



## >>> TELEMÁTICA PAISAJE

Telemática Paisaje es un proyecto de investigación y creación artística que aborda los sistemas y modelos de representación tecnológica instalados por la práctica fotográfica, para explorar el cuerpo ontológico del lenguaje digital, el diseño de dispositivos de registro, la interacción en el arte electrónico y la cultura urbana. Campo de acción 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. "La imagen visible ya no constituye la huella de un algo; resulta de un encadenamiento de números y su forma ya no es un terminal de una presencia humana"<sup>1</sup>.

Telemática Paisaje se emplaza en galería BECH para levantar tres formatos de representación, resolución, captura y proyección de imágenes digitales. Así galería BECH se transforma en espacio y paisaje para la generación, depósito y proyección de imágenes digitales en diversas magnitudes que disponen estrategias diferentes para cada sistema de registro en sus dimensiones constructivas: Tiempo, Captura & Soporte. Las magnitudes y formatos que aborda "telemática paisaje" se transforman en instancias de exploración de paradigmas históricos de la imagen fotográfica. Tiempo, captura y soporte son elementos transversales que han configurado una triada que se ajusta y articula a las dinámicas y necesidades de consumo contemporáneo.

Telemática paisaje propone un lenguaje constructivo particular que se evidencia en la forma de representar el paisaje y que anula el realismo fotográfico e inmediatez actual, generando una imagen que desborda la eficacia óptica por la inclusión del corte -error- de la acción y movimiento irregular del habitante frente al ojo que registra, la cámara.

### A. VideoScan, PROTOTIPO #1 [CASE DE PROYECCIÓN]

El primer sistema de producción de imagen corresponde a la instalación VideoScan [Case de proyección]. Instalación que dispone de un sistema de registro y almacenamiento automatizado que permite visualizar las variaciones del paso del tiempo que ocurre in situ en galería BECH, ha partir de la construcción en tiempo presente de una imagen digital. La imagen se genera desde un punto de vista estratégico del espacio de exhibición, definido por una cámara, la que a través de un dispositivo tecnológico, que contiene un sistema de captura de píxeles de barrido horizontal descendente, construye una imagen que condensa el tiempo de un día desde el interior de la galería.

El píxel, unidad elemental de toda imagen digital, corresponde a una fracción temporal, milésimas de segundo, que en sumatoria a otros -consecutivamente- configuran una imagen digital, la cual se proyecta en el interior del case de proyección de VideoScan. La instalación emplea elementos tecnológicos; programación, cámara, ordenador, pantalla y datashow para desplegar la acción del registro y captura de píxeles in situ, a tiempo real.



Fondos  
**Cultura**  
FONDART REGIONAL



**Telemática Paisaje / Daniel Cruz**  
5 al 26 de Enero 2011  
Galería BECH  
Av. Libertador Bernardo O' Higgins 123, Santiago, Chile.

