

ARTES MEDIALES, ARTES ELECTRÓNICAS, NUEVOS MEDIOS Y MEDIOS VIEJOS¹



Federico Gloriani
Artista visual (Argentina)

Resumen

El presente artículo examina la relación entre arte y medios electrónicos desde un enfoque alternativo al discurso hegemónico de la historia de los medios. Bajo la noción de artes electrónicas, se consideran prácticas diversas que incluyen instalaciones interactivas, esculturas robóticas, ambientaciones sonoras, intervenciones digitales, experiencias de realidad virtual y videojuegos, entre otras manifestaciones contemporáneas. Estas expresiones artísticas permiten imaginar mundos posibles y situarse en espacios intermedios donde lo tecnológico se reinterpreta críticamente. Tal aproximación se vincula con la perspectiva de Zielinski² en torno a la arqueología de los medios, entendida como una metodología crítica

¹ Nota del editor: Este artículo es una transcripción de la charla titulada “Arte y experimentación medial”, realizada el día 05 de mayo de 2025, en el marco de las actividades académicas organizadas por la Línea Vinculante de la Facultad de Arquitectura y Artes de la Universidad Austral de Chile, en la ciudad de Valdivia.

² Nota del editor: Siegfried Zielinski (1951, Butzbach) es un teórico de medios alemán. Fue rector de la Universidad de Karlsruhe de Artes y Diseño (2016-2018). Actualmente enseña Teoría de medios y dicta la cátedra Michel Foucault en la European Graduate School (EGS) en Saas Coste, Suiza.

orientada a desenterrar y analizar las capas profundas del tiempo de las tecnologías de comunicación, desafiando las narrativas lineales y teleológicas del progreso mediático.

En este marco, el artículo presenta y discute dos obras del autor que exploran los límites de las normas institucionalizadas y experimentan con usos alternativos de la electrónica y la radiodifusión. El análisis de dichas piezas se propone, por un lado, tensionar la concepción dominante de los medios electrónicos y, por otro, abrir el debate acerca de su potencial como instrumentos de resistencia cultural y de producción de subjetividades.

Abstract

This article examines the relationship between art and electronic media from an alternative perspective to the hegemonic media history discourse. Under the notion of electronic arts, a wide range of practices are considered,

including interactive installations, robotic sculptures, sound environments, digital interventions, virtual reality experiences, and video games, among other contemporary manifestations. Potential worlds can be imagined based on these artistic expressions, positioning ourselves in intermediate spaces where technology is critically reinterpreted. The approach is connected to Zielinski's perspective on media archaeology, understood as a critical methodology aimed at unearthing and analyzing the deep temporal layers of communication technologies, while challenging the linear and teleological narratives of media progress.

Within this framework, the article presents and discusses two works by the author that explore the limits of institutionalized norms and experiment with alternative uses of electronics and broadcasting. The analysis of these pieces seeks on the one hand, to challenge the prevailing conception of electronic media and, on the other, to open a debate on their potential as cultural resistance and subjectivity production tools.

Palabras Clave: electrónica, nuevos medios, arte, radiodifusión.



Keywords: electronics, new media, art, broadcasting

En el contexto de Rosario, Argentina, donde se articula mi labor como docente y creador vinculado al arte medial, esta denominación adquiere particular relevancia al ser contrastada con los usos conceptuales de Chile y del ámbito internacional. Se trata de una expresión que entiendo tiene mucho sentido en Chile porque ha sido teorizada y problematizada (y porque la Bienal de Artes Mediales es una institución importantísima aquí); lo mismo sucede en el contexto internacional cuando se habla de media art. Sin embargo, al mismo tiempo es una expresión que, por alguna razón, no se usa tanto en Argentina, donde diría que soy artista electrónico.

La idea de artes electrónicas fue implementada por Jazmín Adler como una extensión de las poéticas electrónicas (o tecnopoéticas) trabajadas por Claudia Kozac y todo el grupo Ludióñ³. Las artes electrónicas, para Adler, son aquellas que “hacen uso material, formal, estético y conceptual de las tecnologías electrónicas, ya sean analógicas o digitales, en distintas

³ Nota del editor: El grupo de investigación “Ludióñ” es un grupo exploratorio latinoamericano de poéticas/políticas tecnológicas”, radicado en la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA.

instancias del proceso creativo” (2020, p.16). Suelen incluirse instalaciones interactivas, esculturas robóticas, ambientaciones sonoras, intervenciones digitales, obras de realidad virtual o videojuegos, y cuando se refiere a las distintas instancias del proceso creativo, quiere decir tanto a la producción y a la factura de la obra como a su registro y circulación. Según esto, cualquier obra podría ser una obra de arte electrónico si no fuese porque Adler agrega, en esta definición, que estas obras suman conceptualizaciones sobre las relaciones entre el arte y la tecnología que usan, que en este caso sería la electrónica. Más allá de la distancia entre artes mediales y artes electrónicas –que en términos prácticos da lo mismo– lo importante es que son dos nociones que vienen a relevan a una idea anterior que ya era imposible de sostener: el concepto de nuevos medios.

Cuando estudiaba en la universidad, se solía hablar de nuevos medios y esa fue una idea con la cual me formando yo y varios contemporáneos. La idea de nuevos medios proviene de Europa; fue desarrollada por Lev Manovich cerca del año 2000 y tuvo mucha influencia en la época. Manovich propone una definición súper clara y esquemática que se puede reducir a cinco ejes (Manovich, 2006, p.72):

Representación numérica: todos sus objetos se componen de código digital.

Modularidad: aunque sus elementos puedan agruparse, aun siendo parte de un conjunto siguen conservando sus características particulares.

