

**LA MATERIALIDAD DE LA OBRA**

Un acercamiento interpretativo a tres propuestas del arte contemporáneo colombiano a la luz de la intermedialidad.

**ALEXANDRA MILENA TABARES GARCÍA**

Trabajo de investigación para optar al título de Magister en Historia del Arte

**ASESOR ACADÉMICO**

Profesor Mauricio Vásquez Arias

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**

**FACULTAD DE ARTES**

**MAESTRÍA EN HISTORIA DEL ARTE**

Medellín

2014

## CONTENIDO

	<b>Página</b>
INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO I: DE LA ECOLOGÍA DE LOS MEDIOS, LA MEDIOLOGÍA, LA REMEDIACIÓN, LA INTERMEDIA Y LA INTERMEDIALIDAD	7
De la Ecología de los Medios	12
De la Mediología	16
De la Remediación	29
De la Intermedia y la Intermedialidad	35
CAPÍTULO II: LA INTERMEDIALIDAD DESDE LAS MODALIDADES Y LOS MODOS PROPUESTOS POR LARS ELLESTRÖM	44
CAPÍTULO III: LOS PROYECTOS DE TRES ARTISTAS COLOMBIANOS CONTEMPORÁNEOS: PAISAJE DESMEMBRADO (2009) DE NELSON VERGARA, EL DIOS EN LA TIERRA (2011) DE ALEJANDRO TAMAYO Y BACTERIAS ARGENTINAS (2004) DE SANTIAGO ORTIZ; A LA LUZ DE LA INTERMEDIALIDAD.	51
Paisaje Desmembrado (2009) de Nelson Vergara Bobadilla	53
El Dios en la Tierra (2011) de Alejandro Tamayo Molina	76
Bacterias Argentinas (2004) de Santiago Ortiz	87
EL CÓDIGO COMO MATERIALIDAD EMERGENTE DE LA OBRA.	100
BIBLIOGRAFÍA Y CIBERGRAFÍA	106
BIBLIOGRAFÍA Y CIBERGRAFÍA COMPLEMENTARIA	114

*Una vez más deberían pensarse los nuevos medios en su capacidad poética y su fuerza vital. Podríamos, a través de estas metamorfosis producidas por la tecnología, entrar al lugar privilegiado de la creación misma y desde ese escenario misterioso acercarnos a la producción de las obras. Es mucho más importante ver de qué manera la tecnología y sus posibilidades creativas cambian los conceptos mismos de “arte”. José Alejandro Restrepo (Restrepo, 2005, p.226)*

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación denominada *La materialidad de la obra: Un acercamiento interpretativo a tres propuestas del arte contemporáneo colombiano a la luz de la intermedialidad*, se fundamentó en la interpretación de la obra de tres artistas, a través del análisis de las interconexiones mediales que la configuran como forma expresiva, para identificar si, desde su naturaleza de medio contenedor de otros medios, es posible o no hablar de la existencia de otras formas o experiencias en el arte contemporáneo más allá de las controvertidas denominaciones de “arte digital” o “arte electrónico”. En este sentido, para darse al encuentro de la materialidad de la obra y su posterior interpretación, se ha estructurado la presente investigación bajo el estudio de diversas teorías que demarcan en sus planteamientos la ruta conceptual desde la cual se argumentará y definirá bajo qué parámetros serán analizadas las obras seleccionadas.

El Capítulo I se divide en cuatro apartados. Cada uno de ellos desarrolla una instancia teórica relacionada con el *medio* que, como exteriorización o manifestación sensible del intelecto humano (McLuhan, 1990, p.105), ha de ser entendido desde diferentes frentes. En primer lugar a partir del concepto *ecología de los medios*, desarrollado por Carlos Scolari, es posible entender que éstos se facturan y transforman en la medida de las relaciones que han de establecer con los sujetos y el entorno, considerando además que tal relación significa, al mismo tiempo, la afectación o cambio inminente de éstos dos últimos agentes. En segundo lugar hemos de referirnos a la *Mediología* que, trabajada por Debray, enfatiza, precisamente, en el ámbito de las relaciones que se establecen entre los medios, los sujetos y el entorno prestando especial atención a que cada uno de ellos se define a partir de aquello que lo precede. Posteriormente, en el tercer apartado, se estudiará el concepto *remediación*, el cual, desde el desarrollo de Bolter y Grusin (1999), se concentra en el estudio de los medios como contenedores de otros medios, y cómo desde dicha comprensión es posible plantear un equilibrio entre la