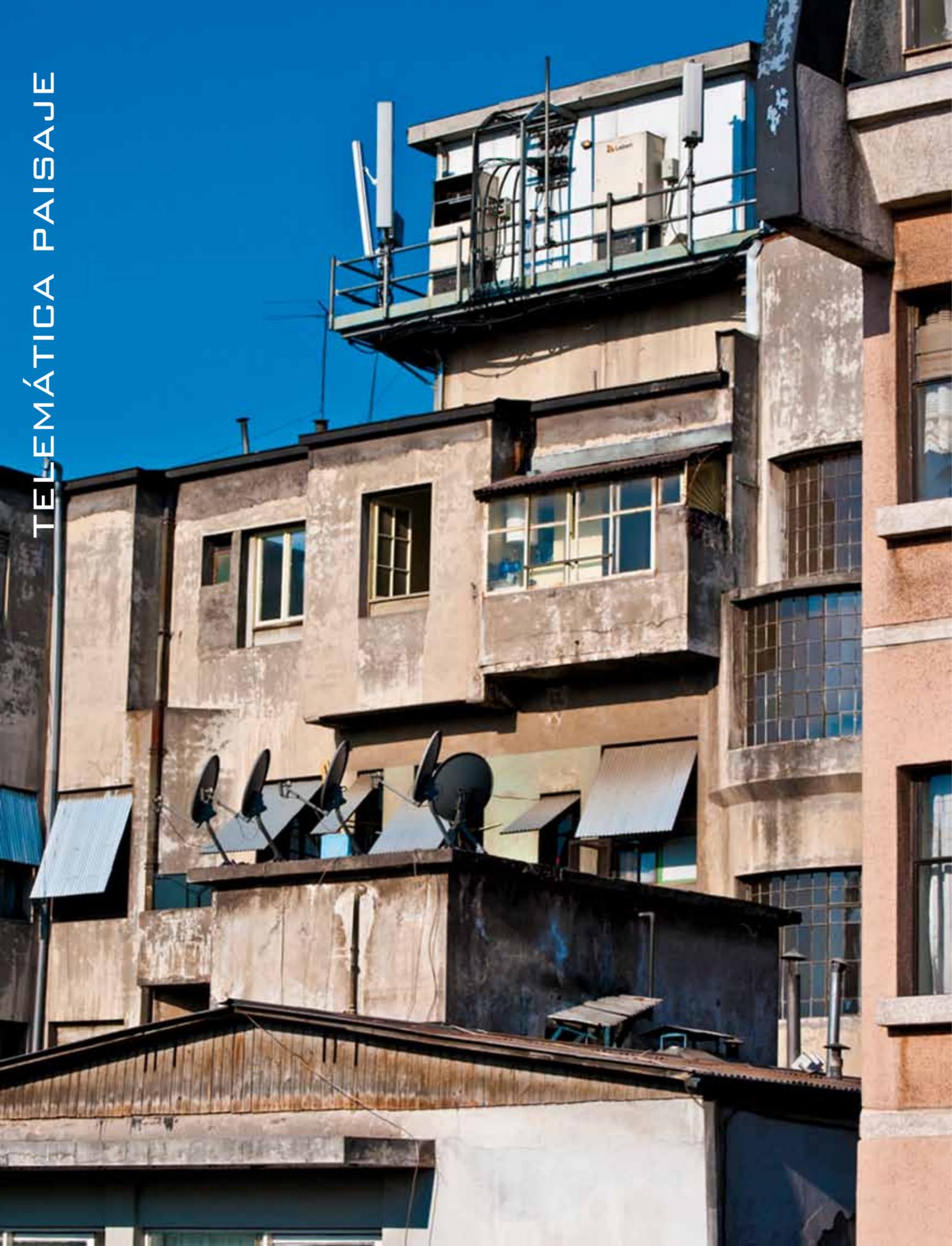
Galería BECH



arte contemporáneo asociado

<sup>1</sup>. Estética Relacional, Nicolás BourriaUd, Editorial Adriana Hidalgo, Buenos Aires, pág 85.





### >>> MEMORIA DIGITAL: PARADOJAS DE LA "IMAGEN CONTEMPORÁNEA"

"El exceso de memoria, que sin dudas caracteriza a la situación contemporánea, tiene un nombre propio: recuerdo del presente"

Paolo Virno: El recuerdo del presente

Hace ya varios años atrás conocimos en Santiago el caso de un individuo que se las arreglaba para literalmente aparecer en la pantalla de televisión de los hogares chilenos, haciéndose lugar en los reportajes de los noticieros de los canales de TV nacionales. No era extraño ver a este individuo ubicado atrás o junto al reportero que hacía la nota. Incluso en una oportunidad este curioso performer identificó el punto exacto de una esquina que alcanzaba a aparecer durante la transmisión del noticiero de uno de los canales. Se paraba entonces todas las tardes en esa esquina, con el único objetivo de "salir en pantalla". ¿Qué sentido de la trascendencia es el que se da en esa subjetividad "enferma" por aparecer? ¿A qué deseo corresponde el afán por tomar cuerpo en la imagen de una pantalla? ¿Qué tipo de "realidad" es la que registra-produce un terminal de transmisión?