Automatización: ya sea de “bajo nivel” mediante algoritmos simples o de “alto nivel”, en cuyo caso la computadora debe ser capaz de comprender la semántica de los objetos que son generados de manera automática

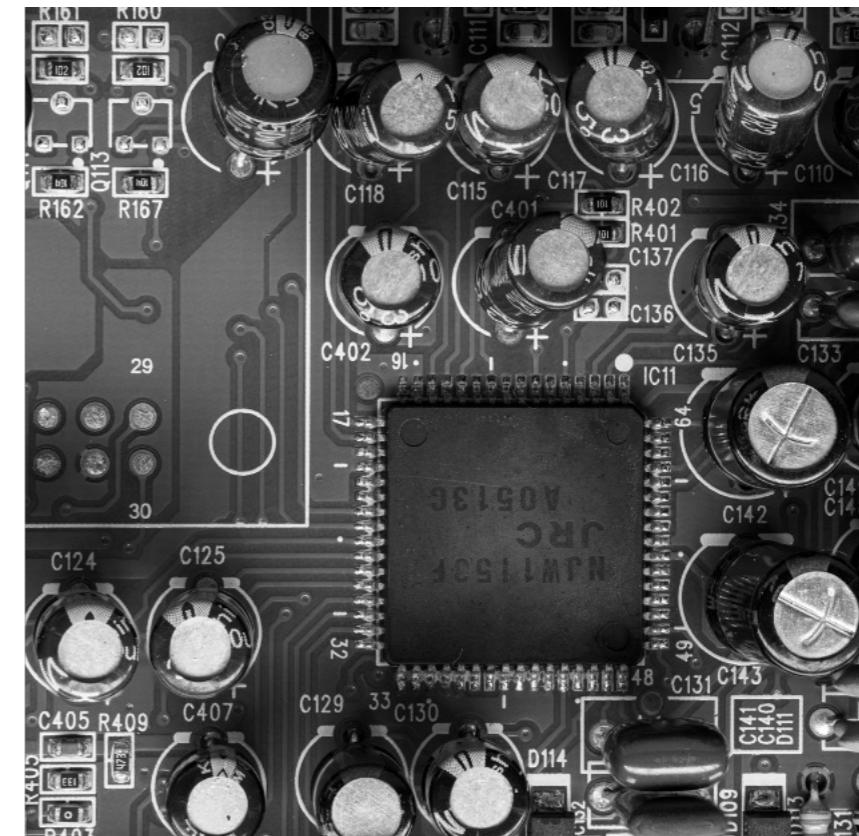


Imagen N°1

Variabilidad: existen diferentes versiones de los objetos artísticos de manera simultánea gracias al uso de interfaces y de la interactividad.

Transcodificación: los medios son interpretados como datos, como información que la computadora procesa. Si bien esta definición de nuevos medios es vieja y hace mucho que fue descartada, la rescato porque me pareció que problematizarla podía ayudarnos a disparar otras cuestiones. Esto lo podemos ver rápidamente en la obra de Vuk Čosić, artista serbio/esloveno, muy famoso en la década de 1990, pionero del net.art y colega de Lev Manovich. De hecho, Manovich puso de ejemplo a Vuk Čosić en reiteradas ocasiones para justificar su definición de nuevos medios (op. cit. 2006).

Una de las obras más trascendentales de Čosić fue ASCII History of Moving Images, de mediados de los 90 (op. cit. 2006), que consiste en una recreación de las que para él eran las películas más importantes de la historia del cine en código ASCII. Pongámonos en contexto:

El código ASCII es un código desarrollado en la década de 1960 para que las computadoras puedan procesar texto como información binaria. Se usa hasta el día de hoy.

Antes de que existiera el ASCII, muchas personas usaban otros códigos de texto para producir imágenes, ya sea en máquinas de escribir o también algunos diseños más sencillos para enviar por teletipo/telegrama.

Cuando Čosić presenta esta obra, el cine atravesaba su momento más crítico porque la mayoría de la gente tenía la posibilidad de ver películas en su casa, sin ir a una sala de cine, gracias a la cinta de VHS y el sistema de videoclubs.

El video digital aún no existía como lo conocemos y recién se estaban masificando los monitores VGA, que permiten

ver a color. Lo que se mostraba no era video, sino texto, trabajado a partir de un código y la computadora que lo ejecutaba no tenía tarjeta de VGA, sino que usaba un monitor monocromo viejo, de la década anterior. La obra de Čosić se ajustaba sin ningún tipo de problemas a la definición que Manovich proponía sobre Nuevos Medios, pero así y todo no estaba utilizando medios nuevos, sino medios y prácticas viejas y en desuso. La definición de Manovich, entonces, entra en crisis cuando se la intenta aplicar a obras electrónicas que no usan computadoras (electrónica analógica) y a algunas expresiones de arte por Internet que no ofrecían variabilidad y cuya interacción estaba más controlada, pero fundamentalmente a aquellas que, como hacia Vuk Čosić, utilizaban medios viejos.



Imagen N°2 y 3

Sin embargo, para hablar de medios viejos dentro de este cruce del arte y la tecnología tiene que suceder un evento bastante particular. En 2014, en una excavación en Nuevo México, se encuentran los miles de cartuchos del videojuego de E.T. que Atari había enterrado en la década de 1980 para salvarse de un fracaso comercial. El juego era tan malo que Atari prefirió esconderlos antes que someterse al fracaso. A partir de este momento, en el mundo académico empieza a tomar fuerza la expresión arqueología de los medios o media archeology y aparecen muchas personas que trabajan este tema; quizás los más renombrados sean Siegfried Zielinski (2011) y Jussi Parikka (2022).

Para Zielinski, la arqueología de los medios es una metodología crítica que busca desenterrar y analizar

las capas profundas del tiempo de las tecnologías de la comunicación, desafiando la narrativa lineal y progresiva de la historia de los medios. En lugar de enfocarse únicamente en los avances tecnológicos más recientes, la arqueología de los medios se interesa por los caminos alternativos, ideas y dispositivos olvidados que han influido en la evolución de los medios. Zielinski introduce el concepto de "an-arqueología", que enfatiza la exploración de trayectorias no lineales y la diversidad de desarrollos tecnológicos, reconociendo la importancia de las variantes culturales y contextuales en la historia de los medios (Zielinski, 2011, pp 17-54).