preponderancia tanto de la materialidad como del lenguaje del medio. En última instancia se presentarán los conceptos *intermedia* e *intermedialidad*. El primero, desarrollado por el artista Dick Higgins (2007), considera que la *obra intermedia* es el resultado de la hibridación dada entre diversos medios y sus lenguajes, entendiendo que dicho resultado se constituye como una nueva forma expresiva. El segundo concepto, propuesto por Elleström (2010), destaca la constitución material de la obra a partir del cruce de medios, al tiempo que plantea que ha de ser desde la dimensión perceptiva de tal materialidad que podrá ser posible definir su sentido.

El Capítulo II se propone definir las *modalidades* y los *modos* de la intermedialidad, a saber: La modalidad material (modos: cuerpo humano, materialidad demarcada y no demarcada), la modalidad sensorial (modos: ver, oír, sentir, degustar y oler), la modalidad espacio-temporal (modos: el espacio y el tiempo como manifestación de la interfaz material, el espacio y el tiempo cognitivos, el espacio y el tiempo virtuales) y la modalidad semiótica (modos: convención, semejanza y contigüidad). Dicha definición nos permitirá plantear, en el capítulo siguiente, que las especificidades de las *modalidades* y los *modos* de la *intermedialidad*, pueden proponerse como el marco referencial para el abordaje analítico de las interconexiones mediales que configuran la obra. De esta manera será posible estructurar una propuesta interpretativa que permitirá identificar, para cada una de las obras de arte que serán objeto de estudio de la presente investigación.

El Capítulo III responde al análisis e interpretación de tres obras del arte contemporáneo en Colombia, siendo éstas: *Paisaje Desmembrado* (2009) de Nelson Vergara, *El Dios en la Tierra* (2011) de Alejandro Tamayo y *Bacterias Argentinas* (2004) de Santiago Ortiz. En el caso de la obra de Vergara el *paisaje* como concepto será la vía para identificar cómo desde el sentido dado al espacio, el tiempo y la interactividad es posible referirse a esta obra como una *video instalación interactiva*. Para la propuesta de Tamayo, el carácter escultórico de la obra replantea, nuevamente, el sentido del tiempo y el

espacio ya que, como manifestación de un acontecimiento remoto, da la pauta para entenderla como una *escultura para la telepresencia*. En el caso de la obra de Ortiz se establece, como reiteración, una dimensión diferente para el espacio y el tiempo de la forma expresiva, y es porque, además de ser una simulación se funda en y para el internet, demarcando así, como *net art*, la idea de la omnipresencia.

Como parte del cierre de este trabajo, en el apartado dedicado a las conclusiones, planteamos cómo el código de programación ha de ser estudiado como materialidad integradora del arte contemporáneo en Colombia, a través del cual es posible referirse a la obra como agenciadora de nuevas concepciones del espacio, del tiempo, de la forma y de la percepción o participación del espectador.

# CAPÍTULO I

## DE LA ECOLOGÍA DE LOS MEDIOS, LA MEDIOLÓGÍA, LA REMEDIACIÓN, LA INTERMEDIA Y LA INTERMEDIALIDAD

### Introducción

El extraordinario desarrollo que enseguida alcanzaron en el hombre el sentimiento expresivo, la sensibilidad captadora de impresiones y la inteligencia selectiva, todo lo cual produjo finalmente el lenguaje y el saber transmisible, hizo que las horas de su conciencia se prolongaran en días. Al principio, este cambio se ciñó sobre todo a las mejoras neuronales; pero a medida que el hombre inventó aparatos especiales para recordar el pasado, documentar las nuevas experiencias, enseñar a los jóvenes y escudriñar el futuro, la conciencia de la humanidad se prolongó en siglos y milenios, libre ya de su anterior limitación a la brevedad de nuestra vida. (Mumford, 2010, pp. 57-58)

