los gestos. El mismo grito que asume formas y materias diferentes, que acaso se contradicen, pero que hablan de lo mismo. Incluso en la carcajada sin compromiso, en el juego más simple, hay una subversión, una puesta en abismo, arcana para algunos, peligrosa para otros. Subidos en pedestales a la griega y a la francesa, los *padres de la patria* quisieron aportar su grano de arena al mundo civilizado. Así que vino el tiempo de cantarle a los montes y los valles en clave de Homero y de cantar de gesta. Los generales, tallados en el mármol, se transformaron en semidioses. Hasta la diosa chibcha asumió rasgos de diosa olímpica. Poco a poco, se descubrió que, entre tanto pardo y mestizo, el proyecto de hacer patria corría peligro. Así que a la imaginería quijotesca se sumó el decálogo y la impostura; hicieron falta dictadores, guerras civiles, regímenes del terror, programas de control social,

desapariciones, torturas, novelas románticas, acuerdos políticos, estatuas ecuestres. Pero resulta que cuando la leche hierbe se derrama y no hay tapa que la contenga, y tras las voces revolucionarias traídas de lejos aparecieron cantos nuevos. Ya no eran los poemas de Andrés Bello o de Heredia, sino la voz de la tierra hecha murales, cuentos y novelas en clave del pueblo o del ciudadano de a pie, asustado por la junta militar, el cuerpo de inteligencia que lo asume con sospecha. Y entonces la diosa chibcha, atrapada en su cuerpo de diosa griega, amenazada por columnas dóricas en medio de dos avenidas, quiere alzarse, romper la roca y emerger cobriza, de pómulos salientes, y cantar su canto, que es cuántico, sin tiempo ni espacio, disparate a los ojos del monumento áurico. Emergen por todos lados las máscaras incas y aztecas, los sacrificios mayas sobre altares motociclísticos, las ruinas de Solentiname en fotogramas a blanco y negro. Todo iba bien, el sueño de identidad y unión parecía hecho, pero sobrevino el desencanto. Dejo a los nuevos historiadores la explicación de tal desinfe, pero rescato del hecho que fue la causa de nuevas revoluciones y reflexiones en las artes y la literatura. Desde entonces, como ocurrió en Europa, ya no valía más buscar la razón de un *uno* incuestionable, religioso o político. Imposible retroceder al paisaje costumbrista del tatarabuelo, secretario privado de Uribe Uribe, o al tocador francés de Ifigenia. Tampoco es buena la nostalgia o la pataleta verdeolivo, el mochilón terciado, la canción llorona. ¿Qué queda entonces?

...

A continuación, las reseñas de las obras, talleres y laboratorios más representativos realizados en Plataforma Bogotá. La selección obedece al afán de captar y expresar de forma breve y concreta el espíritu del laboratorio.

Plataforma Bogotá:
encuentros cercanos
con las artes digitales

PLATAFORMA BOGOTÁ:
encuentros cercanos con las artes digitales

Alcaldía Mayor de Bogotá, 2016
Fundación Gilberto Alzate Avendaño
Gerencia de Artes Plásticas y Visuales

ISBN XXXX



Los juicios y contenidos expresados en
los textos son responsabilidad de sus
autores y no representan la opinión de
la Fundación Gilberto Alzate Avendaño.

Fundación Gilberto Alzate Avendaño
Calle 10 # 3-16 Bogotá, Colombia
Tel. (571) 282 9491 ext. 228
www.fgaa.gov.co
gerenciaartesplasticas@fgaa.gov.co
Impreso en Bogotá, Colombia

Plataforma Bogotá:
encuentros cercanos
con las artes digitales

Autor

Enrique Rodríguez

Fotografías

Archivo Plataforma Bogotá

Diseño

La Silueta

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ

Alcalde Mayor de Bogotá

Enrique Peñalosa Londoño

**Secretaria de Cultura,
Recreación y Deporte**

María Claudia López

FUNDACIÓN GILBERTO

ALZATE AVENDAÑO

Directora General

Mónica Ramírez Hartmann

**Gerente de Artes Plásticas
y Visuales**

Ana María Lozano

Coordinadora Plataforma Bogotá

Raquel Solórzano

**Equipo de Gerencia de Artes
Plásticas y Visuales**

Mónica Torregrosa Gallo

Sergio Jiménez

Sergio Andrés Hernández

Raquel Solórzano

Carlos Hoyos Bucheli

Coordinación editorial

Catalina Vargas Tovar

Esta publicación cuenta con el apoyo editorial
y la colaboración de Andrés García La Rota



CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE

Contenido



Audio y videolab

- | | | | |
|----|--|----|--|
| 15 | MÁQUINAS
DE LA DURACIÓN
Mario Opazo | 22 | SONÓSNEMAS
José Miguel Luna
y Marian Vargas Franco |
| 18 | MÁQUINAS HECHIZAS
Colectivo El Desguazadero
Juan José López López y
María Fernanda Mora del Río | 23 | VARIACIONES
ELECTROMAGNÉTICAS
Ricardo Arias y Juan Cortés |
| 20 | TRANSDUCCIÓN
SONORA Y
RESONANCIA
David Vélez y Juan José López | 24 | PAISAJES
SONOROS CAFETEROS
Carlos Román y Roberto García |
| | | 25 | LA TÁNGARA O EL
MIRLO, PAISAJE
SONORO INTERVENIDO
Diego Villota |

26 IMPORTANCIA DE UN
ARCHIVO ORNITOLÓGICO

28 ESTA ES MI VEREDA
Miguel Canal

30 LABORATORIO
INTERACTIVO AGUA

32 BIOLODOS D.C.
Diana Paola Garzón,
Jhon William Herrera Cruz,
Paola Arenas, Yuli Osorio,
Sergio Enrique Camargo
Aguirre, Jesús Hurtado

36 VIAJES A TRAVÉS
DEL RÍO
Colectivo Echando Lápiz

38 THE WATER RESISTANCE
LABORATORY

40 TEMPORAL SANTA ROSA
Brian Mackern

42 TECNOLOGÍAS
DE USUARIO
Raúl Marroquín

45 TALLER PAISAJEANDO
Raúl Marroquín

48 RETRO FEED 1
Arcángel Constantini

51 MAGNETOPLANKTON
Arcángel Constantini

52 LA MUERTE
DE VIDEOMAN
Fernando Llanos

55 TALLER INSERCIÓNES
EN EL ESPACIO
PÚBLICO
Fernando Llanos

57 SAN ROQUE
Y WITNESS
Jorge Castro

59 LLANTO DE
BANDONEÓN:
VIDEO-OBJETO
Carlos Trilnick

62 LABORATORIO DE
ARTES ELECTRÓNICAS
Y DIGITALES
Carlos Trilnick

n

e

t



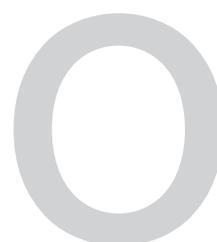
- n
- 67 ALGAS VERDES
FOTO-BIOREACTOR
Hamilton Mestizo
- 70 CIBEROBJETO 2: TALLER
DE SONIDO, ELECTRÓNICA
Y COMPUTACIÓN FÍSICA
Hamilton Mestizo
-
- 72 GEOGRAFÍAS EXPLORADAS
EN MI FAMILIA...
*y la vida reside, habita, mora,
se aloja en el pliegue de nuestra piel,
basta con ser un naturalista que
explora para hallar quién vive ahí*
Pilar Santamaría
- 75 RECONECTANDO
FLUJOS VITALES
Pilar Santamaría
-
- 78 LIBRO-ÁRBOL
Mark Dion
-
- 82 FOSFOFAGIA 0.4
Alfonso Borragán
- d

i



Laboratorio social

- 88 COPIHACK
Jornadas *aLabs* Bogotá y ¡copiad,
malditos! Producción cultural,
derechos de autor y licencias libres
-
- 90 LABORATORIO
PLANTA VERTICAL
Luis Eduardo Tiboche
y Nicolás Rojas
-
- 92 CUERPO EN DISOLVENCIA
Emilio Tarazona
-
- 94 LABORATORIO
INTERACTIVO DE CINE
DE CIENCIA FICCIÓN
Augusto Bernal, Carlos
Bonil y Falon Cañón
- 97 LÍNEA H, ÚLTIMA
Y PRIMERA ESTACIÓN
Tzitzí Barrantes, Andrés Martínez
y Ana María Montenegro
-
- 102 LA ACADEMIA
DE ARTES Y OFICIOS
ELECTRÓNICOS
Constanza Piña
-
- 104 LABORATORIO DE
CREACIÓN DE TRAJES
INTELIGENTES



A u d i o

y

v i d e o

l a b

—

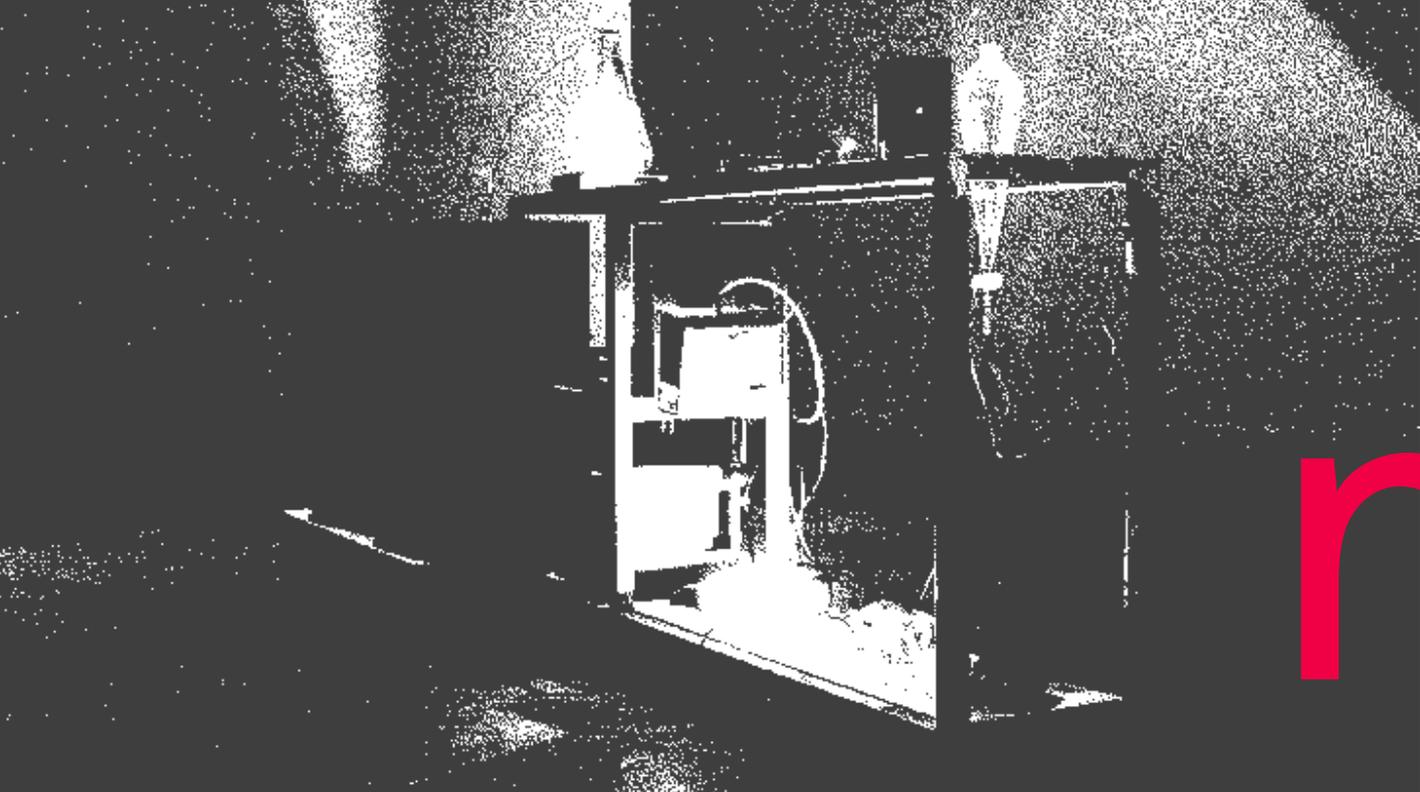


q

Máquinas de la duración

Mario Opazo

Hay como un silencio en torno a la obra de Opazo. Un manto de silencio que cubre los aparatos y objetos que suenan o que reproducen sonidos e intentan decir bajo ese manto blanco que los cubre. Ocurre allí una poética fantasmagórica de óxidos y profundidades. Hasta los dispositivos digitales y los cables parecen dados a la luz de un sueño. Las imágenes son alas de mariposas negras que desfilan y disparan, una y otra vez, parpadean, entrecortan la luz. Cada máquina flota en la sala, llena de azul neón, como artefactos borrosos en la memoria. El olor a humedad natural de la casa y del salón de exposiciones ayuda a configurar esta poética electrónica, catódica, alquímica. En el fondo de las pipetas y vasos de vidrio se asiste a un nacimiento; aun no se borra el mal sueño del crimen, la memoria magnetofónica pasada a video que se demora hasta lo absurdo en el flanco derecho del salón.



■ **ENRIQUE RODRÍGUEZ:**
Primera máquina.

MARIO OPAZO: Alude a la metáfora del cine como un tren, pero se trata de un tren de vhs que abre la discusión sobre el soporte inútil, engañoso y promiscuo. Tomo un fragmento de película ya transcodificado a vhs y lo proyecto desde la máquina con DVD. Hay entonces una acumulación de edades tecnológicas relacionadas con mi idea de la historia como memoria, no hacia atrás sino hacia lo profundo. Me gustaba la idea de poner la memoria, no-lineal, en un tren, que es lineal, que va de un lugar a otro. Con capturas de sonidos de carrileras y de trenes hice la composición tratando de recrear la sensación de distancia del tren que se acerca, pasa y se aleja en un paneo a lo largo de la máquina.

La intención de esa máquina es evitar la muerte del periodista Henrichsen. Para lograrlo es necesario que Henrichsen se transforme en fuerza, en potencia, es decir, en *berichseneidad*: acto de resistencia y potencia documental. Su no-muerte se realiza en el movimiento y no en el espacio recorrido, donde todo afirma que muere. El paso de la vida a la muerte no se ve; lo único visible es la bala atravesando el cuerpo, el espacio recorrido del cuerpo que cae, que deja de

respirar; pero eso es pasado —divisible—, registro. En cambio, la potencia, la fuerza del paso de la vida a la muerte es un movimiento que no puede ser registrado. Henrichsen no graba su propia muerte; lo que graba es el espacio recorrido. Entonces yo abro una brecha en el intervalo, allí en donde ocurre el movimiento y su condición absoluta en términos filosóficos: el movimiento es el instante más cercano entre el roce de las fuerzas y la materia flujo. La máquina abre ese intervalo, el espacio invisible a los ojos, el espacio a nuestras espaldas. Se origina entonces una tensión entre el registro, el pasado y el movimiento, una tensión que ocurre en el presente y que es indivisible, como todo movimiento. La muerte vivida como potencia es una hermosa paradoja, pues la potencia, la *berichseneidad*, vive.

■ **E.R.: Segunda máquina.**

M.O: Tenía la composición de los barriles, pero no había diseñado el modo de ser de su proyección sonora. Sabía que no era autónoma, que tenía que sumar sus sonidos a un todo afectado por la misma tensión entre el espacio recorrido y la posibilidad de liberar a la escritura de su finitud, para llevarla a un sistema de fuerzas que le permitiera expresar su deseo de ser otra cosa.

En los barriles están los sonidos de máquinas registrados en el interior de un barco; se mezclan con el tintineo de una barra de metal y un recipiente de vidrio. Retumban los barriles llenos de bajos, pero también la escritura, el silencio registrado en una botella de naufrago y los sonidos que provienen del ambiente. En el interior de un recipiente de vidrio Neruda recita su poema *Para que me oigas*; un par de pequeños zapatos golpean el suelo; las consolas de sonido mezclan todo, lo suman a la sinfonía que yo había armado en los barriles. Era como leer un libro y sumarle a la lectura lo que murmura alrededor.

Sobre la mesa, en un matraz de Erlenmeyer, está la proyección de un nuevo Adán, el sujeto que capté desde el barco y que jugaba con el agua como recién expulsado al mundo. Tenía en el cráneo las cicatrices de varias cirugías. Como parte de sus terapias estaba esa experiencia con el mar. Yo la registré y la proyecté dentro del frasco de vidrio, sobre un telón en miniatura. Lo hice redondito, sin bordes, como una sustancia. Esa era la mesa de la creación del hombre.

■ **E.R.: Tercera máquina.**

M.O: Paradoja, dispositivo que atrae y rechaza. Mixtura entre la luz de un faro que guía

a las embarcaciones y desorienta a las aves y una cámara de vigilancia que anuncia su función al vigilado, desmantelando el secreto, haciéndolo verdad. Rodean al faro cientos de huesos de gaviotas, alcatraces y pelícanos. Sobre un archivador sellado se alza un mástil sobre el cual giran la licuadora roja y la cámara de vigilancia, que apunta hacia abajo, captando un radio de 360 grados. La cámara envía la señal a un monitor de vigilancia en la base del archivo/pedestal, y entonces, nos vemos a nosotros mismos, viendo.

Esta máquina es entonces la encarnación de lo que ocurre durante la lectura íntima de un poema o al entrar en una obra de arte. En los costados del archivo/pedestal se proyecta una lista de los lugares de reclusión y de detención y los nombres de unas siete mil personas desaparecidas... Fichas técnicas pequeñas que indicaban el nombre de la persona, el día de la detención y el sitio de reclusión. Pendulando sobre el pedestal, hay un balde dentro del cual suena un aguacero que ahoga la voz de Allende durante su último discurso.

■ **E.R: Cuarta máquina.**

M.O: Seguí escribiendo y llegué a la cuarta máquina, que fue el poema que pasé a una lámina de grabado para meterla en el ácido. Por fotograbado meto el poema a la lámina y lo meto al ácido, lo expongo metido en el ácido, y nunca lo saco. Entonces la palabra comenzó a ganar esa paradoja de la escritura cuneiforme, sobre la roca, que es escritura que dice en la nada, en el desgaste de la materia. La escritura del vacío, que es como la escritura del silencio. Esa tensión entre lo cóncavo y

lo convexo de la escritura y de las primeras máquinas. Ese origen de las máquinas en la punta y el hueco, la aguja que atraviesa el cuero del mamut, o las primeras máquinas de video, que en realidad son los charcos de agua que reproducen imágenes en movimiento.

■ **E.R: Háblame sobre el taller.**

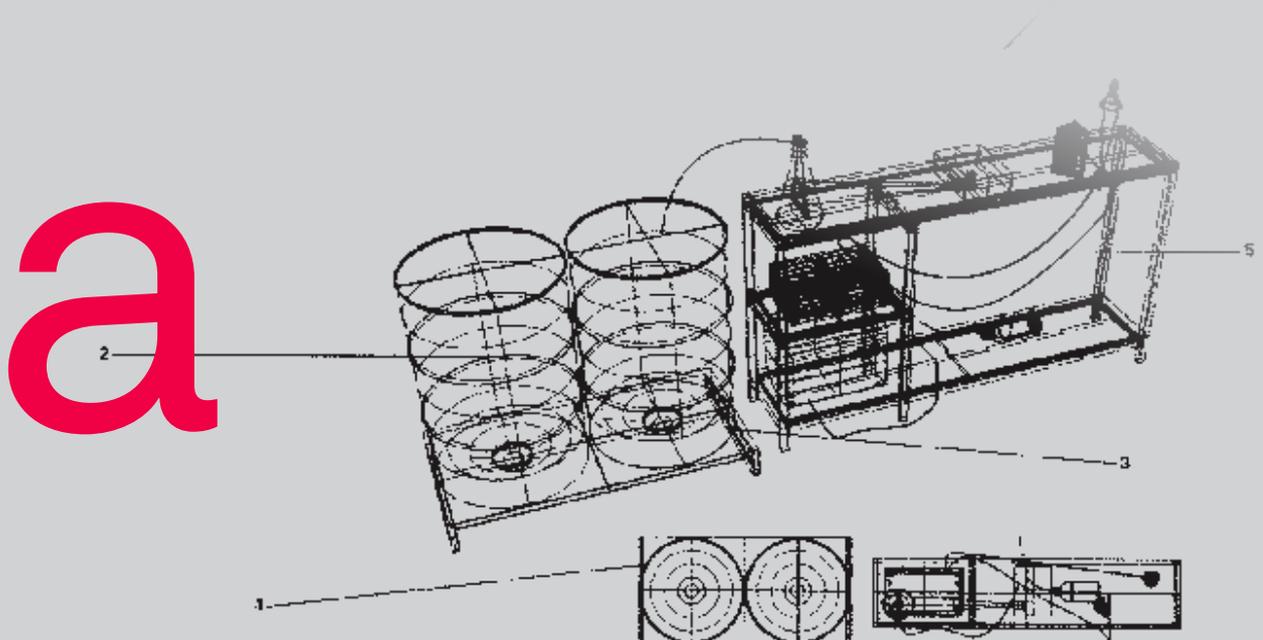
M.O: Como la idea es que los talleres o los laboratorios vayan acompañados de una exposición, Andrés García quiso mostrar las máquinas y hacer que alrededor de ellas pasaran cosas. El laboratorio quería contrastar el ánimo tecnócrata que tenía Plataforma en ese momento y que era como su sentido y naturaleza. Es decir, Andrés quería explorar técnicas, desde esa tensión entre la *techné* y la *poiesis* y desde esa necesidad de la experimentación. Pero lo que hacían las máquinas era un comentario sobre un tipo de relación poética o un tipo de relación epistemológica con la técnica y con los medios. Y esto, entonces, iba a enmarcar un laboratorio en el cual la gente, de cierto modo, iba a pensar en la locura, en la esquizofrenia de la máquina cercana, en lo desconocido de la máquina cercana, en eso que no conocemos de ella. No era necesario irse a grandes y complejos procesos robóticos, sino que, en el electrodoméstico, en el juguete, había una posibilidad de conocer, de que se desocultara algo. Y el desocultar algo, desocultar la imagen, en ese caso se asociaba a la locura. En enloquecer los circuitos, en destinarlos a algo para lo cual no estaban planeados.

Me gusta cuando la filosofía deja ver la otra voz, como agua turbia. Bergson dice que al

filósofo metafísico le tocó asumir la tarea que el artista de los años cuarenta y cincuenta no quiso asumir, pero que era el artista el llamado a llevarnos de la mano a conocer, cabalgando el movimiento interno de aquello que se quiere conocer. Sin embargo, el artista prefiere quedarse, como el científico, merodeando el asunto y representándolo, deja de conocer a través de la experiencia y empieza a conocer a través de alegorías, de modelos...

■ **E.R: ¿Qué opinas de Plataforma Bogotá?**

M.O: Plataforma Bogotá es un modo de derribar los muros que separan las formas de conocimiento, o por lo menos intenta atravesarlos o brincarlos. Por otro lado, como todos, fomenta el avance en el movimiento de lo que se quiere conocer. Y es así que, por muy ciencia que sea, se convierte en experimentación, y por eso es una suerte de estrategia de recuperación de algo que se dio en la antigüedad, que era la relación entre *techné* y *poiesis*. La *poiesis* que aspira a una noción de producción de lo nuevo, producción avocada a lo nuevo, que es distinta a la producción avocada a la praxis. A lo nuevo, de la mano de, y no gobernada por la técnica ni la tecnología moderna. No hay una sobregobernancia de los instrumentos, sino que la *techné* es como ponerlos en la horizontal del deseo de crear. Pero el instrumento está tan ciego como uno. Eso es lo que hacen los laboratorios de arte, ciencia y tecnología: son el modo de recuperar eso, de bajar a la técnica de la nube y no operar subsumidos por la instrumentalización, sino que los instrumentos mismos sean parte de ese estupor. Que no sean instrumentos disciplinantes.



Máquinas hechizas

Colectivo El Desguazadero
Juan José López López y
María Fernanda Mora del Río

Las artes plásticas y digitales, la ingeniería, el lenguaje de programación, la mecánica, el diseño y la electrónica se juntaron aquí para hacer de electrodomésticos caducos nuevas máquinas hechizas destinadas al uso diario o a necesidades comunicacionales comunitarias de tipo urbano.

e

h

c

Rescate «procesos manuales y técnicos» en la construcción de nuevas herramientas u objetos propios.

Metodología:

Construcción de una zona de trabajo.

Un taller es espacio de creación artesanal de herramientas apropiado para la experimentación y creación.

En él (espacio artístico bogotano para un grupo de *makers* o hacedores) encontramos herramientas, estaciones de trabajo y materiales para la investigación, diseño y producción de máquinas hechizas.

Palabras clave:

Trabajo EN GRUPO. Reconstructores de OFICIOS Y TRABAJOS MANUALES

Llamado al trabajo colectivo y a la construcción de saberes conjugados. Emulación del «mecanicismo»: *si cada quien hace lo suyo, emularemos a un reloj. Él da la hora, nosotros, máquinas hechizas.*

Amantes del oficio, del hacer conjunto, del objeto artesanal; espíritus del DIY, *do it yourself* / hágalo usted mismo y del *work together* / trabajo en equipo. Creadores de un *maker space* donde todo interés es común, científico, tecnológico, artístico y colaborativo.