Luego de Zielinski, Parikka va a trazar una relación profunda entre arqueología de los medios y las artes al proponer que la práctica artística puede funcionar como forma

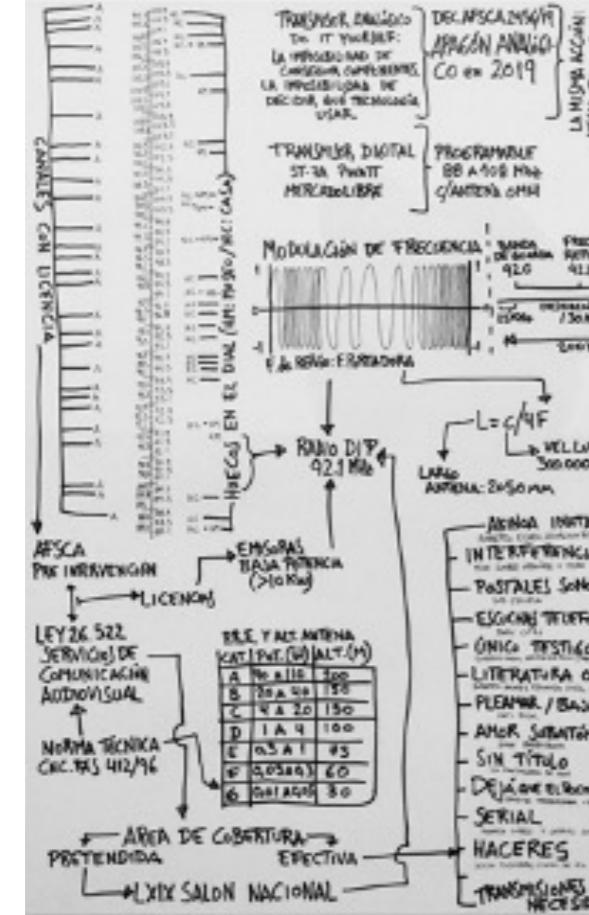


Imagen N°4

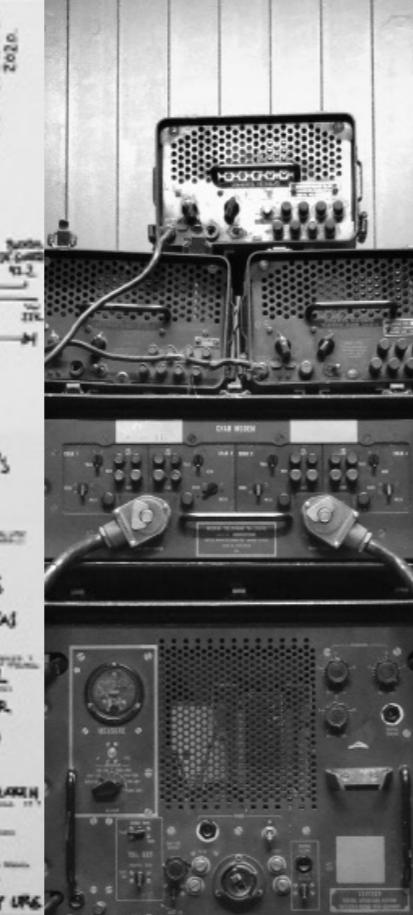


Imagen N°5

de investigación arqueológica sobre la materialidad, las temporalidades y los imaginarios tecnológicos (Parikka, 2022). El autor amplía la noción de arqueología de los medios más allá del estudio histórico de dispositivos obsoletos y propone pensarla como metodología crítica que encuentra en el arte terreno fértil para reflexionar sobre la cultura técnica desde perspectivas no lineales, especulativas y sensibles. Según Parikka, muchos artistas trabajan desde lo que él llama una “arqueología práctica de los medios” al operar con tecnologías viejas o marginales, no solo como objetos nostálgicos, sino como vehículos para repensar el presente (op cit., 2022).

Sin embargo, cuando tenemos que aplicar las ideas de Zielinski o Parikka en Sudamérica, nos encontramos con que, muchas veces, las decisiones que toman los artistas que trabajan con medios viejos suelen no ser tan propositivas, sino que ocupan un rol de resiliencia. Para Valentina Montero Peña se trata de “desviar las predeterminaciones inscritas en los aparatos desde una posición de resistencia a la velocidad de la obsolescencia de los hardware y software que condiciona a los usuarios a un rol económica y creativamente dependiente de las

grandes corporaciones y sus estrategias de marketing” (Montero, 2022, p. 8).

Es en este marco teórico donde se ubica mi propia práctica artística y donde se inscriben dos proyectos en los que estuve trabajando hace algunos años: Radio DIY y Fono RAGGY.

Radio DIY

El primero de estos proyectos se llama Radio DIY y consistió en el montaje de una emisora de FM de muy baja potencia, que desde diciembre de 2015 transmitió sin licencia usando un hueco encontrado en el 92.1MHz en la ciudad de Rosario. La programación estuvo a cargo de personas vinculadas de alguna manera al arte en el sentido más amplio del término.