En "la época de la imagen del mundo" la subjetividad se encuentra extasiada en una realidad que pareciera ya no tener secretos, al haberse hecho enteramente soluble en la información. Ante las pantallas, el sujeto se encuentra máximamente informado, casi al día, arrojado sobre las apariciones de las cosas, entregado a una curiosa pulsión por el acontecimiento que se satisface en la distancia telemática de la imagen en pantalla. Este es precisamente el asunto que Daniel Cruz reflexiona en "Telemática Paisaje". Se trata de retardar el "instante" de la imagen, abrir su transparencia hacia el proceso mismo de captura de lo real, en un tiempo sin relato.

La época en la que vivimos se caracterizaría por el tipo de experiencia inédita del tiempo que en ella tiene lugar bajo el rótulo de "lo contemporáneo". Una característica de la modernidad consistía en una especie de inquietud que con el nombre de "lo actual" se alojaba en el núcleo del presente: la actualidad nombraba el instante del puro suceder, una unidad de espacio/tiempo vertiginoso en el que la realidad estaba permanentemente como deshilachándose. Ahora, en cambio, pareciera que ese núcleo ha "estallado" y que tiende a identificarse simplemente con la totalidad de nuestra experiencia del tiempo, como si la diferencia entre "pasado" y "presente" (esa diferencia de la que surge nuestra experiencia moderna de la temporalidad en curso, del tiempo como "paso" del tiempo, como cambio de un presente a otro) se hubiese volatilizado.

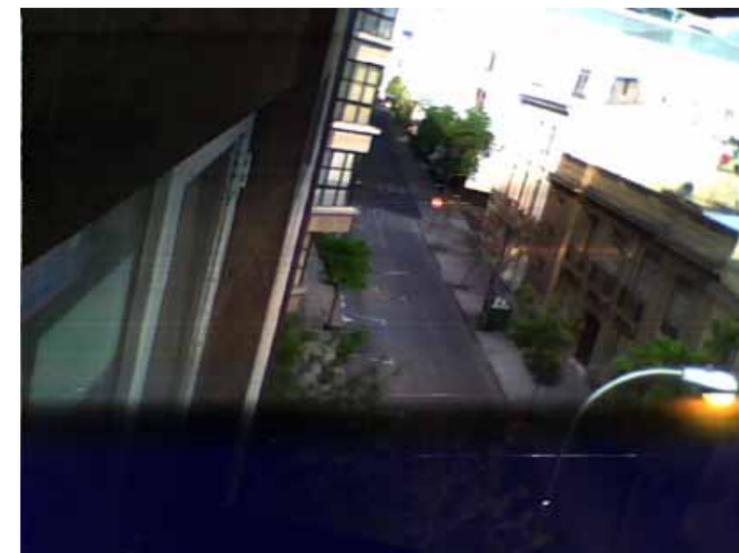
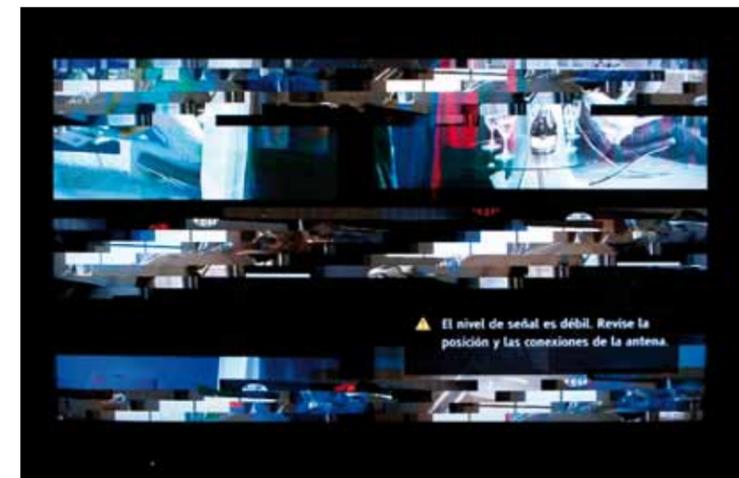
Christine Buci-Gluksmann propone el concepto de lo efímero para intentar pensar las paradojas de ese tiempo extraño que parece consistir en pura intananeidad. Y señala que éste sería precisamente el objeto del arte: "este tiempo suspendido entre el 'hay' y el 'no hay' sería el de los mundos efímeros de los que el arte intenta apropiarse al precio de una paradoja inicial (...)." En efecto, el arte intentaba paradójicamente captar -o más bien capturar- lo efímero en la representación, para poder detenerse en ello. En esto queda comprendida una diferencia fundamental entre la experiencia moderna del tiempo (narrativa) y la percepción posmoderna de la contingencia (evanescente).