Siendo el sentido de la presente investigación: el acercamiento interpretativo a la obra de arte contemporánea, que a partir de su materialidad y de sus interconexiones mediales, nos permite entenderla como un nuevo medio o nuevo lenguaje; se ha planteado el desarrollo del Capítulo I como la presentación de los fundamentos teóricos y conceptuales, a partir de los cuales ha sido posible la argumentación y desarrollo de este trabajo. La cita de Mumford nos permite exponer un acercamiento a la idea o motivación primaria desde la cual se estructuró la formulación del proyecto de investigación. Inicialmente debe decirse que la importancia de abordar la materialidad de la obra de arte surge tras el encuentro y estudio de obras contemporáneas que fundamentan su configuración en la idea de convergencia entre el arte y las tecnologías digitales. Lo anterior significa que sólo pueden darse lugar si su generación y difusión viene dada por lo digital como medio. Este planteamiento lo podemos encontrar desarrollado en el libro *Digital Art* (2003) escrito por Christiane Paul, historiadora de las relaciones entre el arte y la tecnología, del cual se referenciará, a propósito de lo dicho, la siguiente cita:

The employment of digital technologies as an artistic medium implies that the work exclusively uses the digital platform from production to presentation, and that it exhibits and explores that platform's inherent possibilities. The digital medium's distinguishing features certainly constitute a distinct form of aesthetics: it is interactive, participatory, dynamic, and customizable, to name just a few of its key characteristics. (Paul, 2003, p. 67)

Sin embargo, muchas de las propuestas artísticas, tanto nacionales como internacionales, si bien tienen lo digital como base fundamental de su formalización, es posible identificar en ellas que los procesos análogos, o tradicionales en las artes, siguen siendo igualmente relevantes en la obra. De esta manera, fue necesario entender si en el contexto artístico el concepto *medio* debía trabajarse desde la distinción de ser análogo (medio análogo) o digital (medio digital), para definir, a partir de tal diferenciación, de qué nuevo tipo de arte podría hablarse en la contemporaneidad. Dicho esto, para presentar a continuación cómo, más allá de que el medio sea digital o análogo, la obra de arte contemporánea define su forma como nuevo lenguaje a partir de las interconexiones mediales, hemos de regresar al planteamiento de Mumford. Podemos comenzar diciendo que en las diversas etapas de su evolución cognitiva, el hombre ha necesitado, y se han permitido definir sus relaciones y expresiones con y del mundo, a través de la construcción de artefactos que, además, le posibilitan la *transmisión* de sus conocimientos, sentimientos e interpretaciones de la realidad (*transmisión* en el sentido de Debray). Por lo tanto, podríamos decir que tal vínculo nos plantea lo tecnológico desde un sentido más abarcante, es decir, como un ‘medio expresivo’.

La importancia de los vínculos que el hombre establece con su entorno a través de la materialización de sus ideas y concepciones del mundo, nos permite decir que el artefacto efectivamente es un *medio*, entendiendo tal concepto desde McLuhan, el cual lo asume, en pocas palabras, como toda exteriorización o manifestación sensible del intelecto humano (McLuhan, 1990, p.105), o como lo aborda Debray al referirse al objeto: “como materia sensible” desde la cual “nuestros pensamientos pueden ponerse en conocimiento de todos”

(Debray, 2001, p 39). Ahora bien, siendo el hombre un ser en constante cambio, que con el paso del tiempo evoluciona biológica y cognitivamente, hemos de estimar que dichas manifestaciones sensibles también han de sufrir modificaciones o transformaciones en la medida que el sujeto experimenta nuevas circunstancias del entorno, o modifica sobre éste sus percepciones debido a la sumatoria de experiencias. Así, podría sumarse la idea metafórica de que los medios también son susceptibles de “evolución”.

*Primer apartado: De la ecología de los medios.*

En esta medida se ha considerado pertinente iniciar este capítulo trabajando el concepto *Ecología de los medios*. Desde las referencias de Carlos Scolari, la *Ecología de los medios* trata de las relaciones entre los medios, los sujetos y el entorno. Considerando cómo los primeros ven afectada su estructura formal y semiótica en tanto que su inserción, precisamente en el entorno, plantea transformaciones estructurales en el campo social, cultura y perceptivo del sujeto. Esto es entonces una ‘metamorfosis’ en doble vía, es decir, tanto sujeto modifica al medio por causas del entorno, como que el objeto modifica al sujeto debido a las consecuencias de su inserción en el entorno. Esta lógica de ‘metamorfosis en doble vía’ puede relacionarse con la idea de que “mi hábitat me habita” y que por lo tanto “(...) soy mi entorno” (Debray, 2001, p. 129), es decir, somos un todo que se afecta y modifica al mismo tiempo.

