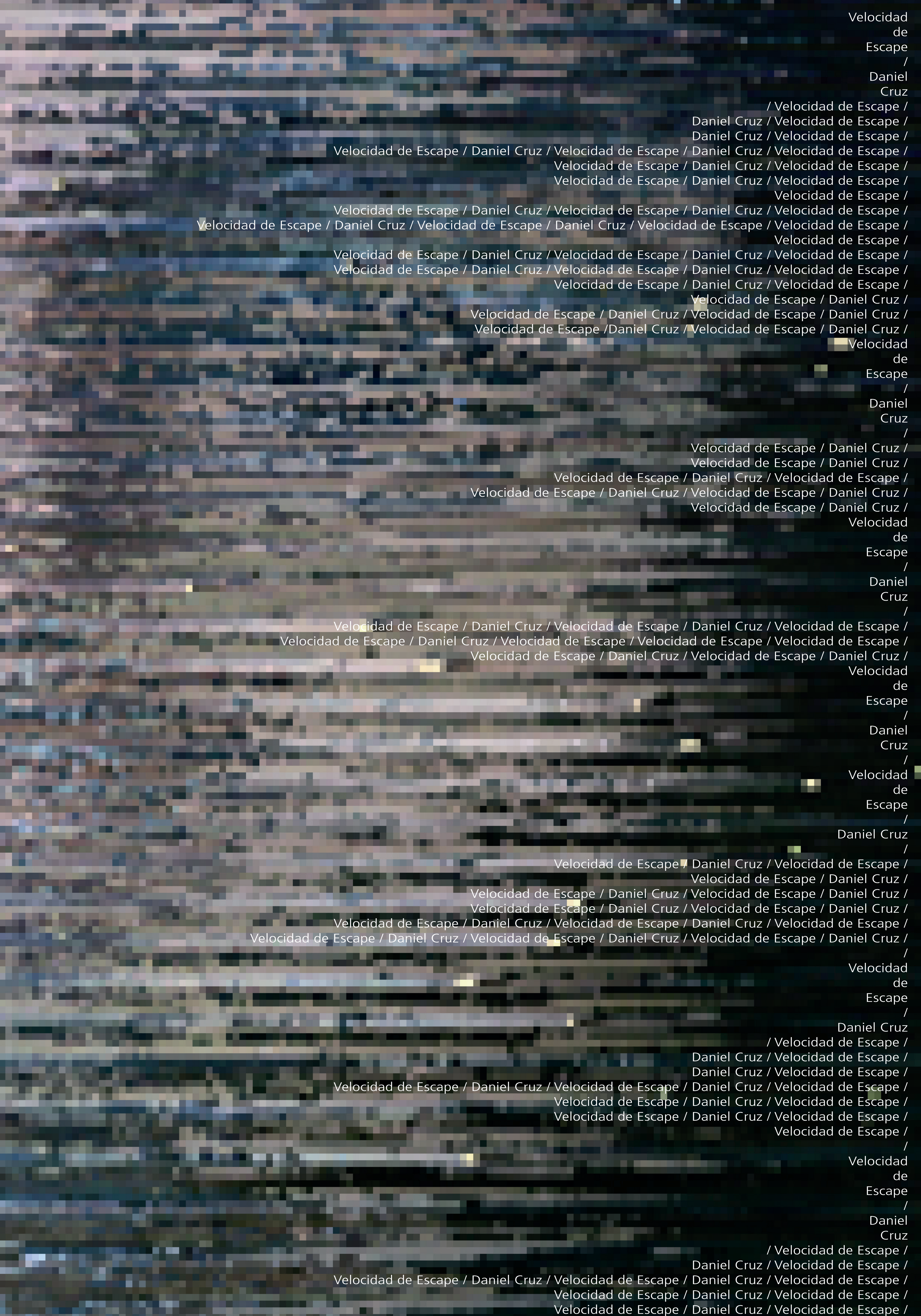


Velocidad
de
Escape
/
Daniel
Cruz
/ Velocidad de Escape /
Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz /
Velocidad de Escape /Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz /
Velocidad
de
Escape
/
Daniel
Cruz
/
Velocidad de Escape / Daniel Cruz /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz /
Velocidad
de
Escape
/
Daniel
Cruz
/
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Velocidad de Escape / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz /
Velocidad
de
Escape
/
Daniel
Cruz
/
Velocidad
de
Escape
/
Daniel Cruz
/
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz /
/
Velocidad
de
Escape
/
Daniel Cruz
/ Velocidad de Escape /
Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape /
/
Velocidad
de
Escape
/
Daniel
Cruz
/ Velocidad de Escape /
Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /
Velocidad de Escape / Daniel Cruz / Velocidad de Escape /

Presentación

A unos días de la última semana de marzo de 2013, abrimos las puertas de Providencia 127, invitando al nuevo **ESPACIO FUNDACION TELEFONICA**, lugar gestado con el propósito de conjugar una serie de acciones coordinadas para la comunidad, desde lo que pensamos será la cultura del siglo XXI: una cultura centrada en la creatividad, la innovación y las tecnologías entendidas como contribución al desarrollo social. Nuestra aspiración, quizás ambiciosa, es dar espacio a una forma contemporánea de ver y vivir la cultura, el arte y el conocimiento, contribuyendo a su creación a través de la participación.

Estamos situados en Plaza Baquedano en el interior del reconocido Edificio Telefonica, emplazamiento urbano privilegiado, desde donde queremos ser escenario de intercambio, generando ciclos de actividades, tales como exhibiciones, conferencias y debates; jornadas educativas, tanto a través del arte, como desde una aula con características tecnológicas de futuro.

En este contexto presentamos **"Velocidad de Escape"** de Daniel Cruz, reconocido académico y artista chileno, cuya propuesta explora el rol del usuario en las telecomunicaciones digitales, quien propone una serie de piezas que juegan con los clásicos tópicos artísticos del retrato y el paisaje; para desde ahí llevar al visitante a una confrontación con la forma actual de relacionarnos con la inmediatez y el sobre consumo de imágenes. Las instalaciones interactivas, generan una experiencia en que el visitante es invitado a sumar al proyecto del autor, siendo parte de una estrategia constructiva-colaborativa, característico de las obras multimedia.

En algún sentido, el propósito del autor conversa con el objetivo de Fundación Telefónica, en términos de constituirnos en un espacio de cultura que crece y evoluciona con la participación de todos y cada uno de quienes se suman a la experiencia artístico-cultural, en que el cruce de arte y tecnología impulsan la creatividad y capacidad innovadora en quienes lo viven y lo comparten. Aspiramos a que sean muchos lo que se sientan convocados.

Claudio Muñoz
Presidente Fundación Telefónica

Velocidad de Escape

Velocidad de Escape es un proyecto de exhibición que cuestiona la identidad y el rol del usuario en las telecomunicaciones. Para esto explora los bordes y definiciones sociales, culturales y políticos en diversos niveles. Desde la inserción del cuerpo del visitante a conformar parte del montaje, hasta la producción de mecanismos de registro como medio de interpelación y experiencia.

Las tecnologías contemporáneos nos han expandido el territorio de injerencia en diversos campos. Somos generadores y consumidores de diversos contenidos, simples, banales y complejos, que van desde la imagen al texto; sobrepoblando Twitter, Youtube, Instagram o Facebook, donde ya existen más de 100 millones de imágenes.

Velocidad de escape es una propuesta que está inmersa en la comunicación digital desde las artes visuales, instalando un modelo abierto de producción de arte contemporáneo a través de un proceso vivo. El visitante a la exhibición en el Espacio Fundación Telefónica participa, colaborando de manera intuitiva y crítica.

El artista Daniel Cruz, propone un lenguaje constructivo particular que se evidencia en la forma de representar el retrato y el paisaje, anulando el realismo fotográfico e inmediatez de la captura, operación de transgresión visual que genera una imagen que desborda la eficacia y realismo del dispositivo óptico, por el corte de la acción y la utilización del tiempo como metáfora de un desvanecimiento de nuestro cuerpo sumado al movimiento discontinuo en la urbe, frente a un ojo que registra y almacena información sin discriminar. Campo de acción que provoca preguntarse sobre los alcances del consumo de imagen en la sociedad contemporánea, la distancia que existe entre el hecho ~acontecimiento~ y la representación de éste; ingresando al campo indescifrable que contiene toda imagen digital, las alteraciones formales dentro del proceso de construcción y las posibilidades estéticas del imaginario tecnológico.

En definitiva, Velocidad de Escape es una apropiación que busca proponer un posible horizonte que nos provoque un desborde de los lugares de mediación, aplicando como metáfora de un estado de transición entre el avance tecnológico y las relaciones, distancias y límites, existentes entre acción, cuerpo, paisaje, juego, arte y poder.

Velocidad de Escape se conforma por cuatro momentos:

1. DeskPortrait, Serie Gráfica
2. Instalación DeskPortrait
3. Instalación Telemática Paisaje
4. Case de Proyección & PowerTower, Serie Gráfica

El masaje es el mensaje: la señal en tiempo real

Sergio Rojas

Filósofo, Doctor en Literatura y Magíster en Filosofía. Profesor del Departamento de Teoría de la Facultad de Artes, Universidad de Chile. Ha escrito ensayos y artículos sobre filosofía moderna, estética, teoría de la subjetividad y pensamiento crítico. Colabora permanentemente con artistas visuales, escribiendo textos para catálogos y libros de arte. Ha sido profesor invitado en la universidad de San Juan (Argentina) y París VIII (Francia). Algunos de sus libros son: Materiales para una historia de la subjetividad (La Blanca Montaña, 2001); Imaginar la materia. Ensayos de filosofía y estética (Universidad ARCIS, 2003); Las obras y sus relatos (Universidad ARCIS, 2004); Escritura Neobarroca (Palinodia, 2010).

"Era el solitario y lúcido espectador
de un mundo multiforme, instantáneo
y casi intolerablemente preciso"

J.L. Borges: *Funes el memorioso*

"Velocidad de Escape", del artista visual Daniel Cruz, es una reflexión acerca de la disponibilidad tecnológica que soporta la existencia cotidiana de los individuos en la actualidad. Se hace cada vez más frecuente la producción artística que no sólo incorpora tecnología digital en sus obras, sino que hace de aquella un recurso fundamental de significación. El riesgo, sin embargo, es que dada la a veces sofisticada operación de los *gadgets* tecnológicos, la propuesta del artista se disponga al simple consumo del espectador, como un espectáculo de "magia digital"; esto es: la maravillosa desproporción entre la causa y el efecto. Se hace necesario entonces que la producción artística –especialmente en el caso de las denominadas *artes digitales*– se articule con las escenas de la discusión y la reflexión, por cuanto la dimensión realmente trascendente de este tipo de procesos viene dada precisamente por las preguntas, aporías y paradojas de la sociedad contemporánea.

Habitamos pre-reflexivamente en un entorno cuyos recursos tecnológicos han desbordado hace mucho la condición de meros "medios", llegando a adquirir un carácter *performático* que condiciona inadvertidamente nuestros comportamientos, incluso en el nivel de los propósitos. Los individuos están hoy permanentemente en la condición de usuarios de la tecnología digital de las comunicaciones, aunque no necesariamente ello implica estar interactuando en ese momento con otra persona.

En efecto, en cualquier contexto que no sea laboral, los aparatos sirven con frecuencia casi exclusivamente a la finalidad de la entretención; entonces las personas se desplazan en

Registro atardecer zona poniente de Santiago, Río Mapocho. Instalación "Telemática Paisaje, Case de Proyección".

el Metro, en el bus, incluso caminando por la calle, mientras completan crucigramas, "suman puntos" venciendo obstáculos, ven un video clip o resuelven problemas de Sudoku. Por otra parte, las inéditas posibilidades de enviar y recibir información ha penetrado completamente la vida cotidiana. Conversaciones, mensajes de texto, imágenes, se producen en un espacio virtual que parece ser tanto o más importante que el espacio físico inmediato. Daniel Cruz señala: "existen más de cien millones de imágenes subidas a Facebook, ¿cuál es el fin de esto? Compartir y comunicarnos parecieran ser el nuevo modo de relacionarnos, ¿cuán efectivo es?" Pareciera haber una desproporción entre el creciente poder de almacenamiento, velocidad y complejidad operacional de los nuevos *gadgets* y los cotidianos e intrascendentes propósitos de sus distraídos operadores. En la imposibilidad de consumir la realidad misma, en la puntualidad de sus emisiones, los individuos consumen la tecnología que anuncia como inminente una sintonía con el *tiempo real*, sintonía siempre diferida, porque en el tiempo real en el que operan las máquinas no hay nada para el hombre. Nuestras agendas y expectativas nada saben de una realidad que acontece segundo a segundo.

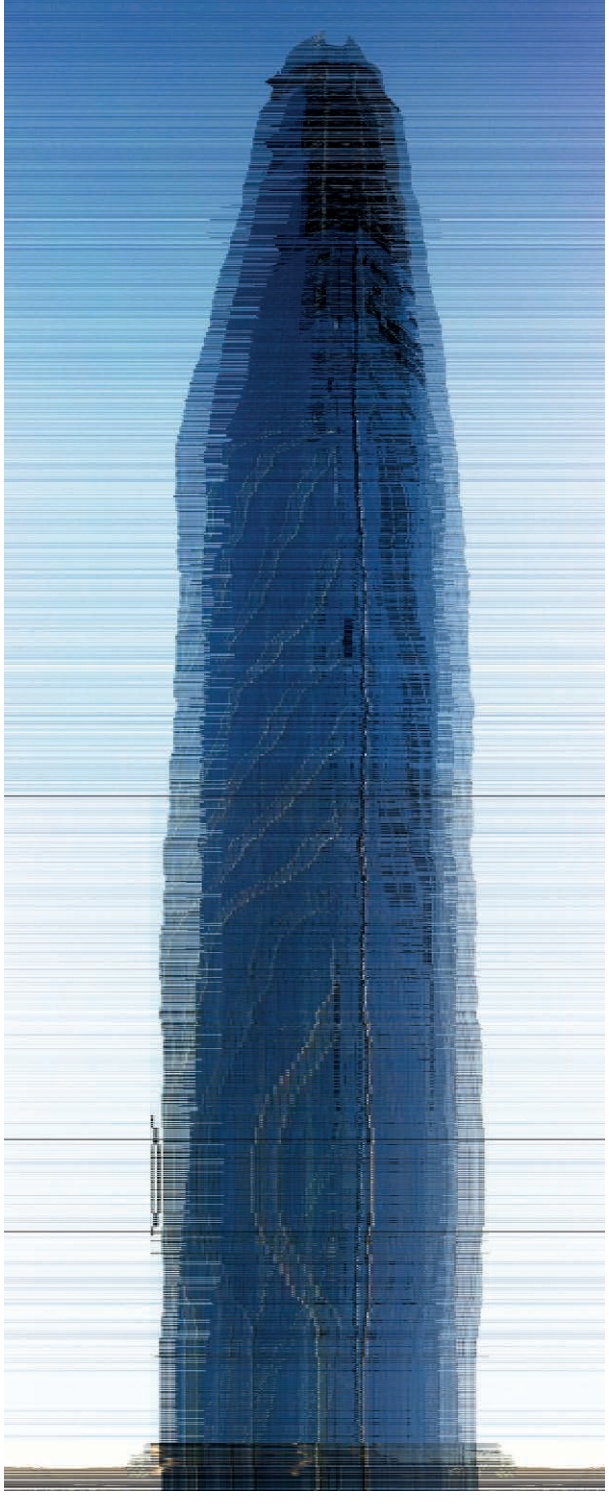
Uno de los recursos que más seduce a los usuarios es la posibilidad de la transmisión de información en tiempo real. La velocidad de la transmisión se aproxima al objetivo de hacer casi *contemporáneos* entre sí al receptor y el emisor. Lo que éste ve o escucha ante la pantalla *está sucediendo* en ese mismo instante, y la fascinación viene por el hecho mismo de estar asistiendo a un trozo de realidad "sin mediación", lo cual es en extremo paradójico, pues dicho efecto de contemporaneidad sólo puede alcanzarse mediante la aplicación de una sofisticada tecnología de punta. Ésta debe, por lo tanto, llevar a cabo la utopía de toda ideología comunicacional: hacer transparente el medio, conducir hacia un grado cero el espesor del soporte de transmisión. Pues bien, ¿por qué atribuir ese objetivo a una "ideología comunicacional"? Si tradicionalmente la ideología se entendió como un trabajo de manipulación de las representaciones de la realidad en la conciencia de las personas, ¿no consistiría el fin de toda ideología precisamente en la contemporaneidad del receptor y la fuente de información, casi identificándose ésta con el cuerpo mismo de los hechos transmitidos? La cuestión así planteada tiene dimensiones filosóficas, pero en lo concreto de su emergencia debe refor-

mularse, porque lo que fascina a los usuarios –más precisamente a los *consumidores* de información– es con frecuencia el dispositivo mismo, los recursos digitales, los aparatos cada vez más accesibles al usuario medio (ya se habla de la "generación *touch*").

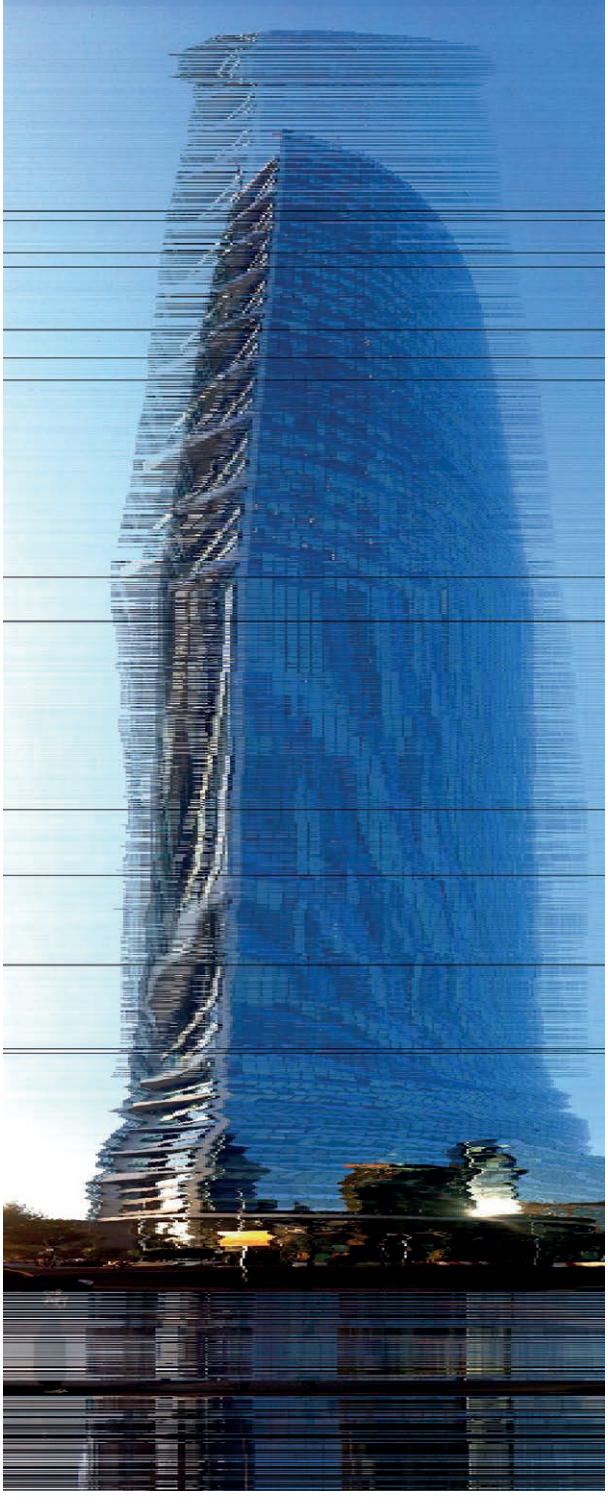
En cierto sentido, el efecto de contemporaneidad entre la realidad respecto a la cual se informa y el tiempo del receptor es la *trituración del signo*, lo cual incide, de manera fundamental, por cierto, en los nuevos sentidos de la comunicación. Todo signo implica una operación de *referencialidad*, su poder de significación radica precisamente en la no contemporaneidad entre el orden del significado y el orden del significante. El régimen del significante nos remite hacia una anterioridad, un objeto referencial cuya dosis de realidad consiste en que *preexiste* al evento de su incorporación al signo, y por lo tanto su ingreso en el régimen de la comunicación es necesariamente el producto de un trabajo de enfoque, selección y edición: *alguien* quiere comunicar algo a otro sujeto. Entonces el destinatario se enfrenta una realidad que ha sido organizada desde un sujeto. En todo evento de comunicación la información está siempre *mediatizada*, tanto en su contenido como en su presentación, esto es parte del contrato implícito de la comunicación. Por el contrario, cuando los artefactos registran y transmiten simultáneamente los datos, el espectador se enfrenta a lo que acontece ante el "ojo" desinteresado de una cámara *sin mirada*, un dispositivo cuya orientación (la determinación de su campo visual y perspectiva) no es ella misma contemporánea de la transmisión. Porque el ojo no mira, tampoco el oído escucha, sino que es un sujeto el que recepciona como "noticias de lo real" los datos que le entregan los sentidos. Cuando surge la fantasía de asistir a lo real sin mediación, entonces lo real ha comenzado a ser la mediación misma. Combinando los títulos de dos libros de Marshall MacLuhan, podríamos decir que hoy *el masaje es el mensaje*.