La radio se ubicó en un departamento de pasillo situado al borde del barrio Pichincha, que al mismo tiempo funcionó como mi vivienda. Esta combinación de radio-vivienda es la que le dio el título al proyecto seleccionado en el LXIX Salón Nacional de Rosario (Un estudio de radio en mi casa). Uno de los objetivos iniciales del proyecto era

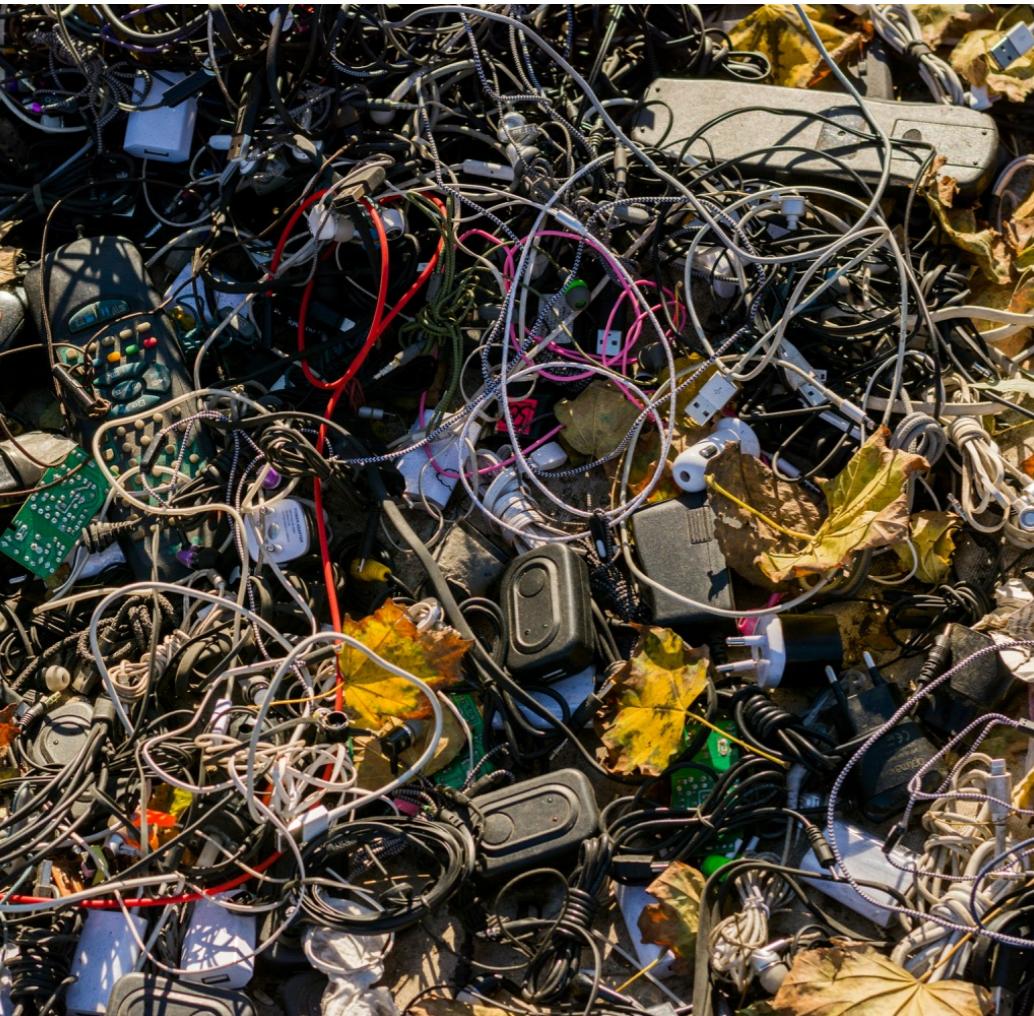


Imagen N°6

que la radio se pudiera escuchar desde la sede del salón, en el Museo Municipal de Bellas Artes J.B. Castagnino, pero la señal nunca fue tan potente como para llegar hasta allí.

Los dispositivos utilizados en el estudio surgen de una combinación entre tecnología DIY (Do It Yourself o hazlo tú mismo) con artefactos baratos de baja categoría, lo que explica la mala calidad de algunos de los audios y el corto alcance de la radio. Sin embargo, para que la radio funcione, el *yourself* que le da el nombre debió articularse con un *ourselves*, reconociendo la propuesta como una práctica colaborativa.

A diferencia de la electrónica digital (imposible de comprender plenamente incluso para los mismos encargados de diseñarla y construirla), la electrónica analógica es measurable. Con un poco de paciencia, esfuerzo y varios tutoriales, es posible entender qué hace cada pieza de un dispositivo. Por eso quise hacer un transmisor de FM analógico; y por eso quise hacerlo yo mismo, con mis propios medios (Do It Yourself).

Me interesan las transmisiones de aire porque en las discusiones que en torno a ellas se generan y se encuentran elementos tan nucleares que permiten entender lo absurdo del mundo en múltiples aspectos. Un transmisor de radiofrecuencia, ya sea para radio o para televisión, emite una onda comprable con la onda que podemos emitir nosotros cuando aplaudimos o cuando tiramos una piedra al agua, pero se diferencia de estas últimas, entre otras cosas, por dos aspectos: la onda de radio-frecuencia nace a partir de una excitación eléctrica y para ser captada por una radio o un televisor

debe repetirse con una frecuencia de entre 30 y 300 millones de veces por segundo.

Es posible que ya desde la Segunda Guerra Mundial (la FM es un desarrollo de la década de 1940), al Estado le empezó a interesar la regulación de las ondas que se usaban para la comunicación y, respondiendo a ese interés, se fueron creando distintos organismos reguladores y formulando decretos que apuntaban a establecer quién estaba en condiciones legales de tener un medio de comunicación y quién no, y cómo deberían ser esos medios.

En Argentina, tanto la Ley de Radiodifusión 22.285 como la Ley de Servicios Audiovisuales 26.522 regularon las comunicaciones de aire de acuerdo con los usos internacionales que se hacen de las ondas: para transmitir por FM usando ondas que se repiten entre 88 y 108 millones de veces (lo que traducido a algo más cotidiano constituye el dial de FM: de 88 a 108 megahertz) y con

una potencia superior a 10 watts (equivalente a la radio más débil que se puedan imaginar), es necesario tener un permiso del Estado.