*Segundo apartado: De la mediología.*

Nuestro devenir se fragua a través del espacio en el que se vive, y el tiempo en el que se transcurre, un tiempo de vida específico; los cambios tecnológicos, y específicamente la introducción de las TIC en estas últimas décadas, han influido en

éste aprendizaje ontogenético, ya que hemos de adaptarnos a nuevos tiempos y espacios. (Rodríguez, 2012, p. 138)

Continuando en la vía de las interconexiones, esta cita de Margarita Rodríguez Ibáñez nos invitan a la articulación del concepto *mediología* desarrollado por Régis Debray, como una concentración, no en la unidad objetual sino en el “ámbito de relaciones” (Debray, 2001, p.99) establecidas entre las objetivaciones del pensamiento y los sujetos, sus precedentes y contenidos. Al respecto Debray puntualiza, considerando específicamente a los *mass media*, que es “el tiempo social el que determina el tiempo tecnológico” y que por tanto “nuestro entorno mental determina la selección y el uso de los medios de comunicación” (Debray, 2001, p. 126). En esta línea, es importante trabajar el concepto *mediasfera*, también desarrollado por Debray en el marco de la *mediología*. Éste es referido como un medio tecnosocial que alberga en sí mismo “multitud de ecosistemas o micromedios culturales” (Debray, 2001, pp. 67) como por ejemplo: las *mnemosferas*, las *logosferas*, las *grafosferas*, las *videosferas* y las *hiperesferas* (las cuales se definirán más adelante). Debray declara que una *mediasfera* no suprime la precedente, aunque puede sumarle posibilidades, lo que sucede es que se imbrican en un acto dinámico donde el medio más eficiente engloba al que lo es menos. (Debray, 2001, p. 70)

### *Tercer apartado: De la remediación.*

Dicha imbricación, o superposición parcial entre medios, donde tanto viejos como nuevos se mantienen presentes en cada *mediasfera*, nos conduce al estudio del concepto *remediación* trabajado por Bolter y Grusin. En él la persistencia de todo medio viene dada porque éste es representación de otro medio, es decir, el nuevo medio hace presente un viejo medio (Bolter y Grusin, 2000, p. 45). Ahora bien, dicho concepto se estructura a partir de dos conceptos más, la *inmediatez* y la *hipermediación*. Su desarrollo le permite a los

autores afirmar que la *remediación* propone esbozar una manera de equilibrar la importancia de la materialidad con la importancia del lenguaje de cada medio (Bolter y Grusin, 2000, p. 41). De esta manera, es mucho más claro asumir que la *remediación* se dirige hacia el ‘ámbito de relaciones’ del que nos habla Debray.

*Cuarto apartado: De la intermedia y la intermedialidad.*

En este apartado hemos de referirnos a la obra de arte, ya que si bien se trata de un medio contenedor de otros medios, el cual ha de ser analizado desde su materialidad y lenguaje, es necesario desarrollar el concepto *intermedialidad* como la ruta para acercarse, de manera específica, a las obras de arte contemporáneo colombiano que son objeto de interpretación en la actual investigación. Como primera instancia de este último apartado del Capítulo I, el concepto *intermedia*, trabajado por el artista Dick Higgins, se define como el híbrido conceptual establecido entre diferentes medios y sus lenguajes, es decir, como tratamiento de los cruces mediales en un estado de continuidad y simultaneidad, donde, dicho fluir de las relaciones entre los medios, abre paso a la configuración de un nuevo medio y lenguaje expresivo, o más específicamente, artístico.