Es precisamente la necesidad de reflexionar estas paradojas, el motivo que anima la propuesta de Daniel Cruz en el Espacio Arte Fundación Telefónica. Ningún receptor humano puede relacionarse de igual a igual con los órganos de percepción de lo real, pues el sujeto estallaría desbordado por un exceso de información imposible de procesar para un universo humano. En consecuencia, podría decirse que en el poder de registro y

Vista General "Power Tower, Serie Gráfica" / 4 Impresiones Digitales Enmarcadas 40x110cm c/u.



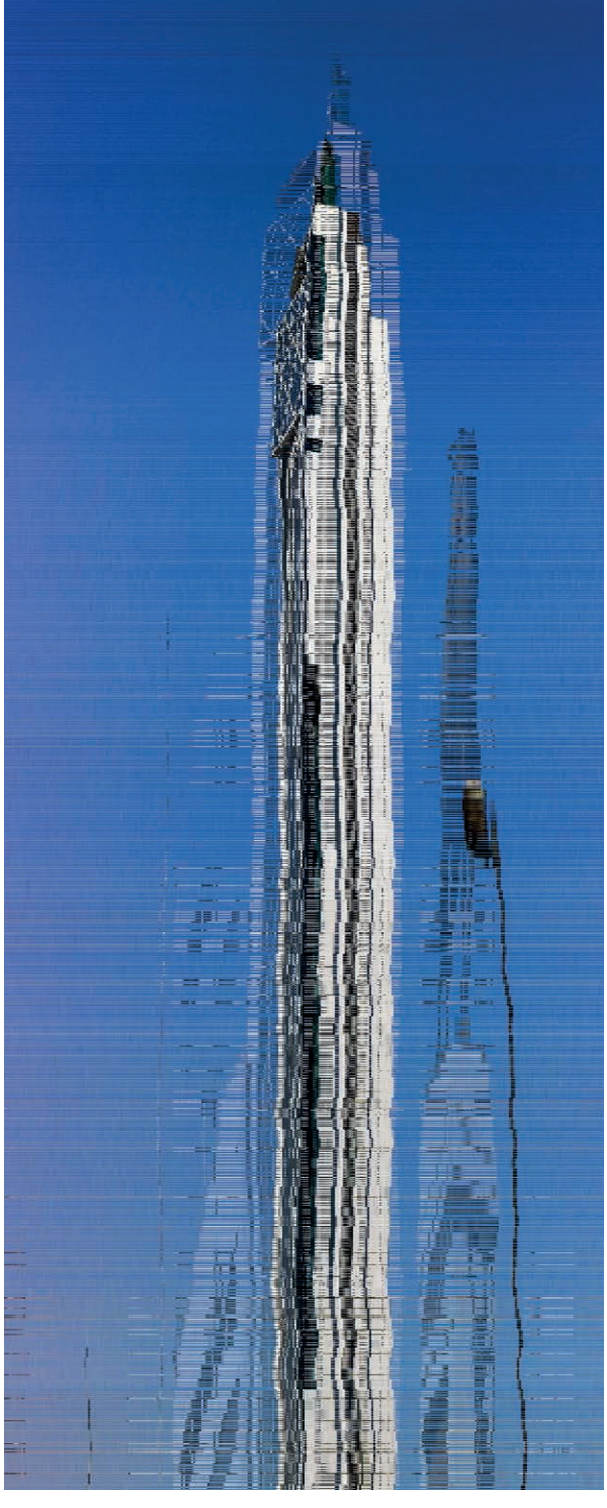
"Power Tower" Impresión Digital Luster Paper, 2013
Torre Gran Costanera 300mtrs. año 2012



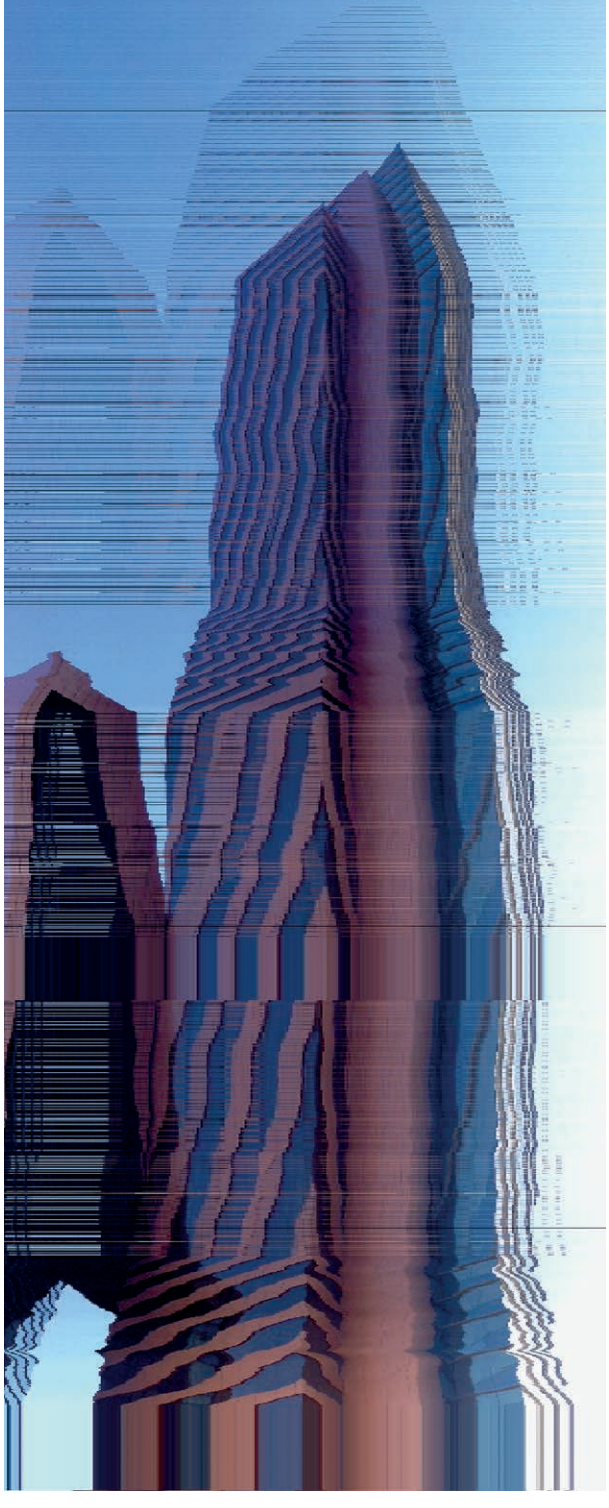
Torre Titanium 181mtrs. año 2010

envío de datos por los dispositivos altamente sofisticados actualmente disponibles, carece de destinatario. No existe el sujeto-receptor que sea capaz de ver todo lo que hay para ver en las máquinas.

En la instalación "Telemática Paisaje", una cámara dispuesta en el piso 31 del edificio Telefónica, transmite en directo hacia el espacio de exhibición, en donde un sistema de dispositivos tecnológicos va construyendo diariamente una imagen digital. Cada una de estas imágenes condensa un día completo de transmisiones, constituyendo una especie de memoria visual que ha incorporado, cada veinticuatro horas y en un solo cuadro, todas las variaciones de luz y movimiento que fueron registradas en cada instante. Es decir, el artista ha producido un receptor digital que opera en la misma escala inhumana de información que se transmite desde el piso 31. En sentido estricto, el receptor de las imágenes que provienen desde aquella cámara operando a 140 metros de altura, no es el circunstancial visitante de este Espacio Arte, sino el dispositivo que sintetiza en una especie de "pintura digital" veinticuatro horas de transmisión ininterrumpida en directo. La instalación reflexiona, pues, la condición post-humana de la tecnología digital. El es-



Torre Telefónica Chile, año 1996



Hotel Marriot 130mtrs. año 1999

pectador asiste a una insólita relación entre un "emisor" y un "receptor" no humanos. Detengámonos un momento en este asunto (el pensamiento opera deteniéndose, intentando aprehender lo que vió pasar, nunca opera en sintonía directa con su asunto).

Cuando el espectador contempla, en una de las pantallas en la sala, aquello que la cámara transmite en directo desde el piso 31, dirá que no puede ver nada allí en donde *no está ocurriendo nada* (se entiende: nada que demande especialmente su atención). Por lo tanto, dispuesto en esta circunstancia el espectador carece de memoria. Visualmente sólo es posible recodar algo, no la ausencia de acontecimientos. Pero cuando se contempla el resultado de veinticuatro horas de transmisión registrada (la imagen sintética de todo un día), el espectador dirá otra vez que no ve nada, porque no es posible ver *algo* en donde está *todo*. Nuevamente ha sido inhibida la memoria humana. Se trata, sin duda, de un hecho paradójico, especialmente si consideramos que uno de los criterios que aplica todo usuario-consumidor de nuevas tecnologías es el de la "cantidad de memoria" (en el *notebook*, en la cámara digital, en el teléfono celular, en la cámara de video, etc.). ¿Cómo opera esa "memoria" no hu-

mana? Acaso hace posible almacenar toda la información que el individuo ha considerado, en más de un sentido, como "importante" para él. Pero también cabe pensar que, en lo concreto, el principal efecto de la memoria digital es eximir al sujeto del *ejercicio de discriminar* qué sea lo que se considera "importante" respecto de aquello que sería más bien irrelevante.

En el relato de Borges *Funes* el memorioso, el personaje central posee una memoria absoluta: no olvida nada que haya estado alguna vez ante sus sentidos de percepción. De hecho, Funes *demoraba un día en recordar un día*, así de puntual y certera era su memoria. Sin embargo, semejante poder era al mismo tiempo su invalidez, pues para él había estallado el mundo en sus apariciones: "le molestaba –escribe Borges– que el perro de las tres y catorce (visto de perfil) tuviera el mismo nombre que el perro de las tres y cuarto (visto de frente). Su propia cara en el espejo, sus propias manos, lo sorprendían cada vez". Porque una memoria absoluta se pone en acción necesariamente como una capacidad de percepción absoluta. Por eso es que la idea de substancia le era extraña a Funes, porque para éste nada permanecía igual a sí mismo; entonces su rostro y sus manos, cada vez que las percibía, eran diferentes, eran siempre como el rostro y las manos de *otro*. Su implacable memoria había inhibido completamente en Funes la capacidad de *discriminar*.

En cierto sentido, el Funes de Borges opera para nosotros como una analogía de los dispositivos digitales dispuestos en "Velocidad de Escape". El proyecto *DeskPortrait* consiste en una obra colaborativa e interactiva, en que se invita a los visitantes a participar en el proceso de producción digital de un (auto) retrato. Este proceso se activa en cada caso al apoyar el mentón sobre un mecanismo, lo cual genera en el computador operaciones de "lectura" del rostro (mapeo de impulsos electromecánicos) y generación de pixeles vía internet, las que irán configurando un retrato, dependiendo todo esto del tiempo que el espectador-actor (antes que "autor") permanezca con su mentón en contacto con el dispositivo. En los inicios de la fotografía, en el siglo XIX, el sujeto debía posar durante mucho tiempo ante la cámara, y el fotógrafo lo instruía respecto a que no debía sonreír, porque la pose debía ser fija y una sonrisa no se puede mantener por demasiado tiempo. En DeskPortrait el rostro nunca deja de emitir información, la que va siendo traducida visualmente por el dispositivo. El rostro es aquí una fuente inagotable de datos para el retrato, porque éste siempre está en *proceso*, no estará "terminado" mientras el sujeto esté vivo (y con su mentón en el lugar señalado, por cierto). Un retrato en tiempo real es un proceso infinito que, por lo mismo, no puede discriminar, porque carece de un patrón representacional. Y el actor-usuario de la máquina no desea en verdad obtener un retrato de su rostro, sino ver qué es lo que el dispositivo hará con la información que "secretamente" su rostro emite. Porque en el aparato de "percepción" de la máquina, como en el "abarrotado mundo de Funes, no había sino detalles, casi inmediatos". Al visitante que interactúa con el software no le interesa la fidelidad, el espectador quiere más bien el *desvío*, la alteración sin propósito alguno de la representación de su rostro con la que se ha identificado.

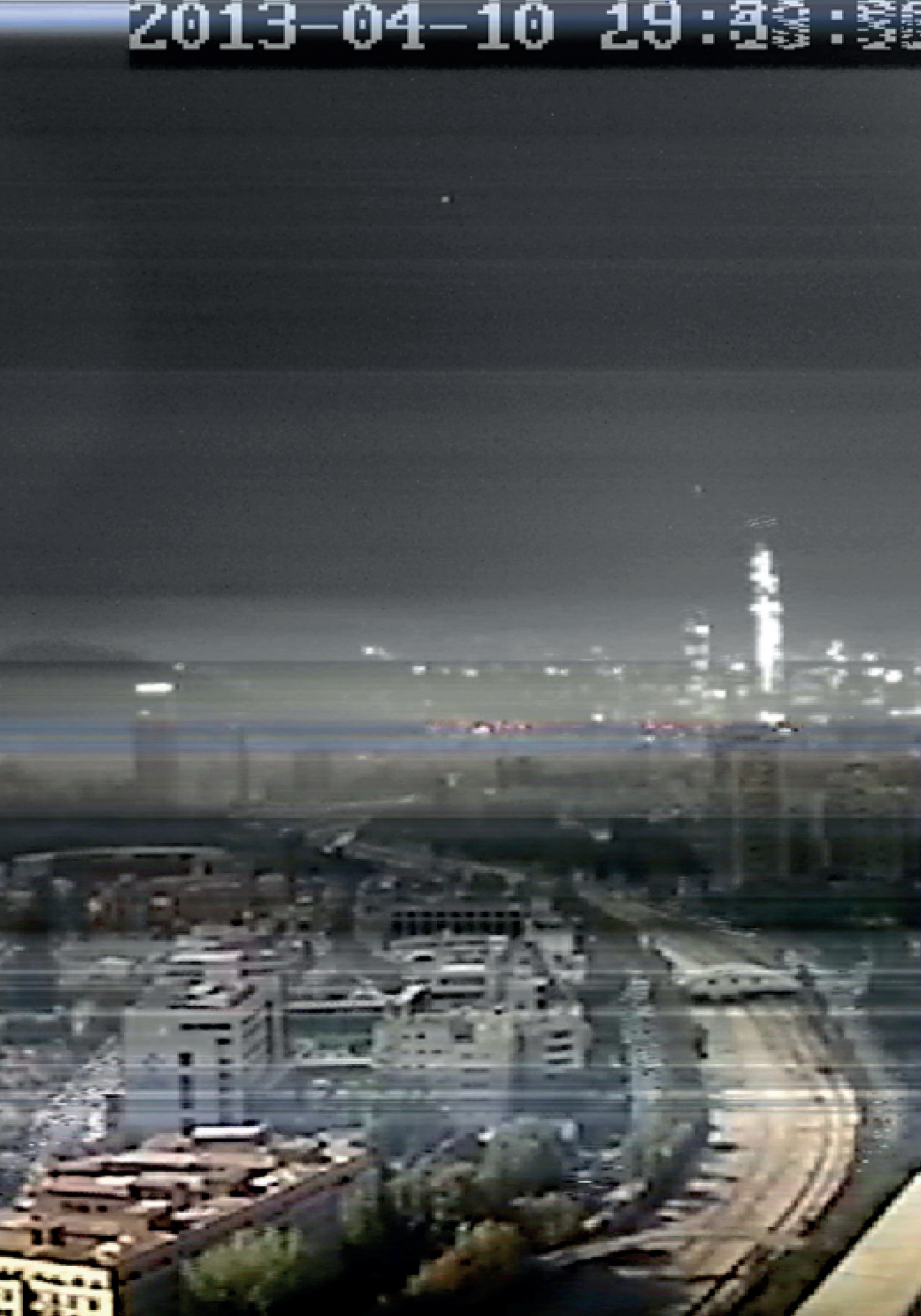
Se denomina *velocidad de escape* a la velocidad que debe tener un cuerpo a partir de su impulso inicial para escapar a la acción de fuerza de gravedad de la Tierra. Es decir, se trata de cuerpos que no poseen propulsión propia, y lanzados con la velocidad suficiente no retornarán nunca más a la Tierra. Es, pues, una metáfora acertada la que propone Daniel Cruz para dar cuenta de las paradojas de la transmisión digital. La información (visual, textual, auditiva, etc.) es enviada hacia su destinatario pasando por un espacio de infinitas mediaciones, en un proceso de permanente alteración, pero no debida ésta a la manipulación ideológica de terceros, sino porque en "Velocidad de Escape" los dispositivos no envían representaciones, sino la señal misma, portando un planeta en descomposición digital. Es lo real mismo aquello que no volverá a su origen después de que la señal ha sido enviada, porque la realidad tal como la (re)conocemos ha iniciado un proceso de descomposición sin retorno.

Vista General Cámara CCTV IP instalada piso 31 Edificio Telefónica, Transmisión a tiempo real piso 1, Sala Espacio Fundación Telefónica.

Vista General Instalación "Telemática Paisaje, Case de Proyección".

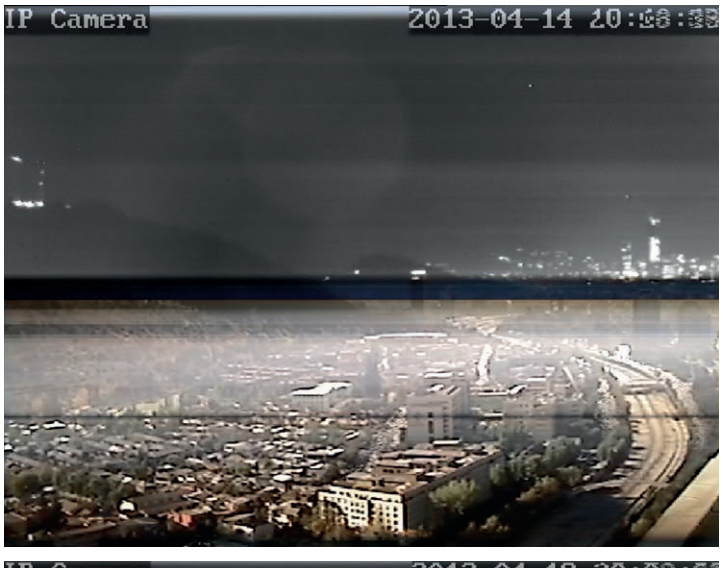
IP Camera

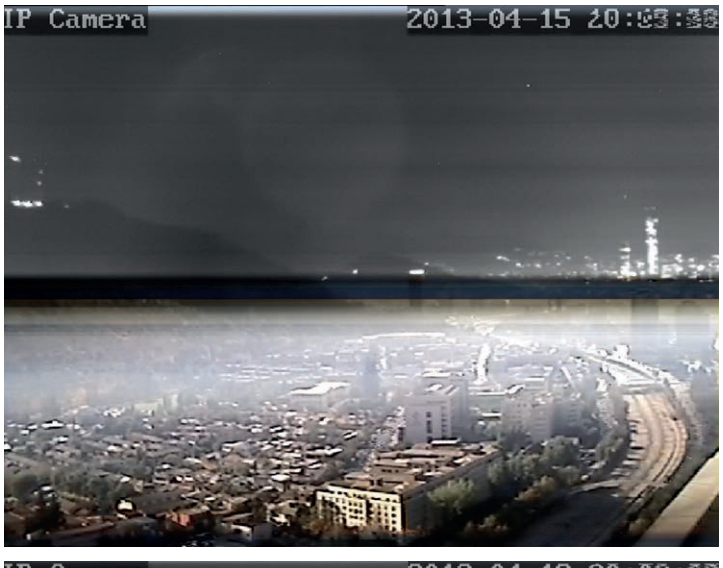
Imagen digital obtenida por medio de software VideoScan. Registro de 9,1 pixeles por segundo en un barrido horizontal descendente hasta completar 786.432 pixeles durante un día continuo de registro.