La Ley de Servicios Audiovisuales creó un organismo dedicado a determinar la legalidad o ilegalidad de cada uno de los medios y a asignar permisos a aquellos casos considerados adecuados. Está claro que la legalidad o la ilegalidad no depende tanto del accionar del medio como de la ley en sí misma; por eso una misma acción puede ser legal o ilegal según los cambios de legislación. En 2009, la Autoridad Federal de Servicios de Comunicación Audiovisual (AFSCA)⁴ emitió la Resolución 1148 que establece las pautas para un traspaso total hacia transmisiones digitales con el objetivo de reestructurar el dial en torno al “dividendo digital”, lo que supondría un uso más efectivo del espectro radioeléctrico. Esto

significa que, si las transmisiones son digitales, pueden encontrarse más fácilmente en el dial y, por lo tanto, ocupan menos espacio; si ocupan menos espacio, entonces hay más espacio para otras estaciones. El decreto invita a todas las emisoras a convertirse a digital, proponiendo una tolerancia de 10 años en el entendido de que no a todas las empresas de telecomunicaciones les resultaría fácil equiparse para tal fin. Después de diciembre de 2019, la AFSCA pasará a regular solamente las señales digitales.

Está claro que la legalidad o la ilegalidad no depende tanto del accionar del medio como de la ley en sí misma: si emito una señal de FM en 92.1MHz en 2015 sin tener un permiso de AFSCA estoy infringiendo la Ley 26.522. Pero si llevo a cabo la misma acción en 2025, estaré metiéndome en un terreno no legislado y desregulado.

Ya no es simplemente el mercado quién condiciona la tecnología que vayamos a usar. Es, también, el Estado (el

⁴ Organismo estatal que entre 2009 y 2016 se encargó de la aplicación de la Ley de Servicios Audiovisuales y de la regulación del sector.

mismo Estado que sostiene al capital) el encargado de regular esas tecnologías por medio de leyes y decretos.

Fono Raggy

El segundo proyecto que comentó se llamó Fono Raggy y tuvo lugar poco después de Radio DIY, en 2016, cuando el Museo de Bellas Artes J.B. Castagnino de la ciudad de Rosario lanzó la convocatoria para la LXX edición de su tradicional salón de artes.

Quizás el factor más trascendental a la hora de pensar el Fono Raggy tiene que ver con una serie de conexiones entre diversos datos y efemérides sucedidos el 24 de noviembre de 1946, exactamente setenta años antes de la inauguración de la edición N°70 del salón.

Efeméride 1: el 24 de noviembre de 1946, el pintor (y ex telegrafista) Fortunato Lacámera obtiene el primer premio del salón de Rosario por su pintura “Rincón de estudio o naturaleza muerta”, obra que desde ese día pasó a integrar la actual colección del Museo Castagnino. Al momento de encarar el proyecto Fono Raggy, el museo tenía la pintura en su acervo, pero no contaba con los derechos de reproducción de la obra. O sea, no podía fotografiar ni difundir públicamente una obra que estaba en su colección desde hace 70 años.

Efeméride 2: el mismo 24 de noviembre de 1946 fallece en Chicago el artista húngaro Moholy-Nagy a la edad de 51 años. Algunos años atrás, Nagy había encargado a una fábrica producir su obra en serie con el objetivo principal de difundirla masivamente, permitiendo así que el arte dejara de ser un objeto de consumo de las élites. A la hora de enviar el diseño, Nagy decidió llamar

por teléfono y dictar de manera oral las indicaciones de formas, tamaños y colores para que la fábrica pudiera confeccionarla enteramente sin su presencia física.

“En 1922 pedí por teléfono a una fábrica cinco pinturas de porcelana esmaltada. Yo tenía ante mí un muestrario de colores de la fábrica, y dibujé mi idea sobre un papel cuadriculado. En el otro extremo de la línea, el empleado de la fábrica tenía ante sí este mismo tipo de papel, dividido en cuadros. Marcaba correctamente las formas a medida que le dictaba (era como jugar al ajedrez por correspondencia). [...] Yo no tuve ningún reparo en usar esas herramientas para lograr la perfección de la máquina. No sentí temor alguno de perder el ‘toque personal’, tan altamente valorado aún entonces. Por el contrario, hasta dejé de firmar mis cuadros. Estampé, en cambio, número y letras en el reverso del lienzo, como si fueran automóviles, aviones u otros productos industriales”. (Moholy-Nagy, 1972)

Efeméride 3: La misma semana del 24 de noviembre de 1946, el Estado argentino estatizó las líneas telefónicas existentes en el territorio, fundando la empresa estatal Teléfonos del Estado (que más tarde pasaría a llamarse ENTEL).

A partir de esta combinación de elementos empieza a funcionar Fono-Raggy como un proyecto que seguía los siguientes dos pasos: codificar una versión digitalizada de la pintura de Lacámera en forma de sonido; enviar ese sonido por teléfono para generar, al otro lado de la línea telefónica, una imagen idéntica a la original, sin violar ningún artículo de la Ley de Propiedad Intelectual que prohíbe al museo reproducir libremente la obra. A nivel descriptivo y técnico, la propuesta consistiría, entonces, en:

1. Fotografiar digitalmente la pintura de Lacámera y generar –mediante un software diseñado para tal fin– una versión sonora de la información numérica que constituye esa foto.
2. Diseñar y construir un aparato que pueda enviar esa versión sonora por un teléfono fijo. Para que el proyecto mantenga coherencia, tanto el aparato como la señal que produce deben ser compatibles con los teléfonos usados en la época de Moholy-Nagy y de Fortunato Lacámera, y con los que se usan hoy.
3. Diseñar y construir un aparato que, del otro lado de la línea telefónica, reciba la información, la decodifique e imprima de manera continua los millones de números que componen la imagen digital que dio origen al sonido.

La obra “Rincón de estudio o naturaleza muerta” fue pintada por Fortunato Lacámera en Buenos Aires en 1946. En esta obra se puede ver una escena de interior,

5 Nota del editor: La obra es un óleo sobre cartón expuesta en el XXV Salón de Rosario (1946) y forma parte de una amplia serie de naturalezas muertas de Fortunato Lacámera (1887-1951). La obra forma parte de la colección Castagnino Macro de la Municipalidad de

íntima: un bodegón de tres elementos apoyados sobre una mesa cuadrada, en un espacio cerrado con una única ventana cubierta con una cortina. Los tintes elegidos varían entre ocres y tierras, y la luz general de la escena es bastante tenue con algunos acentos en el propio bodegón.