Higgins no define las pautas para el análisis de la obra que nos permita entenderla como una propuesta *intermedia*, pero sí enfatiza en que el espectador debe estar dispuesto al rompimiento de paradigmas al momento de enfrentarse con dicha obra. Esta invitación que le hace al espectador nos conduce, finalmente, al encuentro con el concepto *intermedialidad* desarrollado por Elleström. Este concepto, si bien será detallado en el Capítulo II, lo encontraremos como el puente, o el punto de cruce establecido entre un medio y otro. Para descubrir dichos puntos de cruce el autor propone las *modalidades* y los *modos* de la *intermedialidad*, los cuales serán estudiados en el capítulo siguiente, pero sobre ellos debemos decir aquí que para la actual investigación se convirtieron en el punto

de partida para el análisis de las obras y su posible interpretación como la configuración de un nuevo lenguaje o medio artístico.

### De la Ecología de los Medios

Los estudios realizados por el investigador argentino Carlos A. Scolari, Doctor en Lingüística Aplicada y Lenguajes de la Comunicación, alrededor de *la ecología de los medios*, nos permite exponer un esquema general sobre el “estudio de los medios como ambientes”. Dicha definición, referenciada por Scolari pero planteada por el sociólogo y crítico cultural estadounidense Neil Postman acerca de las alteraciones estructurales que acontecen en el sistema de los medios, trata de que la inserción de los medios en el entorno ejerce una serie de transformaciones sociales y culturales que modifican, indiscutiblemente, nuestros modos de percepción y cognición sobre todo acontecimiento, a la vez que procuran nuevos eventos.

(...) la ecología de los medios no se concentra en ningún medio en especial - es una teoría transmediática a todos los efectos - ni a un período de tiempo limitado: su reflexión comienza con la transición de la oralidad a la escritura y llega hasta nuestros agitados días de la vida digital. (Scolari, 2010, p. 18)

La anterior aclaración de Scolari propone que *la ecología de los medios* trata del sentido expandido de las relaciones entre los artefactos, los sujetos y el entorno, en las cuales se involucran “diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” (Scolari, 2013, p. 18), algo similar a lo que pasa con las llamadas *narrativas transmedia*, relatos que se extienden en múltiples plataformas creando contenidos novedosos que enriquecen la narración principal, manteniéndose en un estado constante de interconexión y

retroalimentación donde el *qué voy a contar* va de la mano con el *a través de qué debo contarlo*, teniendo en cuenta que ambos asuntos deben marchar al unísono con el *qué experiencia quiero provocar en quien se encuentre con éste relato*.

El transmedia puede ser interpretado entonces como un tejido orgánico de plataformas o medios en el que fluyen y confluyen paralelamente los contenidos y las diversas historias que permiten la expansión de un universo narrativo. Dicho universo comienza a hacer parte de la vida cotidiana del sujeto quien con su participación se permite enriquecerlo, complejizarlo y reconstruirlo. Estamos hablando entonces de una retroalimentación donde sujetos, medios e historias se aportan mutuamente para configurar otros modos de interacción y otras espacialidades, teniendo en cuenta que el sentido espacial no sólo se relaciona con las plataformas (análogas o digitales) de las que podrá valerse la narrativa transmedia sino que también atiende a los contextos socioculturales en los cuales se hace presente dicha narrativa.

#### *Lewis Mumford y Marshall McLuhan*

Scolari presenta en su texto *Ecología de los medios. Mapa de un nicho teórico* (2010), una serie de precursores, padres y nuevas generaciones de teóricos que trabajan en torno a la *ecología* como metáfora aplicada a los medios. De manera particular, y siguiendo la lista de referentes compendiada por Scolari, hemos de considerar a continuación las propuestas de Lewis Mumford, planteadas en su texto *El mito de la máquina. Técnica y evolución humana* (2010), y de Marshall McLuhan, presentes en sus dos trabajos: *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano* (1996) y *Leyes de los medios. La nueva ciencia* (1990). El primero, precursor de la teoría, asumió el concepto *ecología* como la metáfora inspiradora para el establecimiento de los puntos de cruce entre “urbanización / comunicación de masas / tecnología”; y el segundo, padre

fundador de la teoría, “posicionó dentro y fuera del ámbito científico una mirada ecológica de los procesos mediáticos contemporáneos” (Scolari, 2010, Pp.19, 20).