Pero esto implicaba la búsqueda de una experiencia del tiempo moderno (lineal e irreversible), y en este sentido aquella representación de lo efímero -por ejemplo en las pinturas de vanitas- comportaba una

imagen registrada desde ventana de Estudio/Taller, 8 horas de registro por medio de aplicación VideoScan  
+info <<http://www.masivo.cl>>

Sergio Rojas, es Filósofo, Doctor en Literatura y Magister en Filosofía. Profesor del Departamento de Teoría de la Facultad de Artes de la 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.

Imagen de pérdida de señal transmisión televisión abierta TVN HD



especie de poética de la ruina. El cuadro nos presentaba precisamente lo que absurdamente permanecía cuando ya todo había pasado: adornos, libros, instrumentos musicales, bustos, espejos, calaveras. Asistimos allí a la naturaleza arruinada, es decir, la naturaleza ingresando en el tiempo lineal e irreversible de la decrepitud humana; se trataba, pues, de una estética de la muerte, una re-presentación de esa fatalidad siempre en curso, en que las cosas del presente están siendo insistentemente asediadas por una fuerza que no es del tiempo, que tiende a volver todo a cero. El motivo era la vanidad del sujeto, y entonces asistíamos en el final sólo al absurdo “desenlace” de lo que comenzó sin por qué. Aquí, en la decrepitud barroca, el final no es del tiempo. Aniquilada la temporalidad narrativa (por el devenir vano), los objetos se acumulan en el espacio de un presente vaciado de subjetividad. Eso era el cuadro del tiempo. Se trata de un sujeto que ante todo no quiere perder [olvidar] su pasado, pero reconoce que su presente ya no está en relación a ese pasado. Efímero es su propio presente, que se encuentra “entre” lo que hay (lo que hubo) y lo que no hay (lo que aún no es); ese “entre” es, pues, siempre, el lugar melancólico del individuo moderno. En la modernidad, el ingreso de la temporalidad en el ser de lo real tiene que ver con el hecho de que lo que ha llegado a existir goza -y padece- la gravedad del pasado. Tan pronto algo ha llegado a ser, como ingresa en el proceso de su devenir comenzando a “dejar de ser”. En este sentido, la lucidez de la subjetividad moderna barroca -consciente del devenir- está cruzada por el pathos del duelo.

Sin embargo, hoy la subjetividad neobarroca genera otra relación con la temporalidad y, en eso, con lo efímero: “la comprensión del tiempo es el correlato de un tiempo ultrarrápido y flexible y de una conciencia efímera y frágil de la relación con el mundo, en una sociedad aparentemente sin duelo (la muerte abstracta en el hospital) y sin protección, en la que se celebra por doquier el presente y las apariencias para hacer desaparecer las realidades.”<sup>2</sup> Lo que se ha denominado la “falta de duelo” en la existencia contemporánea se relaciona con el hecho de que ya no asistimos a la desaparición de las cosas, no acontece en nuestra acelerada escala de acontecimientos el proceso de arruinamiento, en que quedan las cosas cuando el horizonte de sentido que las vio nacer ya no existe o se ha retirado. Entregados al vértigo de la actualidad, lo efímero melancólico ha sido desplazado por un efímero de signo positivo, es decir, lo que era dejando de ser (la naturaleza en la vanitas) cede progresivamente su lugar a lo que es llegando a ser, permaneciendo en ese proceso de paradójico ingreso en la contingencia pura. Redefinición, pues, del “entre” que es propio de lo efímero. Ya no se trata -como en el efímero melancólico- de aquello que escapa al presente pero que nunca fue del presente (el ser que sólo emerge perdido, en la ruina), sino más bien de aquello que hallándose en el presente escapa a los patrones de gravedad conforme a los cuales el sujeto capta o percibe la realidad, porque no puede ser aprehendido en una representación. Las imágenes de la realidad ya no cumplen la función de ilustrar, sino de informar, son ellas el material bruto de la facticidad. El mayor poder las imágenes en la actualidad no consiste en orientar, de allí la expectativa que genera el aviso: “imágenes sin editar”.