Lo íntimo de esta situación llama la atención por el contraste con obras anteriores del artista, y también por el contraste con las obras producidas por el resto del Grupo de La Boca⁶, al cual Lacámera pertenecía. El barrio porteño de La Boca se distinguió del resto de la ciudad de Buenos Aires por su actividad portuaria y todo lo que esto conlleva (movimiento constante, actividad comercial, población itinerante y de orígenes variados), y esta identidad portuaria constituyó la preocupación principal de este grupo de artistas.

En la década de 1930, Lacámera continuó pintando el paisaje portuario, pero ahora lo hacía desde el interior de su taller, mirando por la ventana hacia afuera, hacia el río. Paulatinamente, la ventana comenzó a formar parte de las composiciones y luego pasó lo mismo con el interior del taller.

“... los interiores mostraron el reducido tema que veía a través de la ventana del estudio. En esos cuadros, el

Rosario, Argentina. Se puede acceder a través de la página web <https://castagninomacro.org/page/obra/id/1231/Lac%C3%A1mera%2C-Fortunato/Rinc%C3%B3n-de-estudio>

6 En este caso se hace referencia al Grupo de La Boca como una generalización. El Grupo de La Boca nunca existió como una entidad orgánica con una formación estable ni con lineamientos propios, si no como una categoría bajo la cual se generaliza a varios artistas de ese barrio que produjeron entre las décadas de 1919 y 1930, los cuales sí estaban organizados en colectivos como Bermellón o Impulso (Museo Castagnino+Macro, 2007).

de los objetos del taller. Su paleta se tornó cada vez más oscura y austera, utilizando grises, ocres, verdes y marrones. Asimismo, su pincelada se volvió más traslúcida y menos matérica. En algunas obras, el espacio de la tela fue invadido por una luz clara, filtrada por algún intersticio de la ventana del taller.” (Museo Castagnino+Macro, 2007, p.77)

Tan contundente fue este proceso que en su pintura de 1946 la ventana no solo aparece a medio encuadrar, sino que además está completamente tapada por una cortina. Lacámera siempre fue consciente de este movimiento: “Me establezco en mi domicilio en una pequeña habitación. Estar siempre solo fue mi mayor alegría y, como ya comenzaba a comprender algo, hallaba grandes satisfacciones en mi estudio. [...] Pinto porque ello es un deleite para mi espíritu y además una labor consoladora.” (Rosell et al., 1980. p. 8, citando a Lacámera).

A nivel histórico, el cambio de motivo en la obra de Lacámera corresponde también a un cambio en la tecnología empleada en el sector portuario. Cuando los pintores del Grupo de La Boca pintaban paisajes portuarios, en sus obras solo se veían embarcaciones a vela o a remo y pocas veces, a vapor. La industrialización del puerto, la aparición de los barcos diésel, es lo que

llevó a Lacámera a abandonar el motivo portuario. “En

paisaje urbano ha sufrido un proceso de decoloración [...] y en aras de un progreso frío y matemático ha renunciado a sus colores naturales para dar paso al avance gris del hierro y el cemento" (Rossel, op.cit. p.1).

La discusión sobre si es posible pensar una modernidad en Latinoamérica o si es un concepto exclusivamente europeo sigue abierta. Lo que sí es seguro es que, una modernidad en Latinoamérica, o al menos en Buenos Aires, tendría algún tipo de relación con esta descripción que hace Lacámera del "avance gris del hierro y el cemento" (op. cit. p.1). También es cierto que, de haberse manifestado en este territorio, no podría compararse en la mayoría de sus dimensiones con la situación que pudo haber vivido Moholy Nagy en Weimar durante la década de 1930.

Contraria a la visión apocalíptica de Lacámera frente a las manifestaciones de la modernidad, Moholy-Nagy y tantos otros vanguardistas europeos veían en el avance tecnológico una serie de ventajas que –acompañados de una profunda transformación en las relaciones sociales– harían la vida mucho más confortable y amena. Tanta es su devoción por la modernidad que el artista siente orgullo al abandonar su toque individual en función de la perfección de la máquina. De hecho, en trabajos posteriores a esa serie de pinturas de 1922, la máquina no será solamente una herramienta en el proceso de facturación de la obra, sino que también constituirá la obra misma a nivel material, como puede verse en "Modulador de luz y espacio" de 1930 (Moholy-Nagy, 1972)⁷.

El conjunto compuesto por la máquina (en sentido

⁷ Nota del editor: La obra se puede ver en: <https://harvardartmuseums.org/collections/object/299819>

general), los barcos a motor, el acero, el hierro, etc., debe ser comprendido en función de un imaginario tecnológico ligado a la física y a la mecánica que tuvo vigencia más o menos desde el siglo XVIII y hasta no hace mucho. A partir de este imaginario el mundo entero fue explicado como una máquina sincronizada cuyas piezas funcionaban coordinadamente. El cuerpo humano también era explicado a partir de sistemas y aparatos. Como el funcionamiento de esta gran máquina parecía tan perfecto, no eran necesarias demasiadas modificaciones y parecía que podría mantenerse intacto por toda la eternidad. "Dios, buen relojero, había construido y dado cuerda al gran reloj universal; después de ese supremo acto inicial se había retirado discretamente, dejando la máquina en perfecto estado" (Sibilia, 2007, p.610).