Detrás del desarrollo de los instrumentos y de las máquinas está la tentativa de modificar el medio de una manera que permita fortificar y sostener el organismo humano: el esfuerzo consiste ya en extender los poderes del organismo (en otro sentido inerme) o en crear fuera del cuerpo una serie de condiciones más favorables para mantener su equilibrio y asegurar su supervivencia. (Mumford, 1945, p. 42)

De acuerdo con Scolari, Mumford “planteaba un paralelismo entre lo orgánico y lo técnico” superando con ello los viejos enfoques mecanicistas, lo que le permitió “proponer una visión ecológica de la cultura tecnológica –fundada en los conceptos de vida, supervivencia y reproducción-” (Scolari, 2010, p. 19).

Por su lado, McLuhan insistía “en que los medios forman un ambiente o entorno sensorial (*un medium*)” del cual nos percatamos sólo hasta que dejamos de percibirlo, por lo que *la ecología de los medios* de McLuhan se ubica en “las percepciones de los sujetos”, ya que “los humanos modelamos los instrumentos de comunicación (...)” pero “al mismo tiempo, ellos nos remodelan” (Scolari, 2010, p. 20). Al respecto es importante destacar la referencia que McLuhan hace en su libro *La Galaxia Gutenberg*, sobre el poema *Jerusalem* de William Blake, debido al trato que este pintor, grabador y poeta londinense da a “los cambiantes modos de la percepción humana”. McLuhan destaca las observaciones de Blake sobre el siguiente hecho: que las variaciones de las proporciones entre los sentidos variará necesariamente al hombre, entendiendo que “la proporción entre los sentidos cambia cuando cualquiera de ellos o cualquier función corporal o mental se exterioriza en forma tecnológica”. (McLuhan, 1972, Pp. 365 y 366). Con lo anterior reafirmamos que los cuestionamientos de McLuhan no estaban dados sobre los medios sino sobre la experiencia mediática y sobre la presentación de dichos medios como extensiones de la capacidad

intelectual del hombre para comprender el entorno y para comprenderse a sí mismo, extensiones que bien pueden tener un sentido estético, ritual o utilitario.

En relación a las interpretaciones admitidas para la aplicación de la metáfora *ecología*, Scolari expone en su artículo *Media Ecology: explorando la metáfora* (dispuesto en su página web oficial), los siguientes dos puntos:

- Los medios constituyen un “entorno” (“medium” diría McLuhan) que modifica nuestra percepción y cognición.
- Los medios son como “especies” que viven en un ecosistema y establecen relaciones entre sí (y con los sujetos que también forman parte de ese ecosistema). (Scolari, 2010, abril de 2013)

### *La interfaz.*

Si bien la segunda interpretación desata, como lo aclara Scolari, preguntas relacionadas con las posibilidades de una evolución y extinción de los medios, es importante destacar que sus estudios sobre la *interfaz*, brevemente presentados en su artículo virtual *TEDxMoncloa 2012: ecología y evolución de las interfaces* (igualmente disponible en su página web oficial), le han permitido “identificar esa compleja red de relaciones entre sujetos y tecnologías en un determinado momento de su historia”, además de plantear “la evolución de las interfaces” para pensar en “cómo ese sistema cambia a través del tiempo” (Scolari, 2013, abril de 2013). Hemos de considerar la *interfaz* como el vínculo físico que conecta a tres actores diferenciables: las cosas, los sujetos y los sistemas. En “términos semióticos”, siguiendo a Lev Manovich cuando se refiere a la interfaz del computador en su libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, La imagen en la*

*era digital*: “se trata de un código que transporta mensajes culturales en una diversidad de soportes (...) afectando los mensajes que se transmiten con su ayuda” (Manovich, 2005, p. 113).

Observando la metáfora *ecología* desde el significado de interfaz (esto en concordancia con Scolari), se ha facilitado el encuentro de una ruta vincular entre dos líneas de pensamiento inicialmente divergentes. De un lado, la revolución canadiense de los años 60s, de la cual McLuhan se destaca con su visión del medio como foco de atención, dejando por fuera toda idea de “contenido”. Y del otro lado la revolución del pensamiento francés que por la misma época con Barthes, se estructuró bajo la lógica del descubrimiento de la ideología oculta, o dicho de otra manera, del sentido del medio. Sin embargo, la especificación de Scolari sobre las hibridaciones y *coevoluciones* de las interfaces, así como su incidencia en la construcción de sentido al tratarse éstas de dispositivos políticos cargados de ideología direccional, que se apoyan en el diseño como la estrategia para llevar a cabo sus intenciones, permite plantear un diálogo entre ambas revoluciones de pensamiento (Scolari, 2013, abril de 2013). Desde esta idea de interlocución es que hemos de adentrarnos en el concepto *mediología*, desarrollado por el filósofo francés Régis Debray, quien encuentra como indispensable determinar la conjugación de lo material con lo espiritual como el sentido mismo del concepto, sin que uno esté por encima del otro (Debray, 2001, pp. 99 – 100).