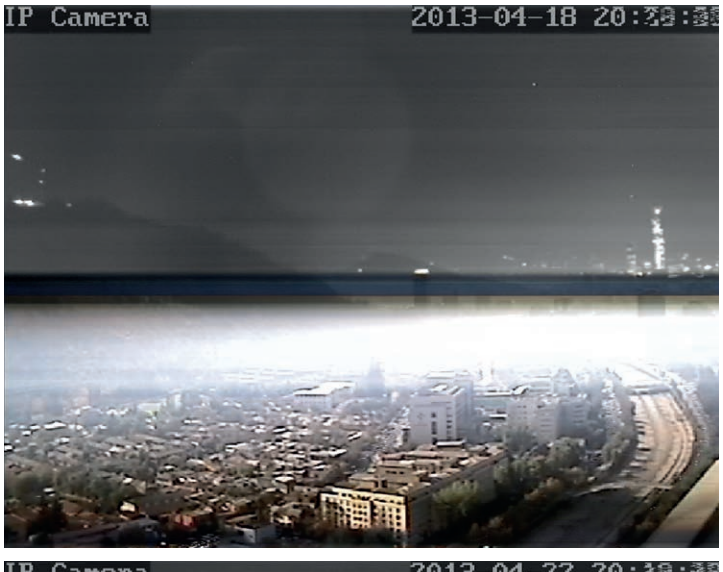

2013-04-10 19:53:38

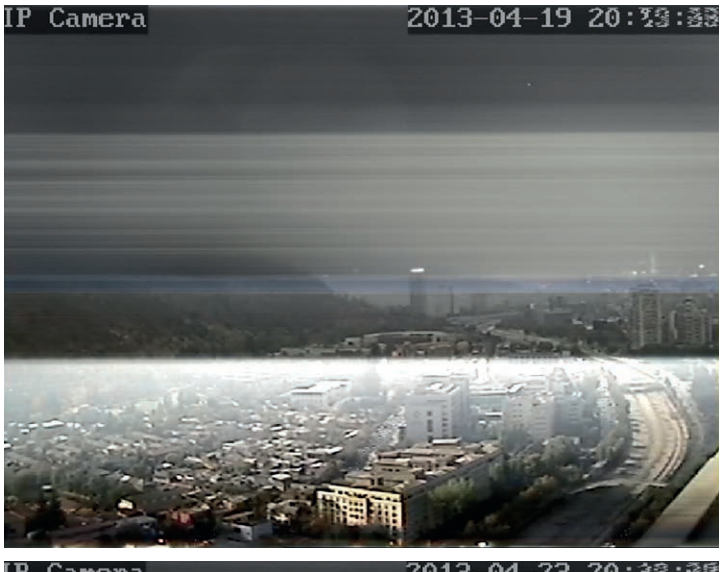
IP Camera
2013-04-10

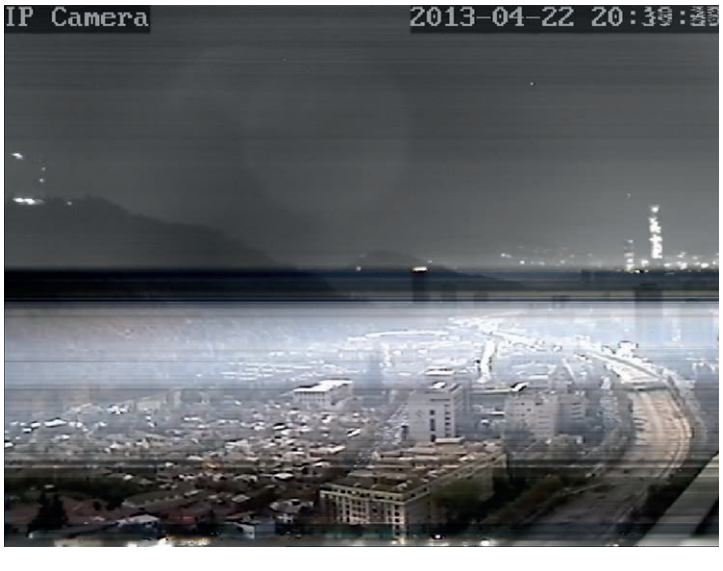
IP Camera
2013-04-11

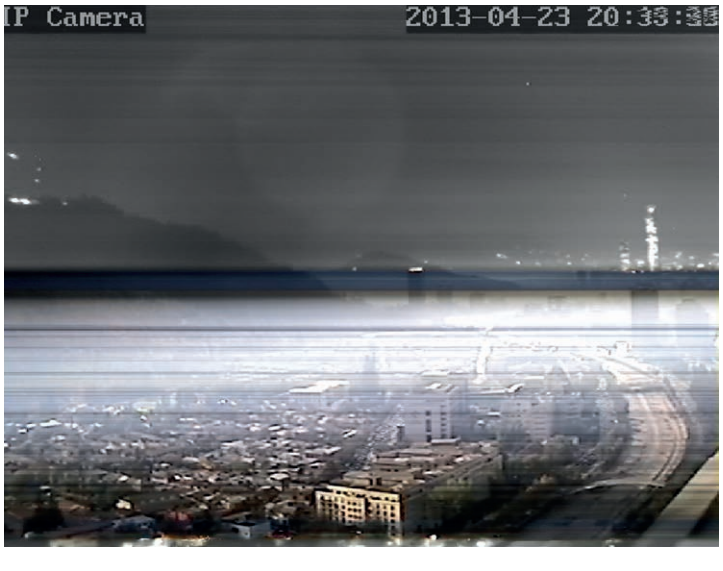

IP Camera
2013-04-14

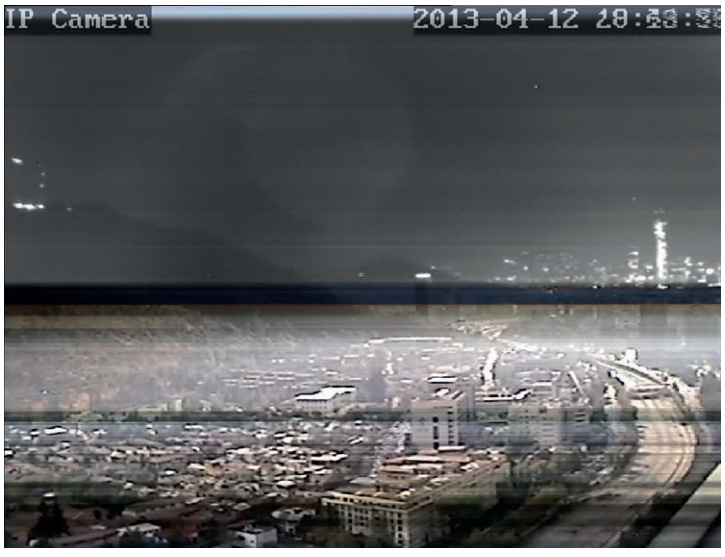

IP Camera
2013-04-15

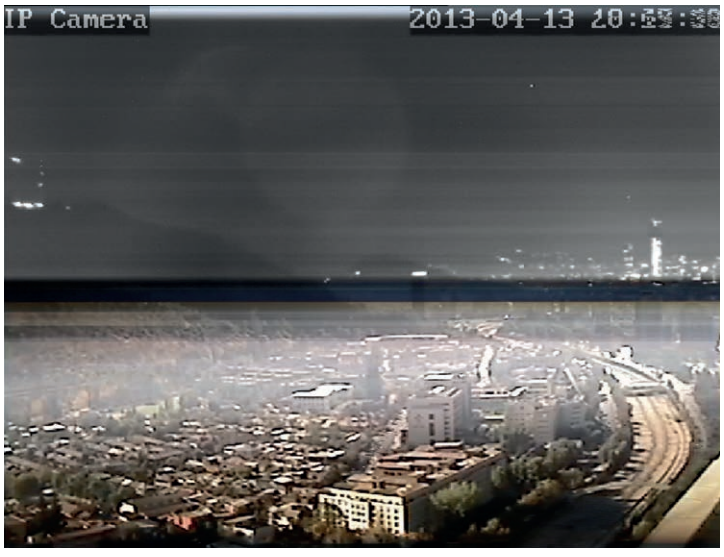

IP Camera
2013-04-18

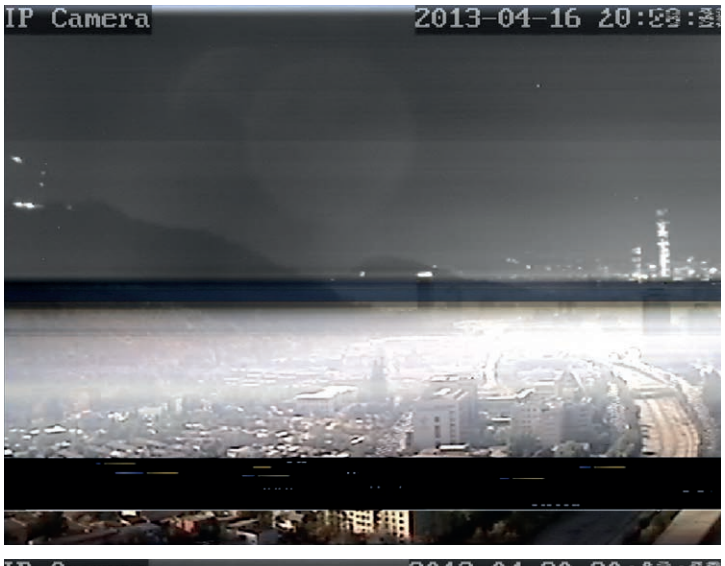

IP Camera
2013-04-19

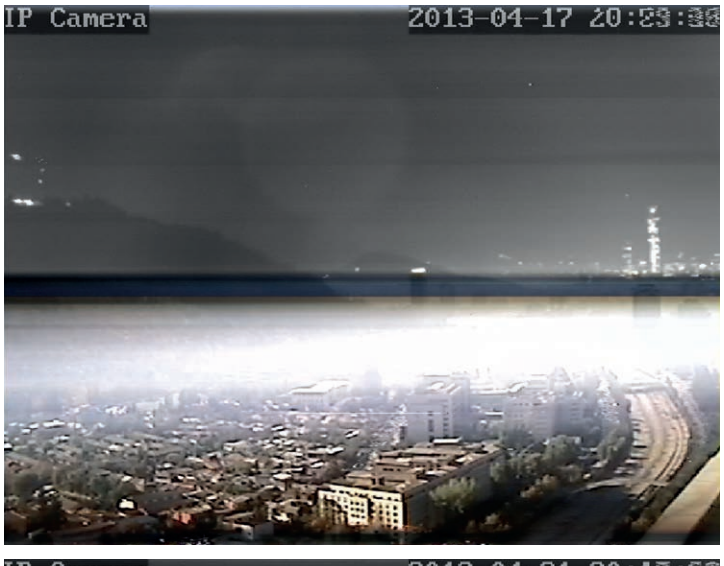

IP Camera
2013-04-22

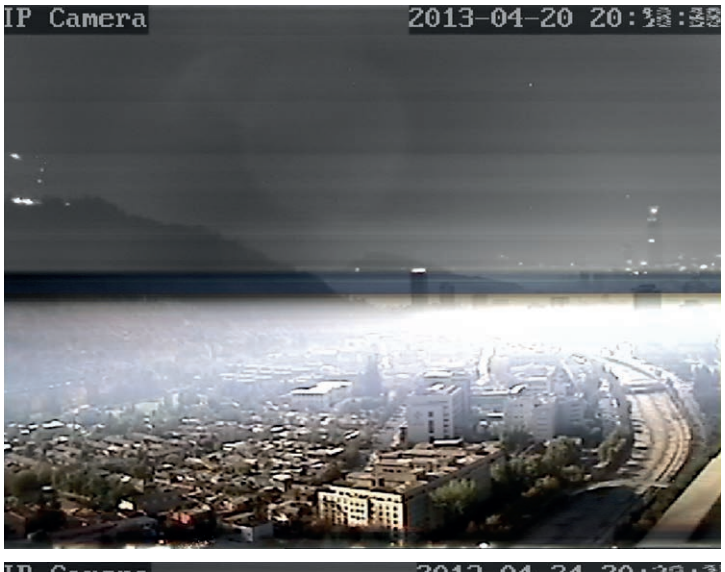

IP Camera
2013-04-23

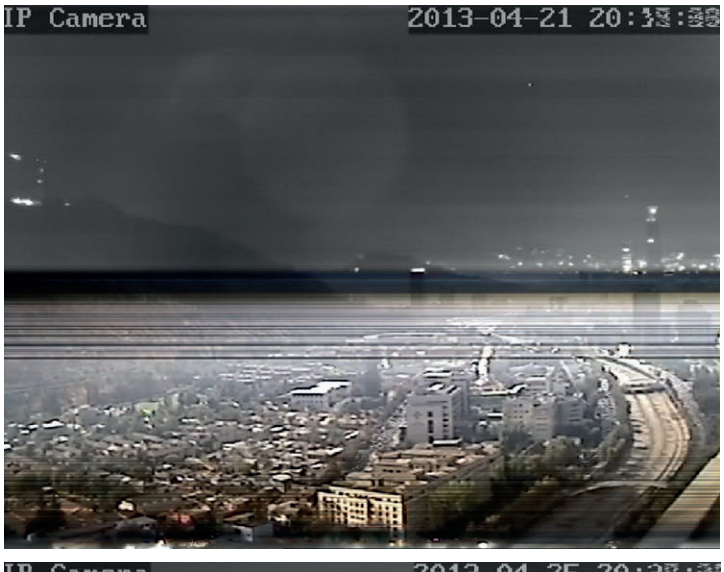

IP Camera
2013-04-12

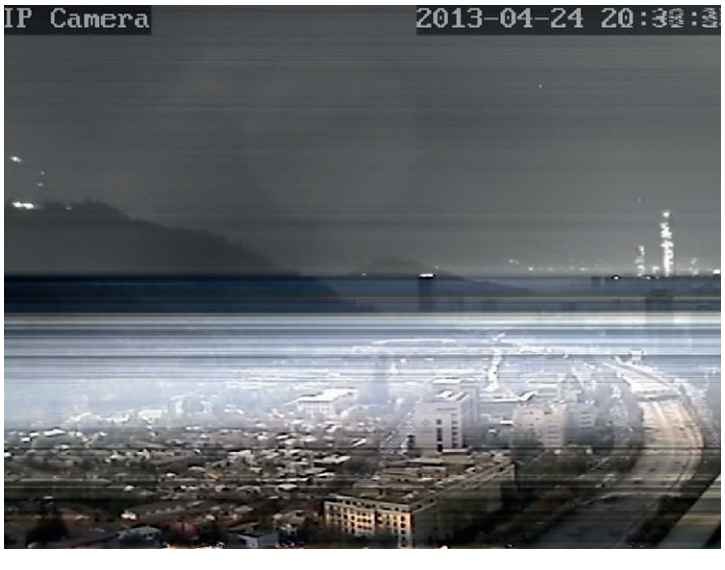

IP Camera
2013-04-13

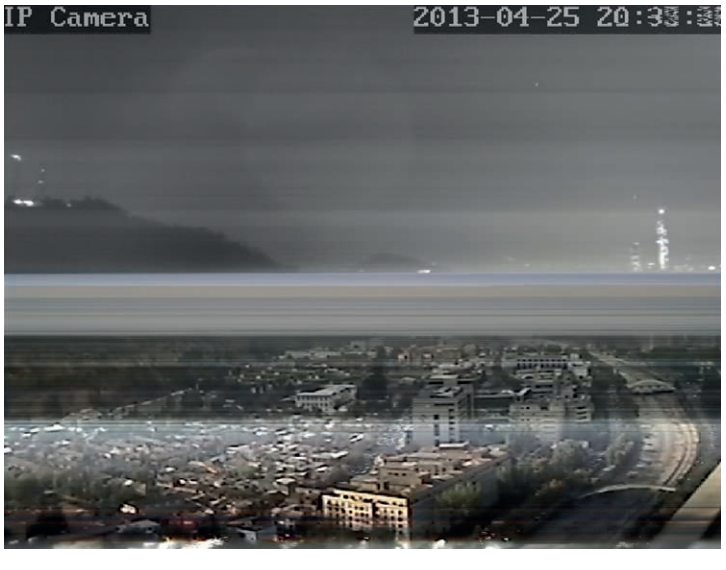

IP Camera
2013-04-16


IP Camera
2013-04-17


IP Camera
2013-04-20


IP Camera
2013-04-21


IP Camera
2013-04-24


IP Camera
2013-04-25

Vista General "DeskPortrait, Serie Gráfica".
Obra colaborativa que utiliza Internet como modelo de inserción y producción.

Por medio del diseño de software que se dispone de manera gratuita y abierta en Internet, http://www.masivo.cl/html/desk.html, se invita a una serie de personas a construir autorretratos por medio de la actividad cotidiana del uso del computador. Se propone en la invitación a esta obra a traducir la actividad del cuerpo sobre la máquina para generar un ejercicio de puesta en imagen que retribuye un registro facial a partir de la traducción y el mapeo de impulsos electromecánicos.

Así la acción más elemental evidencia el gesto constructivo -relación de acción mecánica y electrónica derivada en píxel- que se distancia de la eficiencia del realismo fotográfico para generar autorretratos cuya temporalidad transforma y fricciona la pose del autor/usuario. Cada movimiento de tecla o acción física sobre una interfaz es utilizado como un gatillador de píxel que en sumatoria construyen un retrato del usuario digital.

De esta forma, se propone articular una primera capa del proyecto DeskPortrait. Ejercicio colaborativo en base a la convocatoria ejecutada vía Internet, invitando al uso de una aplicación en tu propio computador. La aplicación, opera desde la detección del rostro y permite que la actividad ejecutada en el ordenador, clicks, teclas & mouse, gatillen un píxel por cada impulso. De esta manera se mapea el gesto mecánico para traducirlo en un pulso electrónico el cual permitirá sumar pixeles, que avanzarán en un lienzo de manera descendente para configurar una imagen de 300x300 pixeles.

Enrique Zamudio

Artista Visual y Decano de la Facultad de Arte de la Universidad Finis Terrae, Artífice en Artes Plásticas de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Chile y Máster en Artes Digitales de la Universidad Pompeu Fabra.. Su trabajo de arte y académico se establece en la fotografía, sus desplazamientos y el uso de las posibilidades tecnográficas del medio. Ha expuesto individualmente en quince ocasiones, y participado en más de ochenta muestras colectivas é integrado treinta selecciones de Bienales internacionales, Concursos y Salones; obteniendo nueve primeros premios y cinco premios de reconocimiento. Tiene trabajos de emplazamiento urbano é integra colecciones de arte públicas y privadas.Ha obtenido becas y financiamientos en proyectos de creación artística é investigación técnica y su trabajo está reseñado en importante bibliografía de los últimos años de arte en Chile. En la actualidad desarrolla investigación artística y técnica en torno a imagen digital, estereocopía e impresión inkjet en soportes y sustratos alternativos.

Vista de captura en tiempo real Piso 1 de Cámara IP instalada en piso 31.

Cada vez que nos enfrentamos a trabajos de arte que integran recursos técnicos, materiales y de lenguaje derivados de las más recientes aportaciones tecnológicas introducidas al uso artístico, sobrevienen una serie de genuinas preguntas respecto del estado de situación del arte, el rol del artista y la correspondencia de ambos entre sí con la cultura y la sociedad. Por un lado, amparados por el asombro de descubrir nuevas ideas y procedimientos aceptamos esa realidad como parte de la necesaria dinámica de desarrollo que particulariza al arte como forma de conocimiento, en el sentido de mantener siempre una relación con la historia y lugar en que se produce, esto pareciera pertinente a su sentido de ser y deseable dada la condición móvil del conocimiento y sus formas de expresión. Pero por otro lado aparecen las legitimas preguntas respecto de que esto sea realmente así, es decir que si por ser nuevo deba tener o carecer de suficiencia crítica, de cómo se vincule con lo ya existente, sea por armonía o disyunción, el compromiso local o global, en fin, cuestiones relacionales que ubican y sitúan al arte en el "continnum" de su evolución y que finalmente están más relacionadas con la función externa y social.

Estimo que la autonomía de una obra debe contener más responsabilidad acerca de su estructura interior, que dé cuenta justificadamente de los recursos empleados, correspondencia entre forma y contenido, análisis de problema y síntesis de objeto que haga entender que a lo que estamos asistiendo no podría haber sido resuelto de otra manera.
A partir de estas consideraciones se pueden establecer al menos tres preguntas que aportan a definir el problema;

Vista General "DeskPortrait, Serie Gráfica". 18 Impresiones Digitales sobre sintra3mm. 90x90cm. Enmarcación Negro Lacado. Dimensiones 190cmx10mtrs.

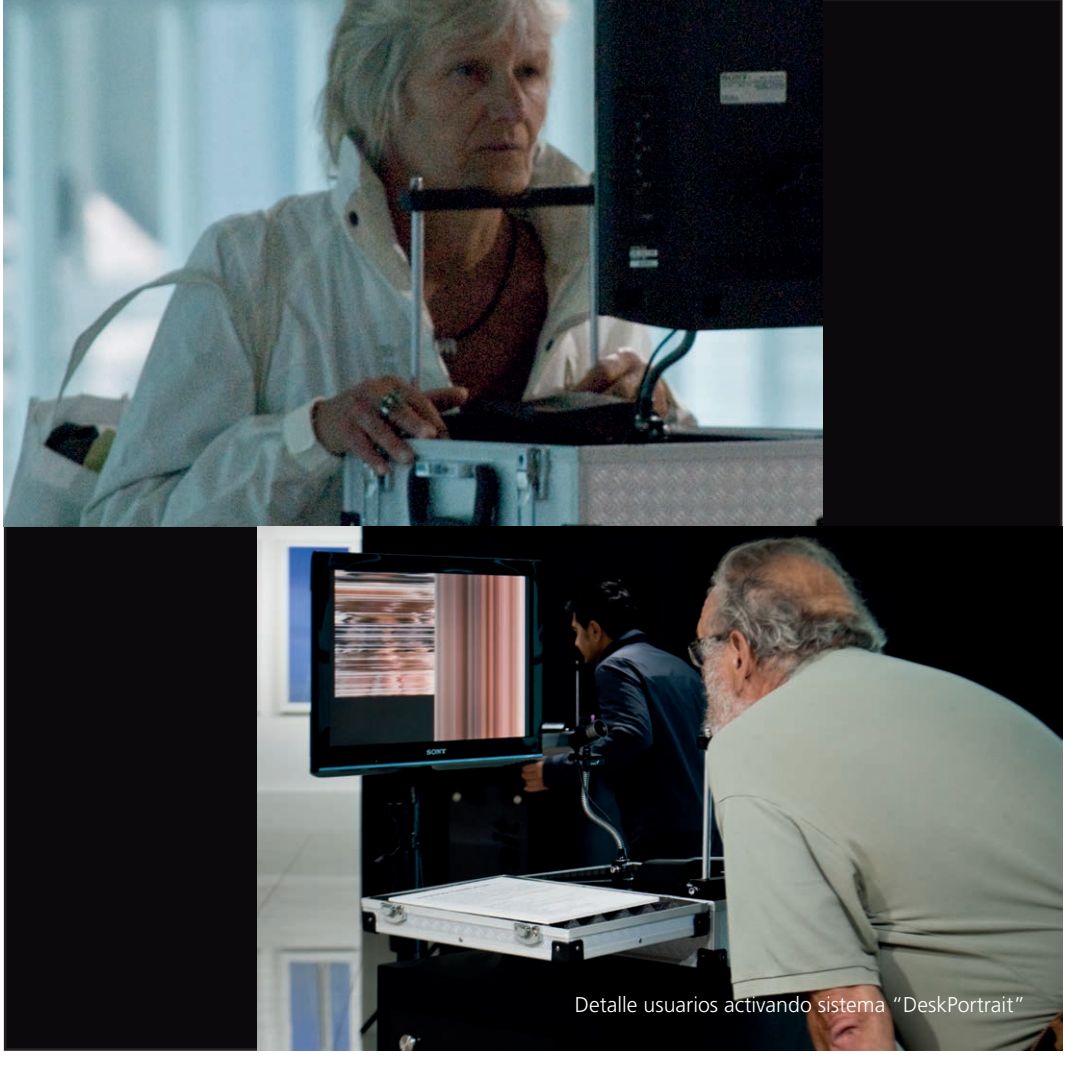
....Y que pasa con el objeto de arte?