Pero en la segunda mitad del siglo XX, el decaimiento del capitalismo industrial frente al capitalismo financiero, sumado al desarrollo de las computadoras electrónicas y de las investigaciones sobre información genética, condujo a que este imaginario mecánico no sea suficiente para explicar el mundo. La retórica informática que se propagó en la segunda mitad del siglo XX implicó una modificación de la explicación mecánica del mundo y del hombre, y hasta incluso promovió una versión molecular de la teoría de la evolución y la selección natural: millones de letras (A-T-C-G) se archivan en el interior de las células como información genética. La selección natural actúa, a lo largo de millones de años, modificando lentamente esa información genética, lo que implica una mutación en la forma de cada especie. El imaginario mecánico se abre ante un imaginario digital. El universo ya no se explica como máquina sino como información. "Así como

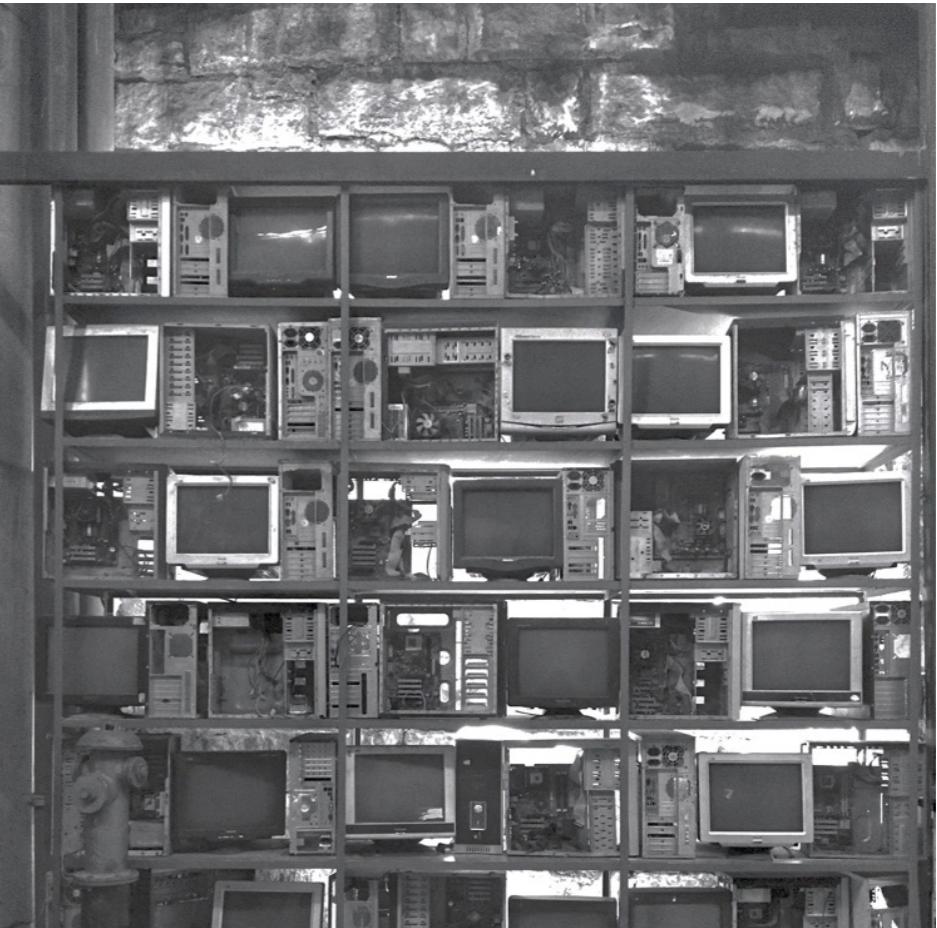


Imagen N°8

algún tiempo atrás el mundo era pensado en términos mecánicos, como un gran reloj que podía (y debía) ser aceptado y perfeccionado en su funcionamiento regular, hoy se lo comprende en términos informáticos: como un inmenso programa de computación que puede (y debe) ser editado y modificado en nombre de la ciencia y otros valores mercadológicos” (Sibilia, 2007, p.613).

¿Qué pasa entonces con las obras de Lacámeray de Moholy Nagy a partir de la instauración de este imaginario? La pintura que le provocó tanto deleite espiritual a Lacámera ahora puede explicarse íntegramente como información numérica transmitida. Podría hacerse un análisis químico de toda la pieza y a continuación detallar cada molécula de óleo, de lienzo y del polvo que fue juntando en estos 70 años, pero de poco serviría. En un sistema digitalizado y enmarcado bajo un imaginario tecnológico también digital, su pintura puede explicarse como información de color. Una versión digitalizada de la pintura (que es la manera más común de conocer las obras) está compuesta por millones de píxeles y esos píxeles no son otra cosa que información numérica.

Futuro fragmentado

Finalmente, podemos volver a Parikka y, como decía, operar con tecnologías viejas o marginales, lo cual es una posibilidad para repensar el presente.

Los desarrollos tecnológicos recientes han incidido de manera decisiva en la configuración de fenómenos de alcance global: el crecimiento sostenido de la población mundial, la intensificación del consumo energético y de agua potable, el aumento de las emisiones de CO₂, el incremento de la temperatura promedio del planeta,

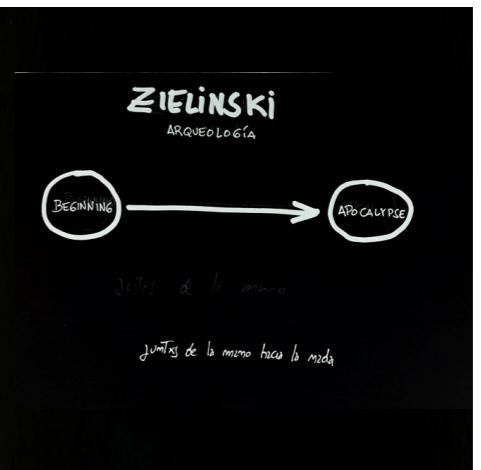
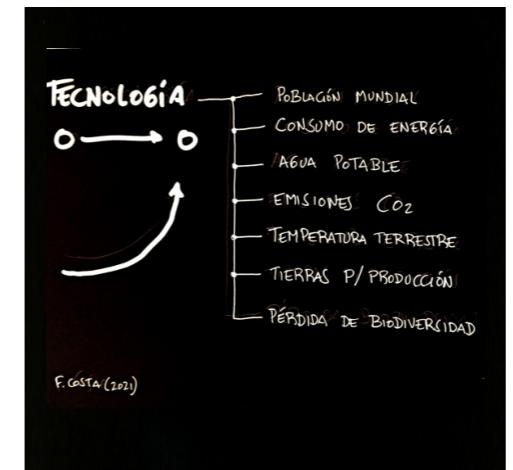
la expansión urbana, así como la progresiva pérdida de biodiversidad (Costa, 2021).