Transducción sonora y resonancia

David Vélez y Juan José López

tr
a

n

S

d

■ **ENRIQUE RODRÍGUEZ:**
¿Qué es la transducción?

DAVID VÉLEZ: La transducción ocurre cuando un impulso eléctrico se convierte en impulso mecánico. La caída de un plato es un fenómeno físico de duración, pero al detectarlo en el oído lo convertimos en un impulso eléctrico. También pasa lo opuesto; si yo tengo un CD, que es duración sonora electrónica, y lo conecto a un equipo de sonido, que a su vez se conecta a un parlante, ocurre un fenómeno de transducción.

■ **E.R.:** ¿Cómo llegaron a Plataforma Bogotá?

D.V.: El taller se dio porque un día le comenté a Juan José López que quería hacer una obra de transducción con alguien más. Fuimos a hablar con Andrés García y él nos propuso que hiciéramos un taller de transducción, pues era algo que no se había hecho antes. Le dedicamos casi dos semanas a terminar todas las obras. El nivel de deserción fue mínimo; solo dejaron de asistir cinco personas, y se habían inscrito treinta. Lo que más me gustó fue que los asistentes pertenecían a ámbitos muy distintos. Estaba Consuelo, una ceramista, que debe tener unos sesenta años, pero también había un chico rapero, que se llama Nicolás, de unos diecinueve años. También había profesores de física de un colegio y productores de estudios comerciales de audio.

■ **E.R.:** ¿Qué se aprendió en el taller?

D.V.: Les enseñamos a hacer transductores caseros con parlantes viejos o con materiales

que cada quién escogiera. El taller fue muy bonito porque consistía en direccionar los intereses de todos, que eran bien diversos. Por ejemplo, Consuelo trajo esculturas de cerámica y ocarinas; con Nicolás hicimos una batería a partir de transducciones que él programó. Transdujo tres objetos: un bombo, que era una caja de cartón grande, un redoblante, que era una caja de madera y un platillo. Fue como hacer un bit con una batería electrónica, pero a partir de basura. Otras dos personas, Juan Matos y Laura (no recuerdo su apellido) comenzaron a hacerse preguntas sobre la casa en donde funcionaba Plataforma. Así descubrimos que sus canales de agua producían sonidos interesantes. Ellos pensaron en la transducción como una forma de activar la arquitectura a nivel sonoro. Y así hubo muchas más obras. Los profesores de física trabajaron con cajas de cartón, otra chica trabajó con transductores óseos y con frutas que utilizaba como electroconductores.

■ **E.R.:** ¿Hubo exposición?

D.V.: Sí. Andrés nos invitó a presentar nuestra obra como directores del taller. La hicimos con una campana, un motor y una caja industrial gigante. Al evento fue mucha gente. En general, la experiencia del taller me gustó mucho, porque intervinimos en procesos creativos que ya venían en curso; y ver cómo en todo esto de la transducción y la resonancia la gente encontró cosas fue muy gratificante. Mucha gente me dijo «oiga, ustedes nos ayudaron a canalizar ideas que teníamos». Todos los trabajos fueron en grupo. Cuando uno hace talleres o laboratorios es como echar

una semilla y ver las cosas crecer, ver cómo alteramos los procesos creativos de la gente.

■ **E.R.:** ¿Qué opina de Plataforma Bogotá?

D.V.: Lo bueno de Plataforma es que piensa los medios de producción como herramientas útiles en diferentes niveles. Por ejemplo, en este caso, relacionados con el medio ambiente. Es decir, la política del taller fue «no compren nada», vayan a las casas de sus papás y busquen equipos de sonido que ellos no usen; vayan a donde sus abuelos, traigan cajas... En la producción misma ya había un mensaje implícito y es «hay que repensar el tema de los recursos, hay que repensar el tema de las obras en términos ambientales», y decir «no necesitamos consumir más: necesitamos recontextualizar lo que ya tenemos»: el equipo de sonido que ya no se usa, el parlante que está como chatarra y lo venden en la novena a mil pesos... Se trata de buscar otras miradas sobre la producción artística. No creo que esto sea una particularidad de nuestro taller, sino que es una característica propia de todo lo que se hace en Plataforma.

Me parece que Plataforma Bogotá es muy acertado al generar estos espacios de colaboración, pues les permite a los artistas establecer diálogos útiles con la gente. Tanto Juan José como yo aprendimos mucho de esta experiencia. Los talleres y laboratorios de Plataforma ayudan a establecer canales de participación entre la gente, y eso es muy importante para el arte hoy en día, pues el arte tiene que tener un impacto social y debe participar o generar dinámicas de participación y comunicación.

Sonósnemas

José Miguel Luna y Marian Vargas Franco

Al entrar en la sala se activan dispositivos de audio que emiten los sonidos del entorno natural del ave *Ramphocelus dimidiatus* (tángara dorsiroja). Las personas se preguntan de dónde salen estos sonidos y recorren el espacio con curiosidad. Dos intérpretes de laptop comienzan a mezclar los cantos de la támara con los de otra ave, la *Icterus chrysater* (toche). Los paisajes sonoros se van creando en tiempo real gracias a la interacción entre los sensores de sonido, las personas en la sala y los intérpretes.

Variaciones electro- magnéticas

Ricardo Arias y Juan Cortés

Con circuitos (osciladores, relevadores...) manipulamos señales provenientes del lugar y generamos patrones rítmicos que se basan en la fluctuación e inestabilidad de las señales electrónicas y naturales de un espacio. Para el desarrollo de este concierto, desarrollamos una prótesis que opera como amplificador de espectro electromagnético. *Variaciones* ha sido presentado en Sensorama, ciclo de conciertos de la Universidad de los Andes, y en espacios de música experimental como Matik-Matik durante el 2012.

a

Paisajes sonoros cafeteros

Carlos Román y Roberto García

Evento de música y video experimental con composiciones realizadas a partir de los registros visuales y sonoros obtenidos en algunos municipios del Eje Cafetero, con músicos en vivo y proyecciones de imágenes fijas y en movimiento. El concierto contempla el uso de procesos de síntesis digital y manipulación de los archivos sonoros y videográficos en tiempo real.



i

p

La támara o el mirlo, paisaje sonoro intervenido

Diego Villota

Pieza que busca traducir a sonido la experiencia de recorrido por un paisaje (parque metropolitano Simón Bolívar). Un reclamo de un ave, no identificada taxonómicamente, pero seguramente una támara o una mirlo (de ahí el nombre de la pieza), consistirá en el foco de material sonoro; esta muestra fue utilizada para determinar los rangos de frecuencia en donde se encuentra el reclamo del ave, a través de la visualización de su espectrograma y se exponen manipulaciones y filtrajes de dicho espectro armónico, sumado al plano o dibujo del recorrido físico por el espacio, el cual es traducido a datos de señales digitales de audio que se extiende durante el tiempo en que transcurre el recorrido sonoro.

t

á

Importancia de un archivo ornitológico

Quienes tienen cuarenta años de edad o más pueden asegurar que los pájaros eran parte de integral de su patio de juegos y que su patio de juegos era la ciudad o el barrio. No era necesario ir a un humedal, o visitar las tierras cálidas, para encontrarse cara a cara con un copetón, una mirla, un colibrí, incluso con un canario, o un perico, escapados de alguna jaula. De hecho, recuerdo pequeñas bandadas de pájaros amarillos que sobrevolaban las copas de los árboles en el Campín o en el Polo Club. En las mañanas solía despertarme el canto de las aves, aunque desde mi ventana no se viera ni un árbol. El copetón, o gorrión, era tan popular como la paloma, pero, a pesar de haberlo en gran cantidad, nunca fue plaga. Los gorriones se comportaban más como gatos, volando sobre los tejados, descansando en las cornisas, al pie de una ventana, o comiendo la ración diaria de migajas de pan que las señoras les dejaban en algún rincón. No se dejaban domesticar, ni sobrevivían más de una hora en un lugar cerrado. ¿Quién no vivió esa ocasional aventura de sacar a un gorrión de la casa antes de que cayera agotado y disminuido por el encierro al cual volaba por error? La pobre ave se enredaba en las cortinas, caía bajo los muebles, se estrellaba contra

h

la pared... Finalmente, llegaba alguien versado y, después de atraparlo con una toalla, lo liberaba al cielo bogotano.

Pero ahora los gorriones se han transformado en fantasmas; apariciones fugaces que nadie celebra. Han sido remplazados por las indigentes palomas. Se ven muchas más torcazas y mirlas que antes. Aun es posible escuchar cantos de aves en el Humedal de Córdova, a pesar de la inmundicia que invade sus aguas. Los colibríes sobreviven aun donde haya jardines.

C

Cierto día, cuando salía de mi apartamento en el Park Way (hace años de eso), me encontré con que el hijo de la conserje había encontrado una tingua en el patio trasero del edificio. El chico la perseguía por todo el garaje para evitar que se escapara a la calle y fuera atropellada. «Es una tingua», dijo mi compañera. «Seguro se desorientó y cayó entre los árboles, creyendo que era un espejo de agua. Las luces de la ciudad y los espacios oscuros las desorientan y por eso caen». Era un ave pequeña, de patas largas y plumas de un azul oscuro que se iba degradando hacia el verde, el negro y el morado. Tenía el pico rojo, con la punta amarilla, y una luna blanca sobre la cabeza. Finalmente, llamamos al Centro de Recepción de Flora y Fauna Silvestres para que la recogieran. El joven que llegó en representación del centro nos explicó que era muy común ver a estas aves extraviadas en muchas partes de la ciudad. Y cuando le dije que lamentaba la inevitable extinción de las aves bogotanas, me dijo que, a pesar de todo, la ciudad seguía siendo paradero de aves migratorias, algunas de paso hacia el norte de América o hacia el sur. Que la suerte de los pantaneros, las monjitas, alondras y avetorillos estaba en juego, y que ya no existían patos zambullidores ni pico de oro. Así, nuestra tingua por un día quedó instalada en una jaula, en espera de mejores vientos. Dentro de poco ya no quedarán más aves que las palomas y sus costras de guano.

Esta es mi vereda

Miguel Canal

¿Cómo dar nueva vida a lo que ya se ha muerto? El doctor Frankenstein nos ofrece un buen ejemplo de ello. También existe el método del amor, que consiste en besar el cadáver del ser amado, el rescate del archivo cerebral en un microchip, la transcodificación de la memoria al lenguaje de programación, la fotografía, el cine documental, el video... Contemplar la imagen porosa de los ausentes en el tubo catódico, en el lienzo de leds, o en el papel cuarteado dentro de la billetera.

¿Y qué hacer cuando el cadáver descompuesto es el soporte mismo de aquellas memorias o simulacros? Cambiemos los insumos del doctor gótico; pongamos en su lugar un depósito de chatarra electrónica y digital; esta sustitución aparece dramatizada en cientos de películas y libros de ciencia ficción. El mecánico genial exhuma cadáveres de hojalata y rescata de ellos una que otra pieza; las junta y crea una nueva vida. ¿Y qué tal si somos menos espectaculares e imaginamos al doctor como un maestro en Artes Visuales preocupado por darle nueva vida a la obra fotográfica de su abuelo?

Sin miedo a la redundancia, debo explicar que la expresión «nueva vida» se refiere en este caso –y creo que en todos los casos literarios o cinematográficos– a una recontextualización de los objetos –o criaturas– que así adquieren nuevos significados y ofrecen nuevas lecturas del pasado y del presente. Las fotografías y filmes realizados en los años cincuenta por el nombrado abuelo, Gonzalo Canal Ramírez, cadáveres en descomposición –o cuerpos moribundos–, no se nos presentan al ojo como en una revelación cuántica –intactos, cual si fuera hoy o ayer–, sino lllagadas, tomadas por el hongo y la carcoma que son –a su vez, y por gracia del experimento– parte de su nueva naturaleza. No se trata ya de defectos sino de elementos constitutivos, fundantes, de la nueva imagen relatora del pasado y del presente que ayudan a reinterpretar. Las fotos y videos de Miguel Canal son como una suerte de fantasmagoría benjaminiana que habla de la historia más allá de su relato oficial retórico, partidista, lineal. Al mismo tiempo, hablan del presente como bucle del pasado: «releo la imagen histórica y reconfiguro sus significados, lo que me ha llevado por un camino de construcción de mi memoria». Un bucle de la memoria del país, pues es un trabajo de «recuperación, intervención y recontextualización del material cinematográfico realizado por mi abuelo (...) en los años 50». [En: <http://efimero.org>]

Hay otras palabras y expresiones:
olvido; vivir el olvido y la memoria;
las caras del olvido. Archivos de selecciones.
Lo que queremos olvidar,
lo que quisiéramos olvidar; archivar
y relatar lo que nos importa.

Laboratorio Interactivo Agua

El Laboratorio Interactivo Agua 2013 fue diseñado para convocar a la comunidad científica y artística en torno a la investigación, experimentación y reflexión multi y trans-disciplinar para la creación de prototipos.

A pesar de la buena voluntad de las instituciones y gobiernos del mundo frente a la crisis medioambiental que sufre el planeta (voluntad en todo caso diplomática, coyuntural, condescendiente), sigue siendo necesario el relevo que jubile los viejos usos, que los ponga en abismo. Y para ello se tienen artistas de blue jean, bota pantanera y bata blanca que no le temen a las máquinas burocráticas, ni al corte y pegue populista de congresos y juntas ministeriales, ni al reparto territorial entre viejos finqueros. Las nuevas voces sobre explotación de recursos naturales se refieren a energías renovables, a recuperación de identidades geográficas y culturales, a la construcción de aparatos que purifican y detectan contaminantes. Ya no se trata de ingenieros que erigen máquinas de talar y dragar en medio de la selva tropical, sino de biólogos, ecologistas, diseñadores y artistas construyendo nuevas formas de vivir e interpretar a la naturaleza, para transformar la explotación en

convivencia, en común acuerdo. Lejos han quedado los caucheros *civilizadores*, las colonias albinas del banano y el cacao. Las máquinas arrasadoras con ribetes presidenciales han sido remplazadas por el proyecto científico ganador de premios y reconocimientos en instituciones científicas. Las tajadas ministeriales, el blasón hidalgo y las licencias con cédula de extranjería se quedan en los corrillos politiqueros mientras avanzan los nuevos científicos locos, hijos felizmente bastardos de las artes y las tecnologías, con proyectos de recuperación de sólidos en aguas residuales, sistemas de transformación de gases de invernadero en fertilizantes orgánicos o caminatas interdisciplinarias para el redescubrimiento y comprensión de los entornos rivereños urbanos.

Los proyectos ganadores del Laboratorio Interactivo Agua fueron Biolodos D.C., Viajes a través del río del Colectivo Echando Lápiz y The Water Resistance Laboratory.

g



a

u

Biolodos D.C.

Diana Paola Garzón, Jhon William Herrera Cruz,
Paola Arenas, Yuli Osorio, Sergio Enrique
Camargo Aguirre, Jesús Hurtado

Por las tardes, el paisaje de la sabana es paisaje de tapicería. Hay bosquecillos de arrayanes de troncos retorcidos, cuyos brazos decora un musgo que cuelga como barbas grises; ciénagas en donde crece el junco, cruzadas por canales: blandas vías para las balsas que empujan con palanca los indios pescadores; el río turbio, al derramarse, desdibuja un cauce de caprichosos meandros; en algunos puntos, sementeras de maíz: hojas secas que se doblan sonoras entre las pistas del viento; mazorcas envueltas en su amero como niños, y con la cabellera rubia, ya ennegrecida y encrespada al sol; de cuando en cuando un bohío, gris y dorado como gavilla de trigo; por todas partes, lagunas que se ponen bermejas con el sol de la tarde. La tarde es una ancha hora de quietud, primer toque al reposo, que se disuelve entre nubarrones de oro. Los venados se detienen cautelosos, levantan la testa de azorados ojos redondos de azabache y dejan entre su ramazón de cuernos, suspendido como un estandarte, el crepúsculo. Contra el poniente, en fastuoso derrumbamiento, cae el sol de tierra fría: el sol de los venados.

Germán Arciniegas

b



Los lodos y las aguas del río Bogotá, al igual que los afluentes y cuerpos de agua que de él dependen, están altamente contaminados con cadmio, cromo, mercurio, cobre, níquel y zinc. Cuando estos lodos son dragados y dejados sobre las riveras sin ser sometidos a tratamientos de descontaminación, cambian la composición del suelo cultivable y causan problemas de salud en los ocho millones de personas que habitan el radio de influencia del río. Durante este proyecto se usaron dos formas de fitorremediación (fitovolatilización y fitoestabilización) sobre lodos dragados de la cuenca media del río Bogotá en la vereda San Francisco, municipio de Mosquera, departamento de Cundinamarca; en los límites de Bogotá con el municipio de Mosquera.

i

c

i



PROCESO DE FITORREMEDIACIÓN A GRANDES RASGOS

Las interacciones físicas y químicas que tienen lugar entre las raíces de las plantas y los microorganismos hacen posible la metabolización y degradación de las sustancias tóxicas que se encuentran en los lodos y las aguas residuales. Las plantas absorben y mezclan estas sustancias con su estructura molecular y las transforman en nutrientes. Parte de los residuos del proceso son expulsados al ambiente en formas menos tóxicas a través de las hojas, mientras que los contaminantes aun concentrados en la planta son removidos durante la cosecha.

- Fitoestabilización: las plantas inmovilizan los metales pesados en sus raíces.
- Fitovolatilización: ocurre cuando las plantas llevan el contaminante a las hojas y tallos y lo evaporan por medio de los estomas abiertos de las hojas.

Entre las plantas acuáticas utilizadas en la fitorremediación pueden contarse los juncos y el buchón de agua.

d

O

Viajes a través del río

Colectivo Echando Lápiz

Hacíanse, dice Humboldt, los dibujos de la *Flora de Bogotá* en papel Grand Aigle, y se escogían al efecto las ramas más cargadas de flores. El análisis o anatomía de las partes de la fructificación se ponía al pie de la lámina. Por lo general se representaba cada planta en tres o cuatro hojas grandes, en color y en negro a la vez. Parte de los colores procedían de materias colorantes indígenas, desconocidas en Europa. Jamás se ha hecho colección alguna de dibujos más lujosa, y aun podría decirse que ni en más grande escala.

La expedición botánica, Florentino Vezga

r

í

Sobre las aguas negras que se mueven en breves remolinos flotan algunos patos. Se pueden ver a través de las tuberías abandonadas en la orilla del río. Lo que antes era uno de sus brazos se nombra hoy como un caño que atraviesa al barrio. Los niños observan desde la orilla el correr de las aguas grises y dibujan floras imaginarias. Los más grandes toman apuntes en sus libretas y comentan. Se ven los ceños fruncidos, las mal disimuladas expresiones de asco. Los juncos se ven grises y ásperos. Todo es de un verdor opaco y triste. Los convocados a participar en la expedición por las zonas rivereñas son profesores, escritores, estudiantes, ecólogos, biólogos, abogados... Intentan darle voz y forma a aquella suma de tierra y basuras, muñecos medio sepultados en la tierra cuarteada, pastizales salpicados de verde botella, azul acrílico, blanco poliuretano y gris cadmio. Alguno describe las costumbres de las gentes que habitan cerca del agua. Nota que pasan niños camino del IED, o rumbo a sus hogares después de la jornada de clases. Caminan por el puente sobre aguas que no se detienen a mirar. Una moto avanza veloz; alguien tira cáscaras de granadilla desde la baranda. El observador descubre que, más que convivir con el río, la gente lo sufre o lo tolera. Muchos tosen; van al médico y son diagnosticados con enfermedades pulmonares crónicas.

Texto basado en el video *Río Bogotá y sus humedales*, muestra de los recorridos y el trabajo realizado por el proyecto *Viajes a través del río* del Colectivo Echando Lápiz.



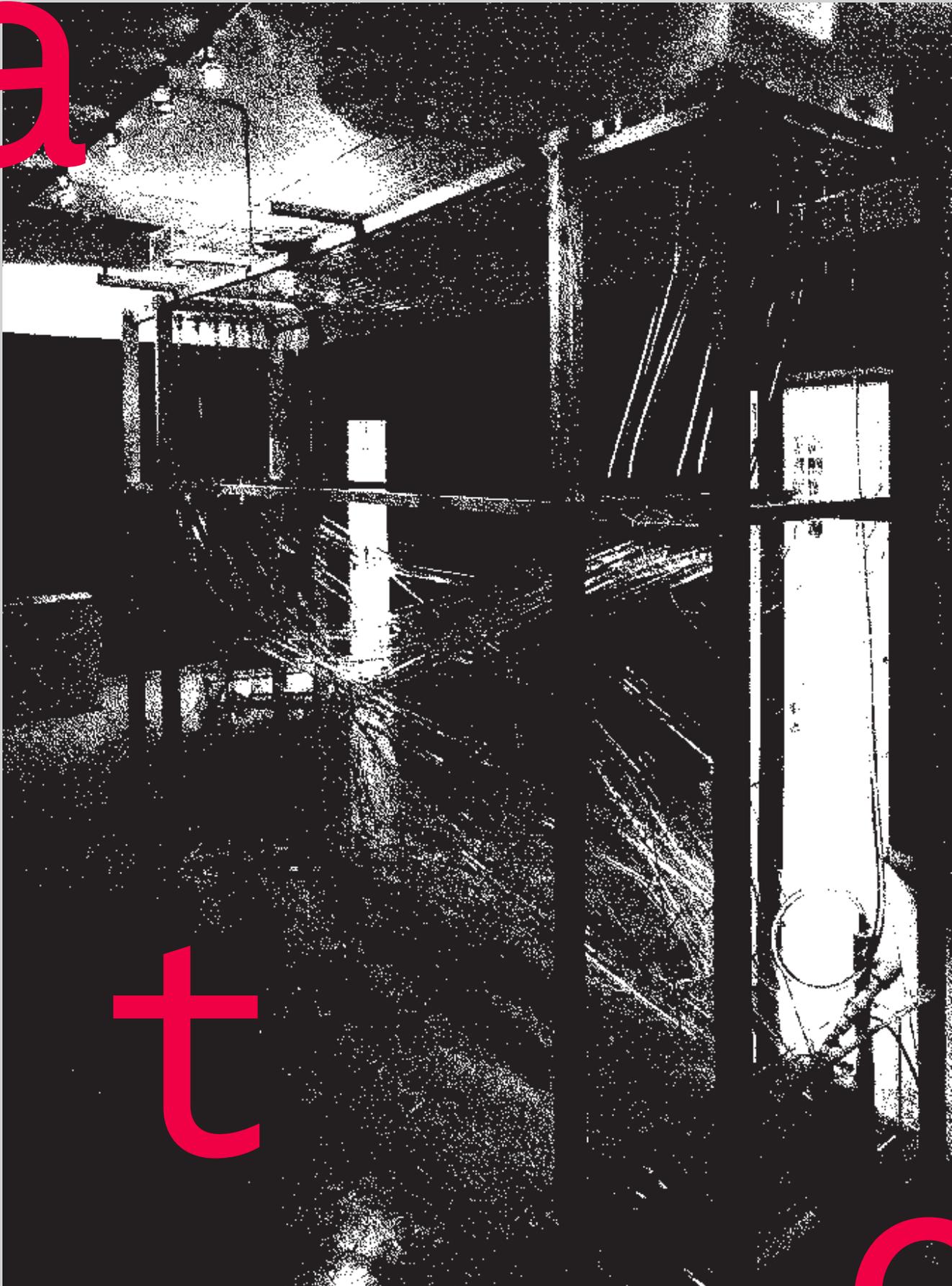
The Water Resistance Laboratory

W Pasó un buen rato antes de que me apercibiera de las gigantescas proporciones de aquel vestíbulo. Pero, ¿era acaso un vestíbulo? No había paredes; una explosión blanca y brillante de alas inverosímiles, mantenidas en el aire, y, entre ellas, columnas que no eran de ningún material sino que surgían de una vorágine. ¿Altas y enormes cascadas de un líquido más denso que el agua, iluminadas desde dentro por focos de colores? No. ¿Verticales túneles de cristal por los que volaban hacia arriba enormes cantidades de vehículos engullidos? No lo sabía.

Retorno de las estrellas, Stanislaw Lem

Se trata de una estructura hecha de madera dentro de la cual se han instalado delgadas mangueras transparentes y rodaderos de acrílico por los que corre el agua. En el lecho de estos rodaderos o toboganes se han instalado varios sensores que se activan al paso del agua y transcodifican el movimiento en sonidos emitidos por pequeños parlantes colocados en el suelo, debajo de la estructura de manera semejante a un andamio. Todos los dispositivos fueron construidos con tecnologías DIY.

a



t

e

Temporal Santa Rosa

Brian Mackern

r

En el cuadro de Turner hay una luz dramática, enorme, que se traga todo. La siguen manchas rojizas, como de olas. En medio del cegador blanco hay una forma que se diluye, que ha dejado de ser. Apenas quedaron sus ecos, manchas negras, borrones que tienden al gris. Después de un rato ya no es necesario mirar. La tormenta de nieve ocurre, como el terror, en lo profundo.