Con esto creo referirme a la apariencia y concreción material del objeto de arte, a eso que la academia del bien hacer, la disciplina y el oficio del arte ha sacralizado, la permanencia e inalterabilidad, inmanencia que actúa como fondo simbólico de la trascendencia, al menos física del arte. Y la pregunta tiene que ver con eso, acerca del interés o la importancia de que una obra hinque un estado de cosas más allá de la ingenua pretensión somática y capitalista y más acá de la frágil condición humana de naturaleza dispersa y ligera.

Durante mucho tiempo la transmisión de gran parte del conocimiento artístico estaba dirigido a la administración técnica, la manipulación juiciosa y sensible de los materiales bajo parámetros controlados del gusto y belleza, o incluso fealdad y displacer operando bajo la misma lógica que va y viene. Cuanto de eso nos importa hoy? Aparte del valor comerciable y coleccionable del objeto y su afán burgués se impone el sentido transformador del arte, el efecto alterno que socava la estimación objetual y lo propone como punto de torcimiento para otras realidades posibles.

La imagen?

Aquello que la representación pictórica disciplinadamente construyó, que la fotografía como también el cine fijaron con reciedumbre óptica y química, a punta de realidad y verosimilitud, temporalidad y multiplicación serial, fijaron en la imagen una condición más abierta y profunda a la vez de tiempo y acutancia, contigüidad física entre realidad y representación, poderosa herramienta ideológica desprendida del aparato simple y perverso llamado "cámara oscura", que bajo su apariencia objetiva y exacta esconde la misma siniestra mirada del mundo que nos lleva hoy día a pensar acerca de su ecuanimidad y certeza para mirar al realidad, para configurarla bajo una lógica que no es del todo creíble y veraz porque la realidad supera por mucho su representación. Bastaría sólo analizar las obras más flamantes de recientes artistas y descubrir en ellas un cambio sustancial con el estado anterior, una visualidad de reemplazo y cambio constante, de un tipo de imagen que no se ampara en la destreza ni el genio sino en lo automático y casual, una imagen desalojada que peregrina en el paisaje visual



Detalle usuarios activando sistema "DeskPortrait"

contemporáneo, errante y sin sentido aparente y que de algún modo nos resulta más pertinente por presencia e identidad.

….¿O es que finalmente estamos hablando de procesos?, cursos constructivos de acción y reacción, reemplazos y relevos constantes, con pérdida y ganancia, parcial y total, una vuelta al principio más genuino de la creación artística como acto humano y original. La intención del arte de hoy no es la intensión de ayer; colaboración, contribución, sentido colectivo y pérdida de autoría son rasgos que hablan por si solos, hablan de un cambio de paradigmas en el que el artista es parte de una comunidad y de su rol para propiciar, trasladar y participar en procesos instaurativos de otros escenarios potenciales, de identidad y alteridad, invención y verdad superpuestas, que puedan dar cuenta de manera más completa, aunque siempre inalcanzable, de un paisaje inacabado del mundo. Nuestro estado actual ya no resiste más a esa figura mesiánica del artista preclaro capaz de condensar en su gesto de ego sublimado la representación del mundo. Siempre he recordado la respuesta del pintor Piet Mondrian a la pregunta del porqué pinta de esa manera, a lo que respondió diciendo "yo sólo pinto la naturaleza, por lo tanto la pregunta debiera hacérsela a la naturaleza de porqué la veo de esta manera". No deja de ser paradojal todo esto, pero nuestro acalambrado tiempo histórico imprime un nuevo sesgo para el rol del arte y del artista, una función integradora de los flujos del conocimiento humano y el comportamiento social, un interés y compromiso por aquello que hace parte del todo y por todo lo que se hace parte de aquello, una vuelta clásica y renacentista a procesos vinculantes de pensar y hacer arte oportuno de tiempo y lugar.

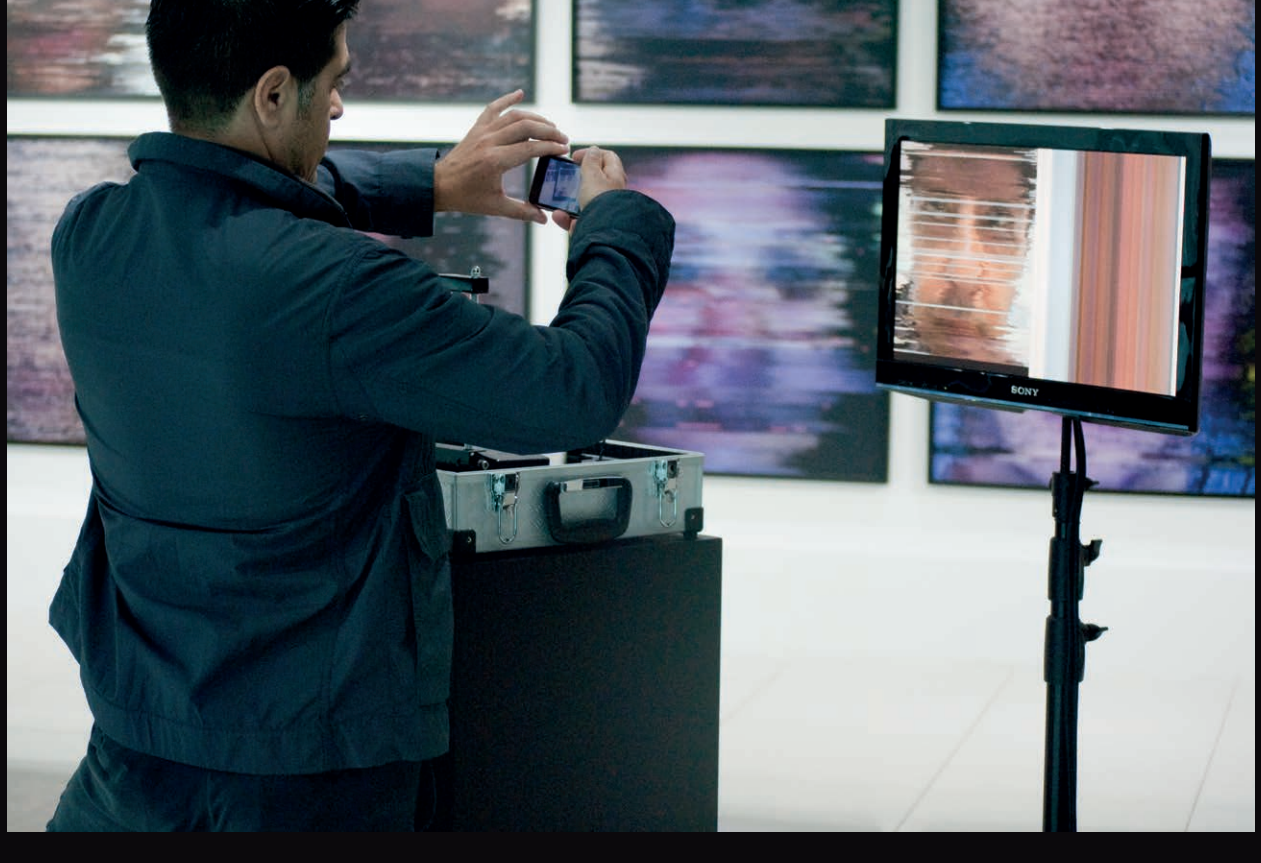
Estas son preguntas aún abiertas que un artista legítimamente se puede hacer al momento de plantear su trabajo como creo que D.C. y muchos otros en este momento y en distintos lugares lo hacen, lo hago en este ceñido estilo de redacción que condensa las inquietudes y pensamiento del arte, son preguntas implícitas en el proceso de construcción de los discursos artísticos y que apuntan a la pertinencia y vigencia del trabajo. Ya lejos del valor material y auráti-

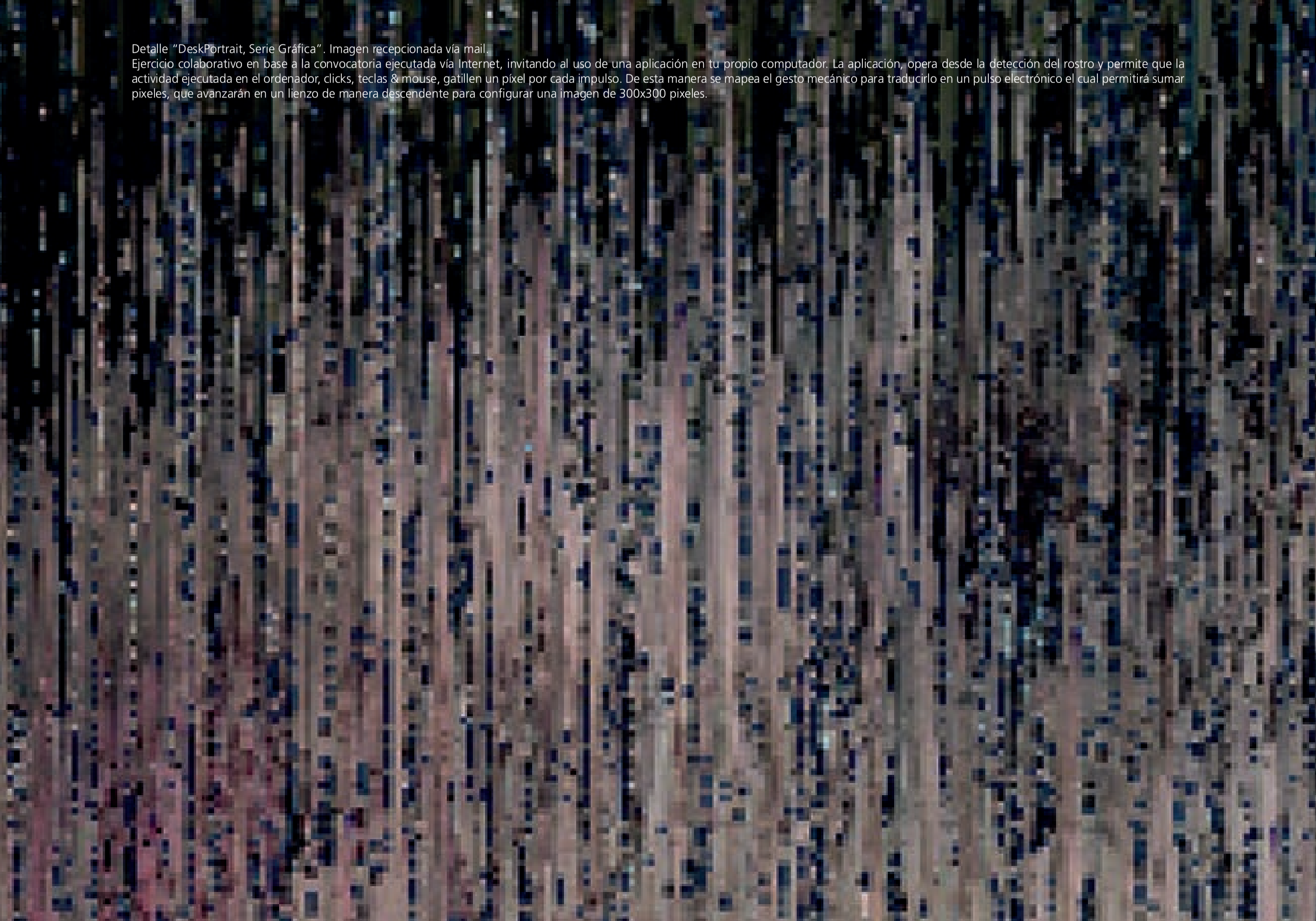
co del objeto, depuesto el privilegio del saber hacer, sobrepasada la distinción ficción -real- virtual, las promesas de la tecnología empiezan a ser realidad.

La situación del arte y los artistas en esta nueva cultura de imágenes ya no es la misma, sería arrogante e insuficiente pensar que todo sigue pasando por ahí, este mundo descontrolado y ubicuo de las imágenes nos ha sumergido en la vorágine donde no se distingue quien es quién, un gran avance para el arte y sus saberes porque vuelven, en una profecía auto-cumplida, a ser parte espontánea y consustancial a la condición humana en la reconfiguración simbólica del mundo y la subjetividad.

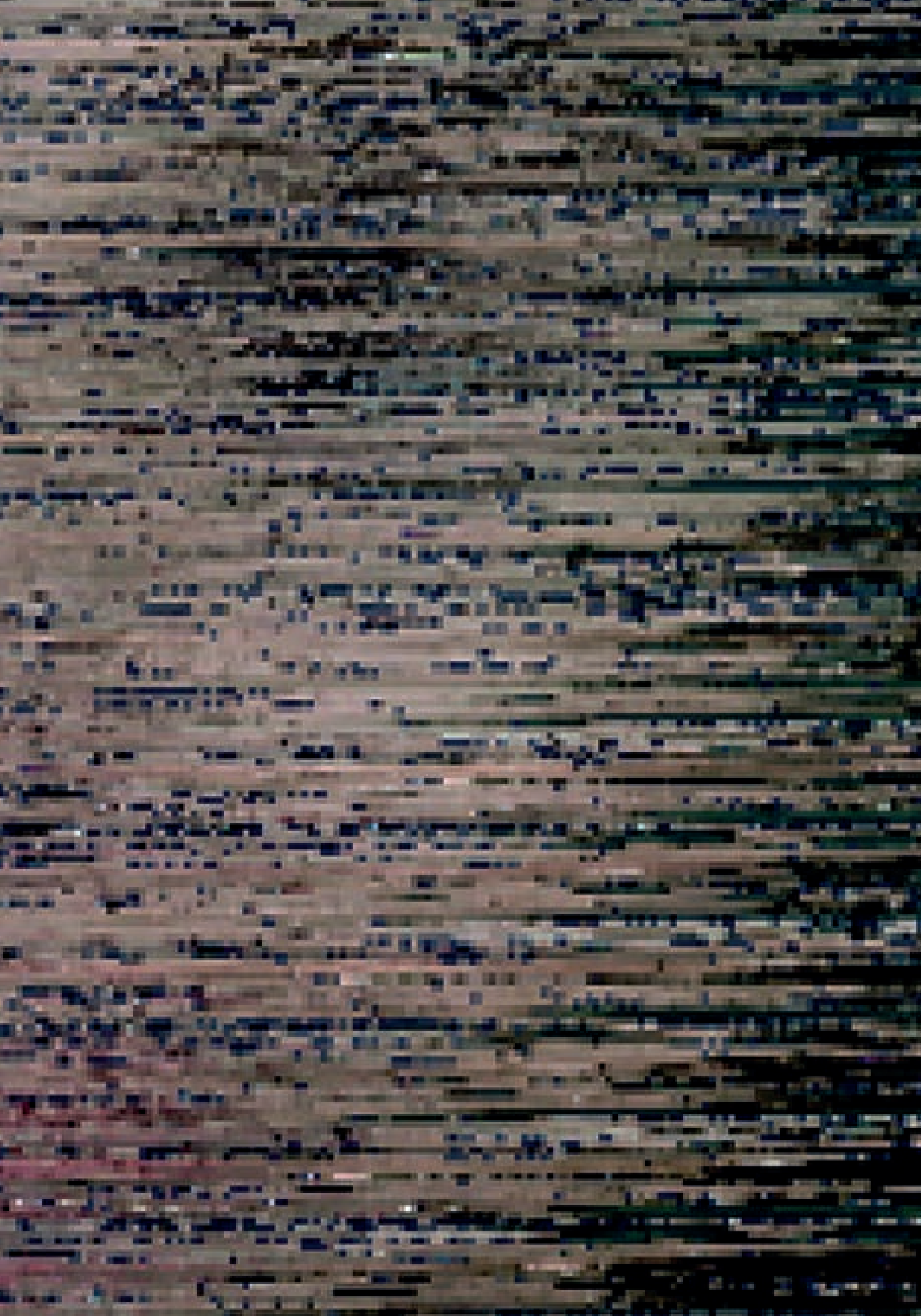
Vista Instalación "DeskPortrait"
Módulo estacionario unipersonal que contiene un sistema de registro automático de retratos.

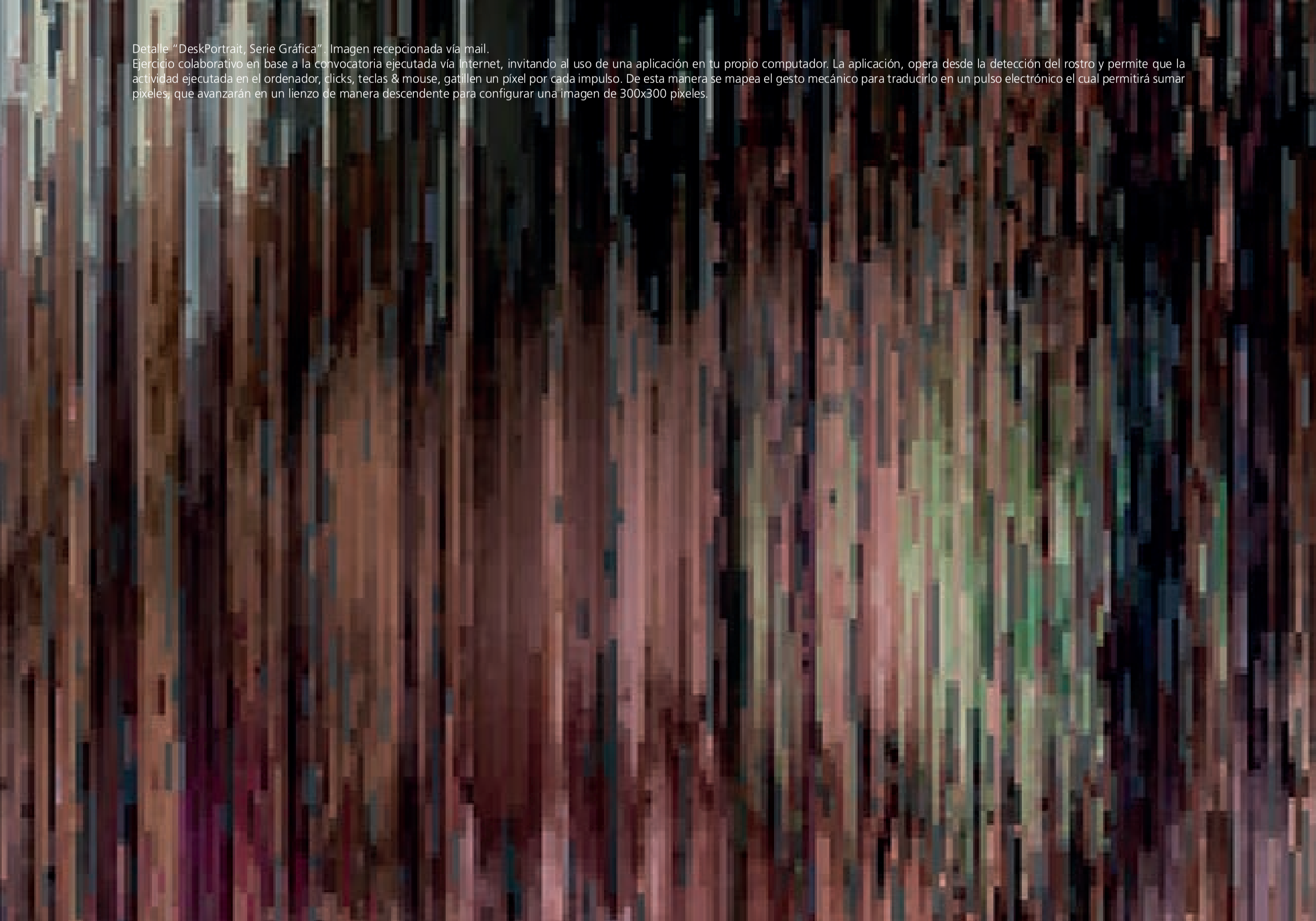
El visitante de la exhibición participa en esta instalación a través del uso de una máquina que requiere posar el mentón sobre un mecanismo de registro. Éste es gatillado a través de la lectura automática del rostro, el cual genera slides temporales de imágenes cuya secuencia podría configurar un autorretrato. Esto dependerá del tiempo dispuesto por el usuario frente a la toma y registro fotográfico.