Si la urgente necesidad de información (la empresa de producir el arraigo informático del pensamiento) ha llegado a ser una demanda obsesiva, es que estar “al día” ha llegado a ser algo imposible de realizar. No se trata sólo, como suele enfatizarse, de la cantidad de información, tampoco simplemente de la máxima eficacia de los dispositivos de resolución, captura y proyección de imágenes digitales. El poder hoy de la representación no depende de la agudeza del ojo o de la sofisticación de las técnicas, sino de un imaginario dominante, conforme al cual la subjetividad experimenta y comprende lo trascendente ya no como aquello que se resta a la representación, sino,



Imagen de prueba aplicación VideoScan, Max/MSP/Jitter.

al contrario, como una fuente inagotable de imágenes. En esta dirección, nuestra experiencia de la realidad depende de la velocidad con que los acontecimientos comparecen en la pantalla. “¡Esto está sucediendo!”, dice el sujeto extasiado en la transmisión en vivo. Pero la confianza en las imágenes es, como señala Baudrillard, la confianza en la velocidad de la luz: ésta nos asegura que las imágenes son contemporáneas de las cosas y situaciones que en ellas vemos. Pero, ¿qué ocurriría si las imágenes retardaran el tiempo de su poder?

En “Telemática Paisaje” el espectador asiste no sólo en “tiempo real” al objeto de la imagen, sino que se encuentra con el tejido mismo de la imagen que opera de esa manera como una pantalla que refiere su objeto pero inter-poniendo su propio trabajo. En el barroco se trataba de representarse (mediante alegorías) lo que escapaba a la presencia, pero en el supuesto de que sólo es real lo que por su propia naturaleza nunca fue del tiempo; ahora, en cambio, se trata de poner en obra aquella realidad que nunca deja de ser del tiempo y por lo tanto que nunca deja de ser presente: la pura actualidad. Pero se trata de la actualidad de la imagen. “Telemática Paisaje” opera un retardo en la constitución de la imagen para que el espectador asista al tiempo diferido contenido y disimulado en una especie de hiperrealidad de la imagen, en que la representación no ocultaba nada, ni siquiera su propio cuerpo mediático. Este es precisamente el seductor imaginarios que ha venido a instalarse con el proceso de globalización y los flujos de redes que son su “soporte” material y virtual. “El desarrollo mundial de todas la culturas de los flujos, los de la información, los medios, las nuevas tecnologías y lo virtual, ha dado lugar a un tiempo cada vez más estallado, no lineal y no unificado, incluso no direccional.”<sup>3</sup> Lo que cambia radicalmente hoy es nuestra experiencia del tiempo, pues ahora nada alcanzaría a grabarse en el presente llegando a ingresar, como antaño, en ese devenir lineal que lo enviaba hacia el pasado, hacia la memoria, hacia la historia escrita y el consecuente olvido. Hoy la presencia es el efecto de la simulación de realidad, cuando la imagen acontece como información, suprimiendo el trabajo subjetivo de la recepción, porque respecto a la velocidad de los dispositivos de captura, la interpretación siempre “llega tarde”. Carecería de sentido entonces preguntarse por un “principio de realidad”, que vuelva commensurable a las representaciones con las cosas mismas. Ante el simulacro de la inmediatez de las imágenes no es posible decir “¡Pero si eso es mera información!”. Lo que ha desvalorizado el trabajo -incluso ideológico- de la interpretación no es la imagen misma, sino el mito de su velocidad. Pero el efecto que se sigue de esto es la disolución del acontecimiento en el evento telemediático de la comunicación misma. Si, como señaló Ted Turner en los comienzos de la CNN, “la realidad es más entretenida que la ciencia ficción”, entonces el verdadero objeto de consumo no es