Sala de exposiciones de Plataforma Bogotá. Hace frío. Un susurro eléctrico equivale a la humedad. En la pared del fondo, enorme, se mueven imágenes captadas por un satélite. El frío; la humedad. Estamos dentro de ellos. No queda otra que andar por la sala. Pero, de pronto, sentimos un golpe en los oídos. Un golpe áspero y eléctrico. Como caer en el agua helada. Como sufrir la luz de un rayo.

Las imágenes en la pared se agitan y crecen. Nubes que arrastran la luz, los colores, las letras, las formas. Santa Rosa es un caos de interferencia; los receptores caen.

Yo soy el vértice de todas las actividades sonoras. Mi tímpano está allá arriba; disperso las orquestas o hago leer «las últimas horas» con un golpe de dial.

El hombre que se comió un autobús, de Alfredo Mario Ferreiro



Instalación performática basada en las interferencias eléctricas ocasionadas por el Temporal de Santa Rosa.

Mediante body contact, hardware hacking y utilizando ondas radioestáticas, señales de radio y radiotelegrafía, el artista uruguayo Brian Mackern manipula la atmósfera sonora recreando la presencia electrostática del Temporal de Santa Rosa en el Río de la Plata.

[En: <http://34s56w.org/xtcs>]

S

a

Tecnologías de usuario

Raúl Marroquín

Entramos a la galería, o a la sala de exposiciones, y nos enfrentamos a una serie de objetos familiares como televisores, teclados de computador, pantallas de leds, tubos catódicos. Lo único que parece cambiar es la disposición de estos objetos, el gesto que producen al estar ubicados de cierta manera en conjuntos individuales donde podemos intuir una intención estética, o un desarraigo que los hace familiarmente extraños, como vaciados y vueltos a llenar de no-sabemos-qué-nuevos-sentidos. La idea de varios televisores, uno sobre otro, que emiten imágenes de figuras geométricas, interferencias de colores o ruido blanco nos parece aceptable, porque aquello responde, al menos en parte, a lo que nos han dicho que es o puede ser el arte desde Cézanne hasta más o menos Kandinsky, acaso un poco de Warhol, gracias a la presión de grupo que nos ayuda a realizar esa especie de concesión resignada que nos salva del qué dirán de mí. Los más engreídos, que miden su sensibilidad artística y su comprensión de lo bello según el tamaño de sus chequeras y demás éxitos empresariales, no hacen ese tipo de concesiones, pero se preguntan, en tono irónico y cuidando de ser bien escuchados: *ala, dime una cosa: ¿tú vez en dónde está el arte en esta fila de monitores? Porque la verdad, se me*

hace estar viendo la portería de mi edificio. Algunos expulsarán una rápida y convulsiva risilla, otros aprobarán el estigma con expresión inquisidora; otros harán el esfuerzo y se quedarán un momento más tratando de hallarle sentido al parpadeo blanco y negro, a la secuencia entrecortada.

¿Pero qué pasa cuando desaparece la ilusa intensión escultórica y en lugar de emanar composiciones ficcionales audiovisuales el televisor de leds presenta la transmisión en vivo y en directo de una piscina? La cosa se pone peor para el neófito y para el vicepresidente junior cuando al cambiar de pared se enfrentan a un video de YouTube que muestra a una mujer registrando lo que ocurre en el monitor de un computador portátil. La chica reflejada en el monitor hace preguntas que una voz responde desde atrás. Recibe instrucciones confusas. La siguiente opción no es menos intrincada, porque presenta mapas de Google, videos de videos, registros audiovisuales, pantallazos de Facebook, registros de mapas físicos, guías turísticas, objetos decorativos que recrean lugares emblemáticos de ciudades emblemáticas e hiperturísticas. ¿Cómo asumir este inventario de tecnologías de usuario y utilerías cibernáuticas?

La clave está en entender que se trata de recontextualizaciones, relecturas de textos audiovisuales mediáticos: la cámara de video –tal vez un celular– registra el video de una góndola que navega las aguas venecianas. Este video corre en la pantalla de un computador. De repente, frente a la pantalla del computador, en la parte inferior, aparece la mano de alguien que juega con una góndola a escala (incluidos el gondolero y los turistas) comprada en una tienda de souvenirs. La mano hace que la embarcación ondule junto a la otra góndola, que entonces resulta como burlada. Allí tenemos una puesta en abismo, la aparición de nuevos sentidos que el espectador debe descubrir por sí solo, es decir, sin la ayuda de los mandatos tradicionales del arte institucional, y, tal vez, a la luz de sus propias experiencias como turista del tipo pague dos por uno,

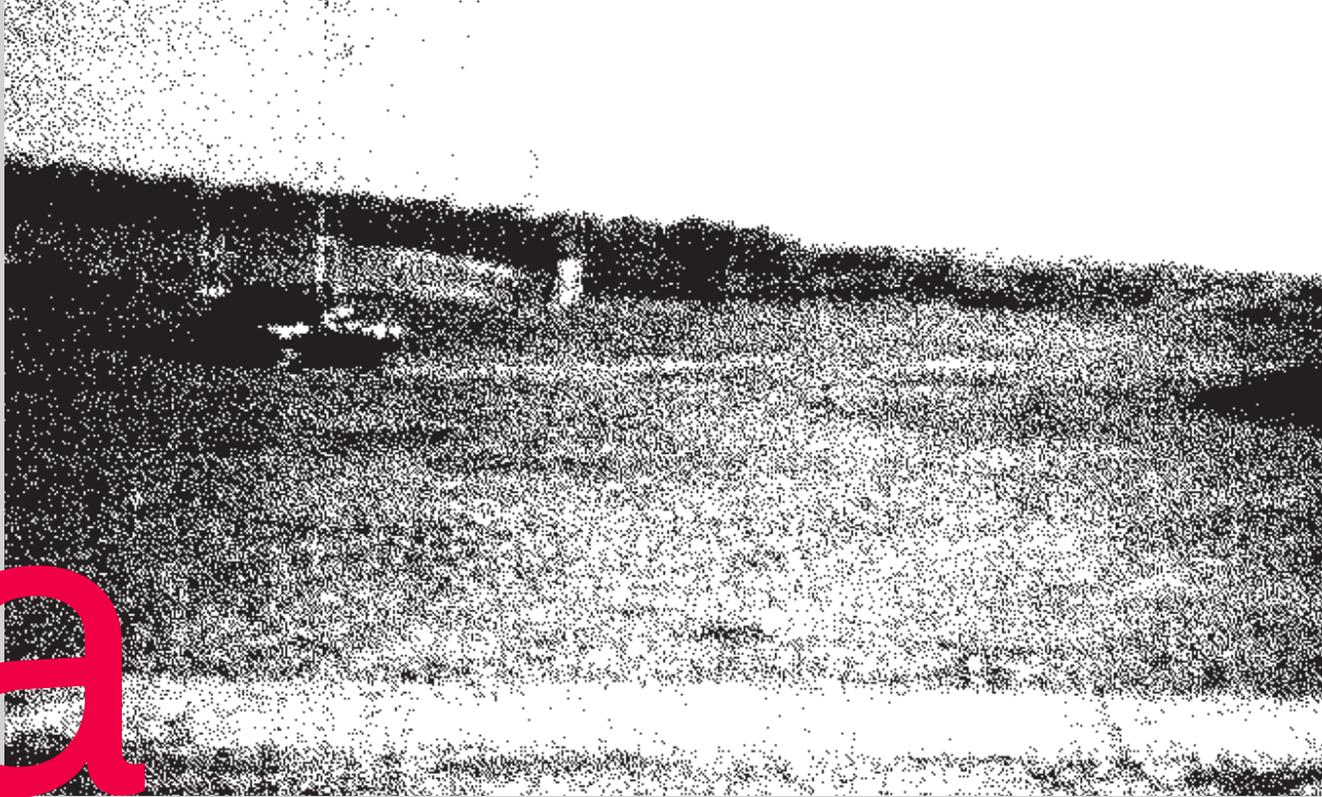
P

Todo demasiado grande, dramático, sublime como el alma romántica. Andaba el viajero inglés, o francés, con su maletín de cuero y su kit de acuarelas, captando desmesuras botánicas y zoológicas a orillas del Magdalena o del Orinoco con la pasión de un Fray Pedro o de un Quesada ante las frondas del paraíso.

¿Y qué el del viajero cibernáutico, paisajista de clic y de *send*, de la cámara Nikon o la Samsung del teléfono celular? Son estos nuevos cronistas, paisajeros que paisajean a velocidad de onda electromagnética. El imaginario que los ayuda a describir lo que ven parece híbrido entre humanidad y tecnología, suma de píxeles y afectos, buen ojo para el encuadre y la edición. Allí está el registro del espacio recorrido, la instantánea fija. Ni rastro de delirios místicos o asombros naturalistas. Entre el ojo del paisajista y el paisaje está la lente, y dirigiendo todo aquello, una inspiración que pasa por destreza técnica, inspiración de musa ciborg que llega en dron. Los soportes y las herramientas también han cambiado; ya no es el lienzo o el pergamino, ni el pincel o la pluma, sino el Twitter, la página en Wordpress, el Facebook, el Tumblr, el monitor de leds.

i

S



a



j

a

n

Retro Feed 1

Arcángel Constantini

Para un público acostumbrado a los dictados colegiales o satelitales universitarios de ciertas carreras, los de Constantini serán disparates o aparatos de feria. Y de hecho lo son. No es necesario recurrir a lenguajes técnicos o a discursos filosóficos para darle estrato a estas obras, porque a la simple vista revelan su ancestro cirquero, la parentela de tragasables, mentalistas, gitanas, brujas, prestidigitadores y científicos locos adictos a la bola de plasma. El incauto entra a la sala, con aires de haber estado en el Louvre o en el Prado. Intenta la pose sesuda, los dedos en la barbilla, el grave silencio. Pero se encuentra con que en el pedestal no está la Venus de mármol, ni en el muro la emperatriz Josefina. Hay, a cambio, un grupo de gente que rodea a un sujeto agarrado a un par de electrodos plateados. El hombre se contorsiona y sonríe desmesuradamente. Cada tanto expulsa un ay o una carcajada. Lleva puestos unos audífonos y unos lentes de realidad virtual. Los demás alrededor también se ríen, a la expectativa, ansiando experimentar la misma cosa. «¿Será que patea mucho? Eso no tiene tanto voltaje. ¿No se acuerda, en Boyacá, los borrachos agarrados a esa vaina todos electrocutados?»

t



Pero no es lo mismo... No, no es lo mismo; es aun peor, porque a la leve electrocución, que puede aumentarse con un botón, se suma la experiencia de la realidad virtual y el sonido. Los corrientazos son codificados y traducidos a sonidos e imágenes que el masoquista de turno experimenta a través de los audífonos y los lentes. A cada espasmo o contorsión los acompaña un rayo de luz, un estallido de color, o una suma de sonidos en caos total. La tanda de estímulos sensoriales convierte al sujeto en una especie de marioneta sin cuerdas. No hay nada más; se trata de un juego, de una interacción lúdica que transforma la sala en vislumbre de aquella feria de pueblo.

Así que todos los asistentes, uno por uno, pasan a la irrisión del cadalso, a la pena capital por electrocución. Y habrá en aquello otras tantas irrisiones y sacrilegios, a juzgar por la cara del cejijunto recién llegado del Louvre.

Más tarde, a eso de las siete u ocho, se anuncia la función principal. Ahora la casa de Plataforma está llena. Algunos se han tomado más de un vino. Otros salen a la tienda de la esquina y complementan con cerveza. Se apagan las luces y estallan flashes. Aunque sin tarima, la máquina

r



e

para la *Batalla de titanes* está ubicada en el frente de la sala interior. Un video beam proyectará la acción sobre el muro para que nadie se la pierda.

La máquina es en realidad la suma de muchas cosas. Una consola de sonido conectada a un amplificador, dos pequeños paneles de control para cada jugador, varios trompos de plástico para cada uno, pedales de distorsión y la arena de batalla en sí misma, que es en realidad un viejo juego donde se accionan los trompos para que se estrellen unos a otros. Nadie gana, por supuesto. Se trata más bien de que todo se integre para producir una multitud de ruidos electrónicos, una pieza *ruidística* efímera que surge del azar del juego y del capricho de los accionantes que mueven botones y lanzan trompos. Especie de batalla-des-concierto lúdica.



d

Magneto- plankton

Arcángel Constantini

En medio del patio de la casa con aires republicanos, está el polígono escarlata con ribetes dorados que soporta a los cuatro o cinco artefactos. Sobre los pequeños pedestales, las peceras de cristal. En lugar de peces, en el agua esperan extrañas criaturas metálicas, versiones a una escala grande de bacterias o microbios. Sobre la cara frontal de los pedestales hay una pantalla LCD. En los costados, un par de parlantes y un objeto que hace pensar en naves espaciales de juguete, en cigarros coladores.

La mujer se acerca a uno de los artefactos y la criatura brillante comienza a saltar dentro del agua. Quisiera escapar, romper el cristal que tintinea. Pasado el asombro, o el extrañamiento, descubre el objeto alargado. Lo toma, intenta comprender, le da vuelta. No lee instrucciones, pero el lente y la luz blanca en un extremo del objeto intentan decirle algo. Lo mueve entre los dedos, acerca el lente a su cara, y luego, como por reflejo, lo pone sobre el cristal. Hasta ese momento no había notado la pequeña pantalla rectangular frente a ella. Si mueve el objeto, en ella responden luces borrosas. Se inclina hacia adelante, sobre la pantalla, y los parlantes aumentan el tintineo; entre las lunas borrosas se forman remolinos...

V

La muerte de Videoman

Fernando Llanos

Videoman: superhéroe urbano que proyecta videos en las fachadas de los edificios resignificando el espacio público.

Si se trata de hablar sobre la colonización española en tierras de Indias, Videoman proyecta fragmentos de películas porno gay sobre el mapa de la ruta de Colón. Así es como el espacio público se resignifica en la obra de Llanos. Desmonta el monumento, con la simple intervención, y lo vuelve a erigir, con nuevos significados. Imagen-video sobre concreto o piedra da como resultado un nuevo discurso. *La hucha de los Incas* proyectada en la fachada del Banco de España crea, o recrea, la historia del saqueo del Nuevo Mundo.

La forma de su intervención sobre el espacio público es también pública; Videoman jamás se oculta. Su propia presencia es parte de la intervención, lo mismo que el transeúnte. Toda la urbe se ve involucrada. Ciudad intervenida e interventora, a su pesar. Es como caer en una trampa que tuerce los destinos cotidianos: el transeúnte avanza por la acera, cuando de súbito una imagen-movimiento se desliza por el edificio que reaparece, se hace visible. Antes lo veía, pero... Se detiene, hace



d

un giro dramático en su rutina diaria, y contempla. Las imágenes, explícitas, casi didácticas, lo obligan a quedarse un momento. Rápidamente entiende de qué se trata, y si está de acuerdo celebra, y si no, se molesta y vuelve a su río cotidiano.

Videoman es público. Todos saben de él, como en los comics. No como Batman sino como, digamos, el Hombre Araña, que interactúa con el público que protege: en el metro de la ciudad cae herido; los pasajeros lo levantan, le limpian el rostro y le devuelven la máscara que había perdido durante la lucha: *esto quedará entre nosotros, chico*, le dicen, y lo ayudan a levantarse. El Hombre Araña de las últimas películas es frágil, mucho más humano que Superman (que es de Criptón), también muy público, pero inalcanzable, visible a todos, pero en los atrios olímpicos. Videoman se deja tocar, se detiene junto a los urbanitas cuyo hábitat interviene. Por eso no puede ser un héroe oscuro. Sus proyecciones no enrarecen el espacio, ni lo vuelven arcano. A su público le gusta el melodrama, como al público del Hombre Araña. A la vista de sus videos (los de Videoman) quisiera decir *¡sí!, ¡el gobierno nos engaña! O, es cierto, una de nuestras artistas más queridas se ha ido. Celebremos su partida con una canción y unas cuantas lágrimas, en lo que dura el semáforo en rojo. Con la luz verde ruedan de nuevo los bonaerenses hacia su noche cotidiana, pero Videoman les ha devuelto una imagen de Cerati cantándole a la mamá Sosa, proyectada sobre los balcones desde un dirigible. El público del Hombre Araña también se molesta con algunas de sus intervenciones y entonces quieren crucificarlo. ¿Pero cómo no perdonarlo si luego se desmadeja en los andamios tratando de rescatar a su amada de las garras del duende verde?*

Mediático, público y melodramático. Muere como un héroe de la revolución, puesto en escena al ritmo de un corrido. El melodrama no está solo en las telenovelas y los dramatizados. También está en la chaqueta ensangrentada de Galán, en la casaca negra de Sucre, atravesada

E

O

de un balazo, en la enorme cabeza de Laureano Gómez expuesta en un parque, en el monumento a Lara Bonilla, en la foto del Che Guevara, Pizarro, Bateman, Villa y Garzón. Todos ellos mediatizados, hechos grafiti, camiseta, afiche, objeto de museo, corrido, nueva trova, ranchera... Nada más preciso, claro y contundente que la imaginería popular alrededor de los héroes. Y la muerte de Videoman, desde la más liviana ficción, los emula a todos, los parodia deliciosamente, si cabe la expresión, desde una galería de arte. Suelen nuestros héroes muertos desfilan por los museos y las galerías.

m



a

n



Taller inserciones en el espacio público

Fernando Llanos

Se inscribieron más de cuarenta personas. Llegaron con tanta energía que no podían estarse callados. Hubo una crisis y desertaron como veinte personas, lo cual resultó muy positivo. No es fácil trabajar con tanta gente en un taller o en un laboratorio.

Luego de aprender lo básico sobre arneses, cámaras de video portátiles, proyectores y DVDs, los cuadros se organizaron y describieron estrategias de ataque nocturno. Algunos prefirieron ensayar sus dispositivos sobre la fachada del laboratorio, pero los más aguerridos salieron calle abajo, sin preocuparse por pequeñeces estéticas o demasiado técnicas. Les bastaba que todo funcionara bien y que las imágenes no se reventaran en pixeles contra los edificios institucionales.

A esas horas la plaza suele estar llena de estudiantes, fumadores de hierba, oficinistas e indigentes. Sin embargo, casi nadie nota las manchas de colores que revolotean por todas partes y se deslizan por la estatua del Fundador Alucinado, compitiendo con los grafitis y carteles desgarrados. Algunos transeúntes se detienen y tratan de comprender el mariposeo multicolor que los

distrae de su habitual conversación sobre telenovelas o partidos de fútbol. Los saboteadores digitales se mueven de aquí para allá esgrimiendo sus lentes. Accionan DVDs.

O El espíritu de Videoman llena el espacio, y comienzan los comentarios, positivos y negativos. Todas las máquinas fueron creadas en el taller, con la asesoría de Llanos, el gran video-saboteador mexicano. De pronto, hay una gran cantidad de relatos que se superponen, se apagan, se activan o reactivan sobre todas las estructuras que componen la plaza. Grafitis que parecen cobrar movimiento por efecto de las proyecciones, inscripciones conmemorativas que quedan en entredicho cuando las ataca un hombre herido en HD, inmenso y brillante. Algunos se confunden o pierden el equilibrio cuando el río de colores barre las vidrieras. Cómo andar tranquilamente si en el suelo un líquido parduzco corre hacia precipicios invisibles. Una consigna de letras amarillas impacta el nombre de la universidad. El uniforme de los policías se vuelve rosado. Como han perdido la costumbre, no dicen nada, no persiguen. Dejan que sus rostros sean atacados por carcomas de pixeles, cuerpos descuartizados y honorables carcajadas. Los DVDs se calientan; algún proyector quema su lente; una señora de azul se ofende cuando las sacudidas del esquizoide en video salpican el menú. Ve, sin querer queriendo, la enorme cosa, los tres engañosos dedos que se ciñen a la copa del árbol. Un niño corre tras la llama del velón que se estira desde las escaleras hasta el Banco de la República. Al cabo de un rato, la gente busca el origen. Algunos rostros parecen burlones, otros expresan resentimiento. Los policías recuerdan para qué están allí; chicos oscuros ven la oportunidad, hacen cuentas, calculan el botín. Es hora de irse.

San Roque y Witness

Jorge Castro

Witness-Testigo (2004) es una video instalación que usa sonido ambiente, tomado del registro y manipulado en tiempo real.

- El testigo de mi ciudad estuvo sentado ahí mucho tiempo, sin interactuar con nadie. Conoce lo que ha sucedido, es testigo de nuestra realidad. Eso molesta, no se quiere ver, uno se quiere alejar y evitar que le pidan limosna. Este testigo común presencié casi todo lo transcurrido en la peatonal Rivera Indarte de la ciudad de Córdoba. (...) En el video se puede ver al testigo, sentado, sin más distorsión que la de su propia pobreza. [En: http://www.archive.org/details/witness_119]



La video-audio instalación *San Roque* está hecha con registros recolectados en el lago San Roque, Córdoba, Argentina, que era utilizado como fosa común por la dictadura militar: grabaciones hechas con hidrógrafos a 35 metros de profundidad intentan rescatar la memoria de aquellos años setenta «como un acto de limpieza hacia una cultura nueva».

– Cuando estaba con unos amigos en Zurich, en julio de 2005, mirábamos el lago y uno de ellos me preguntó: *¿ustedes tienen lagos así, no?* Sí, le respondí, *el lago San Roque*. *San Roque*, me reafirmó con asombro, y continuó preguntando: *¿donde tiraban los cuerpos de los desaparecidos?*



s

n

a

Llanto de bandoneón: video-objeto

Carlos Trilnick

Buenos Aires, visto desde acá, siempre ha sido un imaginario poderoso. O más bien, una suma entrecortada, caótica de imaginarios. Aunque luego se vaya de vacaciones o a estudiar la maestría, siempre será una heterotopía, un montaje para los sueños.

Al principio fue unos cuantos casetes de sonido opaco que pasaron de mano en mano hasta que desaparecieron en algún cajón. Luego, varias noches de bohemia, demasiado alcohol, un par de chicas que fueron y trajeron discos. Siempre música, y de pronto música y muchos libros. Pero todo siempre tan antiguo, como venido de muy lejos, empolvado, mohoso. Como el baúl de viaje lleno de estampillas que alguien encontró entre las cosas olvidadas de un bisabuelo. Charly García y Luis Alberto Spinetta bebiendo fernet sobre un tango de Gardel. Culpables también las lecturas de Cortázar y Borges, con peste a tabaco y a pesadilla victoriana. Un imaginario; revoltijo de imaginarios. Las calles mojadas, bajo un cielo gris, lunes en la mañana. Tipos de gabardina y sombrero, mujeres como salidas de una página de Flaubert. Juan Pablo Castel matando aristócratas.

De repente, la historia de la literatura latinoamericana; Buenos Aires, la ciudad cosmopolita del siglo XIX, un palacio con lacas de Kioto y quimeras de bronce. Rubén Darío era nicaragüense, pero no importa, siempre estaba ebrio; seguro por eso no distinguía entre París y Buenos Aires. Silva era bogotano y tampoco importa, se pegó un tiro porque le tocó la Casa de Poesía y no la barca de Elena frente a las torres de Camelot. A todo eso sumarle brandy y un gordo triste ondulado por el sol.

Avanza el hombre y se refleja en las vidrieras del anticuario modernista que se extiende por toda la ciudad. El vino le afecta el juicio y cree que las ventanas espejeantes de los edificios son en realidad entradas al Distrito VI de París. Se le comienzan a enredar las consignas, los gritos de los manifestantes, las palabras en los pasacalles. No sabe ya si es su tatarabuelo o él mismo dando tumbos por la Avenida de Mayo o por Montmartre. Las voces, entre musicales y guturales lo confunden; cree que tiene ciento cuarenta y tantos años o veinticinco. En una mano lleva un barril de petróleo y en la otra una bandera. Lo único que reconoce cuando llega frente al Teatro General San Martín es el silencio añoso de un bandoneón; imagina el fuelle gastado, las teclas que se hunden en las negruras de la madera y no regresan. Hay algo más; voces diminutas que agitan el aire fósil. Agranda su oreja con la mano para oír mejor.

Después del gran incendio de París, del fracaso monumental, el espíritu revolucionario vuelve a cruzar el mar. Esta vez no trae consignas ni documentos, solo la sangre, el impulso creativo que echa raíces sobre la gran llanura. Pero el juego de los espejos continúa, los agujeros de gusano. Se han cambiado las barricadas por las ondas hertzianas y la frecuencia modulada. El enemigo es el mismo; solo cambian los uniformes, las charreteras doradas. Sin embargo, la estrategia es más terrible, porque no se basa en trampas arquitectónicas o en golpes de cañón.

Las personas son citadas varias veces a una oficina pública. El membrete es oficial, así que toca ir. Una y otra vez, sentados en el mismo lugar, viendo las mismas caras. El que entra no sale jamás. Al menos no por la misma puerta.