SONY

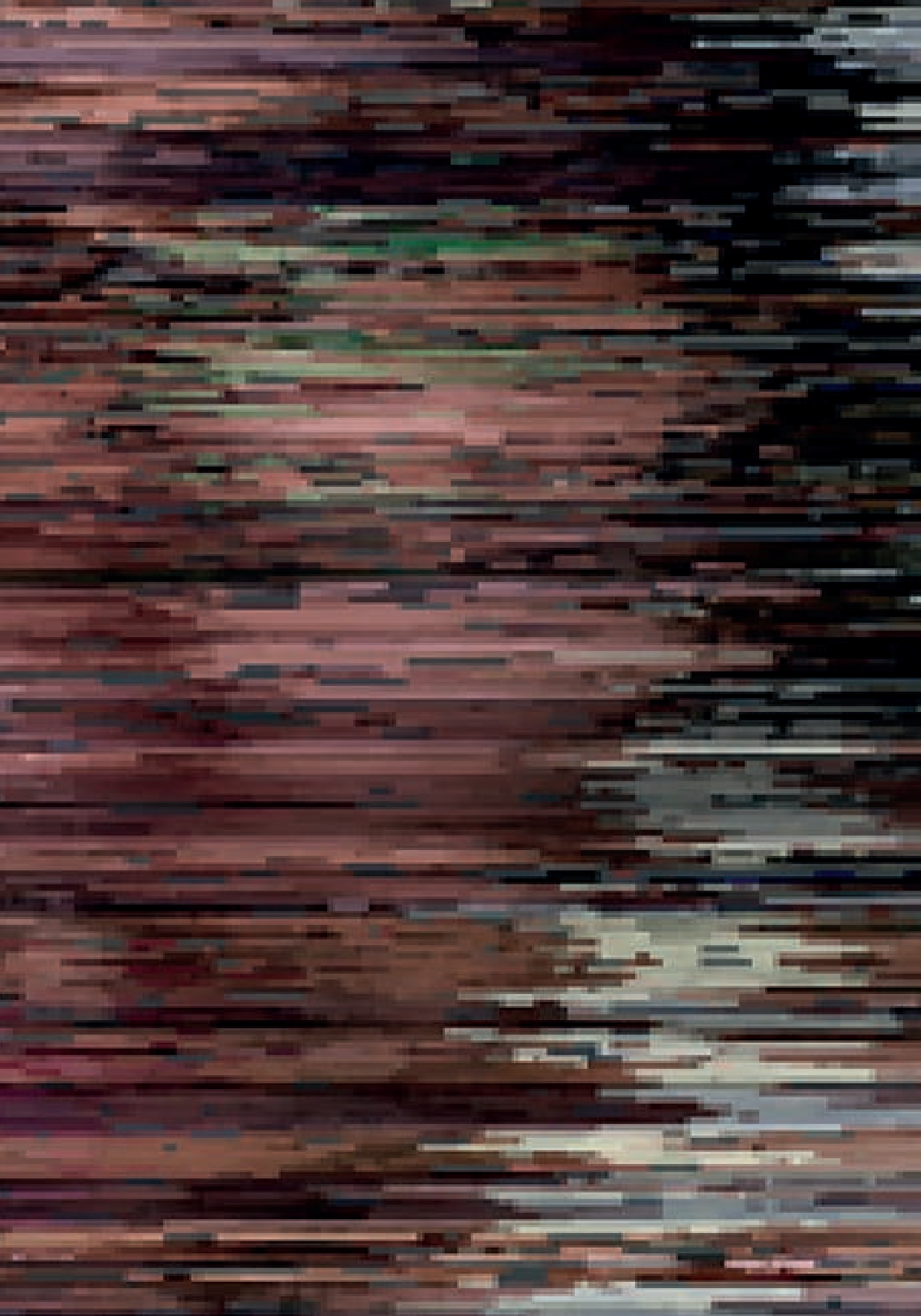


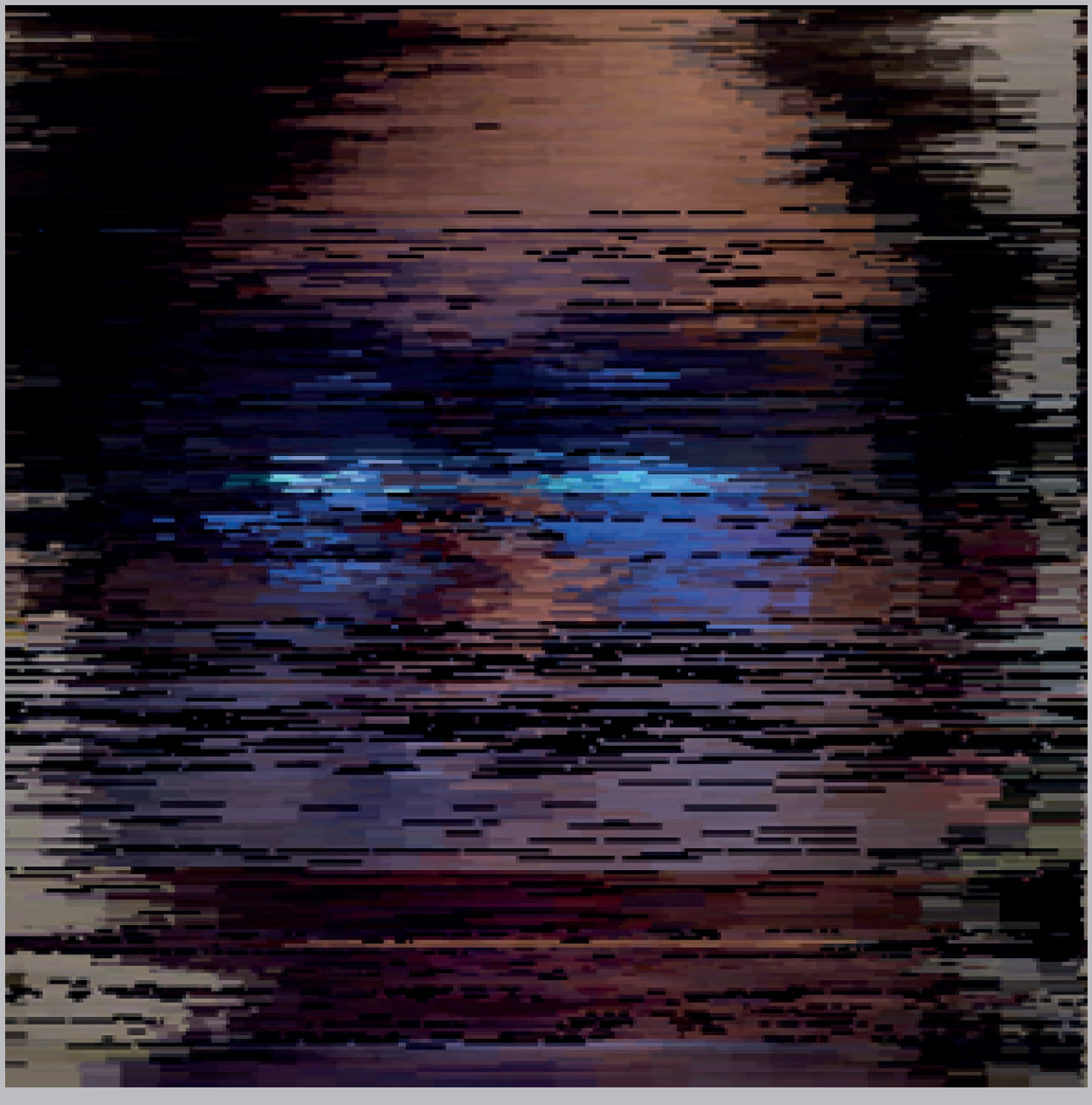
Detalle "DeskPortrait, Serie Gráfica". Imagen recepcionada vía mail.
Ejercicio colaborativo en base a la convocatoria ejecutada vía Internet, invitando al uso de una aplicación en tu propio computador. La aplicación, opera desde la detección del rostro y permite que la actividad ejecutada en el ordenador, clicks, teclas & mouse, gatillen un píxel por cada impulso. De esta manera se mapea el gesto mecánico para traducirlo en un pulso electrónico el cual permitirá sumar pixeles, que avanzarán en un lienzo de manera descendente para configurar una imagen de 300x300 pixeles.



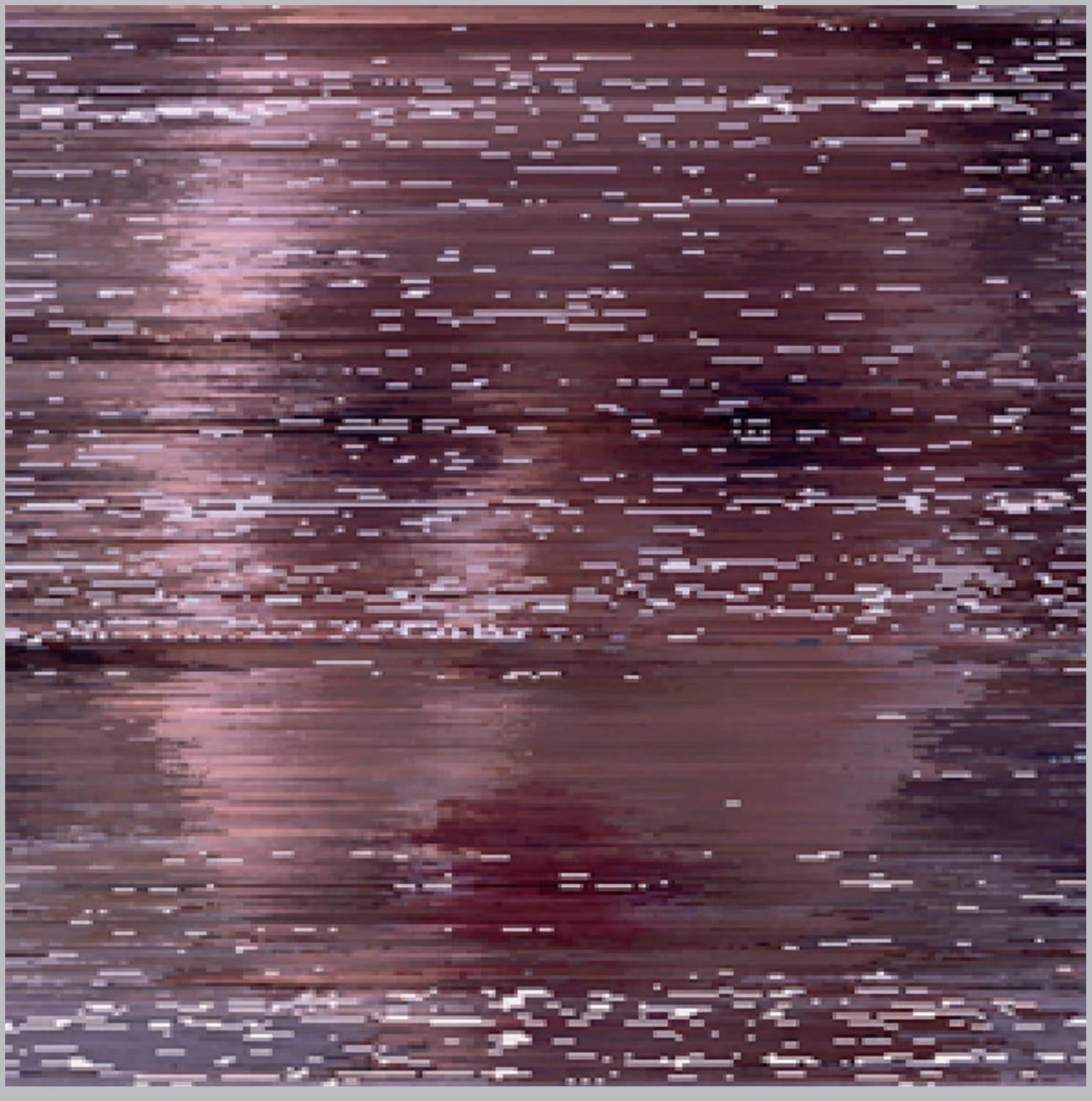


Detalle "DeskPortrait, Serie Gráfica". Imagen recepcionada vía mail.
Ejercicio colaborativo en base a la convocatoria ejecutada vía Internet, invitando al uso de una aplicación en tu propio computador. La aplicación, opera desde la detección del rostro y permite que la actividad ejecutada en el ordenador, clicks, teclas & mouse, gatillen un píxel por cada impulso. De esta manera se mapea el gesto mecánico para traducirlo en un pulso electrónico el cual permitirá sumar pixeles, que avanzarán en un lienzo de manera descendente para configurar una imagen de 300x300 pixeles.

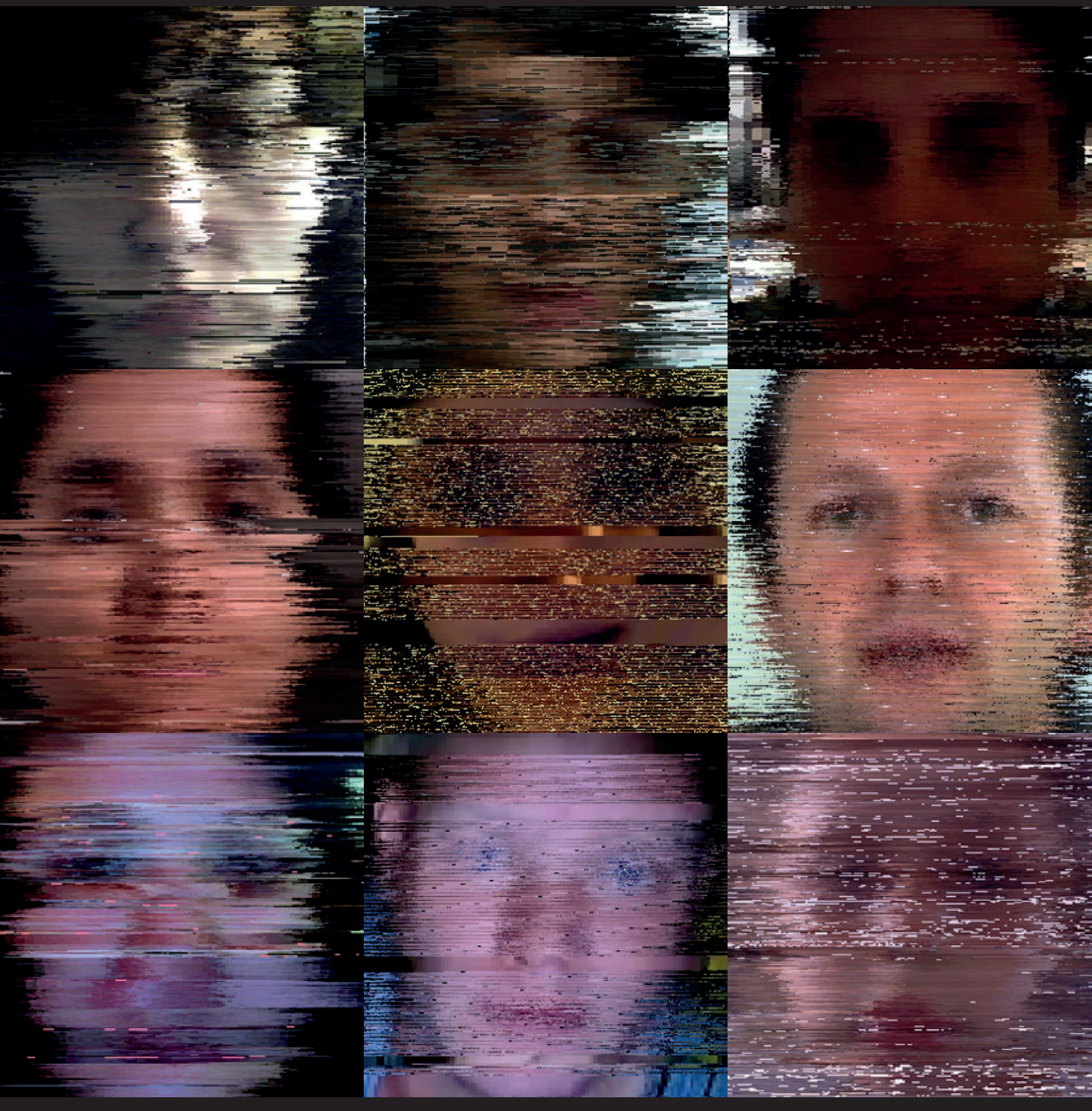




Autorretrato "DeskPortrait, Serie Gráfica"
300x300 pixeles / 90.000 impulsos para registro facial y generación de lienzo final, 2013.



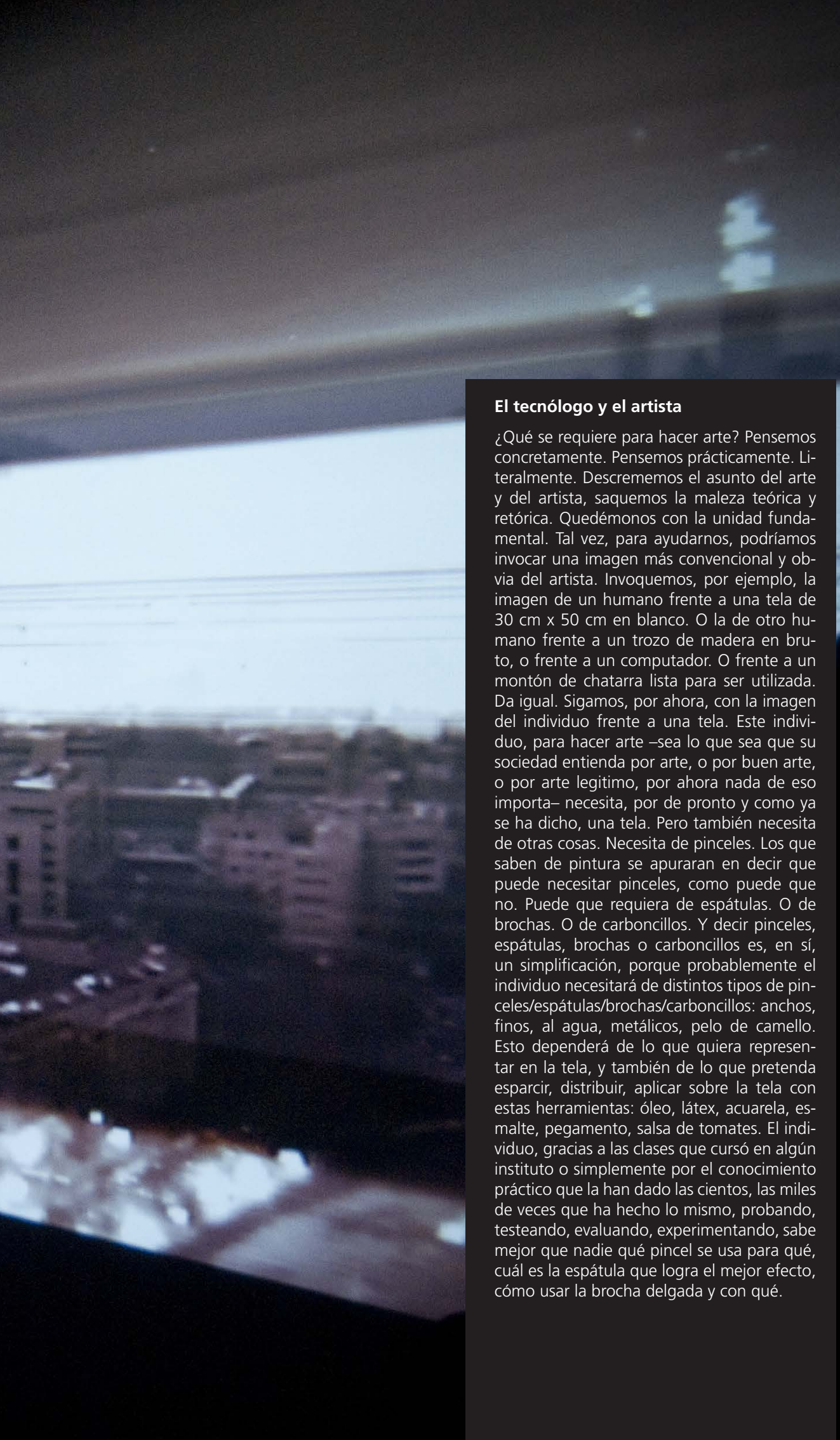
Autorretrato "DeskPortrait, Serie Gráfica"
300x300 pixeles / 90.000 impulsos para registro facial y generación de lienzo final, 2013.



El artista práctico y las topo logías de la inter vención

Manuel Tironi

Master en planificación urbana, Cornell University, y Doctor en Urbanismo por la Universidad Politécnica de Cataluña. Es profesor del Instituto de Sociología UC.



El tecnólogo y el artista

¿Qué se requiere para hacer arte? Pensemos concretamente. Pensemos prácticamente. Literalmente. Descrememos el asunto del arte y del artista, saquemos la maleza teórica y retórica. Quedémonos con la unidad fundamental. Tal vez, para ayudarnos, podríamos invocar una imagen más convencional y obvia del artista. Invoquemos, por ejemplo, la imagen de un humano frente a una tela de 30 cm x 50 cm en blanco. O la de otro humano frente a un trozo de madera en bruto, o frente a un computador. O frente a un montón de chatarra lista para ser utilizada. Da igual. Sigamos, por ahora, con la imagen del individuo frente a una tela. Este individuo, para hacer arte –sea lo que sea que su sociedad entienda por arte, o por buen arte, o por arte legitimo, por ahora nada de eso importa– necesita, por de pronto y como ya se ha dicho, una tela. Pero también necesita de otras cosas. Necesita de pinceles. Los que saben de pintura se apuraran en decir que puede necesitar pinceles, como puede que no. Puede que requiera de espátulas. O de brochas. O de carboncillos. Y decir pinceles, espátulas, brochas o carboncillos es, en sí, un simplificación, porque probablemente el individuo necesitará de distintos tipos de pinceles/espátulas/brochas/carboncillos: anchos, finos, al agua, metálicos, pelo de camello. Esto dependerá de lo que quiera representar en la tela, y también de lo que pretenda esparcir, distribuir, aplicar sobre la tela con estas herramientas: óleo, látex, acuarela, esmalte, pegamento, salsa de tomates. El individuo, gracias a las clases que cursó en algún instituto o simplemente por el conocimiento práctico que la han dado las cientos, las miles de veces que ha hecho lo mismo, probando, testeando, evaluando, experimentando, sabe mejor que nadie qué pincel se usa para qué, cuál es la espátula que logra el mejor efecto, cómo usar la brocha delgada y con qué.