### De la Mediología

“La mediología no concierne a un ámbito de objetos sino a un ámbito de relaciones”.  
(Debray, 2001, p. 99)

La reflexión sobre la exposición anteriormente planteada por Scolari respecto a *la ecología de los medios* y a su estudio desde la interfaz, conduce directamente nuestra atención sobre el concepto *mediología*, la cual concentra su interés en:

(...) los dispositivos susceptibles de modificar la percepción, la cognición y la locomoción, es decir nuestra práctica del tiempo y del espacio. Todo lo que sirve para encaminar, codificar o almacenar una información, y no todo sistema de cuerpo que transforma un trabajo en otro (que es de orden puramente mecánico). (Debray, 2001, p. 199)

El objeto, como impulsador del movimiento que altera las subjetividades, también altera los valores de una cultura (Debray, 2001, p. 24), por lo que Debray nos lleva a entender “el procedimiento de inscripción” y el utensilio o el material empleado para inscribir (Debray, 2001, p. 44), como dos asuntos de especial interés para la *mediología*. De ésta manera, tanto la metáfora de la *ecología* vista desde la interfaz como la *mediología*, se ocupan de las relaciones establecidas entre las objetivaciones del pensamiento (estético, político, religioso) y los sujetos, así como de sus antecedentes y contenidos. Es decir, la comprensión de los vínculos desde los cuales es posible concebir, definir y modificar *cultura*. Ahora bien, la heterogeneidad en los modos de vida, los conocimientos, las costumbres y grados de desarrollo técnico, científico y artístico que cohabitan en un mismo espacio, sugieren una navegación horizontal desde el estudio de las relaciones, a través de diversas temporalidades que estarán siempre presentes en una misma espacialidad, ya sea de manera física, cognitiva o espiritual.

Es aquí entonces donde hemos de referirnos al concepto *mediasferas*, igualmente desarrollado por Debray, un “término genérico que designa un medio tecnosocial de transmisión y de transporte dotado de un espacio-tiempo propio”, es entonces el lugar donde cobran sentido las trascendencias de las modificaciones técnicas (Debray, 2001, p.

51), por ello las *mediasferas* no acontecen al tiempo en todas las sociedades ya que los momentos de la evolución técnica difieren en cada una de ellas (Debray, 2001, p. 67), sin embargo las *mediasferas* “pueden albergar multitud de ecosistemas o de micromedios culturales”, por ejemplo, la *mnemosfera*, o período de la memoria, la *logosfera*, o de la escritura, la *grafosfera*, o período de la imprenta, la *videosfera*, o de la imagen-sonido, y la *hiperesfera*, o el período de lo numérico (Debray, 2001, Pp. 67 - 70). Por lo que también es posible seguir a Debray cuando afirma que:

Del mismo modo que un nuevo soporte no suprime al precedente (aunque pueda sumarle nuevas posibilidades), una medioesfera nueva no ahuyenta a la precedente. Reestructura de acuerdo con sus propias condiciones, al cabo de largas negociaciones de lugar y de función de modo que, finalmente, todas se imbrican la una en la otra aunque no en cualquier sentido. (...). El medio más eficiente dinamiza y engloba a los que lo son menos. (Debray, 2001, p. 70)

Y vemos pues como en Régis Debray puede encontrarse, aunque no explicitada por él, una reflexión sobre el concepto *ecología* como metáfora para hablar de un ambiente de los medios.