El tango suena más triste que nunca. Lloro, se queja, hasta que no da más. ¿Cómo cantar el terror? El silencio es su única metáfora, el ruido blanco. Por eso lo vemos, en medio del salón, con su fuelle ajado, los botones hundidos. Parece la cajita que se rescata tras el funeral de la abuela, que tiene algo de aleph. Para activarla hay que ubicarse de cierta manera, guardar silencio, cerrar un poco los ojos.

Entran un par de escolares. Los confunde el instrumento marchito, cosa de abuelos paisas. Pero está ese murmullo tan familiar, las voces diminutas que corretean; la luz azul catódico que parpadea en el interior y les cuenta una historia *¿Dónde suena? Aquí, agáchese un poquito.*

Las oficinas que tragan gente han desaparecido y la frecuencia modulada corre libre por todas partes. No se necesitan barricadas, ni cañones, ni bidones de petróleo. Se tienen la voz y el gesto y el dispositivo que los registra. El nuevo rey burgués, politiquero y privatizador de radios municipales, le tiene miedo a los pájaros que han dejado sus jaulas de oro y se agrupan frente al teatro.

d

n

o

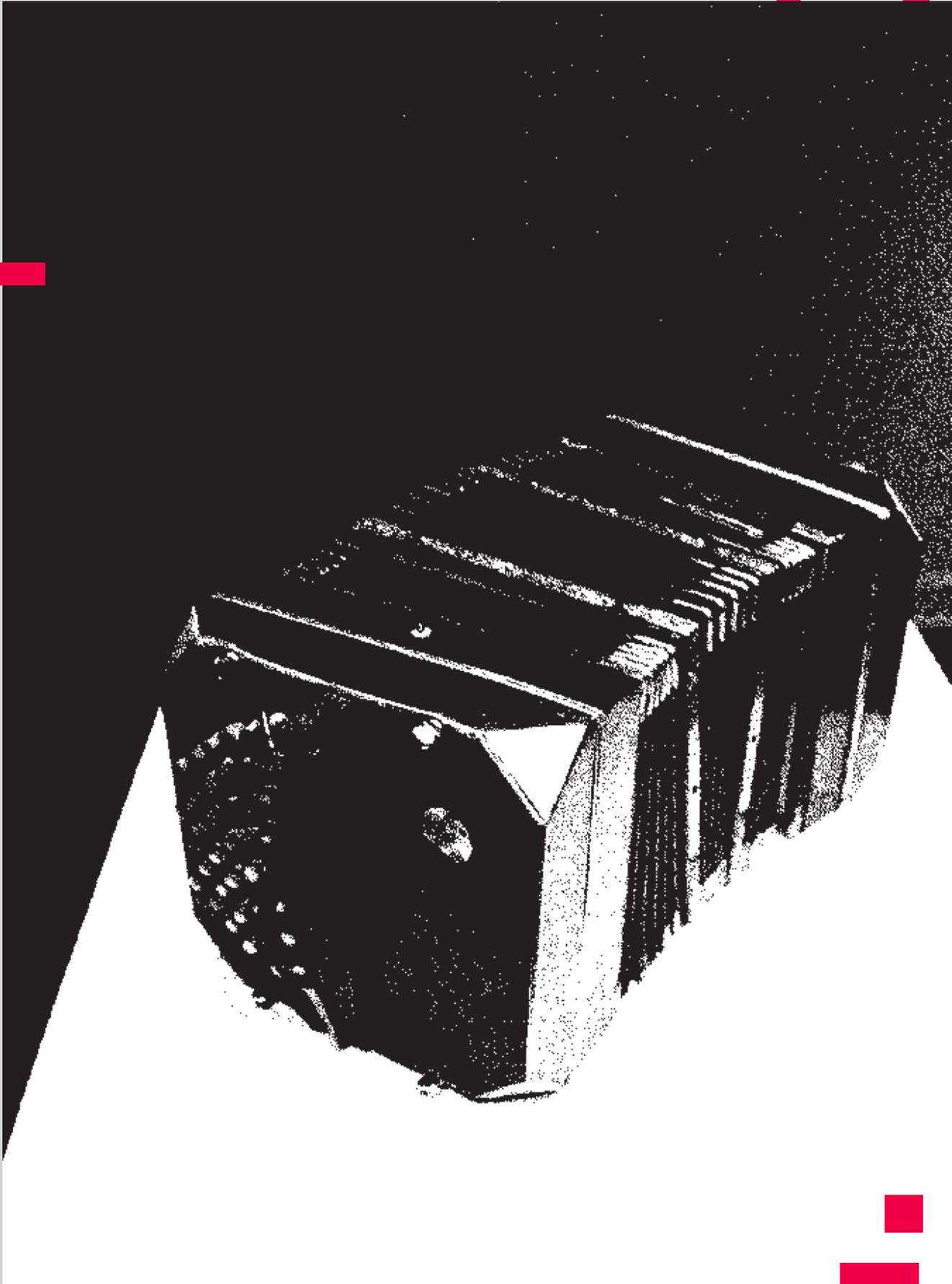
Laboratorio de Artes Electrónicas y Digitales

Carlos Trilnick

d Aunque nos queda el gusto heredado por las artes plásticas, jubiladas y venerables en los altos museos, ya no vemos en ellas el reflejo del mundo, el eco de nuestros afanes, más naturales al discurso mediático, electrónico, digital, cibernáutico. El nuevo ser ya no contempla sino que fluye, se multiplica en identidades cibernáuticas que construyen y reconstruyen a cada clic. Rápidamente nos hemos transformado en palabras luminosas de chats, en figuras de colores que remplazan nuestros gestos emocionales. Pero surgen dudas, demasiadas preguntas alrededor de ese viejo arte, al parecer jubilado tempranamente. Tanto es así, que su sustituto fantasmagórico aun le arranca girones al lienzo empolvado, astillas al mármol. Es por esto que este trabajo conjunto y experimental intentó dar respuesta a esas preguntas, indagar sobre los acuerdos aun posibles entre el pincel y el software o sobre el relevo definitivo en cuanto a la interpretación y descripción del mundo contemporáneo.

En ello se implican los factores culturales, estéticos y tecnológicos que han hecho de las prácticas artísticas un fenómeno multidisciplinario y horizontal, en donde ya casi no se perciben los límites entre las especialidades.

i



g

i

B i o
l a b

—

f



Algas verdes foto- bioreactor

Hamilton Mestizo

El patio central de la casa está pintado de blanco. Por la marquesina entra todo el sol de la mañana y de la tarde. En el costado izquierdo, al fondo, sobre la pared que da inicio al breve corredor que lleva hacia el salón de proyecciones, Hamilton ha instalado dos tubos de vidrio, largos y delgados. Antes eran luces de neón blancas. Vi romperse varios de estos tubos durante el proceso, hasta que al fin dos de ellos pudieron instalarse. Bajo los dos tubos, sobre una plataforma de madera (en otros tiempos habrá sostenido esculturas de piedra o metal), se ha puesto un transformador negro, una bomba de aire y un Arduino programado para funcionar cada cierto tiempo. Arriba, de cara al sol, hay un pequeño panel solar conectado a todo.

Durante los primeros días solo se trata del sonido de acuario de la instalación y el agua amarillenta y burbujeante. La intermitencia del funcionamiento hace que uno lo note. Comienzan a aparecer las algas y uno que otro insecto diminuto que navega aquellas aguas. Vista bien de cerca, el agua habitada por algas ondulantes e insectos parece la mínima fracción de un extraño e insondable mundo acuático. Pasan los días, los espectadores: *¿qué es eso?*

Preguntan. Fruncen el ceño entre divertidos e incrédulos. *Es un foto-biorreactor de algas verdes. A partir de él se obtienen ciertos gases que pueden servir para generar energía alternativa doméstica. Fíjense que está construido con materiales reciclables que podemos encontrar en nuestra propia casa, o que podemos conseguir de segunda mano, como el transformador y el cableado. Hoy en día, hasta el pequeño panel solar se consigue en cualquier tienda barata,* contesta el guía. Los chicos y la señora, que parece la madre de ellos o la tía, se miran un momento y es evidente que no entienden nada. O, por lo menos, no se imaginan que algo tan simple sea capaz de darle energía a la plancha, a la estufa, al televisor...

—Y cómo funciona; cómo así.

—Bueno, pues al ser estimuladas, estas algas verdes, o cianobacterias (llamadas así por su coloración azul verdosa) producen una gran variedad de gases, como el hidrógeno y el dióxido de carbono, capaces de transformarse en combustible. Imaginen que ustedes aprenden a construir una versión casera de este reactor que ven. Toman un curso rápido de Arduino, dos o tres cosas más sobre bioquímica, y listo. Cultivan sus propias algas verdes, obtienen la biomasa suficiente y producen la energía necesaria como para encender varios bombillos o hacer funcionar la estufa. Sería como tener una planta eléctrica, pero, a diferencia de la clásica planta a gasolina que los colombianos nos hartamos de usar durante los tiempos del racionamiento, es totalmente limpia y sustentable. Sería como tener un electrodoméstico más sobre el mesón de la cocina. O, si son creativos y tienen cierto talento innato, seleccionan el material reciclable más adecuado para que su foto-biorreactor se transforme en una linda artesanía. ¿Han visto esas cafeteras o esas exprimidoras de naranjas con diseños increíbles que valen una fortuna? Pues bien, nada impide que su generador de energía de algas verdes sea también una pieza de arte decorativo o, incluso, una obra de arte con todas las etiquetas. Estas son algunas de las ventajas que ofrecen las filosofías del DIY (hágalo usted mismo) o las prácticas de circuit bending. Cualquiera puede transformarse en

arquitecto o diseñador de su propia vida. Imaginen un nuevo arte y una nueva arquitectura basados en necesidades (o en caprichos, no todo tiene que ser utilitario) sociales y en acuerdos verdaderamente políticos, ya no ideológicos o impuestos por una élite dominante. Imaginen una ciudad en donde todos tienen cultivos caseros de algas verdes para producir alimentos y energía eléctrica. Dispositivos contruidos con las chatarras de las industrias para reconstruir y replantear las formas de vivir el mundo que aquellas se habían encargado de moldear a su antojo. Hogares y edificios públicos autosustentables donde las fachadas e interiores son en sí mismos dispositivos de energía y calefacción; electrodomésticos caducos transformados en piezas integrales de sistemas de riego y en huertas familiares; microchips decodificados y recodificados para establecer horarios de estimulación microbiana durante la obtención de energía verde. Naturaleza y tecnología pueblan los techos y paredes; toda la estructura produce energía, calor, y alimentos.

LAS ALGAS

Las algas verdes *Chlorophyta* son seres fotosintéticos abundantes en las aguas dulces del planeta. Sobreviven principalmente con tres elementos: radiación solar, agua y dióxido de carbono. De esta forma producen carbohidratos (CH_2O), indispensables para sus procesos de vida, y oxígeno (O_2), que es liberado a la atmósfera, aunque también pueden generar hidrógeno (H^+) y otro tipo de elementos (dependiendo de la especie). Las algas fácilmente se pueden encontrar en lugares con corrientes de agua; crecen en muchas condiciones, como un riachuelo o una fuente, lugares silvestres y urbanos. Su cultivo es relativamente sencillo, una pecera o una botella de plástico se pueden convertir en un fotobioreactor donde crecen satisfactoriamente, lo cual no requiere mayor tecnología y cuya construcción se puede hacer con materiales reusados y reciclados. [En <http://librepensante.org/>]

Ciberobjeto 2: taller de sonido, electrónica y computación física

Hamilton Mestizo

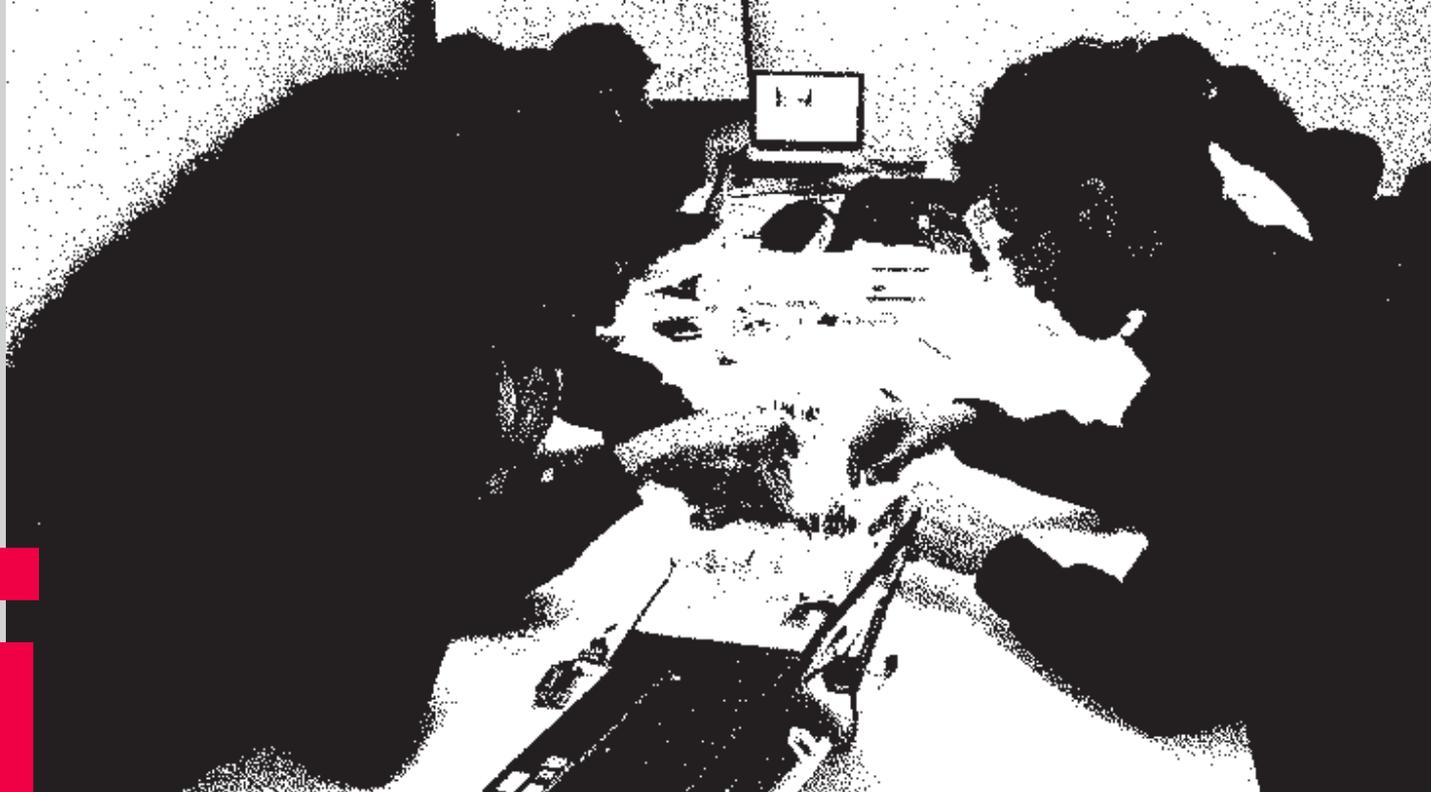
Junto con la ontogénesis invertible y la clonación, que permitieron el regreso a «la célula fecundada» y a la «biotécnica de la immaculada concepción a escala industrial», también aparecieron «la tecnología de la conciencia» y la «intelectrónica», que planteaban dos problemas: el del «espíritu de la máquina» en las computadoras dotadas de razón y el de

[...] la conciencia y la psique líquidas. Se sintetizaron disoluciones doctas y pensantes que se podían embotellar, verter, mezclar y dosificar, creando cada vez más individualidad, a veces más espiritual e inteligente que todos los dictionianos juntos.

Diarios de las estrellas, viajes y memorias, Stanislaw Lem

C

b



e

■ **ENRIQUE RODRÍGUEZ:**
Los ciberobjetos son...

HAMILTON MESTIZO: Objetos físicos computarizados. Se conectan entre ellos, generan redes. Se trata de un concepto que yo inventé sobre la computación física y la Internet de las cosas.

■ **E.R.:** Sirven para mandar información, para inocular información... Me imagino un ciberobjeto desconfigurando el conocimiento, la información de un computador o inculcando datos afectivos, místicos, a un robot o a un aparato cualquiera. La construcción de una red secundaria de objetos que se comunican.

H.M.: Es cuando el computador está en todas las cosas generando redes, haciendo realidad virtualizada, invisible; no sentimos la presencia del computador porque está embebido en el paisaje.

■ **E.R.:** Como un ruido de fondo cibernético de cosas que se comunican e interactúan entre ellas generando sistemas complejos. ¿De esos sistemas se pueden derivar usos? Por ejemplo, que durante ese flujo de información se resuelvan cosas en el contexto cotidiano y que el usuario no se dé cuenta; es decir, como que esas redes silenciosas actúan a pesar de la gente.

H.M.: Es como cuando se abre la puerta del supermercado y no nos damos cuenta. Son dispositivos invisibles, muy cercanos a las dinámicas de la vida.

■ **E.R.:** ¿Esos semáforos de polución que posteaste en Facebook podrían ser ciberobjetos?

H.M.: Sí. Y se pueden complejizar para que se comuniquen y visualicen en tiempo real los datos *big data*.

■ **E.R.:** O sea que, incluso, podrían tomar decisiones autónomas.

H.M.: Sí. Y hacer cosas inesperadas. «Inteligentes». Pero inteligencia no humana.

■ **E.R.:** Como liberar alguna sustancia que neutralice gases tóxicos al percibir niveles muy altos de estos en determinada zona.

H.M.: Sí. El ciberobjeto decide de manera autónoma. Y podrían, incluso, intervenir la información de otros objetos para darles nuevas funciones. Se trata de crear realidades paralelas y posibles. No son un *fake* las cosas que hago. Son posibilidades tecnológicas de un futuro cercano. Es como hacer arqueología del futuro a partir de un objeto o sistema de objetos.

Geografías exploradas en mi familia...

*y la vida reside, habita, mora, se aloja en el pliegue de nuestra piel,
basta con ser un naturalista que explora para hallar quién vive ahí*

Pilar Santamaría

Nuestra piel es una extensa geografía habitada por miles de microorganismos como flora natural e imperceptible de la misma (bacterias, hongos y protozoos). Si sobrepasamos los límites de escala y exploramos las geografías que somos, podemos descubrir en cada pliegue, en cada arruga, cada poro una «vegetación microscópica» particular e individual, tan fiel y única como una huella dactilar; es decir, tal «paisaje microscópico» tiene la capacidad de conformar un rasgo de identidad propia. Estos dos proyectos se configuran en la búsqueda de visualizar nuestra identidad a través de los microorganismos que nos construyen y habitan, mas ignoramos e incluso repudiamos.

Pilar Santamaría

Podría decirse que nunca los vemos. Alguna vez sí, bajo el microscopio, en el laboratorio de ciencias del colegio, o en láminas a todo color poco confiables, no por su mala calidad sino por el exceso creativo de sus autores. Nos resultan más creíbles si su foto ampliada millones de veces aparece en el periódico o en la revista especializada. Es una ironía, pues confirmamos su existencia a través de medios externos a nosotros. Hace falta que nos hablen de ellos, que vengan noticias

del exterior hablando de pestes, epidemias o grandes descubrimientos. Pero nos habitan. La irritación, las escoriaciones, las manchas, son como trajes de luces, estridencias que llaman nuestra atención: «Usted tiene un hongo, señor o señora». Difícil creer que algo parecido al dibujo de una lámina o a la imagen de una fotografía en la revista *National Geographic* habite nuestro cuerpo. Aun más difícil de creer que, de hecho, nos habiten millones de microorganismos, que nuestra piel es un planeta sobrepoblado por diminutas criaturas capaces de componer increíbles geografías solo visibles bajo el lente del microscopio.

Sin embargo, hay una forma de estimular semejante acción creadora más allá de las perturbadoras ronchas y escoriaciones cutáneas. En las placas de Petri es posible cultivar continentes enteros en torno a los cuales se agrupan islas e islotes aureolados por playas de arenas violeta o bermellón. Algunas producen superficies ambarinas salpicadas de nieves verdosas mientras que otras se reproducen en nebulosas tornasoladas. Ocurren también hermosas composiciones florales o jardines aterciopelados. Algunas producen algo así como arrecifes sin mar o laberintos que no llevan a ninguna parte. Vistas de lado las placas de Petri revelan sistemas montañosos que ondulan sobre la línea del horizonte de desiertos translúcidos o espejeantes. ¡Cuántas crónicas intergalácticas podrían inventarse a partir de estas microgeografías infecciosas!

La puesta en crisis de la práctica bacteriológica, o acaso su homenaje, se expone en las paredes de la sala como si las placas de Petri fueran las pequeñas acuarelas de un paisajista. Quien no lee las cartelas explicativas se inclina sobre los círculos e intenta descifrar lo que allí ocurre. Alguna chica contempla demasiado cerca la obra cuando su compañera le informa que se trata de bacterias. Entonces se aleja un poco y pregunta: *¿cómo así? Mira, lee.*

Las placas circulares son el relato de toda una familia; como retratos de abuelos, tíos, padres y primos. Así que aquellos valles floridos y cadenas montañosas son en realidad mapas, geografías biológicas que cuentan los reversos de la personalidad.

Esta nueva forma de interpretar, de narrar, de decir el universo humano es lo que resulta del uso inadecuado de las ciencias exactas, liberadas del rigor científico, del control racional para fundar una poética bacteriológica y viral. Expresiones biológicas mortales tornadas al arte, al relato de la vida y las relaciones familiares. La subversión no está simplemente en el desbarajuste de las jerarquías disciplinarias, hay algo más, y se trata de un desvelamiento. Si escribiéramos la historia de la percepción tendríamos que hablar de cómo la humanidad se ha limitado casi siempre a entender la vida siguiendo decálogos impuestos, incluidos aquí los del carnaval oficializado. Decálogos, ideologías, filosofías y religiones del arriba y del abajo, de la luz y la sombra, cuando en realidad siempre se trata de la vida en transformación perpetua.

Los materiales con que Pilar Santamaría trabaja son criaturas vivas llamadas a la transformación de la vida misma. Publican, denuncian la falsedad del discurso occidental sobre el principio y el fin que sirve al control de lo finito, o que niega la unidad fundamental expresada en los opuestos, en la naturaleza andrógina de los seres. Vida y muerte, femenino y masculino, sombra y luz fundamentan la inestabilidad natural a todas las cosas. Lo que se logra con estos dos trabajos, entre muchas otras cosas, es poner en evidencia esa otra parte del mundo natural que tendemos a estigmatizar o a pasar por alto a causa de esos miedos ultra-católicos secularizados que nos inoculan.

Reconectando flujos vitales

Pilar Santamaría

Si he de mencionar constantes percepciones, debo confesar una profusa admiración por los organismos y los sistemas físicos inmersos en la posibilidad de la vida. El mundo se alza ante mis pasmados ojos como un universo dinámico que se explaya en multitud de fenómenos interrelacionados.

«Un impulso vital transcurre en transformaciones entre la bacteria-micorriza-tubérculo-for-abeja-larva-escarabajo-tierra-papa-ajiacodeabuela-boca-flujosanguíneo-neurona-idea-palabra». (*Reconectando flujos vitales*, 8)

«La certeza de que la toma de conciencia del ser humano y los procesos naturales se ensamblan con los mismos vocablos lleva a cabo Víctor Grippo a medir con un voltímetro los 0,7 voltios de energía albergados en una papa, señalando un proceso análogo la toma de conciencia humana. Esa misma energía, empíricamente evidenciada, es la que moviliza nuestras neuronas y alienta todo proceso de construcción de conocimiento en el cerebro



f

humano, pues son los mismos ladrillos ensamblados en el almidón los que se trasmutan en nodos de conocimiento con los cuales recorrer la realidad».

Rumiar: (...) tomar bocados de información, palabra-imagen, deslizar los lazos, devolverlos a la entrada de la percepción, la boca, romper, abrir, triturar, para después pasar el bocado de sustancia significativa por una nueva zona de nuestra mente, bajo algún otro énfasis perceptivo que nutra nuestro espacio.

Los flujos vitales que sustentan «los procesos animales y/o vegetales son los mismos que nutren los de producción de subjetividad humana». La rumia no implica a un solo órgano de manera unidireccional sino una acción de todo el cuerpo «en un ir y venir de sustancias transformadas». Del mismo modo, la producción de conocimiento humano «no es una elaboración limitada al cerebro, sino todo un acto creativo» que involucra «capas y órganos de significación y acción».

Finalmente, la reconexión de flujos vitales consiste en «trazar un espacio experiencial que articule la producción de conocimiento (sensaciones, juicios, incertidumbres) junto con los procesos naturales (enraizamiento, germinación); seguir (censar) ese flujo vital que discurre en ese espacio multidimensional, hoy separado culturalmente como *lo natural* y *lo humano*. Para recomponer ese espacio y desvanecer las fronteras instauradas en ese territorio, es necesario desenterrar raíces y lanzar sensores y conectores de un marco referencial a otro; valerse de la observación, la ciencia, la tecnología (vegetal-humana) y la intuición para recolectar, combinar, conectar, tasar, enmascarar, relacionar, explorar, extrapolar elementos de un marco a otro».