Vista general case de captura instalación DeskPortrait.

Digamos entonces que, ateniéndonos a los hechos, para hacer arte se requiere una tela, la(s) materia(s) que se le colocarán encima, los instrumentos con los que se esparcirán esta(s) materia(s) y, obviamente, un ser humano con conocimiento (formal o informal) para llevar a cabo esta operación. Pero podríamos seguir. Porqué detenerse ahí. Podríamos decir que este individuo necesita atriles, aceites, fijadores. Necesita también de un espacio relativamente seguro y cerrado donde poder concentrarse y tener a mano todo este arsenal de objetos. Y si este individuo tiene pretensiones artísticas serias, entonces requerirá también de otros elementos más sociológicos para hacer arte. Por ejemplo, y asumiendo que no vive con sus padres, requerirá de ciertos ingresos monetarios para poder dedicarse a esparcir óleo, pegamento o lo que sea sobre una tela. Es decir, requerirá de un trabajo. Otra posibilidad es que su trabajo sea pintar. Para eso deberá contar con una beca o con el apoyo de una institución patrocinante, por ejemplo de una universidad o fundación. Para decirlo de otra manera, este individuo necesitará estar integrado a ciertos circuitos laborales, académicos o institucionales. Y no sólo eso. Deberá también estar integrado a ciertos circuitos artísticos. Deberá tener contactos, conocer a los brokers, a los galeristas, a los mecenas. Y este individuo, nuestro artista frente a la tela, como un malabarista práctico, como un estratega sin más guerra que la simple consecución de su actividad cotidiana, *sabe* que espátulas y becas, los galeristas y las formas de esparcir el óleo, la universidad atendida y la proximidad a los mecenas, están *conectados*. El artista se encarga de conectarlos. De formas sutiles. De formas rutinarias, mínimas, puntuales. No es un gran plan. Es un modo de hacer. El artista es un experto. Hacer arte es ensamblar una gran red de elementos heterogéneos. Hacer arte es un arte: para que una actividad –la que sea, pintar sobre una tela, cortar sobre una madera o teclear sobre un computador– sea arte, se requieren un montón de elementos dispares y que esos elementos hagan sentido y se potencien (y estabilicen) unos a otros.

¿Qué diferencia hay entre este individuo –el artista– y un tecnólogo que ocupa su tiempo ensamblando, digamos, un equipo de radio o diseñando un software o calibrando una máquina? Dejemos de lado el objeto resultante. Olvidémonos del cuadro y la radio. Sigamos las operaciones. Las prácticas. Las estrategias. El tecnólogo también requiere de una infinidad de instrumentos y materiales –los alicates de precisión, los programas en C++, los amperímetros, los geles. También necesita de un conocimiento, que habrá adquirido en la universidad o en la

Instalación DeskPortrait, 2013.

Módulo Estacionario unipersonal que contiene un sistema de registro automático de retratos.

El visitante de la exhibición podrá participar en esta instalación a través del uso de una máquina que requiere posar el mentón sobre un mecanismo de registro.

Éste es gatillado a través de la lectura automática del rostro, el cual genera slides temporales de imágenes cuya secuencia podría configurar un autorretrato. Esto dependerá del tiempo dispuesto por el usuario frente a la toma y registro fotográfico.

Caja Metálica 37x26.5x13cm., MDF 37x26,5cm., Acrílico Negro 37x26,5cm., Soportes Mentón (Madera, Aluminio, Pernos, Tuercas), Fuelle 13,5x8cm., Estructura Movimiento (Arduino, Motor DC), Cámara 720HD (Estructura Articular), conexión USB, Cable USB Arduino, Cable VGA, Fuente de Poder, Computador,Software DeskPortrait diseñado en Max6, Módulo MDF+Acrílico 75x75x100cm, Pantalla 22Pulgadas, Trípode.

práctica. Asimismo, requiere de un entorno y de unas redes: los subsidios, las becas, los laboratorios, los contactos en el extranjero. Y, lo más importante, el tecnólogo también ensambla, para que lo que hace sea, una red de elementos diversos, y lo hace de forma táctica, echando mano a saberes tácitos, conocimientos laterales, experticias informales. El tecnólogo es, a su modo, un artista. Y si aceptamos la definición de tecnología como conocimiento aplicado, el artista es, a su vez, un tecnólogo. La tecnología es una arte, y el arte una tecnología.

Resumiendo: arte y tecnología no son categorías excluyentes. Y ya no se trata sólo de argumentar que la tecnología es un *medium* para el arte tan válido como el óleo, la acuarela o la madera; se trata más profundamente de reconocer que el arte es una tecnología (y viceversa) y que lo que se pone en movimiento cuando se hace arte, las operaciones que se ponen en acción, son, en la práctica, idénticas. Cuando Daniel Cruz instala una cámara en una bicicleta –con todo el trabajo minucioso y experto que ello significa, tan minucioso y experto como el trabajo que realizará otro artista frente a una tela–, ¿estamos frente a un artista o a un tecnólogo? ¿Hace arte o tecnología? Mi respuesta sería que ambas, porque no hay demarcación práctica entre ellas.

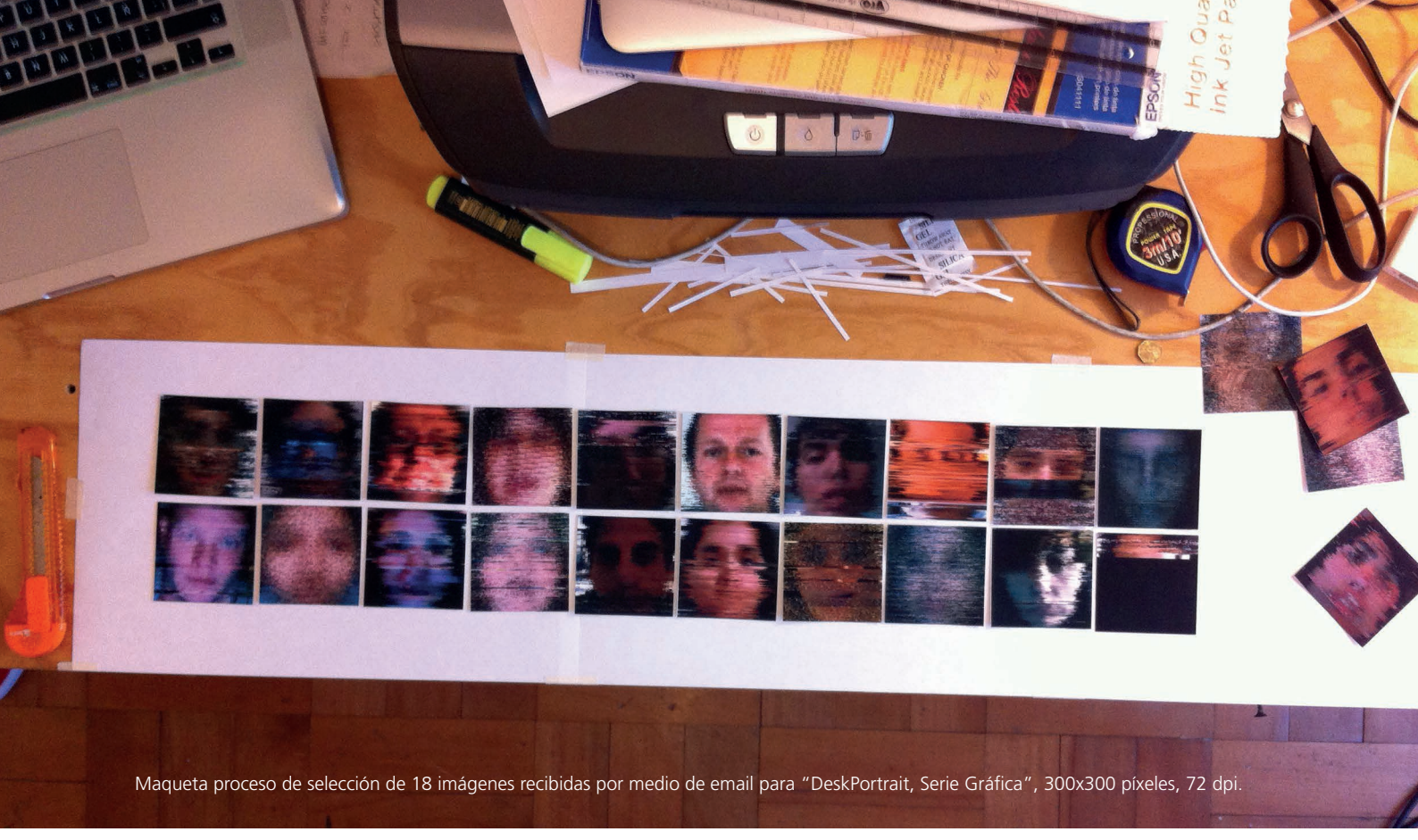
Topologías espaciotemporales

Pero entremos en los productos. Entremos en lo que produce un artista y un tecnólogo. Hay, evidentemente, diferencias. Una radio no es una obra de arte. O mejor: si una radio no está expuesta en una galería ni es tratada expresamente de forma simbólica y/o material por un artista, no es una obra de arte. Una cámara, la cámara de Daniel Cruz, no es arte, como tampoco lo son las imágenes que la cámara de Daniel Cruz puede haber capturado. Digamos que en estado puro, una radio o una cámara o las ondas/imágenes capturadas por éstas no son una obra de arte.

¿Qué es, entonces, una obra de arte? Se han gastado litros de tinta intentando responder a esta pregunta. Pero tratemos de resolver el problema siguiendo con la propuesta de Cruz. Alguien podría decir que el arte está en la intervención: que las imágenes capturadas por las cámaras de Cruz no son arte hasta que éste las modifica. No estoy tan seguro. Cruz propone incorporar el error –ese elemento tan importante para el desarrollo y el funcionamiento de cualquier tecnología– como eje de su obra. El error se produce con o sin el artista. Es un epifenómeno inherente a la tecnología: ésta funciona pero también falla. Cruz podría haberse limitado a captar el momento de la falla, del error, de la distorsión, sin haber intervenido en lo más mínimo las imágenes capturadas. No creo, por tanto, que el corazón de la obra esté en la intervención.

Ahora bien, tampoco creo que la intervención no juegue ningún rol en el ensamblaje de una obra de arte. No sería correcto decir, por ejemplo, que la obra se defina simplemente en el 'genio' de Cruz para retener esos momentos de error, sin mediación alguna, y presentarlos a una audiencia que de otro modo no habría sido conciente de la fuerza estética (y política) de dichos errores. No. Hay intervención. Pero en el caso de Cruz, lo que hace que la intervención devenga arte no es su capacidad de distorsión y/o reconfiguración de la representación estándar que nos entregan las cámaras. Es otra cosa: es que nos indica una realidad que de otra forma –es decir sin la intervención de Cruz– no veríamos. O prefiero ponerlo así: nos muestra una característica de la vida espacial y temporal que llevamos todos los días pero que, tal vez por razones de seguridad ontológica, no problematizamos.

Voy a llamar topología espaciotemporal a esta realidad que emerge después de la intervención de Cruz. ¿Qué es una topología? Para John Law (2000, 4) "La topología es un juego matemático que explora las posibilidades y propiedades de diferentes formas de continuidad –y los diferentes espacios que expresan o permiten estas continuidades. Y hay, al menos en principio, un número indefinido de maneras de definir qué cuenta como continuidad (espacial)." O en otras palabras, la continuidad espacial (o el espacio mismo) no es un efecto dado, sino una construcción dependiente de los objetos que la forman. Y hay indefinidas formas de definir la continuidad espacial porque los propios objetos –la materia con la cual la continuidad está hecha– son ensamblajes heterogéneos y rizomáticos que incluyen el espacio como elemento: el espacio está hecho de objetos, pero los objetos también están hechos de espacio. Esto significa que los objetos no se mueven en el espacio: lo crean. Y significa también que cada vez que cambia el espacio, cambia la



Maqueta proceso de selección de 18 imágenes recibidas por medio de email para "DeskPortrait, Serie Gráfica", 300x300 píxeles, 72 dpi.

composición de los objetos implicando, iterativamente, un cambio en el espacio. En conclusión, las topologías nos sirven para hablar de realidades en las cuales los efectos creados modifican las condiciones originales dando paso a nuevas transformaciones en un *loop* continuo de performaciones.

Si *Telemática* Paisaje habla de errores, también lo hace del tiempo. Y del espacio como la medida de éste. ¿Y qué nos dice? Básicamente que existen varias formas de experimentar el *tiempo presente*. Existe el tiempo presente #1 que es vivido aquí y ahora. Pero además está el tiempo presente #2, que también se vive aquí y ahora (¿hay otra forma de vivir el presente?) pero que se experimenta *trayendo al presente una situación pasada de tiempo presente* (#1). Lo que se genera es una topología, una red espaciotemporal en la cual los efectos de un presente (#1) son almacenados para proyectarlos y traerlos como un pasado-presente a un tiempo presente actual (#2) que, por efecto de esta traspaso, se *altera*, modificando de este modo los próximos tiempos presentes (#1) que se traerán a tiempos presentes futuros (#2). Y así sucesivamente.

Me parece que ahí está la obra de Cruz. En esa intervención. En la representación de la topología. De una topología –las complejas relaciones causa-efecto entre pasados, presentes y futuros en sus contextos espaciales- que vivimos a diario pero que no la vemos. La hacemos pero no tematizamos. ¿Qué es sino una topología los modos con lo que actuamos en la vida cotidiana cuando actuamos situadamente en el presente trayendo a mano elementos del pasado –memorias, recuerdos, imágenes, conocimientos– para hacerle frente al futuro? ¿Acaso no se transforma nuestro espacio presente cuando movilizamos ausentes que, sin embargo, por efecto de traerlos a la práctica, se vuelven presentes? Esa intervención de Cruz, esa intervención que por sí sola no puede hacer la tecnología ni el tecnólogo, es arte. Creo.

Bibliografía

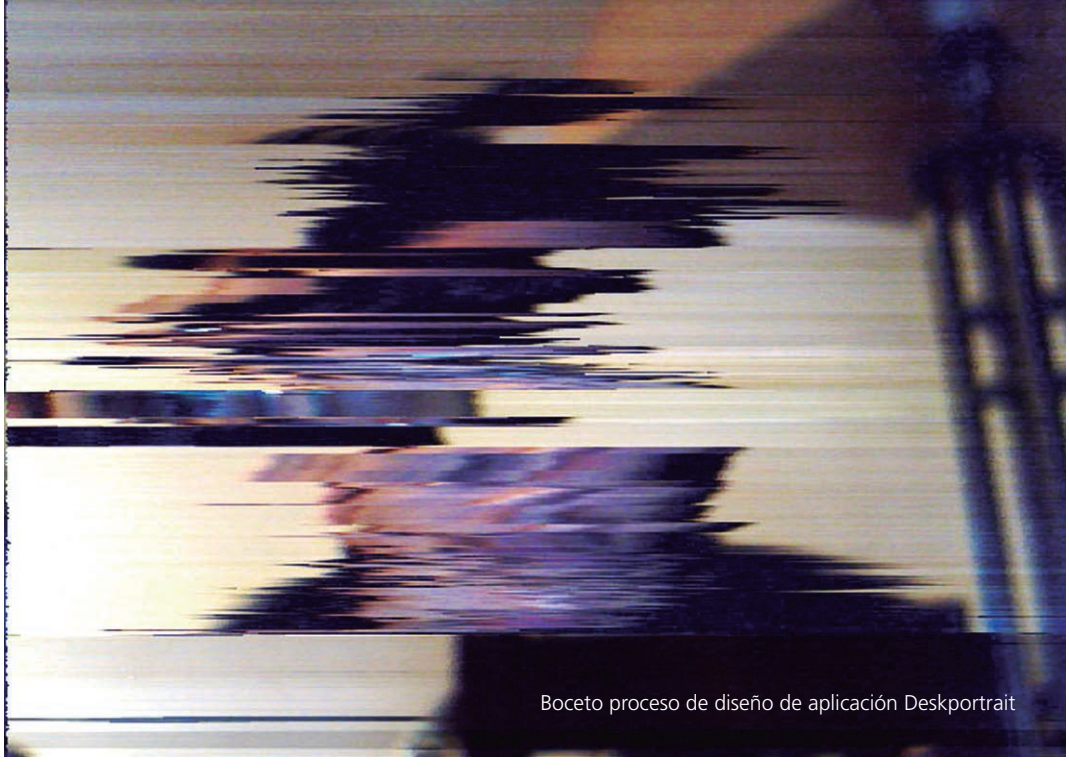
Law, J. 2000. "Objects, Spaces and Others", published by the Centre for Science Studies, Lancaster University, at http://www.comp.lancs.ac.uk/sociology/papers/Law-Objects-Spaces-Others.pdf

Luis Montes Rojas

Escultor, Licenciado en Artes Plásticas de la Universidad de Chile (1998) y Doctor en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia, España (2008). Es profesor en el Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Chile, ejerciendo docencia en el Taller Central de Escultura, así como en la Universidad Finis Terrae.

En 2001 fue distinguido con la Beca de la Fundación Andes para estudios artísticos en el extranjero, obteniendo el Grado de Doctor con la defensa de su tesis "La escultura posible: resistencia y perspectiva del cuerpo en la contemporaneidad". Ha participado como jurado FONDART, en concursos de arte público del MOP y en concursos académicos, de investigación y creación en la Escuela de Artes de la U. Católica.

Gestor y coordinador de la visita de académicos y artistas, entre los que se cuentan Llorenç Barber, Fernando Sánchez Castillo y Cristina Lucas. Editor de publicaciones tales como "Arte Público: propuestas específicas" y "El arte de la historia". Publica numerosos artículos sobre arte contemporáneo, entre los que destacan "La periferia como posibilidad", para el libro Diálogos Urbanos, Confluencia entre Arte y Ciudad (2008, España), "La escultura como asedio al espacio","Las grietas del pedestal".



Boceto proceso de diseño de aplicación Deskportrait

Los trabajos de Daniel Cruz que componen la presente exposición hacen ineludible poner como punto de partida a este escrito una reflexión acerca del significado e implicancia del término *tecnología*, y creo que para ese propósito sería fructífero hacer referencia a Félix Duque quien establece la definición de dicho concepto en virtud de una suerte de contraste respecto de la técnica. Nos dice Duque que la tecnología *"no se preocupa tanto por la producción de objetos mediante utensilios o máquinas cuanto por la creación, siempre más refinada, de procesos inventivos y de códigos"*[1]. Es el logos de la técnica el motor que se halla en el centro del quehacer en el mundo contemporáneo. Y desde ahí cabría preguntarse por el verdadero objetivo de la operación que emprende Cruz en la producción de las máquinas que originan sus obras *DeskPortrait* y *Telemática Paisaje*.

En un primer momento el manejo experto de hardware y software lo sitúa en el lado de la *técnica*, de quien sabe operar el artefacto. Sin embargo esa manipulación no se ejerce sobre el mero funcionamiento mecánico, sino que trabaja desde la razón que es el impulso central de la preponderancia tecnológica en el mundo contemporáneo. De esta forma el producto de dicha maquinaria manipulada por el autor –aquello resultante que deviene en obra de arte– termina por instalarlo definitivamente en el lado de lo Duque define por tecnología, ya que son

1 Duque, Félix. *"De cyborgs, superhombres y otras exageraciones"*. En *Arte, cuerpo, tecnología*. Pág. 167

dichos retratos (de sujetos, del paisaje) códigos que establecen una distinción respecto de la pura manipulación experta puesto que producen y reproducen un *saber*, responden una pregunta que se genera desde un cuestionamiento respecto de esa razón central –ese *logos* que impulsa a la técnica– y que determinará la situación del sujeto, como intentaremos revisar someramente.

Como resultado de estos procedimientos de programación, manipulación y producción emerge una imagen del sujeto contemporáneo. Una imagen en un mar de imágenes, podrá decirse. Pero, ¿cuál sería esa imagen que persigue el trabajo de Daniel Cruz? Si seguimos el relato del mismo Duque, donde la *tecnhé* se puede definir como *el incesante proceso de transformación de los cuerpos en circunstancias, prolongaciones y extensiones del cuerpo y sus órganos*[2], una imagen representativa del sujeto contemporáneo no podría ser otra que la de uno determinado por el aparataje tecnológico propio de su paisaje, allí donde prima la razón de la técnica, una imagen captada *en ese medio ambiente natural del hombre contemporáneo que es el de los media*[3] pues su contexto es el de la interdependencia informacional electrónica. Así, la identidad del sujeto contemporáneo se hallará determinada por la forma en que establece vínculos sociales, espacio donde el papel de la tecnología aparece como categórico. Pero, como resultado de este proceso, se estima hoy que la concepción de un "yo" unitario se ha disgregado en una variedad de maneras que dependen exclusivamente de las circunstancias temporales. Afirma Gergen que *"allí donde la concepción romántica modernista del yo identificable comienza a desgastarse, el resultado, en vez de ser vacío, la ausencia del ser, puede ser el ingreso en una nueva era que caracterice al yo. Entonces, ya no se le define como una esencia en sí, sino como producto de las relaciones"*[4]. De esta forma la ruptura de la concepción unitaria del yo sería consecuencia de la multiplicidad de vínculos sociales incoherentes y desconectados, *"los que nos impulsan en mil direcciones distintas, incitándonos a desempeñar una variedad tal de roles que el concepto de yo mismo, dotado de características reconocibles, se esfuma"*[5].