el hecho mismo, sino el “esto está sucediendo”. De aquí entonces la seducción y desazón que suelen producir las cosas en la pantalla telemática, en que las cosas se han desplazado desde el sentido reservado en una presencia que se retarda y rehúsa hacia el sinsentido de una apariencia pura.

La condición permanente de “circulación” en dicho espacio es precisamente la reflexividad operativa, pues el usuario debe ser conciente de que el soporte de la comunicación consiste en determinados códigos que deben ser utilizados correctamente, y que la cantidad y calidad de esa comunicación depende del conocimiento y destreza que él tenga de esos códigos. En este sentido, el sistema de redes parece ser un instrumento al servicio de propósitos y funciones pre-existentes. Es lo que nos sugiere el hecho de que sigamos nombrando todo esto bajo el título de “comunicación”. Pero lo que nos interesa pensar aquí no es simplemente aquellos aspectos o funciones que la hiperconectividad viene a potenciar o a perfeccionar, sino las “funciones” y sentidos inéditos que los sistemas traen consigo.

Nicolás Bourriaud señala que “La imagen contemporánea se caracteriza justamente por su poder generador: ya no es una huella (retroactiva), sino un programa (activo).”<sup>4</sup> Es decir, la realidad ya no cristaliza en un objeto-imagen, sino que permanece como proceso generador de “realidades” que nunca suspende su relación con el proceso que la genera, lo cual implica que es lo que se encuentra permanentemente en proceso de advenir. Puestos ante una pantalla, lo que nos mantiene ante ella, aún cuando nada suceda, es el presentimiento de que nunca hemos visto suficiente. El arte más interesante hoy (esto es, arte no cínico), aquel que reflexiona la tecnología de la información sin ceder al nihilismo lúdico de un “Giro sin tornillos”, no se propone simplemente hacer emerger el proceso respecto de su resultado representacional, sino que entra en relación material con las redes, pone en escena los dispositivos sin ánimo de triturar el sentido. Transforma en lenguaje los objetos, sus mecanismos y códigos de funcionamiento.

Pero la tarea de un arte reflexivo es hoy cada vez más difícil. Especialmente cuando lo que todavía podría denominarse como la alienación en la tecnología se confunde con la máxima lucidez. Pareciera que el mundo ya no puede ser una representación, en el sentido de que ya no es posible su estabilización como soporte de la existencia humana y, consecuentemente, como espacio pre-dado (incluso en su versión ideológica) de los encuentros y relaciones entre los individuos. En suma, no existe un espacio de la comunicación, sino que la comunicación misma es el “espacio”. Al menos, esa es la tendencia que percibimos. Se podría decir que el lenguaje se ha retrotraído al soporte: el recurso mismo es el “contenido” de las imágenes (cuestión que anunciaba Macluhan con expresiones hoy canónicas: “el medio es el mensaje” y “el medio es el masaje”). El sujeto desea ser seducido por la pantalla, extasiarse en las apariencias y, en eso, descansar del trabajo de ser sujeto, entregado a una hiperrealidad por cuyo substrato fundamental ya no cabe preguntar(se).