Pilar Santamaría



Libro-árbol

Mark Dion

Escuché su nombre durante varios días: «Mark Dion; sí, con “k” al final... sin “c”. Dion, sin “h”... ¿De dónde se le ocurre la hache?», «Mark Dion es un artista norteamericano. Recolecta cosas, llena anaqueles y armarios con hebillas para el pelo, pipas de barro, monedas...», «¿no lo conoce? Agarró un tronco de árbol enorme, con todo y musgo, gusanos y líquenes, y lo exhibió en una vitrina. Tiene que verlo», «googleelo para que se entere; la obra del árbol se llama *Vitrarium*».

Alrededor del tronco hay, además, imágenes de animales y plantas que viven en el árbol o que dependen de él para hacerlo. De esta manera, Dion cuestiona las formas tradicionales de mostrar e interpretar la naturaleza. ¿Qué hace un árbol en un museo, en una sala de exposiciones? Pienso en el último dodo vivo, capturado, asesinado y embalsamado para ser exhibido como prueba de su existencia.

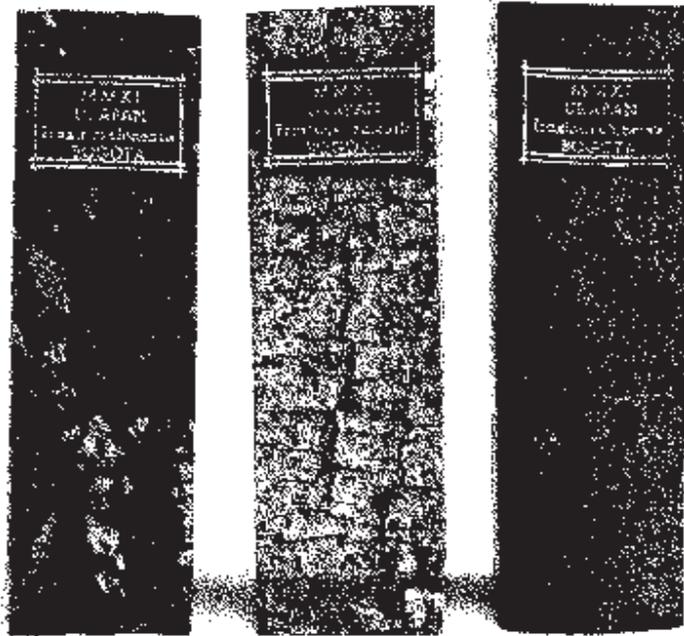
El proyecto es realizado conjuntamente con la Universidad Jorge Tadeo Lozano y la Escuela de Artes y Oficios Santo Domingo. Fuimos a comprar un montón de cosas. Pinzas, lupas, lámparas con lentes de aumento, sierras diminutas,

bisturíes, brocas, equipos de disección. Parecía que construiríamos un laboratorio para aprendices de científico loco o para joyeros, pues la mayoría de los materiales se consiguieron en almacenes de joyería. Sin embargo, el taller se relacionaba con la madera, con la selva, con relatos sobre la selva y la madera.

Una obra de Felipe Arturo, expuesta en el patio central de la casa, ya decía algo sobre eso. Varios ejemplares baratos y mal editados de *La vorágine* se elevaban hasta la marquesina atados con alambre: una enredadera de papel y grapas. *Abrirse paso en una jungla de papel y letras, como quien se abre paso en la jungla literaria de nuestra historia*, pensé.

Encontré cientos de imágenes de las obras de Mark Dion en Internet. Los pequeños libros de madera llenos de hojas y ramas, los gabinetes repletos de artefactos tan disímiles como frascos de conserva, relojes, barómetros, libros viejos, metrónomos, vajillas. Me llama la atención aquella desorganización organizada que evoca la neurosis clasificatoria de los primeros científicos modernos. El aire de escondrijo de viejo brujo o de alquimista, la atmósfera de cocina y trastienda dominada por sabias matronas o hierbateras. También hay allí el gesto inútil del niño que colecciona dibujos y los pega en la pared guiado por una intuición estética tan inestable como su coleccionismo. Un día son imágenes de animales, otro día rocas, conchas vacías de insectos, libélulas, mariposas... Pero el niño de Mark Dion tiene cierta malicia. Los suyos son gestos críticos, denunciantes. No hay capricho en esa instalación, mezcla de baño turco enchapado con azulejos pintados y ecosistema botánico que es *Vivarium*, sino parodia del discurso museístico oficial que suele apropiarse de las cosas para decir de ellas su propia versión. El lobo diseccionado y exhibido sobre una carretilla ornada con sugerencias sospechosamente naturales de una flora nacional, nos habla de esa maña institucional que inventa imaginarios geográficos y zoológicos para una comprensión del mundo (o la región) llevada de la mano.

El taller dirigido por Mark Dion consistió en la construcción de una especie de xiloteca. Es decir, que entre todos los asistentes se crearon tres libros de madera de urapán al estilo de las xilotecas del siglo XVIII pero, al mismo tiempo, cada uno de los asistentes creó su propia obra con madera o, por lo menos, involucrando en ello a la madera. En cuanto a los libros, se trata de cajas similares a libros que contienen elementos constitutivos del árbol: hojas, ramas, frutos, raíces, semillas y flores, con la intención de alimentar un archivo de todas las especies de árboles existentes. Al igual que los taxones y grabados de las expediciones botánicas, estos objetos responden a ese delirio de la clasificación que sufrían los antiguos científicos. El exceso de detalle, de fidelidad en la descripción textual y visual de la naturaleza, respondía no solo a la curiosidad científica sino a la necesidad de dominar o controlar el entorno a través de discursos que se usaban para definir y dar versión institucional, oficial, de una geografía nacional, imperial, local, regional... El resultado final, esos hermosos pero disparatados grabados que ilustraron la flora y la fauna del Nuevo Reino de Granada en la Expedición Botánica. ¿Quién podría negar que aquella descripción del reino fuera exacta? Sería casi como negarles a los fabricantes del *banana republic* que la imagen de Carmen Miranda fuera la fiel descripción de la mujer brasilera y, por extensión, de la mujer latinoamericana en general. O cómo negar, durante los gobiernos liberales del siglo pasado en Colombia, que el relato de la Guerra de los Mil Días realizado por Lucas Caballero en su diario era fiel descripción de batallas reales. No importaba si se parecían más a las de Mío Cid y Ganelón o a las de Don Quijote. Cada partido, cada gobierno, cada imperio (del tipo que sea) crea sus propios discursos sobre la realidad que intenta dominar. Son todas formas de representar y presentar la realidad, un poco más allá del mero rigor científico.



Pues de algún modo el taller del libro-árbol con Mark Dion fue como una irrisión, un pastiche respetuoso (el pastiche siempre lo es, una especie de homenaje sonriente), del método científico o su puesta en abismo. Los objetos mismos (los tres libros de urapán), exhibidos como piezas de arte, despiertan una curiosidad, la sensación de estar ante una cosa inútil y, sin embargo, compleja, que hace pensar en los antiguos especialistas con cierta ternura. El taller mismo resultaba como la puesta en escena de un laboratorio-taller de carpintería, sala de taxonomías y cartelas descriptivas, disecciones de ramitas, semillas y flores. El que quisiera podía inclinarse sobre las lámparas y lupas para observar el minúsculo pistilo, la hoja traslúcida en la punta de la pinza, las anotaciones y bosquejos realizados por los asistentes en trozos de papel o en libretas. Era como asistir al trabajo de botánicos en ausencia o a la bizarra memoria de aquellos sabios españoles y criollos de la Expedición Botánica.

Fosfofagia

0.4

Alfonso Borragán

La comida, como nexo cultural alrededor del mundo, esconde tras de sí todas las esferas de una sociedad y de su historia. Es un espacio de intercambios, en el que la creación intelectual se combina con la celebración colectiva. Un grupo reunido en torno a una mesa genera un incentivo de aproximación y comunicación que enlaza el ritual antiguo con las costumbres de una sociedad moderna.

El laboratorio propuso una exploración de Bogotá a través de la comida, sus mesas, sus comensales y las casas que las albergan. Un juego social que pretende aportar una nueva experiencia sobre la comida para poder reflexionar sobre su uso artístico, cultural e intelectual.

Se trató de un laboratorio intensivo de seis días en el que los participantes comieron y cocinaron cada día en una casa ajena y desconocida: *nos alimentaremos de la ciudad y estas experiencias para profundizar en cada descubrimiento.*

Las fosfofagias son ceremonias colectivas celebradas en un espacio intrigante, oscuro y fotosensible en el que se practica el ritual de ingestión de luz.

Cada fosfofagia se ajusta al contexto en el que es presentada, alimentándose de la propia cultura del lugar y sus inercias para crear esta ilusión.

Los comensales fueron incitados a la creación y a la acción cuando su cuerpo ingiere la obra, convirtiéndose en el soporte que genera la imagen, su cuerpo deviene materia fotosensible. La obra no finaliza ese día, la luz ingerida se expulsa en forma de desecho en heces, orina, saliva o lágrimas al día siguiente provocando fluorescencia en ellos. Así la pieza se consume pero se guarda en la memoria por la experiencia de los órganos perturbados.

Estos dispositivos se consumen con la experiencia, que a su vez dilata la obra y la expande a través de la transmisión oral, el espacio humano de crecimiento, la comunicación de historias y la memoria. Experimenta con matrices de libertad que generan la magia, el ilusionismo de lo oculto, el juego o la alquimia, ubicando y rebuscando constantemente el lugar donde las cosas ocurren: en el rito de la comida, lo pagano de una fiesta, la tranquilidad de los Alpes, el movimiento del río, la punta de los árboles.

Al ingerir la obra, que brilla en la penumbra sobre las mesas servidas, en forma de banquete lumbrón que a los ojos aparece gongorino (alzado en proporción al rayo, diría Lezama Lima), los comensales sentirán el primer llamado a la acción creativa. Llevarán sus manos y dedos de la fuente a la boca, como quien le arranca trozos vivos a un bodegón de Zurbarán, trasladando la luz a su propio cuerpo, que entonces es el nuevo lienzo, el nuevo soporte del claroscuro. Ya no será la luz que irradia en medio de la noche falsa de la galería, sino la luz abriéndose paso en las tinieblas del organismo, sorprendiendo vísceras, trayendo escándalo a los procesos, carnaval a las rutinas fisiológicas. Más tarde, la luz

f

será dada a luz, en las desembocaduras del cuerpo. El comensal hará memoria de la pieza cuando sus poros, sus ojos y demás orificios expulsen fluorescencias. Entonces el testimonio no será solo de boca a boca, de voz a voz, sino de fluido a fluido, de excresencias a excresencias que se unen a otras en los laberintos del desagüe, que se evaporan en el aire.

El campo se abre, para sacar de su sueño a la mirada y lanzarla sobre las primeras luces de naturaleza americana. Y como América también es texto, imaginario de bestiario medieval vertido sobre ardientes voluptuosidades, la carne del animal que cazaron los muiscas deviene texto, letra impresa en luz que se ingiere, dándole sus primeras proteínas a esa digestión que hará memoria. Es seguro que junto a los cocineros se dibujen las sombras de los hombres de Quesada, revueltas con las de un burro indiferente y una docena de cerdos color rosa que observan curiosos al can americano, abierto a las brasas, aureolado para el festín. El burro y los cerdos habrán subido de la plaza, los soldados de la selva, con sus arreos mal sazonados a orillas del Magdalena.

Frente a la enorme olla se activan las acciones de cientos de dioses fundadores, se entrelazan las tradiciones muiscas con las peninsulares para hacer saltar en la voz de la cocinera los fuegos de San Pascual Bailón y del dios de los cercados. Entre historias de aves que citan de memoria pasajes bíblicos o que comunican a los niños-sacerdotes las nuevas del dios solar, ella revuelve, junta, transforma. Así surgen de su boca también los relatos del cronista, de las monjas cristianas que cantaban ritos y mitos solares bajo el canon de la liturgia, pasados de voz a voz por los campesinos que aun se acuerdan. Papas criollas, arracachas, ibias y rubas se juntan con zanahorias, calabazas, cebolla y carne de carnero y tocino para fundar tradiciones que se dicen cuchuco, mazamorra

y ajiaco: *A la guelta del mercado / acércate por acá / a comer mazamorrita / con hojas de chisacá.*

Al ritmo de los últimos éxitos del reguetón, la ranchera y el vallenato, que se astillan en los parlantes de una rocola, la ingesta de luz hará que se activen las fiestas de la fertilidad, confundiendo los presentes de caciques y chamanes (oro, chicha y vino) con cruces de miradas y brindis bucaneros. La memoria en este punto ha de tornarse entre melancólica y lujuriosa, porque la activan brebajes y cantos que traen el eco-fantasma de ritos colectivos para levantar la tierra y hacerla fértil. *¿Otra vez tomó guarapo? / el guarapo es lo mejor / pa sentirse uno más guapo / y pa jalarle al amor.*

Como todo en esta Fosfofagia, la harina relumbra, invita a la fiesta, a la cópula colectiva como acto de magia que oficia el chamán desde su no espacio-tiempo, cambiándonos poporos y mambeos por palillos fluorescentes y temblores acústicos bajo las mesas, como si la madre tierra se agitara.

Sigan ustedes a manteles.

g

a

i



L a b o r a
t o r i o
s o c i a l
—



Máquinas de la duración

Mario Opazo

Hay como un silencio en torno a la obra de Opazo. Un manto de silencio que cubre los aparatos y objetos que suenan o que reproducen sonidos e intentan decir bajo ese manto blanco que los cubre. Ocurre allí una poética fantasmagórica de óxidos y profundidades. Hasta los dispositivos digitales y los cables parecen dados a la luz de un sueño. Las imágenes son alas de mariposas negras que desfilan y disparan, una y otra vez, parpadean, entrecortan la luz. Cada máquina flota en la sala, llena de azul neón, como artefactos borrosos en la memoria. El olor a humedad natural de la casa y del salón de exposiciones ayuda a configurar esta poética electrónica, catódica, alquímica. En el fondo de las pipetas y vasos de vidrio se asiste a un nacimiento; aun no se borra el mal sueño del crimen, la memoria magnetofónica pasada a video que se demora hasta lo absurdo en el flanco derecho del salón.

Copihack

Jornadas *aLabs* Bogotá y ¡copiad, malditos!
Producción cultural, derechos de autor y licencias libres

No podría en este momento encontrar la cita, o las citas, que dirían tanto sobre el arte de la apropiación y la copia; sin embargo, puedo pensar en la gran biblioteca de Borges, en la máquina de Macedonio Fernández, en la obra de Ricardo Piglia, sospechosa siempre de pirateo vil, de horrendo plagio. Pero es que la literatura toda es un enorme plagio, una perturbadora cabellera de bucles y espejos agitados por el viento creativo. Si leemos o vemos con cuidado un libro, una película o un seriado, nos daremos cuenta del enmascarado ejercicio del fusilamiento, la copia y la reescritura. El primer García Márquez no era otra cosa que un Faulkner sucio de mango y mierda de gallina. El Cortázar gótico era un Poe tanguero o un Bataille de lunfardo. Cualquier adicto a la T.V., como yo, reconoce al instante cuándo un personaje, una secuencia o un diálogo es copia, reescritura, amaneramiento, pastiche o parodia de otros cientos anteriores, que se vienen pirateando, plagiando, desde la misma Edad Media. La Rosa de Francia, la princesa custodiada en el palacio de los espinos venenosos no es distinta a la chica fresa cuya amiga poco agraciada (o su duro padre) se esfuerza en evitar el noviazgo con el altanero cuoreback. No hay figura más

copiada, manoseada y deformada que la de Celestina; pasada por secretaria, amigo gay, mesera de hamburguesería, ratón, tetera, pajarito o hada madrina. El policía arriesgado y su prudente compañero son Mío Cid y Ganelón. El detective Mac Claine es un Ulises cristificado con trazas de Philip Marlowe... Podría llenar varias cuartillas con ejemplos de plagios, reapropiaciones, reescrituras, amaños, disimulos; y todo para decir que las jornadas hacktivistas de Plataforma Bogotá se realizan para difundir la cultura libre, y para enterar a la gente sobre derechos de autor y licencias de uso, discursos apocalípticos sobre quiebras multimillonarias de empresas discográficas, testimonios amaños de autores arruinados por el pirateo, legislaciones y legisladores serviles que fallan normas a favor de intereses privados, moralismos de hombre gris que transforman en pecado cualquier acto creativo o promueven índices contra las redes y las nuevas tecnologías.

A los interesados, les aconsejo buscar el documental *¡Copiad, malditos!*, coproducido bajo licencia Creative Commons, sobre el cual versaron algunas de las actividades de las jornadas hacktivistas.



O

i

Laboratorio Planta vertical

Luis Eduardo Tiboche y Nicolás Rojas

El ecoarte implica obras esencialmente de la calle y de la gente. Por ejemplo, el Laboratorio Planta vertical propuso siembra y cultivo de plantas en barrios populares como el barrio Belén, en Bogotá. Una forma de crear conciencia medioambiental de puertas afuera, sin consignas ni estrategias publicitarias que se quedan en la pantalla o en el documento. Más allá del discurso, aquí se trató del gesto, del acto creativo y constructivo que en lugar de esgrimir trasnochos palabreros erigió verdaderos jardines autosustentables sobre los muros de las casas. Las gentes del barrio eran de pronto ambientalistas, científicos, organizadores sociales de un jardín entrecortado y disperso que pendía de las paredes o se ponía de cara al sol en los cielorrasos.

Básicamente, el ecoarte busca crear conciencia medioambiental a través de proyectos de recuperación de ecosistemas, de desarrollo sostenible, de alternativas naturales y ecológicas a la producción de energía y alimentos. Granjas orgánicas alimentadas por dispositivos de riego y calefacción desarrollados en el laboratorio a partir de viejas y nuevas tecnologías, recuperadas



o sometidas a la modificación de sus funciones por medio de software y hardware libres o manipulaciones mecánicas.

En algunos lugares del mundo se realizan incursiones de guerrillas ecológicas que salen a las calles y recuperan espacios urbanos a la causa ecológica arrojando bolitas de barro con semillas. Así se generan jardines ornamentales y huertas populares donde antes había escombros o negligencia administrativa. Formas estas de crear conciencia ecológica a través del acto y la resignificación de viejas maneras de hacer revuelta. Granadas de barro y semillas, pasquines y volantes que invitan o anuncian la incursión *huertista*. He sabido de skaters que recuperan parques públicos, siembran jardines y organizan conciertos para sumar fondos a la causa verdulera, al riego subversivo de espacios públicos tornados en labranzas. Estos son actos de puesta en común, recuperación y redistribución de espacios públicos; prácticas artísticas de desobediencia civil verde y sin capucha. Nuevas lacras armadas de tierra y regaderas. Sucios y sucias dadas al feo vicio de comer orgánico. ¡Hasta la victoria siempre, Masanobu Fukuoka!



Cuerpo en disolvencia

Emilio Tarazona

Dios:



No lo tomemos como un productor que espera una aprobación por parte del producto, puesto que la historia nos ha conducido allí donde la autenticidad natural del pensamiento no se diferencia en nada del pensamiento despertado artificialmente, lo que significa que no existe diferencia alguna entre lo artificial y lo natural; hemos dejado ya esa frontera detrás de nosotros. Recuerda que podemos crear toda clase de personas e intelectos. Nos sería posible, por ejemplo, confeccionar por el método de cristalización, clonación u otro cualquiera, unos seres para quienes la existencia misma equivaldría a un estado de éxtasis místico, y en cuyas adoraciones, dirigidas a la Trascendencia, se materializara, en cierto modo, la intención que antes era propia de actos de fe y de oración. Pero este sistema de multiplicación de los creyentes nos parecería una burla estéril y vana. Recuerda también que no nos pueden contener las murallas erigidas entre nosotros y nuestros deseos por la limitación corporal y natural, porque las hemos derrumbado y hemos salido al espacio infinito de la libertad creativa absoluta. En realidad, los límites de lo factible, determinados por las Escrituras, han sido alcanzados y, por lo tanto, infringidos. Las crueldades de las limitaciones antiguas fueron sustituidas por la crueldad de su inexistencia absoluta.

Diarios de las estrellas, viajes y memorias, Stanislaw Lem



En este laboratorio-taller se juntaron diferentes ramas del conocimiento (filosofía, política, historia, teoría de género, artes visuales, ciencias sociales, bacteriología, industrias del alimento y la farmacéutica) para aplicar la noción de flujo al establecimiento de formas «dúctiles y no permanentes» de entender o interpretar el cuerpo humano a través de flujos de información. La desterritorialización de la identidad causada por la cibernáutica podría convertirse en una amenaza a la libertad y la democracia.



e

r

p

Laboratorio interactivo de cine de ciencia ficción

Augusto Bernal, Carlos Bonil y Falon Cañón

Tabla periódica de la civilización del Cosmos.

Tres principios para descubrir las sociedades más civilizadas: las leyes de la Basura, Ruido y Manchas.

Cada civilización en fase técnica comienza a hundirse lentamente en los desperdicios, sufriendo por su culpa graves trastornos, hasta que consigue llevar los muladares al espacio cósmico. Para que estos no entorpezcan demasiado la cosmonáutica, se los coloca en una órbita espacial, calculada para el caso. De este modo va creciendo en torno al planeta un anillo de vertederos de basura, cuya presencia demuestra una era superior del progreso alcanzado.

No obstante, al cabo de cierto tiempo los vertederos sufren unos cambios, ya que, a medida que se desarrolla la técnica, hay que tirar cantidades cada vez mayores de chatarra de computadores, sondas viejas, satélites artificiales, etcétera. Esos desperdicios pensantes no quieren girar infinitamente en un anillo de basura y se escapan de él, llenando las regiones cercanas al planeta o, incluso, todo el sistema planetario. Sobreviene en este caso la polución del medio ambiente por intelecto.

Cada civilización se esfuerza en combatir el problema a su manera; hubo quien se sirvió del computicidio: para ello se colocan en el espacio unos artificios especiales, trampas, lazos, cepos y trituradores de pecios psíquicos. Sin embargo, dicho método da pésimos resultados, ya que solo se dejan cazar las basuras más atrasadas mentalmente, salvándose las más listas, que se juntan luego en pandillas y bandas contestatarias para reclamar cosas imposibles de conceder, tales como piezas de recambio y espacio vital.

Diarios de las estrellas, viajes y memorias, Stanislaw Lem

Electrodomésticos olvidados o puestos en cuarentena en todas las casas, artefactos de uso cotidiano cuya vida útil pende de un hilo, susceptibles de transformarse en materia prima de naves espaciales, armas láser o plataformas de lanzamiento por acción del ejercicio hacking y circuit bending. Objetos inspirados en el cine, pero de algún modo retornados al taller del científico loco con aires de artista. Robots, artefactos luminosos, unidades de transporte marciano hechos con grabadoras y cafeteras viejas que hablan de viajes intergalácticos y temporales, inteligencia artificial y energías alternativas.

Durante el taller, se estudiaron seis «máquinas-entes engendradas de manera colectiva para las utopías y distopías» planteadas en películas de ciencia ficción como *Viaje a la Luna*, de Georges Méliès, *2001, Odisea del espacio*, de Stanley Kubrick, *La Máquina del tiempo*, de Georges Pal, *Encuentros del tercer tipo*, de Steven Spielberg, *Barbarella*, de Roger Vadim, *Terminator*, de James Cameron, y *1984*, de Michael Radford.

Se siguieron criterios de experimentación, transmutación y yuxtaposición de imaginación, ciencia y tecnología, para establecer las bases para la construcción de otras máquinas y asignación de funciones. Los participantes trabajaron con aparatos domésticos en desuso por ser



obsoletos; a partir de esta experiencia la manipulación cacharrera y mañosa primó como posibilidad creativa.

Las máquinas realizadas en este taller-laboratorio fueron expuestas en la muestra *Máquinas ficcionantes* en junio de 2013. La exposición resaltó un camino alternativo hacia el desarrollo de lógicas y técnicas a partir de lo obsoleto evadiendo lo que se ha institucionalizado como tecnología significativa, por medio de la experimentación autodidacta y primitiva con objetos y aparatos, en un redescubrimiento anacrónico de la realidad que funciona desde la viabilidad de lo caduco. La máquina al ser creada, como se pudo ver, insinúa su uso y eventualmente se ubica en alguna realidad posible. La máquina crea su propia ficción.

Línea H, última y primera estación

Tzitzí Barrantes, Andrés Martínez
y Ana María Montenegro

CADA UNO DE LOS LUGARES

Ana María Montenegro

Lejos de ser una denuncia fácil del defecto cibernético, esta es la crónica de una experiencia neo-museística. Si nos hallamos en el espacio material el defecto podría consistir en el hecho de toparse con las puertas cerradas a deshoras, o ante el desmayo súbito del dispositivo por falta de energía eléctrica. En el primer caso, no hay experiencia alguna; en el segundo, sí hay una experiencia, pues la falla, el error eléctrico o programático forman parte de la videoinstalación, del juego *electrocutor*, como la grieta del óleo, la escurridura de la acuarela, que forman parte del cuadro. Los errores de programación, las caídas de red o la mala administración de la web también forman parte de la experiencia interactiva con el arte digital o con el videoarte.