Y cómo podría ser de otra forma, si las relaciones sociales –y con ello la imagen misma del sujeto contemporáneo– se hallan

Vista General Instalación "DeskPortrait" & "DeskPortrait, Serie Gráfica", 2013.

2 *Ibidem*. Pág 168
3 Como lo plantean Albelda y Saborit en *La construcción de la naturaleza*. Conselleria de Cultura, Educació i Ciència .Valencia, 1997
4 Gergen, Kenneth. *El yo saturado*. Editorial Paidós. Barcelona, 1997. Pág. 191
5 *Ibidem.* Pág. 26

Vista General Montaje Velocidad de Escape, Espacio Fundación Telefónica, 26.03 al 27.05 2013, Santiago, Chile.

irremediablemente mediadas e interferidas por tecnologías que establecen, fundamentalmente, distancias. Al respecto, nos dice McLuhan: *"El mensaje de la información eléctrica no tiene que ver con lo que uno dice. El modelo está allí de todas maneras. Cuando uno habla por teléfono, o hace una transmisión radial, uno está descarnado. Ese es el mensaje de la información eléctrica. Es instantánea, y no posee cuerpo. Se es como un ángel, una inteligencia descorporizada"*[6]. Dicho de otra forma, el verdadero mensaje de las tecnologías contemporáneas –esa citada razón que otorga vigor a la técnica en el mundo contemporáneo– es la superación del cuerpo, situación manifiesta a la hora de establecer relaciones con otros donde se valora, por sobre la presencia física real de los interlocutores, la transmisión de información mediante impulsos eléctricos aún por sobre vastas dimensiones territoriales. Ubicuidad, velocidad, instantaneidad.

En consecuencia, el ejercicio de Daniel Cruz –particularmente en *DeskPortrait*– es la configuración de un retrato contemporáneo que de alguna manera se inscribe en la genealogía del retrato tradicional, pero donde a diferencia de este último en el resultado final no hay sujeto reconocible, no hay imagen identificable, no hay contorno ni hay cuerpo (no podría haberlo, porque como afirmara Piedad Solans, y*a no hay cuerpo, son simulacros*[7]). Los dispositivos de registro (hardware y software) son producidos para establecer una mirada sobre el sujeto -mirada mediada, distanciada- que se fija a medio camino entre la operación voluntaria del usuario y las posibilidades que le otorga el propio programa como expresión de la voluntad del artista.

La pregunta es portadora de su propia respuesta. La anticipa. Y esto porque no habría otra imagen posible donde el espejo es el verdadero productor de la imagen. Un espejo *programado*, una máquina intervenida para la seducción y el engaño pues no aparecerá otra imagen que no sea la que está preparada para alcanzar y donde la presencia del modelo no asegura escapar de la representación de una figura intangible cuyo perfil (término que adquiere mayor connotación en este contexto) se intenta colar entre cada manipulación del teclado, artefacto desde donde la máquina intenta reconocer la presencia del cuerpo en los clickeos o mediante la cámara por los contornos del rostro. Y por ahí es donde Daniel Cruz permite filtrar el cuerpo: la imagen resultante del ejercicio de

6 *"Conversando con McLuhan"*. Entrevistado por Manuel Jofré (visitada en marzo, 2005) http://rehue.csociales.uchile.cl/rehuehome/facultad/publicaciones/Talon/talon1/mcluhan.htm.
7 Solans, Piedad. *"Del espejo a la pantalla. Derivas de la identidad"*. En *Arte, cuerpo, tecnología.* Ediciones Universidad de Salamanca. Pág. 157

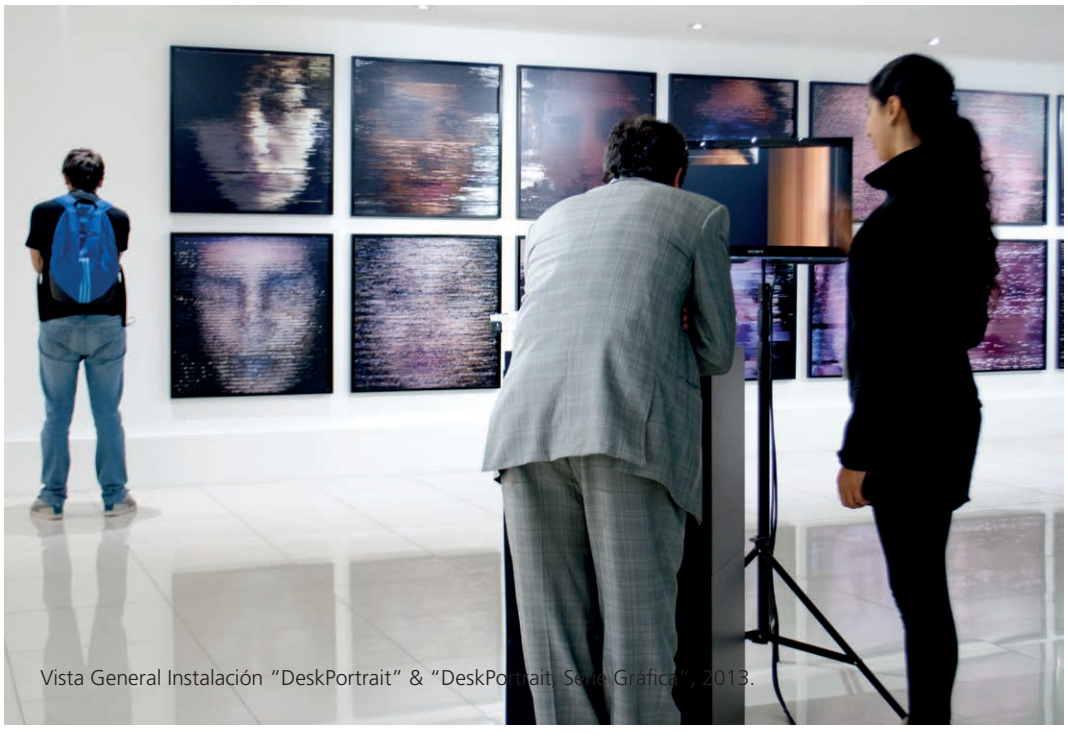
retrato no sería otra que la expresión visual de una acción corporal del sujeto/modelo (el clickeo sobre el teclado o la fijación del rostro en el soporte) determinada por su voluntaria extensión temporal (la duración de la acción) mientras las fantasmales siluetas que terminan impresas son el resultado exclusivo de aquella *imagen expandida en el tiempo* traducida en bits y recogida vía electrónica por el artista. Así, las máquinas son adoctrinadas/programadas para reconocer cuerpos y cuyo resultado, en ese intento de representación, es fijarlos en su pura fragilidad.

Si en *DeskPortrait* el centro es la imagen del sujeto, en *Telemática Paisaje y Power Tower* el modelo es el paisaje. En este caso, me parece importante poner el acento en la siguiente cuestión. Estos trabajos coinciden con *DeskPortrait* (no puede ser de otra forma) en poner de relieve el predominio del sentido de la visión en nuestro tiempo, donde dicho dominio *"parece en nuestra época llamado a reemplazar cada vez más decisivamente al de los relatos en su principalidad en cuanto a la generación de efectos investidores de identidad, de socialización y de individuación"*[8], anticipando lo que Brea llama un nuevo ciclo *civilizatorio* (esto lo retomaremos más tarde).

La visualidad, como sentido de la razón y la distancia, es el sentido privilegiado de nuestro tiempo, y como afirma García Cortés, *"la experiencia sensorial del hombre de la ciudad se resume esencialmente a la vista. La mirada, el sentido de la distancia, de la representación, de la vigilancia, es el vector esencial de apropiación del medio ambiente para el hombre"*[9]. El ser humano, por naturaleza, teme a lo que no conoce y en una ciudad aquello que se desconoce son los *otros*, todos aquellos individuos cuya su identidad personal se ignora, por lo que la visualidad asegura (o alimenta la ilusión) de habitar una pequeña porción de espacio del cual el peligro ha sido exiliado, allí donde el *otro* no existe.

Por lo anterior, y desde Foucault, no habría posibilidad de control sin eficiencia de la visión: toda individualización, clasificación o jerarquización necesita de visibilidad, por lo que la administración del territorio como la construcción de los espacios dentro de éste obedecen a la premisa tanto del control físico como de la disciplina simbólica. La arquitectura protege, pero también observa, espía, vigila. Y, además, simboliza. Y esas grandes torres de Santiago retratadas en *Telemática Paisaje y Power Tower* se develan como

8 Brea, José Luis. Brea, José Luis. *El tercer umbral*. CENDEAC, Murcia. 2004. Pág. 31
9 García Cortés, José Miguel. *El cuerpo mutilado*. Conselleria de Cultura, Educació i Ciència. Valencia, 1996. Págs. 37 y 38



Vista General Instalación "DeskPortrait" & "DeskPortrait, Serie Gráfica", 2013.

enormes torres de vigilancia, lugares desde donde es posible un ejercicio de control. Y aunque podría existir un debate acerca de la real eficiencia de un sistema de observación instalado en estas torres que pretenda individualizar o escrutar toda acción acometida a ras de suelo, lo que trasunta es que estas construcciones representan *la posibilidad de ver*. O dicho de otro modo, materializan una *voluntad de control* porque su uso permite la dominación visual de la ciudad, la que queda minimizada ante una vista que puede abarcarla por completo.

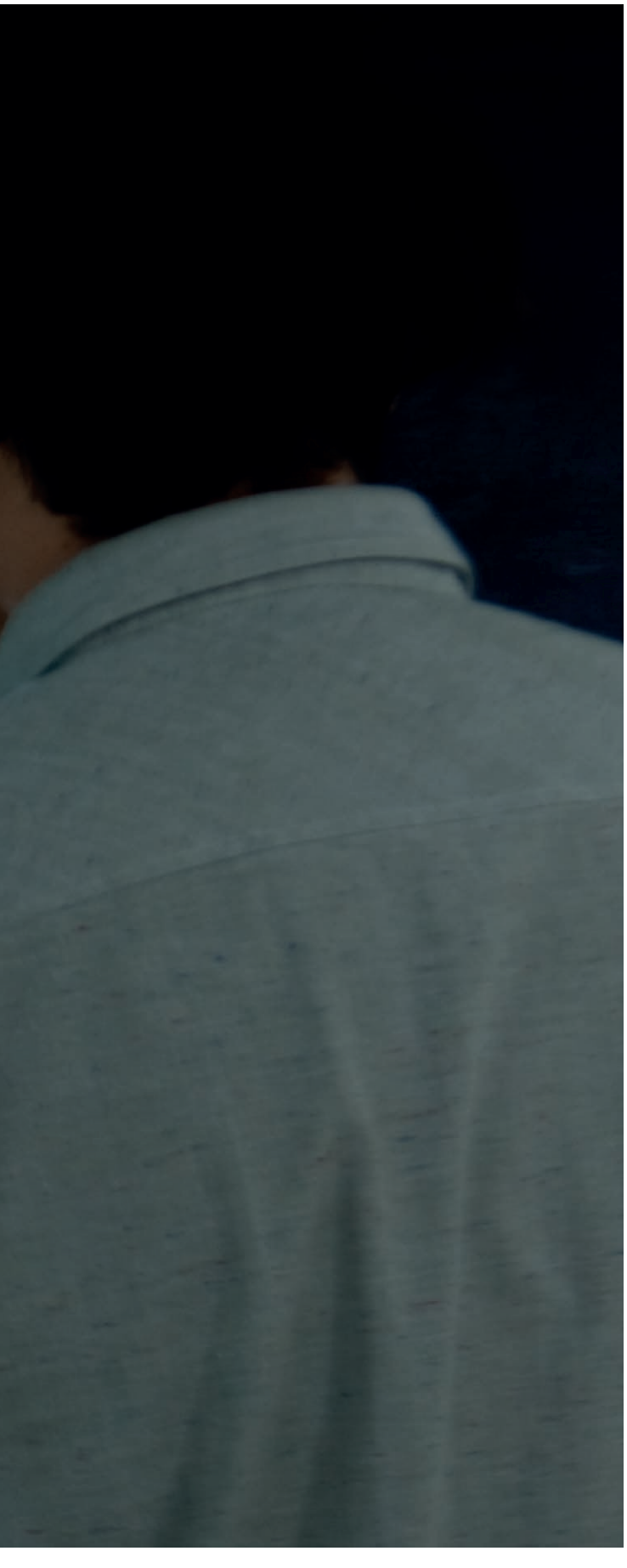
El rascacielos es, a decir de García Cortés, una erección que representa el poder, un instrumento simbólico del poder político, un signo propio de una voluntad ideológica: *"El eje vertical corresponde al estado de derecho del hombre, proyectado el mismo hacia el mundo observado y que se hace ver en el espacio sin forma"*[10]. Los grandes edificios de Santiago –aquellos que desdibujan la silueta de la ciudad y se yerguen con arrogancia pretendiendo competir con el paisaje del valle– devienen en monumentos representantes de una voluntad y un momento histórico. Son construcciones que, en su dimensión *metamonumental* (donde la relación de escala ya no establece respecto del cuerpo del transeúnte sino que se yergue monumental respecto de la ciudad misma) termina por asentar su visibilización perpetua pues no hay lugar de la ciudad desde donde no pueda ser visto, son presencias inmanentes desde las cuales emana un mensaje adoctrinador y que refiere a una sensación de aparente orgullo respecto de este momento económico, político y social: es el conjunto de pretendidas estabilidades alcanzadas el que permite que en este país, de naturaleza telúrica, se construya el edificio más alto de América Latina. Porque, al parecer, el discurso instalado *es que trabajando somos capaces de vencer toda limitación*. De esta forma la arquitectura termina por constituirse como una representación inmanente de las aspiraciones y valores de la sociedad que la produce.

Ahora bien; la acción que acomete Cruz es eminentemente política. En primer lugar, porque en el case de proyección de *Telemática* Paisaje el dispositivo ha sido enfocado desde una torre hacia otra y, por ende, se desplaza su objetivo. La cámara ya no observa desde las alturas escrutando el suelo transitado por el habitante de la ciudad sino que la instala en una suerte de bucle –un circuito– en el

10 García Cortés, José Miguel. *Hombres de mármol*. Ed. EGALES. Valencia,2004. Pág. 222

Detalle Instalación "Telemática Paisaje, Case de proyección" 2013.
Case Madera, Lacado, Computador, Proyector, Software VideoScan, Cámara IP, Punto de Red, Cables Conexión VGA, Ethernet, Fuente de Poder, Dimensiones 480x200x200cm.

Detalle Instalación "Telemática Paisaje, Case de proyección", 2013.

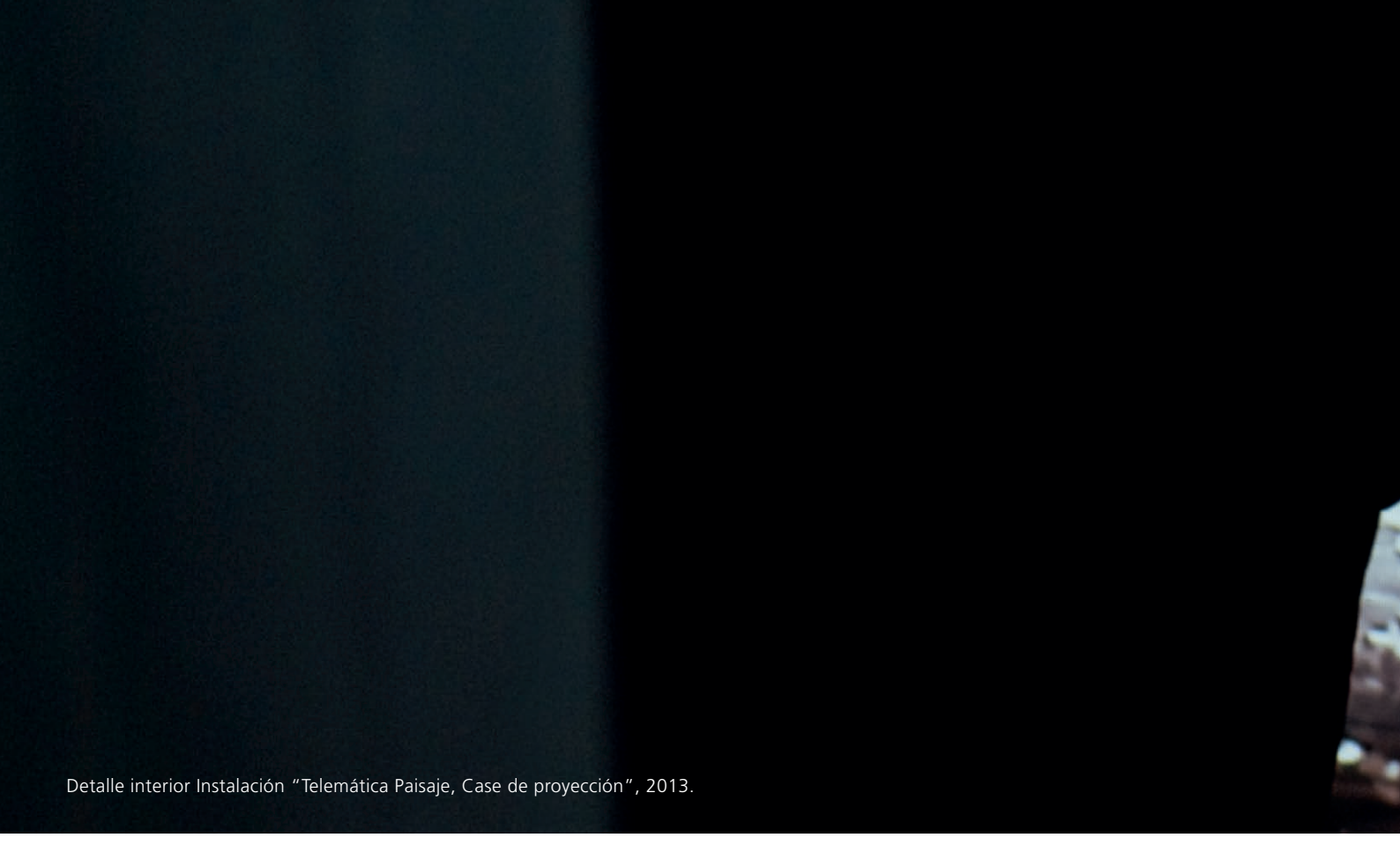


que *un punto de vigilancia vigila a otro punto de vigilancia*. Y en cierta forma esa acción destituye su papel y lo desplaza para intentar constituir un retrato de ciudad utilizando el mismo software que se programara para la realización de los retratos de personas que componen *DeskPortrait*. Una torre se constituye como dispositivo, la otra, paisaje.

Sin embargo no hay retrato porque no hay sujeto, aunque el procedimiento determinado por el software sea siempre el mismo. Seguimos sin saber quien habita esa enorme construcción (como no sabemos quien circula por las calles de la ciudad), por lo que podemos preguntarnos entonces, ¿para quién se construye esa torre cuya enorme estructura se levanta para soportar el lugar de privilegio que supone el último piso? ¿quién es el verdadero beneficiario de esa posición, aquel que posee visualmente la ciudad completa?

Y ahí se encuentra una segunda clave, la que emerge contrastando *Power Tower* y *Telemática Paisaje*. Mientras en la primera la perspectiva que capta la imagen del edificio se produce desde la visión del transeúnte, en la segunda obra el artista dispone de una cámara ubicada en lo más alto de la torre para permitir la visión hacia el paisaje pero desde la altura. En *Telemática* se nos ubica al interior de un espacio de exclusión (un lugar sólo para algunos) y de desvinculación (donde no hay un *próximo*, no hay presencia de otros). En consecuencia, la acción de utilizar una de esas cámaras termina por permitir al transeúnte experimentar la visión desde la máxima altura, ya que el case de proyección equivale a ese lugar, ese espacio excluyente que es la cima de la torre y que en este ejercicio se democratiza. Daniel Cruz lo desplaza virtualmente al primer piso del edificio utilizando herramientas tecnológicas que al mismo tiempo terminan por expandir el cuerpo del sujeto/público hasta la parte más alta de la torre.

Para concluir; vivimos en un contexto histórico que nos determina y donde la tecnología cumple un papel determinante al afectar cuestiones tan fundamentales como nuestra concepción de cuerpo y con ello alcanzar incluso la forma en que establecemos vínculos con otros. Las obras que componen V*elocidad de escape* están teñidas de inmediatez y ubicuidad, conceptos que se han convertido en valor en un mundo que se ha cimentado



Detalle interior Instalación "Telemática Paisaje, Case de proyección", 2013.

en las herramientas tecnológicas comprimen el espacio real y destituyen toda duración. Son obras son contemporáneas no sólo por habitar este mismo tiempo histórico, sino porque *el ser contemporáneo* de algo significa estar *en el mismo tiempo que algo que ocurre en el otro extremo del mundo*[11], allí donde desaparece el cuerpo, cambia la escala, se fulminan las distancias y se multiplican las referencias. Y el trabajo de Daniel Cruz se sirve de dichas herramientas para indagar en relación a la identidad y el poder.