Bourriaud sintoniza en parte con el teórico canadiense, cuando afirma que, contra el espejismo de una libertad sin límites, el espacio de las redes está máximamente regulado, al punto de que las formas y condiciones de la comunicación serían en último término el verdadero contenido de las relaciones. La visión no deja de ser en cierto modo “apocalíptica”: “La ‘separación’ suprema -escribe Bourriaud-, aquella que afecta los canales relacionales, constituye el último estadio de la mutación hacia la ‘sociedad del espectáculo’ (...). Una sociedad en la cual las relaciones humanas ya no son ‘vivas directamente’ sino que se distancian en su representación ‘espectacular’.”<sup>5</sup> La imagen consume la realidad, pero ahora es ella misma la que emerge, exhibiendo su cuerpo y su performance como dispositivo tecnológico.

El arte aún reflexivo no recurre simplemente a la tecnología para optimizar su poder de representación, sino que en ese recurso impide el consumo del Real, porque retarda su representación, impide el consumo de la imagen. Es lo que constatamos en este trabajo de Daniel Cruz. El procedimiento de VideoScan no sólo permite al artista exhibir el proceso de construcción de la imagen digital, también considerar el cuerpo mismo de la imagen como memoria, esto es, como re-presentación. Lo fundamental del arte digital que nos interesa, hemos de insistir en ello, no se reduce al espectáculo que despliega en el lugar de la obra, sino los problemas y preguntas que moviliza.

El arte que ingresa en las relaciones de red corre el riesgo de dejarse determinar por una lógica heterogénea, seducido incluso por el cinismo de las nuevas tecnologías de la imagen, que dicen: “esto no es la realidad, esto es imagen, esto es tecnología”. El arte contemporáneo que opera con estas tecnologías ensaya una reflexión de esa seducción, para lo cual debe reponer a la subjetividad, en sus expectativas y desconciertos. En esto consiste precisamente “Telemática Paisaje”. Se ha dicho que la reflexión crítica era portadora de un poderoso coeficiente de desilusión, recuperando el trabajo del sujeto frente a los simulacros naturalizados de la realidad. En este trabajo de Daniel Cruz, los dispositivos realizan literalmente la des-ilusión, enfrentando al espectador a sus propias expectativas. “Telemática Paisaje” logra distinguir de manera eficaz entre ironía y cinismo, apostando el artista por el potencial reflexivo de la primera.

Pie de Notas:

1. Christine Buci-Gluksmann: Estética de lo efímero, Arena Libros, Madrid, 2006, p. 12.

2. Ibid., p. 48.

3. Ibid., p. 47.

4. Nicolás Bourriaud: Estética relacional, Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2006, p. 85.

5. Ibid., p. 8.



### >>> EL ARTISTA PRÁCTICO Y LAS TOPOLOGÍAS DE LA INTERVENCIÓN

Se me ha pedido que escriba para la exposición Telemática Paisaje de Daniel Cruz. Se me han enviado una serie de documentos para ésto Dos para ser exactos. En el primero se hace una breve reflexión sobre los fundamentos teóricos de la instalación. El segundo es una descripción de ésta. En el primero se habla del artista como un agente que no sólo usa la tecnología, sino que también la interviene, reconfigura y recombina. El segundo texto habla de la introducción del error y del tiempo en el registro fotográfico. Ambos textos, combinados, como si fuesen sustancias inflamables, encienden una hoguera. Prenden fuego. Digamos que incendian nuestro entendimiento sobre la frontera entre tecnología y arte. La queman. Pero de esas llamas también emerge otra posibilidad. Otra criatura. Otro híbrido arte/tecnología. Me gustaría referirme a esto: a cómo Telemática Paisaje nos obliga a terminar con la separación entre arte y tecnología, pero cómo, a su vez, propone un nuevo espacio para el arte en la era tecnológica. Y para referirme a este doble movimiento, defenderé dos hipótesis que nacen de mi lectura de Telemática Paisaje: primero, que no es posible demarcar prácticamente a un tecnólogo de un artista, y segundo, que la particularidad del artista está, sin embargo, en la posibilidad de ensamblar topologías espaciotemporales.

#### 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 legítimo, 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, una 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

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



## CASE DE PROYECCIÓN VIDEOSCAN

es la espátula que logra el mejor efecto, cómo usar la brocha delgada y con qué.

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 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 ESPACIOTEMORALES

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 ensamble 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 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 performances.

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.