Frente a este panorama, Yuk Hui advierte que la linealidad de dicho proceso no debe entenderse como un desenlace inevitable. La concepción moderna del tiempo lineal se encuentra vinculada a un paradigma tecnológico específico, asociado históricamente a la Revolución Industrial, la electrónica, la informática y la exploración espacial (Hui, 2020). Sin embargo, sostiene Hui, aquello no constituye la tecnología en sentido universal, sino una configuración particular entre otras posibles. Esta ha alcanzado hegemonía a través de la expansión colonial y se ha consolidado como monotecnología. En sus términos: “Desde un punto de vista cosmotécnico, la técnica es motivada y constreñida por particularidades geográficas y especificidades cosmológicas” (op. cit. p. 78).

La hipótesis de Hui abre la posibilidad de pensar futuros alternativos más allá de la imposición de una monotecnología. Así, incluso los escenarios más extremadamente radicales –como la eventual migración de sectores minoritarios de la población hacia otros territorios planetarios, en contraposición con quienes permanecieran en la Tierra– deben ser comprendidos en relación con la superación de los regímenes de extractivismo, colonialismo y capital que han condicionado históricamente la técnica.

En el marco de la residencia de arte Surtropías⁸, dichas reflexiones han orientado una serie de indagaciones situadas en Chile, consistentes en diálogos con

⁸ Nota del editor: Surtropías es un concepto y un espacio de diálogo y reflexión sobre las residencias de arte y prácticas descentralizadas en Latinoamérica, del cual el autor forma parte.



Imágenes N°9, 10 , 11

diversos actores acerca de las formas que podrían asumir los sistemas de comunicación en eventuales escenarios posmonotecnológicos. Estas exploraciones se plantean de manera deliberadamente especulativa frente a interrogantes como: ¿qué configuraciones técnicas serían concebibles en ausencia de las corporaciones transnacionales que hoy monopolizan las comunicaciones digitales?, ¿qué alternativas energéticas se vislumbrarían ante la imposibilidad de sostener la actual infraestructura tecnológica basada en el litio y el coltán?, ¿qué dispositivos podrían emerger cuando la producción eléctrica mediante turbinas o reactores se vea restringida? Lejos de constituir meras conjeturas futuristas, tales planteamientos buscan problematizar la dependencia estructural de los sistemas técnicos contemporáneos y abrir la reflexión hacia un horizonte de cosmotécnicas plurales, situadas y sostenibles.

Frente a esa pregunta, aparecen tres respuestas posibles: aquellas que recuperan cosmotécnicas sometidas por el colonialismo (como los quipus, hasquis y werkén). En segundo término, aquellas a partir de nuestro imaginario actual condicionado por Silicon Valley y el pospunk, las

cuales proponen máquinas posibles (como máquinas autónomas o con fuentes de poder alternativas). Y finalmente las que proponen métodos intuitivos que apelan a otras sensibilidades (como la telepatía, el uso de plantas de poder o la conexión por microquimerismo⁹).

Esto mismo se vincula con los tres modos que decía Parikka: no lineales, especulativas y sensibles. Y nos puede llevar a concluir que es desde el arte –o al menos desde los espacios creativos y experimentales, no funcionales– donde podemos proponer alternativas a esa temporalidad; es el arte lo que nos permite imaginar mundos alternativos. Es lo que, modestamente, propone indagar mi propio trabajo creativo que he presentado aquí.

Referencias bibliográficas

- Adler, J. (2020). En busca del eslabón perdido: Arte y tecnología en Argentina. Miño y Dávila.
- Costa, F. (2021). Tecnoceno: Algoritmos, biohackers y

⁹ Se refiere a la presencia de un reducido número de células originarias de un individuo en otro.

nuevas formas de vida. Taurus.

Hui, Y. (2020). Fragmentar el futuro: Ensayos sobre tecnodiversidad. Caja Negra.

Manovich, L. (2006). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital. Paidós.

Moholy-Nagy, L. (1972). La nueva visión y Reseña de un artista. Editorial Infinito.

Montero, V. (2022). Herencias y filiaciones: Apropiaciones de objetos tecnológicos en prácticas artísticas latinoamericanas. En Gloriani (ed.). Sharp. Edición independiente.

Museo Castagnino+MACRo. Colección histórica del Museo J.B. Castagnino. Ediciones Castagnino/macro, 2007.

Parikka, J. (2022). Una geología de los medios. Caja Negra.

Rosell, L.; Barassi, M.; Dominguez, N. y Finollo, C. (1980).

Lacámera. Serie Pintores argentinos del siglo XX. Fascículo 9. Centro editor de América Latina.

Sibilia, P. (2007). “Reinvenciones cosmológicas: Del mundo mecánico al universo digital”. En La Ferla, J. (comp.). El medio es el diseño audiovisual. Manizales: Universidad de Caldas, 2007.

Zielinski, S. (2011). Arqueología de los medios: hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica. Universidad de los Andes.

Referencias de las imágenes

- Imagen N°1. Fuente: foto de Unavailable Parts en Unsplash
- Imágenes N°2 , 3 y 4. Fuente: Federico Gloriani
- Imagen N°5. Fuente: Greg Schneider en Unsplash
- Imagen N°6. Fuente: Eugenia Pan-kiv en Unsplash
- Imagen N°7. Fuente: Fotografía de libre acceso.
- Imagen N°8. Fuente: Z-yu en Unsplash
- Imágenes N°9, 10 y 11. Fuente: Federico Gloriani