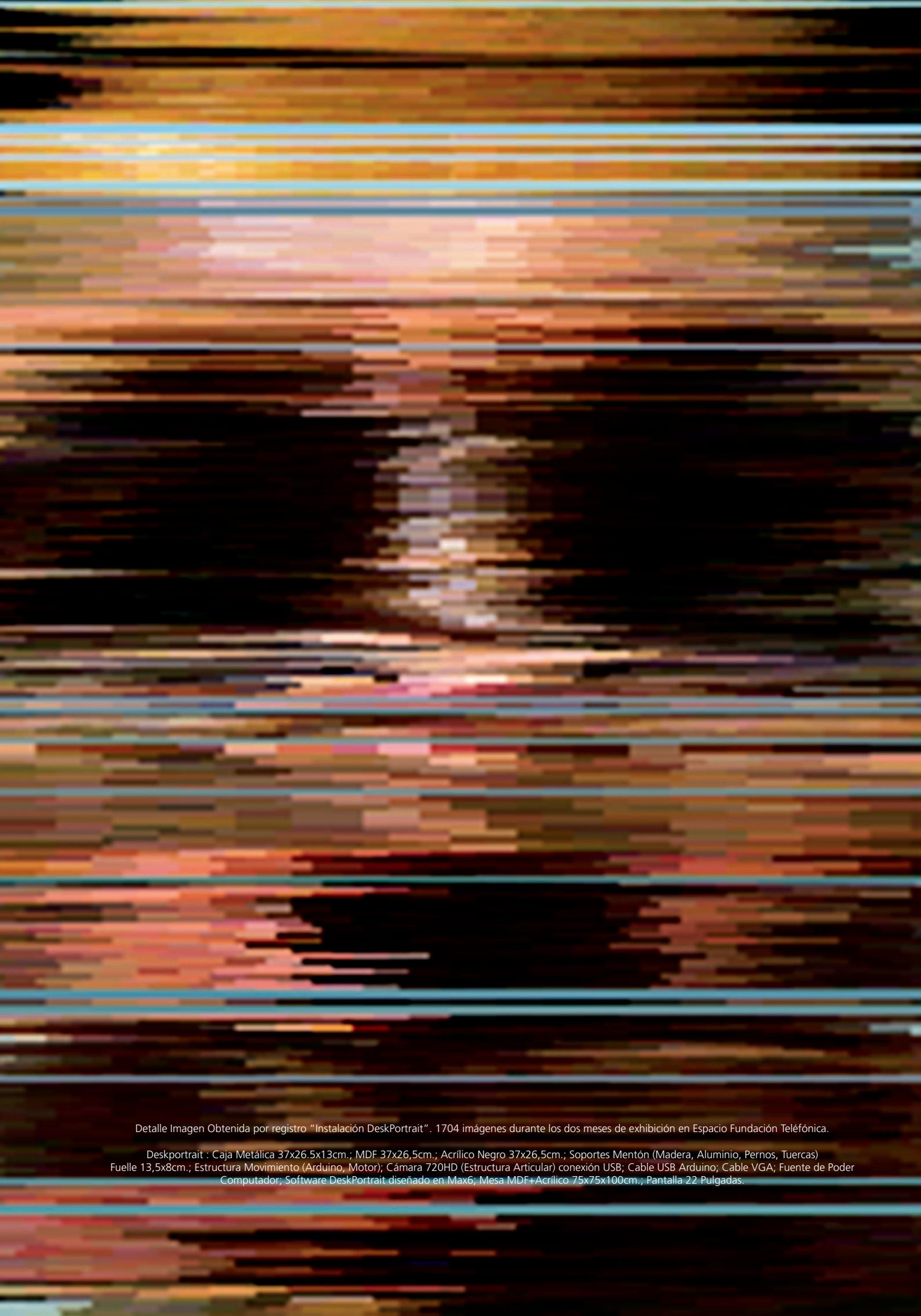
En un mundo donde reinan estrategias de producción basadas en la transmisión de información cuyos productos son eminentemente visuales, es posible pensar que el arte pueda apropiarse y manipular dichas herramientas. En ese sentido, José Luis Brea afirmaba que el mundo, como proyecto de subjetividad que tiene al individuo como centro, se halla en completa decadencia, por lo que sería necesario enfocar los esfuerzos en producir un nuevo sujeto, esta vez colectivo, indiferenciado y multitudinario, a partir de la producción de visualidad que permita el establecimiento de nuevas relaciones identitarias. De esta manera, el sentido de las prácticas culturales *en la sociedad del conocimiento* (del "escasísimo" conocimiento, diría Brea) sería inducir identidad, y los artistas, proporcionar al ciudadano *"dispositivos agenciadores de efectos de subjetivación y socialización en un contexto postidentitario"*[12], puesto que la máxima necesidad del sujeto contemporáneo es tener una vida propia, vale decir, su necesidad más imperiosa es su propia individuación, recuperar ese extraviado "yo" del que habláramos en un comienzo. Así, las prácticas culturales deben asumir el papel de proporcionar los mecanismos que permitan la producción de sujeto, todo esto en un nuevo contexto determinado por un nuevo espacio social, el *electrónico*. Brea advierte de la urgencia en la toma de posesión de la creación de las máquinas de producción simbólica puesto que ahí radica una de las más importantes industrias que se avecinan, cuestión que viene a confirmar el valor que alcanzan los nuevos sistemas de comunicación que operan poniendo el acento en la visualidad.
El trabajo de Daniel Cruz camina en esa dirección, con un diagnóstico equivalente. Opera con las herramientas tecnológicas que se hallan a su disposición y se apropia de ellas –las reprograma y las manipula– produciendo obras que se asumen como un acer-

11 Virilio, Paul. *Alles fertig: se acabó (una conversación)*. Entrevista de Catherine David a Virilio. En http://aleph-arts.org (Abril de 2013)
12 Brea, José Luis. *Ibidem*. Pág. 30

camiento a la situación identitaria del sujeto contemporáneo. Sin embargo, conscientemente redirige esas herramientas en la dirección opuesta a la función que les da origen, y como se dijera anteriormente, exhibe a ese sujeto en su más desolada condición: aislado en su *inercia polar*[13], atrapado en redes y dispositivos donde su imagen no logra nunca definir su contorno, su rostro y su paisaje se muestran disgregados por el efecto de la interferencia electrónica.

Sus obras aparecen como un espejo atractivo en el cual los participantes han elegido voluntariamente participar y retratarse. Quizás seducidos por la novedad del artilugio tecnológico, quizás movidos por la posibilidad de verse a sí mismos expuestos en una nueva plataforma (a la manera de una obra de arte). De cualquier forma su participación responde fielmente al diagnóstico de Brea, pues son sujetos ávidos de individuación, deseosos de poseer la imagen de un yo (aun cuando sólo sea su imagen, una ilusión) Sin embargo, la producción de estas imágenes no van en la dirección que el mismo Brea propone, cual es investir identidad. Ya sabemos que las imágenes resultantes no otorgarán las respuestas que buscan los participantes porque éstas no son producto de su pura voluntad (esa que los motiva a conformar su propia identidad), sino más bien son resultado de una mirada autoral y crítica que configura un software que opera como un revelador de una crisis identitaria, y por lo tanto, dichos retratos no les pertenecen. Porque ahí detrás no hay sujeto, no hay cuerpo. Son sólo simulacros.

13 Concepto planteado por Paul Virilio. A través de los nuevos medios conectivos se alcanza la ubicuidad partiendo del confinamiento del cuerpo en una sala y cuya extensión se produce en forma virtual viviendo un desplazamiento falsificado, como si fuese un movimiento rotatorio sobre sí mismo sin moverse del mismo lugar.



Detalle Imagen Obtenida por registro "Instalación DeskPortrait". 1704 imágenes durante los dos meses de exhibición en Espacio Fundación Teléfónica.

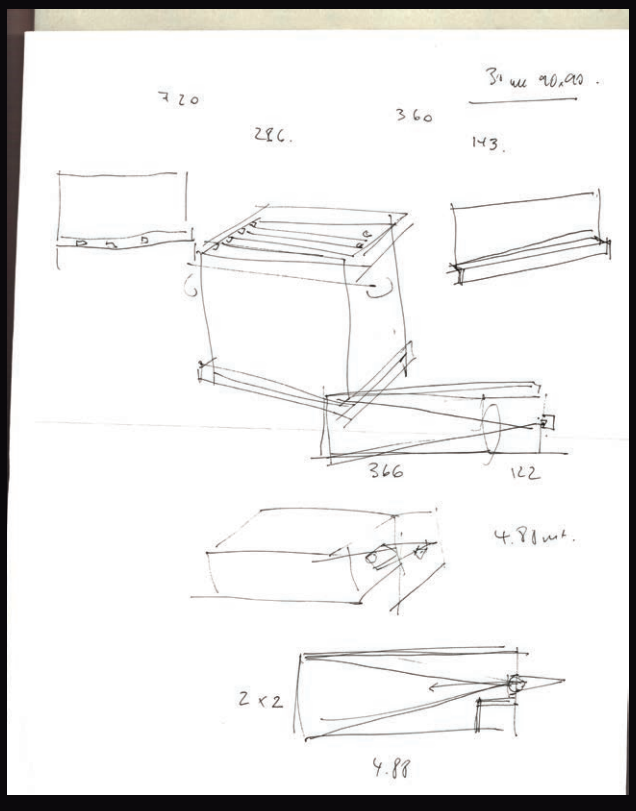
Deskportrait : Caja Metálica 37x26.5x13cm.; MDF 37x26,5cm.; Acrílico Negro 37x26,5cm.; Soportes Mentón (Madera, Aluminio, Pernos, Tuercas) Fuelle 13,5x8cm.; Estructura Movimiento (Arduino, Motor); Cámara 720HD (Estructura Articular) conexión USB; Cable USB Arduino; Cable VGA; Fuente de Poder Computador; Software DeskPortrait diseñado en Max6; Mesa MDF+Acrílico 75x75x100cm.; Pantalla 22 Pulgadas.

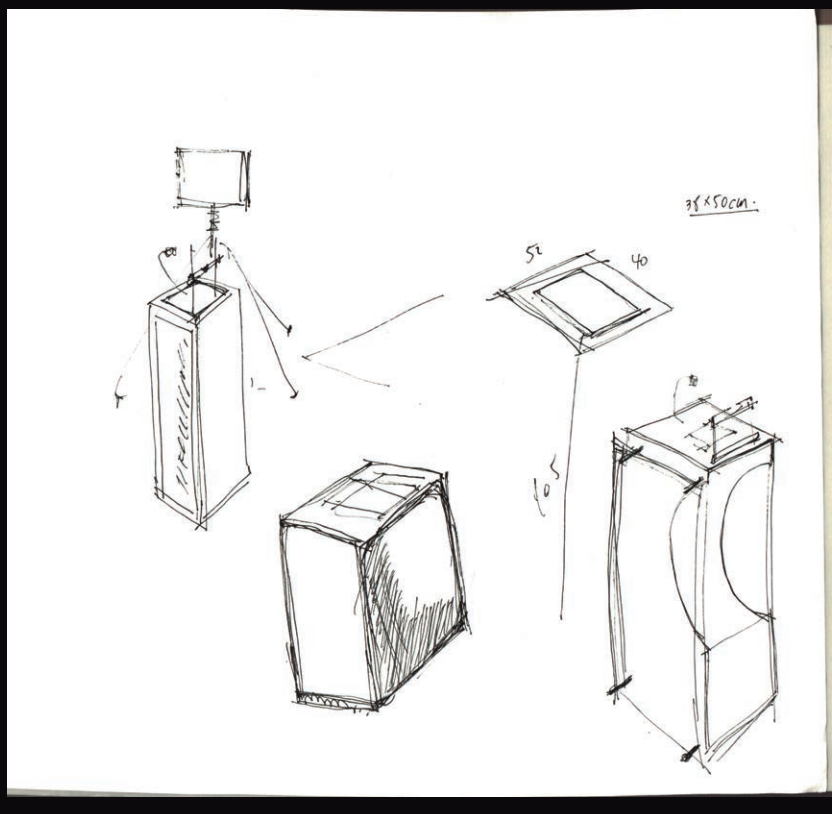
Durante el proceso de los dos meses de exhibición, los visitantes a la muestra podían asistir a ser retratados a través de la instalación ***DeskPortrait.*** El dispositivo invitaba al visitante a posar el mentón y así activar el mecanismo de registro. Participar en esta acción involucra una espera, cerrrando el circuíto performático de construcción visual por un mínimo de dos minutos.

Cada uno de los retratos fueron almacenados de manera automática generando un archivo digital de **1704 retratos.** En algunos casos los retratos corresponden a la pose de una persona, en otros, se complementan, generando un retrato colectivo.

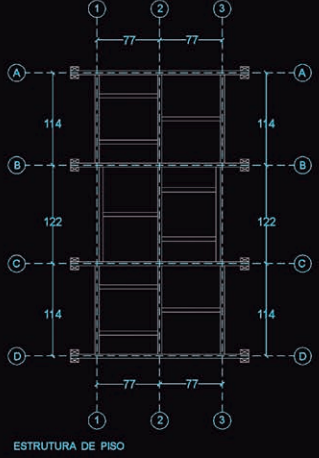
Estos archivos han sido organizados en un video, donde cada retrato tiene una duración de 1/15 de segundo.

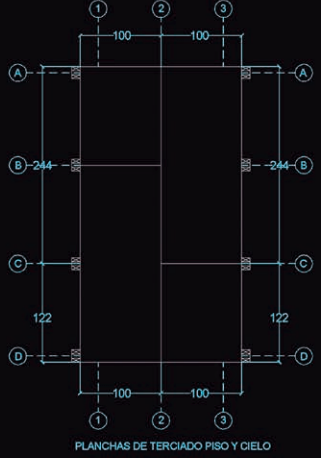
Para visualizar el video requieres activar en tu Smartphone un lector de código QR.

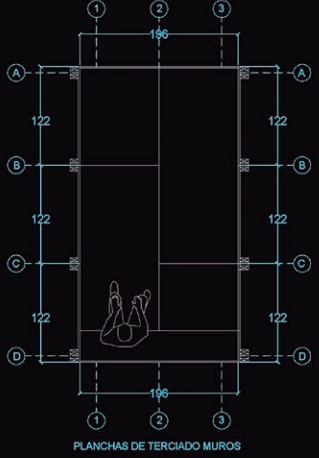


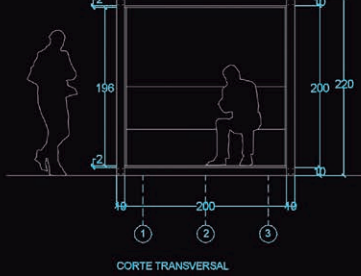


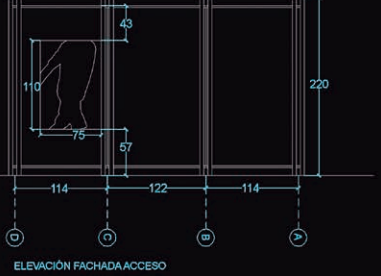
Bocetos y planos Instalación "Telemática Paisaje, Case de Proyección" y "DeskPortrait"

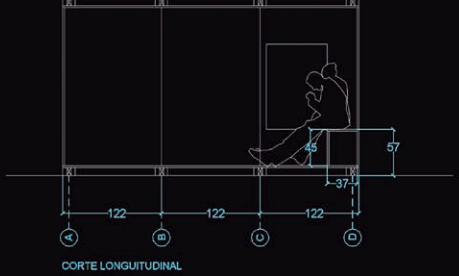












Primer test de conectividad señal cámara IP piso 31. Recepción piso 1, Espacio Fundación Telefónica, Febrero 2013.

Ejercicio de campo: P/A Registro de 4 vistas del atardecer de Santiago
Helipuerto Edificio Telefónica 143mtrs de altura, Marzo 2013
Fotografía: Alejandra Rivera Neira

[http
://
www.
masivo.
cl]

Los proyectos de Daniel Cruz se construyen desde la producción, investigación y creación individual y/o colectiva. Se emplazan en diversos espacios; galerías, museos, espacio público e ínternet. Éstos Involucran tecnologías de registro, reproducción y sampleo, explorando las distancias y límites existentes entre poder y arte.

Diagramar, diseñar, producir y provocar espacios de especulación que se presentan en diversas formas y lenguajes para construir una red que abarca problemáticas que oscilan entre simulación, realidad y ficción, llevados al terreno del arte contemporáneo.

Las formas narrativas, modelos de producción y estados de comprensión se entrelazan para proponer un territorio borroso e intermedio que desplaza, transforma & manipula objetos/artefactos cotidianos para generar un espacio transitorio del lenguaje.

En algunos momentos el rol primordial lo juegan los espectadores, en otros la colaboración mutua permite generar redes de interacción en la producción, ampliando los límites e instancias de acabado de la "obra" de arte, pensada como proyecto en base a una dinámica de acción. En definitiva un "proyectil".

[Agradecimientos]

Espacio Fundación Telefónica
Angélica Alarcón, Francisco Aylwin, Claudia Villaseca, Patricia Hasbún, Benito Morales, Pedro Orellana, Natalie Salvatierra, Javier Acevedo, Yasna Pradena, Iris Solorzáno, Pamela Castillo, Carla Giménez, Marcela Pereda, Paulina Retamal, Michelle Rideau, Lorena Roco.

A mis amigos
Sergio Rojas, Enrique Zamudio, Manuel Tironi, Luis Montes R., Felipe Fierro, Alejandra Rivera, Rodrigo Vargas, Pedro León Soto, Maritza Peralta, Matías Pino, Rainer Krause, Javiera Cristi, Alberto Cofré, Sofía Munizaga, Mónica Bate y Sebastián Valenzuela.

A mi familia
Sandra, Sofía, Sol & Maximiliano.

Fotografía: Mónica Bate / etab.cl

Daniel Cruz / Artista Visual, Magíster en Artes de la Universidad de Chile. Certificate de Harvestworks, Digital Media Arts Center, New York U.S.A.

Actualmente se desempeña como académico asistente en la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. Es docente de la Escuela de Artes Visuales de la Universidad de las Artes, Ciencia y Comunicación. Ha dictado talleres y conferencias en diversos espacios universitarios y alternativos tanto en Chile como en el extranjero proponiendo una mirada crítica hacia el contexto contemporáneo, el uso de tecnologías y la producción artística.

Socio fundador de Duplo.cl, arte y tecnologías interactivas, proyecto que promueve la vinculación entre arte y tecnologías contemporáneas por medio de diversos medios; enseñanza, gestión, asesorías y trabajo colaborativo.

Sus proyectos e investigaciones en el área de Arte y Nuevas Tecnologías, han recibido el apoyo del Fondo de Fomento de las Artes, Consejo de la Cultura y las Artes del Gobierno de Chile en numerosas oportunidades [2002, 2005, 2006, 2008, 2009, 2010]; sumándose la Beca de Investigación y Creación Artística DI 2006-2007 y el Concurso de Creación Académica D.A.V. 2008 de la Universidad de Chile.

Desde 1999 participa como productor y autor en exposiciones individuales y colectivas en Galerías, Museos, Instituciones Culturales y espacio público de Chile y del extranjero.

Más de sus proyectos e investigaciones [**http://www.masivo.cl**]

FUNDACIÓN TELEFÓNICA CHILE
Presidente | **Claudio Muñoz**
Vicepresidente Ejecutivo | **Andrés Wallis**
Gerente | **Olga Alarcón**
Jefe de proyecto Arte y Tecnología | **Claudia Villaseca**
Coordinadora General | **Patricia Hasbún**
Productor Creativo | **Benito Morales**
Prensa | **Natalie Salvatierra**

ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA
Coordinadora General | **Patricia Hasbún**
Anfitriona | **Iris Soló rzano**
Mediadoras Culturales | **Pamela Castillo**, **Carla Giménez**, **Marcela Pereda**, **Paulina Retamal**
Michelle Rideau, **Lorena Roco**

PROGRAMA EDUCACIÓN A TRAVÉS DEL ARTE
Directora | **Claudia Villaseca**
Contenidos Pedagógicos | **Yasna Pradena**

EXPOSICIÓN Y CATÁLOGO
Diseño Gráfico | **Benito Morales - Daniel Cruz**
Textos | **Sergio Rojas**, **Enrique Zamudio**, **Manuel Tironi**, **Luis Montes R.**
Fotografía | **Daniel Cruz**
Asistentes Producción & Montaje **| Felipe Fierro**, **Alejandra Rivera**, **Rodrigo Vargas**
Pedro León Soto, **Maritza Peralta**
Tester Aplicación Deskportrait | **Rainer Krause**, **Javiera Cristi**, **Sofía Cruz**, **Alberto Cofré**
Sofía Munizaga, **Mónica Bate**, **Alejandra Rivera**,
Sebastián Valenzuela
BackUP | **Sandra Olave**, **Sofía**, **Sol & Maximiliano Cruz**

Velocidad de Escape | **27.03/26.05 2013**

© Editado por Fundación Telefónica en Santiago de Chile, junio 2013.

DANIEL CRUZ | **Velocidad de Escape**

Telefónica
FUNDACIÓN