Es exactamente lo que ocurre en *Cada uno de los lugares* de Ana María Montenegro. No me frustró, interpreto las instrucciones del juego que no jugaré, el texto de letras blancas sobre fondo negro: «Usar las flechas del teclado para ir hacia adelante o hacia atrás, cuadro por cuadro

o manteniendo la tecla presionada para movimiento continuo. Se recomienda esperar a que cargue completamente». Imagino un recorrido, una ruta. Me devuelvo un par de clics y miro la foto de una calle fracturada, deconstruida en círculos. Ya tengo todo lo que necesito para participar en este experimento narrativo e interactivo, el cual busca generar otro tipo de experiencia al momento de «ver cómo las pasan y después pasan».

En este laboratorio, Plataforma Bogotá se extiende en las redes, se alimenta de varias páginas que contienen el registro de las obras que por allí han pasado. Se realiza la idea de una red de redes interconectadas, que se remiten unas a otras, que se necesitan unas a otras. Como si el espacio material del laboratorio se desdoblara en una entidad inmaterial, omnipresente en el universo cibernáutico. El laboratorio abre cientos de salas virtuales allí donde perviven sus exposiciones, es decir, en otras páginas que le sirven a manera de franquicias. En el gran museo de la red todas las salas son una sala.

BIT MAP

Andrés Martínez

Lo visual tornado a registro sonoro: sobre el fondo negro aparece un listado de frases, a cada una corresponde un sonido. La suma de ambas cosas produce una imagen mental similar a la imagen poética o literaria, solo que la experiencia no es la usual. Hay como un forzamiento, como la eclosión inesperada de un séptimo sentido. Un cortocircuito dialéctico entre sensores poéticos. Los sonidos y los textos están basados en mapas de ciudades transmutados, transcodificados. Todo lo que hay en un mapa, nombres, íconos, colores, líneas sinuosas que llevan de un nombre a otro, de un ícono a otro, se condensa en bits sonoros y en aquellas frases de letras blancas que actúan como metáforas. La obra funciona entonces como un video/poema sonoro que obliga al uso de nuevas formas de percepción.

RUIDO ALEPH

Andrés Martínez

Acumulación sonora generada desde el flujo constante de sonido urbano capturado con un micrófono en el techo del cheLA. Cada segmento sonoro está conformado por la superposición de fragmentos en lapsos de un minuto, de modo que la progresión de la masa sonora pueda crecer infinitamente. En teoría, el acto genera ruido blanco.

TIME PICTURE ELEMENT

Andrés Martínez

Serie de retratos contruidos en el tiempo a través de pixeles. El retratado se sienta frente a una cámara por varias horas, tal como lo haría el modelo de un retrato pictórico. La imagen del video se va formando en secuencias que aportan un pixel cada vez, para un total de 2.073.600 pixeles en Full HD. Es decir, que el modelo debe permanecer frente a la cámara durante 24 horas seguidas, hasta que la imagen se complete. A cada instante de luz, tiempo y movimiento ocurrido durante esas 24 horas le corresponde un pixel diferente en la imagen final. Es por eso que cada pixel (equivalente a una fracción de segundo) se convierte en el registro de huellas únicas de tiempo, luz y movimiento.

SUTIL DESGARRO

Tzitzí Barrantes

La artista presenta un frasco de vidrio transparente con una bolita de gasa con sangre menstrual. La sangre y otras partículas o esporas del ambiente transferidas al frasco durante la introducción de la bolita de gasa han causado una red de organismos que se adhiere al frasco desde diciembre de 2011. El pequeño ecosistema resulta inimitable e inclasificable, pues los microbios y formas de vida que lo conforman son tantas y tan diversas que se hace imposible cualquier definición.

Las fotografías del proceso de crecimiento del ecosistema demuestran que la transformación se ha detenido, pero al parecer, el pequeño universo subsiste sin alimentarse.

La artista lleva el frasco a un lugar en el CheLA que se caracteriza por tener las paredes llenas de pequeñas grietas. Pone varios leds en estas grietas, y aparecen estructuras de colores cálidos y texturas orgánicas cuyas profundidades llevan a la artista a llamarlas grietas-vulvas.

Sobre una pared se proyecta el video de Barrantes, desnuda, sacando de su vagina una tira de gasa empapada en sangre menstrual. La imagen del cuerpo es extraña, pues la cámara lo registra desde debajo de la mesa de cristal sobre la cual está parada la artista.

La mesa de vidrio se encuentra en el lugar de la exposición. Sobre ella está el frasco de vidrio transparente con la bolita de gasa ya extraída. Los asistentes pueden observar la proliferante red de organismos con tres lupas instaladas alrededor del frasco. Bajo la mesa también hay un libro y se escucha la voz de Barrantes relatando sus experiencias durante la residencia en el CheLa. Mientras tanto, los asistentes hacen comentarios sobre la exposición. Más tarde, estos comentarios quedarán registrados en un relato escrito por la misma artista.

LABORATORIO ACCIONES CON
RE-ACCIONES = TRANS-ACCIONES

Tzitzí Barrantes

El cuerpo puede ser materia de exploración creativa y expresiva. Las tecnologías, nuevas y viejas, permiten hoy descubrir, interpretar y reconocer sistemas y procesos orgánicos de nuestro cuerpo que antes permanecían a la sombra o como objetos del prejuicio y la vergüenza.

La interpretación y exploración de lo íntimo es siempre exploración de «lo invisible, lo diminuto, lo microscópico». Cabe allí también el reconocimiento de las excrecencias que «no están exentas de los juicios sociales y del contexto en que nos desenvolvemos».

El laboratorio fue entonces una reflexión sobre tal exploración orgánica, a pesar del asombro, el asco o el prejuicio social expresado por las gentes. De este modo, surgieron preguntas, cuestionamientos y gestos que les permitieron a los asistentes cruzar los umbrales de lo acostumbrado y *correcto* hacia nuevas interpretaciones de sí mismos en constante evolución.



1

t

La academia de artes y oficios electrónicos

Constanza Piña

Érase una vez un inventor que continuamente ideaba y construía extraordinarios aparatos. Construyó una máquina pequeñísima que cantaba maravillosamente y a la que le dio el nombre de Pajarolanza. Se hizo un sello con un corazón y ponía esta marca a cada átomo que salía de sus manos.

«Los tres electroguerreros», *Fábulas de robots*, Stanislaw Lem

a

a

c

d

e

m

■ **E.R:** ¿De qué se trata ese laboratorio?

CONSTANZA PIÑA: Ese fue un laboratorio que yo venía haciendo desde Argentina hasta México, pasando por varias ciudades. Era como instalar un laboratorio temporal, y acá se hizo en la casa antigua de Plataforma. Ahí hicimos un laboratorio de un mes, fue más intenso porque teníamos todos los días y horarios flexibles para trabajar. La gente fue a trabajar en electrónica. Poníamos ciertos tópicos y cada día alguno se encargaba de dar alguna clase, unos querían trabajar más con textiles y otros armaron más hardware hacking. Siempre partimos del reciclaje. Cada quien se organizó según lo que quería aprender, y entonces así se hicieron los intercambios.

■ **E.R:** ¿Qué tipo de aparatos se hicieron?

C.P: Algunos hicieron unos controladores midí con teclados de computador y cosas recicladas, calculadoras, impresoras viejas... Hubo unos osciloscopios que se hicieron con las cosas que había en la bodega de Plataforma. Se sacaron los motores de varias impresoras para hacer aparatos con mecatronics, esculturas, teclados intervenidos...

■ **E.R:** ¿Hubo exposición?

C.P: La muestra final se hizo por temáticas, sobre lo que cada uno trabajó. Fue una muestra educativa. La sala misma del laboratorio se presentó con las mesas, los pizarrones, los materiales que se reciclaron, todo eso era parte de la muestra para que la gente se enterara de lo que se había hecho. Para la apertura del laboratorio se realizó un concierto con instrumentos diseñados por nosotros, utilizando el reciclaje.

■ **E.R:** ¿Qué es un laboratorio de arte, ciencia y tecnología?

E.R: Un laboratorio es un espacio de experimentación con ciencia y tecnología vinculada a procesos creativos, no necesariamente se dirige hacia un producto que se vaya a vender y que sea comercial o a salvar la humanidad, sino algo despierte la curiosidad de las personas, el hacerse preguntas, pensar. El laboratorio plantea problemas para resolver en conjunto, para compartir conocimientos, para aprender y experimentar. En el laboratorio hay autonomía en el aprendizaje. Es necesario investigar, ejecutar, mirar Internet... El aprendizaje depende de cada uno. En un taller te sientas a aprender y va de tu parte si quieres investigar un poco más. En cambio, en el laboratorio toca ver cuáles son tus

motivaciones para ponerse a trabajar. Nadie te va a decir qué es lo que tienes que hacer, sino que buscas las posibilidades. Pero como se trata de algo multidisciplinar, vas aprendiendo otras cosas desde otras disciplinas.

■ **E.R:** ¿Por qué crees que la mayoría de la gente no entiende los resultados de estos procesos como arte?

C.P: Porque la gente tiene una idea cristalizada del arte y no le interesa salirse de su lugar cómodo. Además, nadie les ha dicho nada sobre este tipo de arte. Les dicen que no es arte, y se quedan con eso. También se debe como a un sistema de protección que tiene la gente para no enfrentarse a lo que no entiende o cuando se les mueve mucho su concepto de las cosas.

Siento que estos gestos hablan por sí solos. Por eso estos procesos también son educativos. Cada uno verá si le inspira o no le inspira, si le gusta o no. Nosotros simplemente pusimos en común el deseo de crear en conjunto a partir de cosas que ya estaban creadas, repensarlas, reinventarlas, y eso fue lo que se mostró. Para mí el arte es el acto participativo y de compartir un espacio. El resultado puede existir o no, pero este proceso es en sí mismo la obra.

Laboratorio de creación de trajes inteligentes

SIA 2.5, VESTIDO DE NOVIA DEL 2050

María Lucía Arbeláez, Andrés Felipe Astudillo,
Daniela Ávila Duarte, Laura Manrique,
Mayra Martín, María Teresa Parra

Yo no sabía a dónde mirar. Delante de mí había un hombre vestido con algo aterciopelado que centelleaba como el metal bajo el reflejo de la luz. Daba el brazo a una mujer ataviada de color escarlata; su vestido tenía un estampado de grandes ojos, casi como de pavo real, y estos ojos pestañeaban (...) Todos los ojos de su vestido parecían contemplarme con desconfiada sorpresa.

Retorno de las estrellas, Stanislaw Lem

Traje que sirve para controlar el volumen de los equipos de sonido a distancia por medio de Bluetooth. Su pedrería y bordados consisten en ribetes con interruptores y circuitos de leds que se encienden y se apagan. Todo esto se logra gracias a los sensores de movimiento y al Lilypad Arduino programado que se encuentran ocultos en la estructura. El usuario solo debe mover su brazo para activar el mecanismo y graduar la música a voluntad.

۲

r



ز

TRAJE ABISAL PARA SITUACIONES OSCURAS

Miguel Kuan Bahamón, Katherin Viviana Insuatsi,
Lina Johana Restrepo, Daniel Sanabria Mancipe, Diana
Marcela Raigosa, José Libardo Molina, Mariana Renthel

Un joven, disfrazado con algo que parecía mercurio líquido sobre los hombros, que terminaba en unas mangas anchas y le ceñía as caderas, hablaba con una muchacha rubia que se apoyaba en el surtidor.

Retorno de las estrellas, Stanislaw Lem

Su bordado de leds infrarrojos lo hace visible en la oscuridad a través de cámaras fotográficas o filtros Night Shot. Si se le estimula con disparos de flash reacciona con un sistema sonoro fotosensible. Es un traje de aspecto futurista hecho con telas de colores fríos y materiales adecuados para soportar el clima bogotano. Tiene una capota electromecánica.

TRANSFÓNICO

María Natalia Parra, Natalia Esguerra, Eliana Sánchez,
Hamilton Mestizo, José Moreno Sánchez, María Afanador,
Maribel Tuta, Ricardo Dueñas, Julián Henao, Paola Martínez

[...] Formas femeninas sin cabeza: los plumones que cubrían sus hombros brillaban tanto que solo se les veía el cuello, como un tallo blanco, y sus cabellos titilaban [...]. El género metálico de los vestidos femeninos, al ser enfocado por la luz de los gigantescos carteles que flotaban como hileras de funámbulos incandescentes sobre el océano de cabezas de la multitud, tembló de repente con pequeñas llamas.

Retorno de las estrellas, Stanislaw Lem

Traje-transmisor-FM de onda corta que, utilizando antenas y mezcladores insertos, transmite paisajes sonoros y mezclas de sonido a teléfonos celulares y aparatos de radio.

BARROCK AND ROLL

Soledad Paola Castaño, Laura Martínez París,
Alexey Villareal Pardo, Ana María Gómez Londoño,
Falon Cañón, Juliana Castro Duperly

Y de improviso choqué contra alguien. No me tambaleé, solo me quedé petrificado; el otro, un hombre grueso, vestido de luminoso color naranja, se cayó. Entonces ocurrió en él algo increíble: su piel o su traje pareció marchitarse, y se arrugó como un globo agujereado! Permanecí junto a él, desconcertado; tan perplejo que ni siquiera fui capaz de murmurar una disculpa. Se levantó, miró de soslayo, pero no dijo nada. Dio media vuelta y se alejó a grandes zancadas. Mientras caminaba se tocó algo en el pecho; y su traje volvió a hincharse y adquirió un color naranja vivo.

Retorno de las estrellas, Stanislaw Lem

Se trata de una casaca ecuestre con aire de frac para director de orquesta diseñada para una cantante de ópera. La voz de la artista pasa por un micrófono instalado en el cuello de la prenda y es transcodificada a impulsos lumínicos que destellan en los bordados de leds que adornan las solapas, en una especie de concierto barroco doble, entre visual y lírico, ópera móvil, música visible.

t

e



gg

Trajes inteligentes: productos sociales utilizados como herramientas.

Objetos textiles-artísticos funcionales gracias a la inserción de circuitos electrónicos de lenguaje suave, blando y flexible.

■ E.R: ¿Por qué hacer un traje inteligente?

JULIANA CASTRO (artista del audio): Los trajes inteligentes ayudan a que nuestro cuerpo se extienda un poco más. Sirven para que el cuerpo pueda realizar acciones que de otro modo no podría realizar. La moda hace ropa para vestirnos y para protegernos del frío, pero muchas veces se trata de cosas puramente estéticas que no tienen ninguna función. En cambio, los trajes inteligentes tienen muchas funciones y permiten extender las capacidades del cuerpo.

■ E.R: ¿De dónde sale la idea de este traje *Barrock and roll*?

J.C: El marido de una de nuestras compañeras del grupo era cantante de ópera y entonces ella nos metió en el video de la ópera para que hiciéramos un traje para un cantante. Comenzamos a pensar en poder visibilizar el sonido, la canción, la voz del cantante de ópera. Primero pensamos en hacerlo a través de pantallas, pero por falta de tiempo decidimos crear un ecualizador que se encendía con leds que permitían ver la voz del cantante. En algún momento pensamos en diseñar el traje para los sordos, para que ellos pudieran ver el sonido en la ópera.

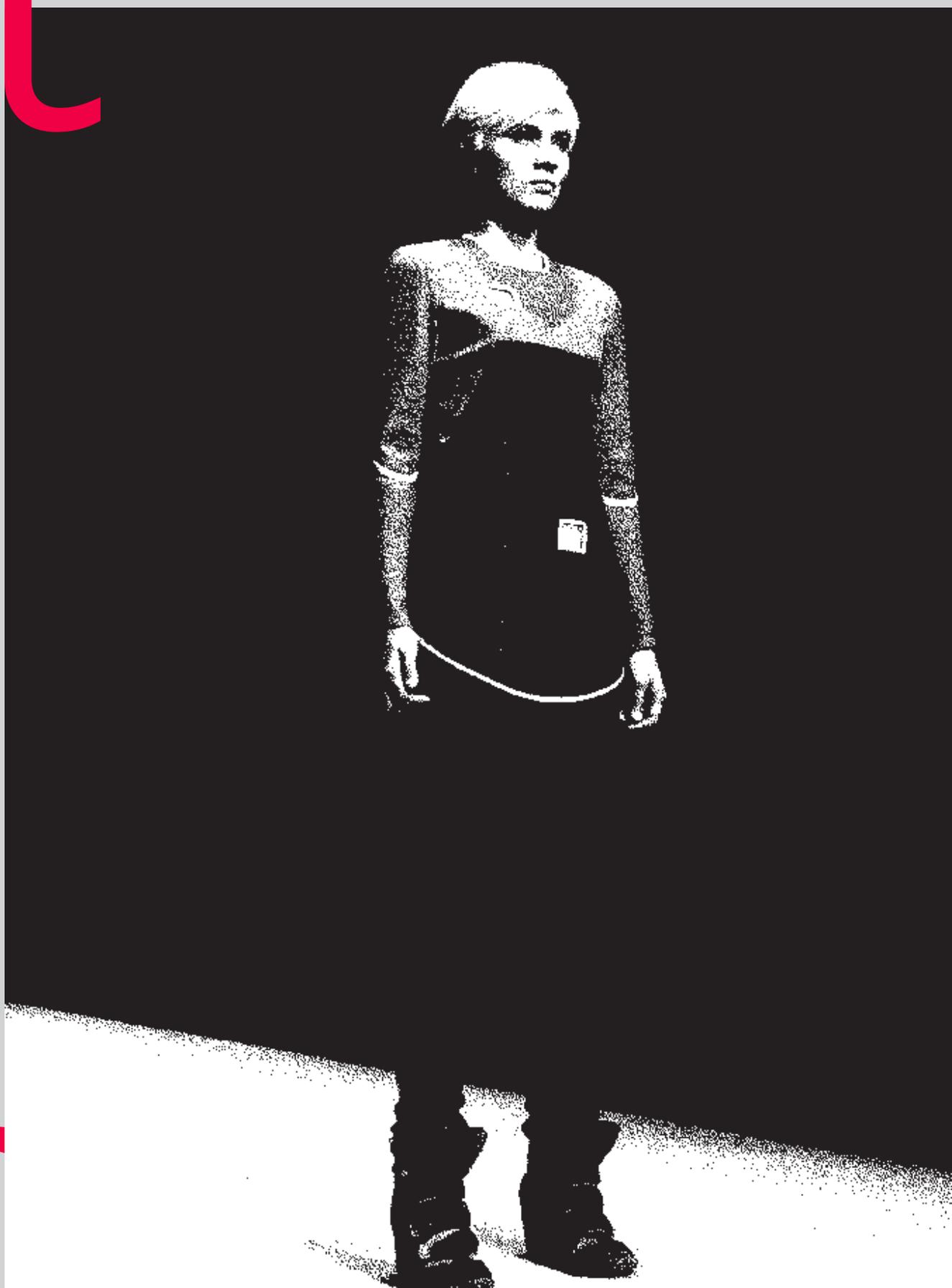
■ E.R: ¿Qué les dejó la experiencia en el taller?

J.C: Aprendimos mucho sobre circuitos blandos y conocimos los hilos conductivos, que fueron toda una revelación. Todos queríamos llevarnos un pedacito de esos hilos a la casa y hacer cosas. Cada grupo tenía un ingeniero que realizaba las ideas mientras nosotros pensábamos en lo demás. Había una psicóloga, una circuitera y una diseñadora de modas. Así que todo fue interdisciplinario, como siempre pasa en Plataforma.



e

t



r

e

Plataforma Bogotá:
encuentros cercanos
con las artes digitales

PLATAFORMA BOGOTÁ:
encuentros cercanos con las artes digitales

Alcaldía Mayor de Bogotá, 2016
Fundación Gilberto Alzate Avendaño
Gerencia de Artes Plásticas y Visuales

ISBN XXXX



Los juicios y contenidos expresados en los textos son responsabilidad de sus autores y no representan la opinión de la Fundación Gilberto Alzate Avendaño.

Fundación Gilberto Alzate Avendaño
Calle 10 # 3-16 Bogotá, Colombia
Tel. (571) 282 9491 ext. 228
www.fgaa.gov.co
gerenciaartesplasticas@fgaa.gov.co
Impreso en Bogotá, Colombia

Plataforma Bogotá:
encuentros cercanos
con las artes digitales

Autor

Enrique Rodríguez

Fotografías

Archivo Plataforma Bogotá

Diseño

La Silueta

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ

Alcalde Mayor de Bogotá

Enrique Peñalosa Londoño

**Secretaria de Cultura,
Recreación y Deporte**

María Claudia López

FUNDACIÓN GILBERTO

ALZATE AVENDAÑO

Directora General

Mónica Ramírez Hartmann

**Gerente de Artes Plásticas
y Visuales**

Ana María Lozano

Coordinadora Plataforma Bogotá

Raquel Solórzano

**Equipo de Gerencia de Artes
Plásticas y Visuales**

Mónica Torregrosa Gallo

Sergio Jiménez

Sergio Andrés Hernández

Raquel Solórzano

Carlos Hoyos Bucheli

Coordinación editorial

Catalina Vargas Tovar

Esta publicación cuenta con el apoyo editorial
y la colaboración de Andrés García La Rota



CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE



Contenido

11	Documentación
27	Línea de tiempo
35	Sobre el autor
36	Referencias

c

n

O

t

e

LA FUNDACIÓN GILBERTO ALZATE AVENDAÑO
 Y SU PROYECTO PLATAFORMA BOGOTÁ
 PRESENTAN.

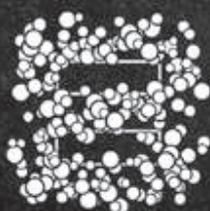
MÁQUINAS de la DURACIÓN

DEL 30 DE SEPTIEMBRE AL 28 DE OCTUBRE DE 2011
 INAUGURA JUEVES 29 DE SEPTIEMBRE A LAS 7:30 PM
 CLL 10 N 4 - 28. Barrio la Candelaria.



I
N
V
I
T
A
C
I
Ó
N

MARIO OPAZO



**PLA
TAF
ORMA**
BOGOTÁ

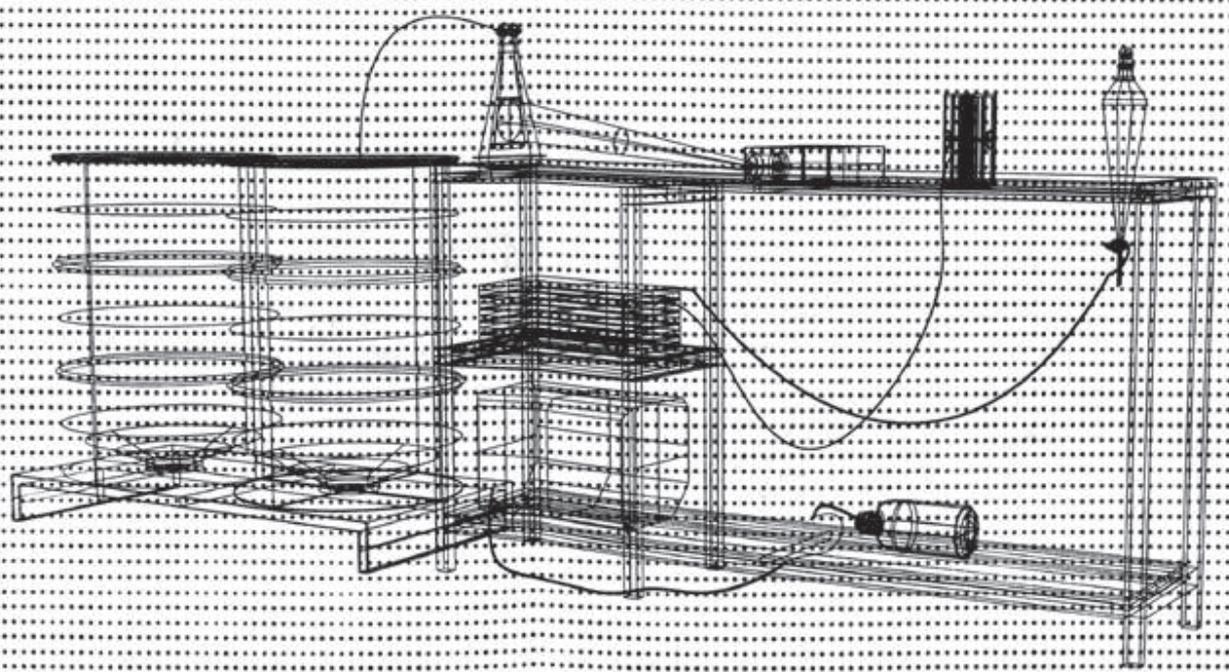
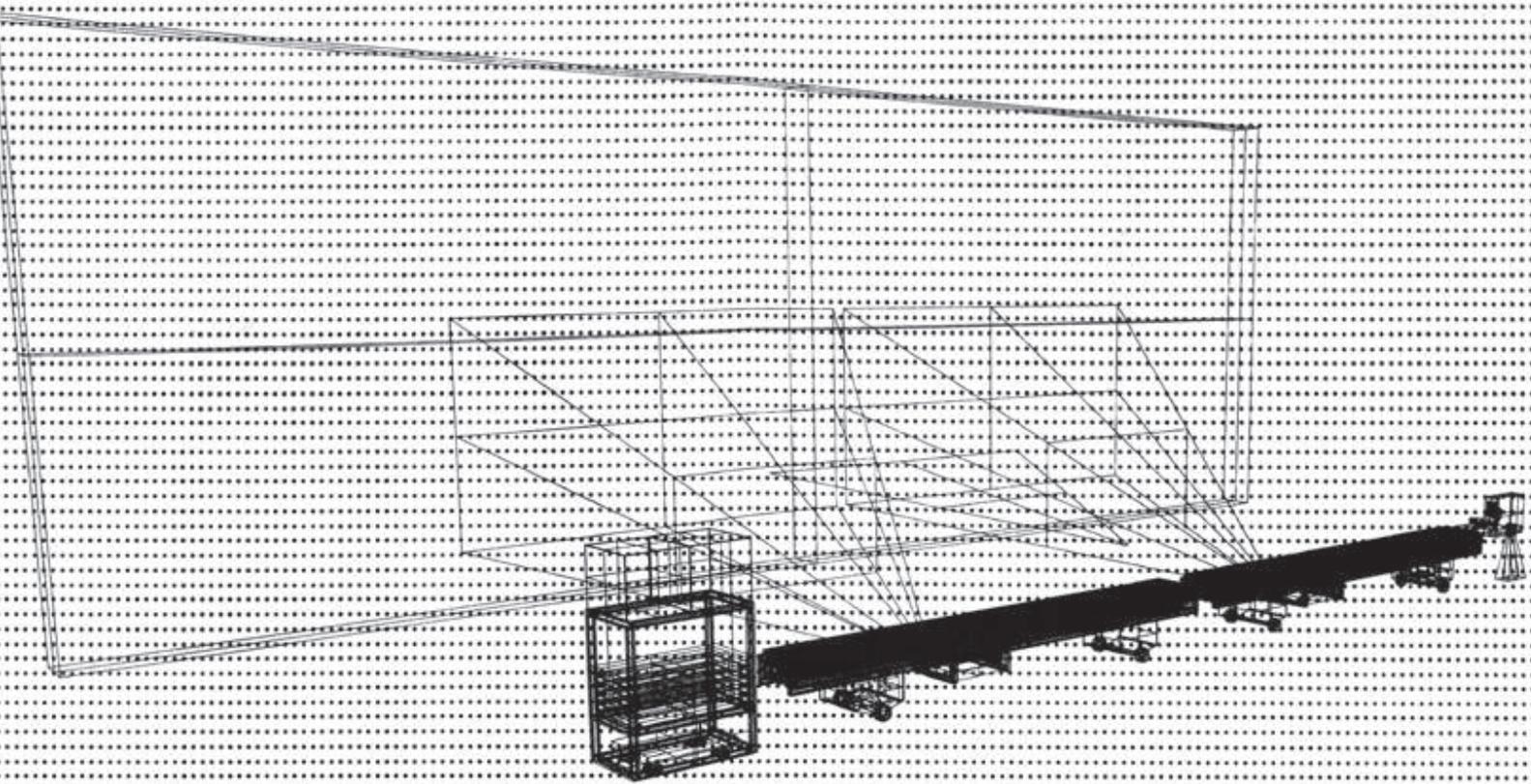
LABORATORIO INTERACTIVO DE ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
 FUNDACIÓN GILBERTO ALZATE AVENDAÑO

"(...)La poesía es metamorfosis, cambio, operación alquímica, y por eso colinda con la magia, la religión y otras tentativas para transformar al hombre y hacer de "éste" y de "aquel" ese "otro" que es él mismo. El universo deja de ser un vasto almacén de cosas heterogéneas. Astros, zapatos, lágrimas, locomotoras, sauces, mujeres, diccionarios, todo es una inmensa familia, todo se comunica y se transforma sin cesar, una misma sangre corre por todas las formas, y el hombre puede ser al fin su deseo: él mismo. La poesía pone al hombre fuera de sí y, simultáneamente, lo hace regresar a su ser original: lo vuelve a sí. El hombre es su imagen: él mismo y aquel otro. A través de la frase que es ritmo, que es imagen, el hombre -ese perpetuo llegar a ser- es. La poesía es entrar en el ser.

Octavio Paz.



GILBERTO ALZATE AVENDAÑO
 FUNDACIÓN GILBERTO ALZATE AVENDAÑO



MÁQUINAS DE LA DURACIÓN 0.1 Y 0.2 MARIO OPAZO

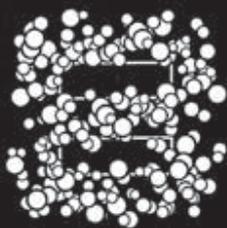
BRIAN

MACKERN

La primera noticia del Temporal de Santa Rosa [1] de Brian Mackern, fue un cd con una selección, presentada en 20 tracks, de los registros de la interferencia eléctrica [radioestática] ocasionada por el temporal de Santa Rosa en diversas radiofrecuencias. El ordenamiento de los tracks guardaba relación con la magnitud creciente de los niveles de ruido en los canales de comunicación. Las grabaciones fueron realizadas entre el 20 de agosto y el 8 de septiembre del año 2002, en Montevideo-Uruguay.

En la página web 34s56w.org/xtcs/, se toma contacto con la animación construida con las imágenes de los satélites meteorológicos del mismo periodo, también integradas a esta muestra.

Lo que ahora se presenta en formato instalación, es una obra de inmersión. El discurso sucesivo del cd se ha disuelto en mezclas simultáneas y aleatorias. El Temporal de Santa Rosa ha sido capturado, al menos parcialmente. Su fantasma electrostático penetró a través de hendiduras técnicas hasta alcanzar la profundidad de nuestra cultura del abrigo. Un retazo del afuera se ha instalado irreversiblemente en la esfera doméstica. Gabriel Galli, Uruguay



PLATAFORMA
BOGOTÁ

LABORATORIO INTERACTIVO DE ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
FUNDACIÓN GILBERTO ALZATE AVENDAÑO

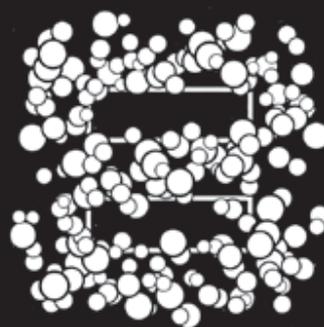
INAUGURACIÓN
TEMPORAL DE SANTA ROSA
VIERNES 23 DE MARZO
7 PM CLL 10 N 4 -23.
PLATAFORMA BOGOTÁ



BOGOTÁ
HUANA

CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE
Fundación Gilberto Alzate Avendaño

IN VITA TATACION



**PLA
TAF
ORMA**
BOGOTÁ

LABORATORIO INTERACTIVO DE ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
FUNDACIÓN GILBERTO ALZATE AVENDAÑO

La Fundación Gilberto Alzate Avendaño invita a la inauguración de la sede de su proyecto:

PLATAFORMA BOGOTÁ,

LABORATORIO INTERACTIVO
DE ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA.

UN PROYECTO CON EL APOYO DEL BANCO DE LA REPÚBLICA

/_INAUGURACIÓN Y MUESTRA/_

⟨/Fecha⟩ **4 de Agosto de 2011.**

⟨/Hora⟩ **7:30 PM.**

⟨/Lugar⟩ **Cll. 10 No. 4 - 28.**

⟨/Tel⟩ **282 94 91 Ext. 228.**

~_Evento en vivo

Batalla de Titanes

Arcángel Constantini VS. Andrés García La Rota

COREOGRAFÍA BÉLICA LUCHÍSTICA URDIDA
DESDE LA MEMORIA LÚDICA.

Un juego plástico, donde Pirinolas son disparadas por medio de engranes a confrontarse en una batalla de flujo espiral en desaceleración con el fin de generar colapsos aleatorios. El campo de la batalla es una plataforma con fondo curvilíneo donde la gravedad y la fricción son factores de los sucesos.

AUDIO CODING / **_USB**» BUS UNIVERSAL EN S
SHORT MESSAGE SERVICE / **_MIDI**» INTERFAZ
ENTOS MUSICALES / **_IBM**» INTERNATIONAL B
S / **_CD** COMPACT DISC / **_SWF**» SHOCKWAVE
FREE LOSSLESS AUDIO CODEC / **_DHCP**» DYN
RATION PROTOCOL / **_AIFF**» AUDIO INTERCH
/ **_HDMI** INTERFAZ MULTIMEDIA DE ALTA DEF
BINARY DIGIT / **_IMAP**» INTERNET MESSAGE AC
_ASCII» CODIGO ESTADOUNIDENSE ESTÁNDAR
MBIO DE INFORMACIÓN / **_DAO**» DISK AT ONC
ILY MEMORY / **_FLV**» FLASH VIDEO / **_WAV**» W
DRMAT / **_DVD**» DISCO VERSÁTIL DIGITAL / **_DV**
INTERFACE / **_ATA**» ADVANCED TECHNOLOGY
_AVI» AUDIO VIDEO INTERLEAVE / **_MPEG**» MC
PERTS GROUP / **_LUG**» LINUX USERS' GROUP
E NETWORK GRAPHICS / **_GIF**» GRAPHICS IN
FORMAT / **_AAC**» ADVANCED AUDIO CODING
ERSAL EN SERIE / **_SMS**» SHORT MESSAGE S
INTERFAZ DIGITAL DE INSTRUMENTOS MUSICA
TIONAL BUSINESS MACHINE
SHOCKWAVE FLASH / **_FLAC**
_DHCP» DYNAMIC HOST CO
AUDIO INTERCHANGE FILE F
DIA DE ALTA DEFINICIÓN / **_BIT**» BINARY DIGIT



Laboratorio de visualización de la información sobre la economía informal en Bogotá.

hasta el 11 de agosto de 2016

10:00 a.m. a 6:00 p.m

Entrada libre

LIEBRE

DATO POR LIEBRE

Invitados especiales durante el laboratorio:



EXIL

3

ARTE CORREO Y LA GRAN RED:
HOY, EL ARTE ES ESTE COMUNICADO

Paulo Bruscky

El Arte Correo surgió en una época donde la comunicación - a pesar de la multiplicidad de medios - se volvía mucho más difícil mientras el arte oficial se comprometía cada vez más con la especulación del mercado capitalista huyendo a una realidad con tal de beneficiar unos pocos burgueses, marchands, críticos y mayoría de galerías que explotan de manera insaciable a los artistas.

El Arte Correo (mail Art), o Arte por correspondencia, Arte a Domicilio o cualquier otro nombre que haya recibido no es un "ismo" más, si no la salida más viable que existía para el arte en los últimos años por razones sencillas: anti-burguesía, anti-comercial, anti-sistema, etc.

01

Este arte acortó las distancias entre los pueblos y países, proporcionando exposiciones e intercambios con gran facilidad, donde no se juzga ni se premia a los trabajos como en los viejos salones y las caducas bienales. En el Arte Corre, el arte retoma sus principales funciones: la información, la protesta y la denuncia.

Los artistas teorizan sobre el movimiento y surgen espacios que substituyen las galerías y los museos. Los sobres/postales/telegramas/sellos/faxes/cartas/etc., son trabajados/ejecutados con collage, dibujo, ideas, textos, fotocopias, propuestas, sellos, música visual, poesía sonora, etc., y son enviados al receptor o a los receptores como en el caso del "Postal Móvil" o el "Sobre de Circulación", que después de pasar por las manos de diversas personas y países, vuelve al transmisor volviéndose un trabajo Boomerang. El correo es usado como vehículo, como medio y como fin, haciendo parte a la vez que es la propia obra. Su burocracia es quebrantada y su regulación arcaica es cuestionada por los artistas. Enviar una escultura por correo no es arte correo: "cuando se envía una escultura por correo, el creador se limita a utilizar un medio de transporte determinado para trasladar una obra ya elaborada. Al contrario, en este nuevo lenguaje artístico que estamos analizando el hecho que la obra deba recorrer distancias determinadas hace parte de su estructura, es la propia obra. La obra fue creada para ser enviada por el correo y en ese sentido está condicionada en su creación (dimensiones, peso, naturaleza del mensaje, etc.) Esta parte del artículo "Arte Correo: uma nova forma de expressão" de los artistas argentinos Horacio Zabala e Edgardo Antônio Vigo, define muy bien la utilización/vinculación del correo como arte:

La I^o Exposición Internacional de Arte Correo en Brasil, fue realizada en Recife, 1975, organizada por Paulo Bruscky e Ypiranga Filho y, exceptuando los problemas causados por la burocracia ultrapasada de los Correos, que existe casi exclusivamente en Latinoamérica, dificultades como la censura, que cerró, minutos después de su apertura, la II Exposición Internacional de Arte Correo, realizada en el día 27 de agosto de 1976, en el hall del edificio sede de los Correos del Recife (Brasil) que patrocinaba la muestra. Esta expo

sición en la que participaron veinte países y tres mil trabajos, sólo llegó a ser vista por algunas decenas de personas, los artistas-correo brasileños Paulo Bruscky y Daniel Santiago fueron llevados a prisión por la Policía Federal. Los trabajos sólo fueron devueltos tras un mes y, además de daños, varias piezas de artistas brasileños y extranjeros fueron retenidas y anexadas al proceso judicial hasta fecha actual. Otro hecho absurdo que ocurrió dentro de las "represiones culturales" latinoamericanas fue el encarcelamiento por parte del gobierno uruguayo de los artistas-correo Clemente Padín y Jorge Carabalo, de 1977 hasta 1979. En abril de 1981, el artista-correo Jesus Caldamez Escobar fue secuestrado por la fuerza militar dictatorial de El Salvador y no fue asesinado tan sólo por haber huido y exiliarse en México. Siempre es así. Los que pretenden ser los "dueños de la cultura" intentan imponer sus "métodos".

Se hace difícil determinar el origen del arte correo. En su artículo "Arte Correo: uma nova etapa no processo revolucionário da criação" (1976), el artista-correo Vigo, cita a Marcel Duchamp como un pionero del Arte Postal: "Nuestro propósito es presentar ahora lo que consideramos un primitivo Arte Correo. Son dos piezas. La primera se intitula CITA DE DOMINGO 6 de febrero de 1916, Museo de Arte Filadelfia (USA), y consiste en textos escritos a máquina, pegados esquina con esquina, y la segunda PODEBAL DUCHAMP, telegrama fechado a 1 de Junio de 1921 de Nueva York y que fue enviado por Marcel Duchamp a su cuñado Jean Crotti. Su texto es intraducible: PEAU DE BALLE ET BALAI DE CRINI y es la respuesta al Salón Dada/Exposición Internacional que se celebraba en París, en la Galería Montaigne, organizado por Tristan Tzara, al cual se le negó la participación vía carta enviada con anterioridad al referido telegrama. Y, una vez más, debemos colocar la figura de Marcel Duchamp en procesos actuales. Ese generador de "ARTETODO" se hace presente en las comunicaciones marginales. Y a pesar de los trabajos de Duchamp (CITA DE DOMINGO 6 de febrero de 1916 y PODEBAL DUCHAMP, 1 de junio de 1921), las experiencias de los futuristas y los dadaístas, las postales de los radiomadores (QSL), del telegrama de Rauschemberg, Folon, Yves Klein (el sello azul), de las cartas dibuja-

02

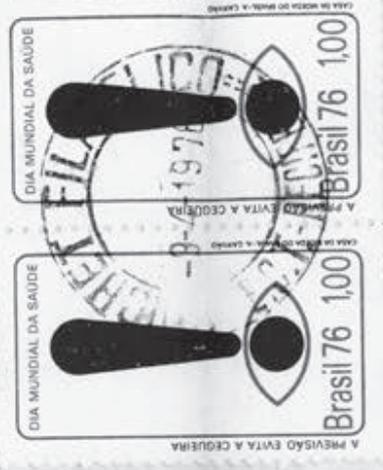
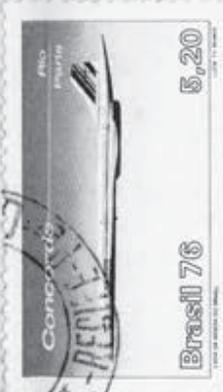
09 ABR. 1976

RADIUM POEMA



JPL FINE ARTS
ENVELOPE SHOW
24 DAVIES STREET
LONDON W1Y 1LH

INGLATERRA



IMPRESSOS

VELOPOEMA

VIA AÉREA

PAULO BRUSCKY

RADIUM ARTE



AUTUM RADIUM RETRATUM



ARTE
CORREIO

AMERICA LATINA

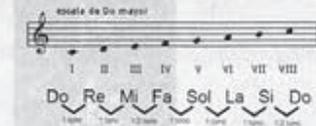
BRASIL

Uno de los conceptos más difíciles de definir es aquel cuya referencia es abstracta y difícil de describir. Toda definición no es una descripción del concepto, sino la delimitación del mismo. En el caso de la Música no basta con ponerla en relación con los términos de armonía, ritmo y melodía, sino con la abstracción de los elementos que la componen. Por ende las definiciones como sonidos ordenados, sucesión de tonos, no son, a mi consideración, suficientes.

En esa búsqueda por definir la música me topé con un libro de ensayos de Carl Dahlhaus y Hans Eggbrecht, *¿Qué es la música?*, donde encontré una definición del arte de los sonidos la cual afirma que: "la música, en el sentido europeo, es emoción matemática o Mathesis Emocionalizada". Una definición que pone en juego dos conceptos de gran relevancia: *mathesis* y *emoción*.

Mathesis: proporción numérica

Según Enrico Fubini el término Armonía tiene un origen metafísico, que vino a ser un concepto musical como analogía. Según afirma el autor, Armonía hacia referencia a la "unificación de contrarios" del universo, cuyo movimiento de los astros y sus fuerzas la conforman. Así como este término, en su definición metafísica, es unificación de contrarios, el número, al ser la constitución o la representación de los pares, impares, de finitos e infinitos, tiene una estrecha relación con la Armonía. Esta relación matemática se podía evidenciar en las relaciones de terceras, quintas y octavas (con relación a la Armonía de las Esferas), que Pitágoras encontró al pegarle a un metal con martillos de distintos pesos, lo cual mostraba una relación de tonalidad distinta. Esta relación lógica de la música dio como origen el significado de Armonía, como un acuerdo o concordancia en la música. Esto es, una relación teórico-práctica que llegó a ser parte de la música misma: la proporción numérica que vino a ser parte de la materia sonora. Una teoría (Mathesis: número) que devino práctica (relación de tonalidades (sonidos)). En otros términos, la matematización que realizó la teoría sobre lo sonoro.



Emoción: grito sentimental

Pero la música no se queda en tonalidades cuya relación lógica permite crear un orden sonoro, sino que hay algo más que se encuentra en ella. La interacción que es premusical en el arte de los sonidos, y que posiblemente haya sido la piedra de toque para

1 Carl Dahlhaus y Hans H. Eggbrecht, *¿Qué es la música?* Acantilado, Barcelona, 2012, p. 40.

el origen de la música, es la que lleva el tinte emocional. El "Ay", el "Oh", como expresiones sentimentales que vienen a ser ritmados, como afirma Hegel, están soportados por esa proporción numérica del sonido. Así es como la parte emocional es inherente al sonido, una vez se hace práctica la teoría de la cual partió.

Estas teorías sobre la parte emocional de la música, que se realizaron especialmente en el romanticismo por autores como Wackenroder, Schopenhauer, Herder, Hamann, entre otros, dieron paso a la vinculación del sentimiento, para algunos autores como algo metafísico, con la Mathesis musical. Mathesis+ Emoción= Música

Ahora, podríamos decir, en síntesis, que existe una materia sonora que al conjugarse con la teoría (Mathesis musical) y la práctica (relación de tonalidades) conforman, junto a la naturalidad sentimental del hombre, la música. La Mathesis parece ser aquel ordenamiento lógico del sonido, que sirve como medio para que en él transite y la emoción devenga, por decirlo de algún modo, música. Pero tales conceptos *mathesis* y *emoción* tienen una historia. Por lo cual, la variación y actualización de estos tienen influencia en la música misma, como por ejemplo ocurrió con el origen del dodecafonismo². Tal variación conceptual sobre la Mathesis y la Emoción, ya bien sea a nivel práctico o teórico, según las condiciones históricas que se presentan, son las que posibilitan y determinarán los cambios de composición en la música. Siendo así, el dinamismo de estos conceptos, que está apoyado en factores socioculturales, seguirán creando nuevos estilos musicales.

Sin embargo, vale la pena preguntarse por el alcance que puede tener esta definición de música con otros estilos no occidentales, que tienen un proceso de composición cuyo origen no se basa propiamente en una teoría, tales como las músicas populares, tradicionales. Estas podrían ser respuesta de unas fuerzas territoriales y vitales, como son los rituales, las expresiones de liberación, y situaciones cotidianas (relaciones sentimentales, la cocina, la pesca, la maternidad, etc.), que se materializan no sólo en estilos musicales, sino en expresiones corporales. Las cantadoras de Bullerengue³, por ejemplo, crean sus letras a partir de su vida cotidiana. El movimiento del cuerpo hace parte de este género como un gesto de liberación. Así las cosas, debemos volver a la pregunta sobre ¿qué es la música?

2 Forma de composición donde se ejecutan las 12 notas (cromáticas), sin dejar reducir una nota o tonalidad sobre las otras.

3 Género de música que surge en Palenque de San Basilio (Colombia). El Bullerengue se interpreta generalmente con instrumentos de percusión: tambora, llamador, maracas, entre otros, que acompañan a la voz de la cantadora.

LAS PALABRAS Y LAS IMÁGENES
HENRI MARCETTE

Un objeto nunca está tan unido a su nombre que no se pueda encontrar otro que le siente mejor

Hay objetos que pueden prescindir de un nombre

A veces, una palabra sólo sirve para designarse a sí misma

Un objeto se encuentra con su imagen, un objeto se encuentra con su nombre.

Sucede que la imagen y el nombre del objeto se encuentran

A veces el nombre de un objeto toma el lugar de una imagen

Una palabra puede tomar el lugar de un objeto en la realidad

Una imagen puede tomar el lugar de una palabra en un enunciado

Un objeto puede hacer que uno piense que hay otros objetos detrás de él

Todo hace pensar que existe poca relación entre un objeto y aquello que lo representa

Las palabras que sirven para designar a dos diferentes objetos no muestran lo que puede distinguirse a esos objetos uno de otro

En un cuadro, las palabras están hechas de la misma sustancia que las imágenes

Uno ve las imágenes y las palabras de manera distinta en un cuadro

Una forma cualquiera puede reemplazar la imagen de un objeto

Un objeto nunca realiza la misma función que su nombre o su imagen

Los contornos visibles de los objetos en la realidad se tocan entre sí como si formaran un mosaico

Las figuras vagas tienen un significado tan necesario y tan perfecto como las precisas

A veces, los nombres escritos en un cuadro designan cosas precisas y las imágenes designan cosas vagas

² Título original: "Les mots et les images" publicado en: *La révolution surréaliste*, 1929.

EL PERRO ES PERRO
MARTÍN SÁNCHEZ M

¿El que es perro es perro? El que es perro es mono y araña y mono-araña: abejorro antediluviano de escamas en los codos y alas de murciélago revestidas de majestuosa alpaca. Sobrevuela así en su trance apacible los templos empedrados –templos consagrados al diario vivir– y visita los sueños a esa hora de la madrugada en que las manecillas del reloj dejan de estar. Escucha entonces, allí, emocionado, el rezo compartido abajo –Hoyo Negro floreceme Danza de tu Música– y empiezas a volverte niño otra vez. acordándote de tantísimas fantasmagorías intuidas tan cercanas, dimensiones paralelas alumbradas al cerrar los ojos y profecías del pasado que se dibujaban en el telar de la inconsciencia, llegando sin estar buscándolas: Barba de abuelo, pañal de bebé, es el aplauso unisónico de los ímpetus colisionados, vibración que se expande por el aire sin una medida que la pueda asir. Por eso las palabras que se arremolinan en tu testa imaginal piensan en verdad como corazón, creyéndose el cuento de que cada letra conforma una hebra del mundo que usas para cubrirte. ¿Para esconder la desnudez? Para mostrar los colores que llevas bajo este otro manto-piel, manto boballa camino, manto tejido de dioses y planetas y otros mantos también, semejante a cuando cae ese enorme ronroneo de sol sobre tus relieves y cada pelo se asoma a respirar el fresco vavén milagroso de exigeno al que has nacido a nadar devuelves de su propia piel-pelo-ser un haz de luz brillando finito para conformar, todos juntos, la imagen de tu nombre. Porque animal tienes muelas y se escurre la nectarina y tan sólo puedo yo chupar, chupar para que no se riegue al olvido

El hastío ante las palabras, es también el deseo de las palabras espaciadas, rotas en su poder que es sentido y en su composición que es sintaxis o continuidad del sistema la condición de que el sistema haya sido en cierto modo previamente acabado y el presente, realizado). La locura que no es nunca de ahora, sino la demora de la no-razón, el "estar loco mañana", locura que no podemos utilizar para agrandar, sobrecargar o aligerar su pensamiento. // Palabra de espera, quizá silenciosa, pero que no deja de lado silencio ni decir y que convierte ya el silencio en un decir, que ya dice en el silencio el decir que es silencio. Pues el silencio mortal no se calla.

El hastío ante las palabras es también el deseo de las palabras espaciadas, rotas en su poder que es sentido y en su composición que es sintaxis o continuidad del sistema la condición de que el sistema haya sido en cierto modo previamente acabado y el presente, realizado). La locura que no es nunca de ahora, sino la demora de la no-razón, el "estar loco mañana", locura que no podemos utilizar para agrandar, sobrecargar o aligerar su pensamiento. // Palabra de espera, quizá silenciosa, pero que no deja de lado silencio ni decir y que convierte ya el silencio en un decir, que ya dice en el silencio el decir que es silencio. Pues el silencio mortal no se calla.

El hastío ante las palabras es también el deseo de las palabras espaciadas, rotas en su poder que es sentido y en su composición que es sintaxis o continuidad del sistema la condición de que el sistema haya sido en cierto modo previamente acabado y el presente, realizado). La locura que no es nunca de ahora, sino la demora de la no-razón, el "estar loco mañana", locura que no podemos utilizar para agrandar, sobrecargar o aligerar su pensamiento. // Palabra de espera, quizá silenciosa, pero que no deja de lado silencio ni decir y que convierte ya el silencio en un decir, que ya dice en el silencio el decir que es silencio. Pues el silencio mortal no se calla.

El hastío ante las palabras es también el deseo de las palabras espaciadas, rotas en su poder que es sentido y en su composición que es sintaxis o continuidad del sistema la condición de que el sistema haya sido en cierto modo previamente acabado y el presente, realizado). La locura que no es nunca de ahora, sino la demora de la no-razón, el "estar loco mañana", locura que no podemos utilizar para agrandar, sobrecargar o aligerar su pensamiento. // Palabra de espera, quizá silenciosa, pero que no deja de lado silencio ni decir y que convierte ya el silencio en un decir, que ya dice en el silencio el decir que es silencio. Pues el silencio mortal no se calla.

El hastío ante las palabras es también el deseo de las palabras espaciadas, rotas en su poder que es sentido y en su composición que es sintaxis o continuidad del sistema la condición de que el sistema haya sido en cierto modo previamente acabado y el presente, realizado). La locura que no es nunca de ahora, sino la demora de la no-razón, el "estar loco mañana", locura que no podemos utilizar para agrandar, sobrecargar o aligerar su pensamiento. // Palabra de espera, quizá silenciosa, pero que no deja de lado silencio ni decir y que convierte ya el silencio en un decir, que ya dice en el silencio el decir que es silencio. Pues el silencio mortal no se calla.

El hastío ante las palabras es también el deseo de las palabras espaciadas, rotas en su poder que es sentido y en su composición que es sintaxis o continuidad del sistema la condición de que el sistema haya sido en cierto modo previamente acabado y el presente, realizado). La locura que no es nunca de ahora, sino la demora de la no-razón, el "estar loco mañana", locura que no podemos utilizar para agrandar, sobrecargar o aligerar su pensamiento. // Palabra de espera, quizá silenciosa, pero que no deja de lado silencio ni decir y que convierte ya el silencio en un decir, que ya dice en el silencio el decir que es silencio. Pues el silencio mortal no se calla.

Aparte de poseer un lenguaje, existe otra facultad que identifica a los seres humanos y es la Mirada. El animal ve pasivamente y solo enfoca lo que se le presenta ante su campo de visión. El hombre mira y se detiene en la contemplación, se sumerge en la observación según su voluntad, accediendo así al mundo de las ideas, donde la visión deja de ser un órgano de supervivencia y deviene un agente de conocimiento.

La disección de la palabra Representación, nos propone: Re-pre-sentación. Digamos que la sentación es lo fáctico, lo que ocurre in-situ, lo que sucede en una coordenada espacio-temporal, lo que llamaríamos La Realidad. Digamos que la Pre-sentación involucra desde el sulfo a un sujeto que (puede) mirar aquello que se sucede. Y digamos que la Re-presentación es la necesidad de decir o expresar aquello que se ha mirado. Si este esquema fuese posible, la Representación estaría afirmando lo que mira el sujeto.

La teoría de la visión de Descartes, propone que para alcanzar el saber de las cosas, es preciso la imposición de la observación como método. ¿Quién impone la observación? ¿Qué ocurre cuando se prohíben las trayectorias del mirar?

Recordemos el mito de Medusa, o el pasaje de las escrituras acerca de la esposa de Lot que por volver su mirada se convierte en una roca de sal. Así se establece la prohibición de la Mirada, como dice el filósofo Eduardo del Estal en su libro La Historia de la Mirada: "Aquello que siendo visible no puede ser mirado porque ocasiona la muerte", y agrega: "Todos los dispositivos de saber se fundan en una prohibición original que establece aquello que no se debe mirar en lo visible. Detrás de todo sistema que prohíbe la trayectoria del mirar se esconde La Ley del Poder".

¿No podría resultar más peligroso nuestro saber que nuestra ignorancia? Deberíamos cuestionarnos primero, si aquel saber se refiere a lo que podemos -y se nos permite- ver y mirar según La Ley del Poder.

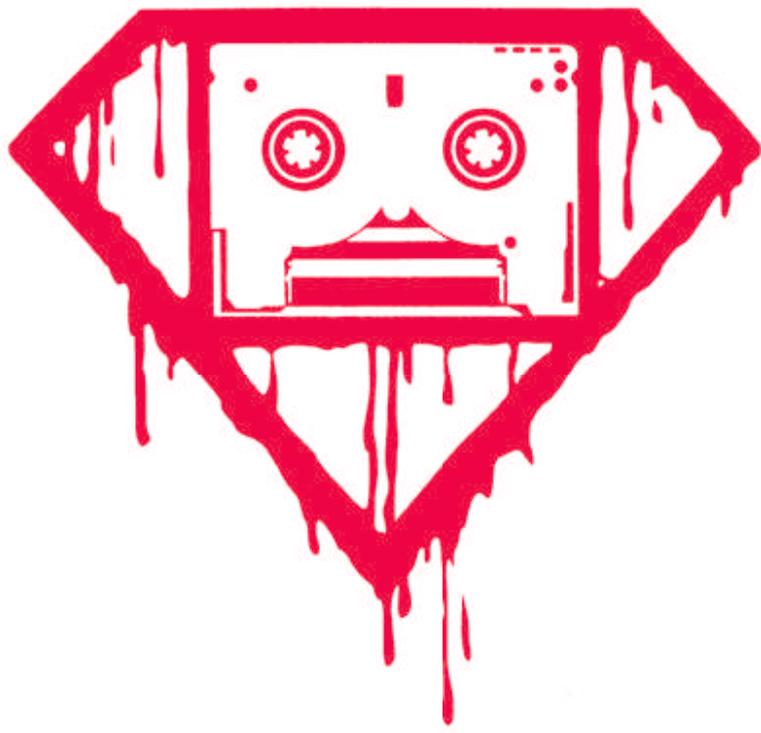
La capacidad destructiva del saber, solo accesible a La Ley del Poder, le impide al individuo mirar otras perspectivas-trayectorias que no sean las establecidas por su Orden, sometiéndolo el punto de vista a una subyugación política: culpable de la transgresión y sujeto del castigo. Se origina un marco jurídico donde La Ley del Poder es implacable y soberana. El sujeto afirma o niega lo que mira.

La oralidad y la tragedia griega, sugieren la posibilidad de trascender y verse a sí mismo fuera de La Ley del Poder (los dioses) y su antojado destino. De la Iliada a la Odisea hay una transición en la Mirada, Ulises se rehúsa al destino. Se replica el gesto en la tragedia griega, con la triada Esquilo, Sófocles y Eurípides. La hamartía, el error trágico del Héroe, supone que al ignorar un conocimiento, el Héroe intenta hacer lo correcto en una situación donde lo correcto no puede hacerse, Edipo mata a su padre. La catástris acude inminente a los espectadores de la tragedia, pues ellos saben lo que Edipo desconoce. La prohibición de la Mirada fertiliza el concepto de lo posible, donde lo imposible está fijado en la premisa: no se puede mirar. El desconocimiento dispone un mundo donde la emoción anclada en la fisiología de los mecanismos corporales, es conductora de las acciones del individuo en apariencia inteligibles, condenándolo a pagar las consecuencias (culpa-castigo), sin poder hallar una razón que le exima de la *hybris* y la fatalidad.

La prohibición es la negación de un saber de algo que existe. Por dar un ejemplo: el Balzac de Rodin; una masa amorfa que oculta un cuerpo que desconocemos y del cual solo atinamos a imaginar sus rasgos, siguiendo los pliegues que la tela o el vestido cubren, impidiéndonos mirar y prohibiéndonos ver más allá. Sabemos que debajo hay un cuerpo, pero la tela deviene en materia concreta, lo esconde como La Ley del Poder esconde también el saber. La palabra prohibición, desde la negación, alude a la imposibilidad de asir fisiológicamente la cualidad del objeto. Podemos asumir la disposición de la Mirada en la prohibición de sentir, corroborar, tocar. Sin embargo, alguna memoria límbica heredada, nos induce, desde lo incorporado, a leer las proporciones, lo irregular de la forma, el volumen y una consideración obvia sobre lo sólido que confirma lo oculto como existente. ¿Qué es eso que existe? Es William Blake quien nos susurra la clave: "Lo que hoy es probado una vez era solamente imaginado".

ESTE ES UN PEDAZO DE TIEMPO
MANUEL GARCÍA





LA MUERTE DE VIDEO MAN

de Fernando Llanos y Gregorio Rocha



CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE
Fundación Gabriel Aceves Arellano

MARK DION

LIBRO ÁRBOL



EVENTOS PÚBLICOS

MARTES 15 DE NOVIEMBRE
CONFERENCIA DE MARK DION
6 PM
HEMICICLO, BIBLIOTECA
UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO
Carrera 4 No. 22-61

MIÉRCOLES 16 DE NOVIEMBRE
11AM
CHARLA CON MARK DION
JARDÍN BOTÁNICO
Avenida Calle 63 No. 68-95

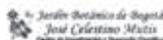
VIERNES 18 DE NOVIEMBRE
TALLER ABIERTO
6-8 PM
PLATAFORMA
Calle 10 No. 4-28

MIÉRCOLES 23 DE NOVIEMBRE
TALLER ABIERTO
6-8PM
PLATAFORMA
Calle 10 No. 4-28

VIERNES 25 DE NOVIEMBRE
INAUGURACIÓN
6-9 PM
PLATAFORMA
Calle 10 No. 4-28



LABORATORIO INTERACTIVO DE ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
FUNDACIÓN GILBERTO ALZATE AVENDAÑO



CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE
Fundación Gilberto Alzate Avendaño

MARK DION

LIBRO ÁRBOL



Línea de tiempo

2011

- Taller Hecho en casa o garaje, Jorge Castro, abril 2011.
- Programa de circulación. San Roque y Witness, Jorge Castro, abril 2011
- Taller Ciberobjeto en colaboración con Laboratorio Interdisciplinario para las Artes (LIA), mayo 2011.
- Taller Inserciones espacio público con video, Fernando Llanos, mayo 2011.
- Taller Paisajeando, Raúl Marroquín, agosto 2011.
- Laboratorio Artes electrónicas y digitales, Carlos Trilnick, agosto 2011.
- Taller Wiring, Carlos Mario Rodríguez, septiembre 2011.
- Muestra Muerte de videoman, Fernando Llanos, septiembre 2011.
- Taller Second life, Miguel Ángel Montoya, septiembre 2011.
- Proyecto Algas verdes, Hamilton Mestizo, septiembre 2011.
- Taller Poemas electrodomésticos, Carlos Beltrán y Mario Opazo, octubre 2011.
- Taller Live cinema, Enrique Franco Lizarazo, octubre 2011.
- Conferencia Máquinas de la duración, Mario Opazo, octubre 2011.

- Laboratorio poemas electrodomésticos, Carlos Beltrán y Mario Opazo, octubre 2011.
- Taller Ciberobjeto 2, Hamilton Mestizo, noviembre 2011.

2012

- Conferencia Creando obras interactivas multimedia con bio data, Claudia Robles Ángel, enero 2012.
- Muestra artistas de Rosario, Argentina, curaduría de Santiago Rueda, febrero 2012.
- Conferencia Cosas que reciben y envían mensajes, Gabriel Zea y Camilo Martínez, febrero 2012.
- Laboratorio insectario, César Augusto Hernández Espitia y Jorge Luis Vaca Forero, marzo 2012.
- Laboratorio Cartografías sensibles, Brian Mackern, marzo 2012.
- Seminario Cuerpo en disolvencia, Emilio Tarazona, marzo 2012.
- Coloquio Nuevas formas de negocio en la era de Internet: licencias libres y abiertas, Carolina Botero, Daniel Vásquez, Stéphane M. Grueso, abril 2012.
- Mesa redonda La experiencia de coproducir el primer documental, Stéphane M. Grueso, abril 2012.
- Muestra Temporal de Santa Rosa, Brian Mackern, abril 2012.
- Conversatorio Al alcance de la mano, Caridad Botella, mayo 2012.
- Muestra Reconectando flujos vitales, Pilar Santamaría, junio 2012.
- Laboratorio Bakata hacklab, proyecto redes libres, Andrés Ricardo Castell Blanco y Diego Armando Forigua, Edwin José Basto, Holman Eduardo Enciso, Andrés Vargas, y Guillermo Alejandro Cristancho, julio 2012.

- Laboratorio La ciudad y su dimensión acústica, agosto 2012.
- Muestra Periscopio, curador Raúl Cristancho, agosto 2012.
- Muestra Máquinas de la duración, Mario Opazo, septiembre 2012.
- Laboratorio Sonido binaural e inmersión acústica, Héctor Centeno, noviembre 2012.
- Performance Telemático sonoro, sueños migratorios, Ximena Alarcón, agosto 2012.
- Taller Libro-árbol, Mark Dion, octubre 2012.
- Conferencia Isea 2012: máquina indómita, Gabriel Zea, 2012.

2013

- Muestra del taller Libro-árbol, Mark Dion, enero 2013.
- Muestra Esta es mi vereda, Miguel Canal, febrero 2013.
- Laboratorio Fosfofagia, Alfonso Borragán y Jesús Sánchez, febrero 2013.
- Laboratorio Comida nómada, Alfonso Borragán y Jesús Sánchez, febrero 2013.
- Muestra Fosfofagia 0.4, febrero 2013.
- Muestra Línea H, última y primera estación, Ana María Montenegro, Tzitzí Barrantes y Andrés Martínez, marzo 2013.
- Laboratorio entropías temporales y apropiaciones naturales, Ana María Montenegro y Andrés Martínez, marzo 2013.
- Conferencia y muestra exil_plataforma de creación, Paulo Bruscky, abril 2013.

- Conferencia Arte correo y la gran red: hoy, el arte es este comunicado, Paulo Bruscky, abril 2013.
- Muestra Documentado, Paulo Bruscky, abril 2013.
- Lanzamiento del libro Paulo Bruscky: Arte, Archivo e Utopía de Cristina Freire
- Laboratorio Entropías y apropiaciones digitales, Ana Montenegro y Andrés Martínez, abril 2013.
- Laboratorio Acciones con re-acciones transacciones, Tzitzí Barrantes, abril 2013.
- Pasarela Plataforma-evolución, mayo 2013.
- Muestra Laboratorio interactivo de cine de ciencia ficción, mayo 2013.
- Laboratorio y muestra máquinas ficcionantes, Carlos Bonil, Augusto Bernal y Falon Cañón, junio 2013.
- Laboratorio Interactivo Agua 2013, junio 2013.
- Muestra Laboratorio Interactivo Agua 2013, junio 2013.
- Taller de creación de juguetes de papel con gimp (software libre de manipulación de imágenes y fotografía), Arturo Betancourt y Anghello Gil Moreno, agosto 2013.
- Laboratorio Imagen-sonido (Hyperpaisaje), Samanta García y Diego Serrano, Colectivo coal, septiembre 2013.
- Taller de robótica educativa, robótica en el cotidiano, Carlos Andrés Pérez Oñate y Mario Orlando Cueva González, septiembre-diciembre 2013.
- Laboratorio Imagen-sonido (Hyperpaisaje), Samanta García y Diego Serano, septiembre 2013.
- Taller Muro vertical, Ivonne Villanueva, septiembre 2014.

- Laboratorio Chiroptera y Sonosnemas, Marian Vargas Franco y José Miguel Luna, octubre 2013.
- Laboratorio Chiroptera y Sonósnnemas: diálogo entre la bioacústica y la composición de música electroacústica, José Miguel Luna y Marian Franco, octubre 2013.
- Ciclo de Imagen y sonido, Samanta García y Diego Serrano, José Miguel Luna y Marian Franco, octubre 2013.
- Muestra La soledad del poema, Manuel Hernández, octubre 2013.
- Charla Cinco libros, Manuel Hernández, octubre 2013.
- Laboratorio The Gulf Stream (segundo Laboraotrio de experimentación y creación de música electrónica en vivo), Daniel Casas, noviembre 2013.
- Laboratorio Planta vertical, Luis Eduardo Tiboche y Nicolás Rojas, noviembre 2013.

2014

- Laboratorio Creación de trajes inteligentes, realizado en colaboración con la Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano y con el apoyo de Invest in Bogotá, invitada internacional Amor Muñoz (México), febrero 2014.
- Muestra Laboratorio de creación de trajes inteligentes, marzo, 2014.
- Muestra La quema del tiempo, curaduría internacional de video realizada por el colectivo La Decanatura (Diego Piñeros, Federico Daza, Elkin Calderón, Daniel Castellanos), marzo-abril 2014.
- Laboratorio Composiciones, Jonathan Ramírez, abril 2014.
- Muestra Laboratorio de creación de trajes inteligentes 2.0, abril 2014.

- Club de electrónica de Plataforma Bogotá, Gabriel Zea, Camilo Martínez y Hamilton Mestizo, abril-septiembre 2014.
- Laboratorio Un himno a lo feo, Annelie Franke, mayo 2014.
- Muestra Laboratorio Un himno a lo feo, Annelie Franke, mayo-junio 2014.
- Taller de robótica Divertimonstruos Robóticos, Carlos Andrés Pérez Oñate y Mario Orlando Cueva González. Realizado en la Casa de la Cultura Arborizadora Baja, localidad de Ciudad Bolívar, mayo-junio de 2014.
- Hacktividad hacktividad la ruta del dinero, a cargo de Hacks/Hackers, junio 2014.
- Hacktividad: apoyemos a los ganadores de la ruta del dinero, a cargo de Hacks/Hackers, agosto 2014.
- Laboratorio Dispositivos espía, personalización, uso y contexto, Edwin Sánchez, septiembre 2014.
- Laboratorio Reciclar, reducir, reutilizar, Camilo Martínez e Iván Chaparro, octubre-diciembre 2014.
- Muestra Ojo máquina I y Ojo máquina II, Harun Farocki (Alemania), octubre-noviembre 2014.
- Muestra Ejercicios de soberanía, Claudia Salamanca, octubre 2014.
- Muestra Video mapping, Juan Orozco, septiembre 2014.
- Taller Máquina de tiempo, octubre 2014.
- Taller de robótica Divertimonstruos Robóticos, Carlos Andrés Pérez Oñate y Mario Orlando Cueva González. Realizado en el Liceo Nuevo Chile, localidad de Puente Aranda, julio-agosto 2014.
- Taller de robótica Programación de un Robot Seguidor de Línea a cargo de Vincent Fabricio Mancera. Realizado en el salón comunal del barrio Pinares, localidad de San Cristóbal, julio 2014.

- Taller de robótica Divertimonstruos Robóticos, Carlos Andrés Pérez Oñate y Mario Orlando Cueva González, agosto-septiembre 2014.
- Taller de robótica Programación de un Robot Seguidor de Línea a cargo de Vincent Fabricio Mancera. Realizado en el Gimnasio del Campo Juan de la Cruz Varela IED, localidad de Sumapaz, agosto 2014.
- Taller de robótica Programación de un Robot Seguidor de Línea a cargo de Vincent Fabricio Mancera. Realizado en el Colegio San Cayetano Colsubsidio, Usme, septiembre 2014.
- Muestra robótica en las localidades en el marco del mes TIC 2014, octubre 2014.
- Taller Los memes de la nación, Diego Piñeros, octubre 2014.
- Taller Documental interactivo Web Doc (Muestra Internacional Documental de Bogotá), Jorge Caballero, Simón Duflo y Florent Maurin, octubre 2014.

2015

- Performance Cargamontón, Colectivo El Cuerpo Habla, julio 2015.
- Muestra Internacional Documental de Bogotá con apoyo de la Maestría en Artes Documentales y Experimentales de la Universidad de Duke, julio 2015.
- Muestra Magnetoplankton, Arcángel Constantini agosto 2015.
- Bogotá robótica, Plaza de los artesanos, primera plaza robótica de Colombia, Carlos Andrés Pérez Oñate, Mario Orlando Cueva y Vincent Fabricio Mancera, agosto 2015.
- Laboratorio Calle 22, Kathrin Wildner, Oscar Ardila, Roberto Uribe, Aram Bartholl, septiembre 2015.

- Laboratorio de creación Memoria y vida, obra en el espacio público en la Calle 26, Mario Opazo, octubre 2015.
- Laboratorio Imagen, Arturo Betancur, noviembre 2015.
- Laboratorio La Escuela de Artes y Oficios Electrónicos, Constanza Piña, diciembre 2015.

2016

- Laboratorio MIRLAB, Enrique Franco Lizarazo, febrero 2016.
- Laboratorio Máquinas Hechizas, Colectivo el Desguazadero, Juan José López y María Fernanda Mora del Río, marzo 2016.
- Taller Acupuntura Urbana Cómo pensar lugares de la Calle 22, Roberto Uribe, marzo 2016.
- Taller de electrónica en papel, Claudia González Godoy, mayo 2016.
- Laboratorio Postscriptum: escrituras transversales en tecnologías visuales, Colectivo Falso Raccord (Lauro López-Sánchez, Raquel Solórzano y Gabriel Berber), mayo 2016.
- Laboratorio Transducción sonora a cargo de David Vélez y Juan José López, junio 2016.
- Laboratorio Dato por Liebre. Visualización de la información sobre la economía informal, Colectivos Reactante (Andrés Stepanichtcheva, Laura Criollo y Lina Morales) y La Loma (Daniel Desiderio Pérez y Julia Wolf), julio 2016.
- Laboratorio Microscopia y biomímesis. Innovación inspirada en la naturaleza a cargo de María José Leño, septiembre 2016.
- Laboratorio En La lucha. Memorias de la lucha libre en Bogotá, Caín Press, Constanza Piña, David Vélez, Estación CKWEB y +Play, octubre 2016.

Sobre el autor

Enrique Rodríguez Araujo (Bogotá, 1972) es Profesional en Estudios Literarios de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá Colombia. Su carrera como escritor comienza con la publicación de su primer libro de relatos, *Héroes* (2007), y avanza con su segunda obra, *Pájaro violento* (2011). Con su escritura intenta encontrar nuevas maneras de describir e interpretar el mundo urbano y esa nueva urbe cibernáutica que ha nacido gracias a las nuevas tecnologías de la comunicación y la Internet. Desde hace algunos años viene trabajando con artistas audiovisuales y digitales en la realización de textos curatoriales, experiencia que le permite avanzar en la experimentación narrativa.

Referencias

- Colomer, Eusebi. 1997. Movimientos de renovación. Humanismo y Renacimiento. Madrid: Ediciones Akal.
- Jameson, Fredric. 1991. Ensayos sobre el posmodernismo. Buenos Aires: Ediciones Imago Mundi.
- Kosak, Claudia. 2012. Tecno-poéticas argentinas, archivo blando de arte y tecnología. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Lem Stanislaw. 1978. Diarios de las estrellas, viajes y memorias. Barcelona: Editorial Bruguera.
- Lem, Stanislaw. 1982. Fábulas de robots. Barcelona: Editorial Bruguera.
- Lem, Stanislaw. 2005. Retorno de las estrellas. Madrid: Alianza Editorial.
- Prada Márquez, Blanca Inés. 2002. Galileo, Kepler y Descartes, creadores del pensamiento moderno. Bucaramanga: Editorial Ltda.
- Programa de Formación eft 2006/2008. (2009). Compilador Jorge La Ferla. Arte, Ciencia y Tecnología, un panorama crítico. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.
- Rancière, Jacques. 2005. Sobre políticas estéticas. Museu d'Art Contemporani de Barcelona Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona: Bellaterra (Cerdanyola del Vallés).
- Schwob, Marcel. 1982. Vidas imaginarias. Barcelona: Editorial Bruguera.



Plataforma Bogotá: encuentros
cercaos con las artes digitales
se terminó de imprimir en el mes
de marzo de 2017, en la ciudad
de Bogotá, Colombia.