### *Huella y cultura.*

Existen *sociedades* animales de una gran complejidad; aunque, en contrapartida, no conocemos *cultura* animal que haga que, por ejemplo, la actual generación de leones, o de hormigas, sean más competentes que las de hace uno o dos siglos. Sus medios de vida han podido variar, el entorno decide por ellas y su programación genética determina su vida individual. Por más que puedan construir progresivamente un hábitat ecológico, esas especies carecen de genealogía no tienen historia. Ausentes de su pasado tanto como de su futuro, bloqueados en un presente sin principio ni fin, no dejan *huella*. No existe *tradicción* animal que se sume al cabo del tiempo a la perennidad de los estereotipos vitales. La experiencia de un animal se pierde para los

de su especie y cada vez que nace tiene que volver a empezar de nuevo. (Debray, 2001, Pp. 31-32)

Las modificaciones del comportamiento animal responden, necesariamente, a los requerimientos o exigencias del entorno natural, tratándose de una respuesta biológica de adaptación a los cambios más no de una capacidad cognitiva relacionada, por ejemplo, con el pensamiento sistémico. El hombre, al igual que los animales, tiene la cualidad de aprender así como la de almacenar, pero sólo es el hombre el que puede transmitir lo aprendido y lo almacenado, ésta posibilidad de *transmisión*, como bien lo expresa Debray, responde a la capacidad humana para “interiorizar comportamientos que no ha vivido y normas que no ha producido” (Debray, 2001, p. 32). En este sentido, los actos rituales, las diversas formas de comunicarnos, las expresiones artísticas y otras de nuestras maneras de hacer y de ser, devienen, ya no un medio biológico sino un medio de otra naturaleza, el medio social, desde el cual se hace posible la *transmisión* de los códigos de interacción y relación entre individuos, así que transmitir es un requerimiento para la configuración de *cultura*, siendo ésta una condición única de las sociedades humanas desde la cual se hila y preserva la historia de su pasado y por la cual se plantea una idea de su futuro. Esto es, en palabras de Debray: “el dominio del tiempo” (Debray, 2001, p. 19).

(...) si los *Homo erectus* del Paleolítico inferior se hubieran contentado con comunicarse entre ellos charlando afablemente por las noches en torno al fuego, en una cálida comunicación de corazones, no hubiera habido jamás humanidad. También ellos, para mayor gloria nuestra, fabricaron esquilas, cuchillas, puntas, azagayas, de una longevidad superior a la de sí mismos. Esta “memoria muerta”, acumulable y móvil, ha sustituido y ampliado su memoria viva, necesariamente mortal y fugaz. La sabiduría consiste en buscar el objeto. (Debray, 2001, p. 34)

Constituir la herencia de la humanidad radica en prolongar y multiplicar los enlaces así como los cambios paulatinos pero radicales que se establece día a día entre los hombres y el

medio, tras el acontecimiento de las diversas relaciones que entre ellos se suceden (Debray, 2001, p. 33). Dominar el tiempo sugiere mantenerse presente, ser memoria y estar en la memoria. La denotación para ésta presencia perpetua es la materialidad, la fisicidad. Por ello, hemos de considerar que los artefactos son medios cuya naturaleza se fundamenta, como ya lo habíamos dicho retomando a McLuhan, en ser exteriorización de las facultades intelectuales del hombre, es decir, un recurso mnemotécnico para la transmisión. Al respecto dice Debray:

Confiar una cualidad a un material estable es el modo menos incierto de hacerla perenne. Ésta superación del tiempo biológico ha hecho de nuestra familia de primates un *work in progress*, en el que la mortalidad del individuo se ve compensada (si no consolada) por la inmortalidad colectiva de la especie. (Debray, 2001, p. 34)

Bajo su condición de objetos emergentes en un tiempo y un espacio determinados, los artefactos actúan en doble vía. En primer lugar están pensados para atender favorablemente a determinadas necesidades humanas (estéticas, utilitarias, rituales, técnicas) impulsadas por las dinámicas propias del medio social o biológico. Y en segundo lugar, la trascendencia de dicho objeto en las dinámicas de las relaciones *hombre – medio* surge tras el uso, la apropiación y la significación que el mismo hombre mantiene con tal artefacto, impulsando entonces, en mayor o menor medida, nuevas transformaciones en el medio. Ahora bien, si hemos hablado hasta el momento de un *medio biológico*, de un *medio social* y de un *medio material*, la pregunta ante tanta diversidad de medios es: ¿Qué es el *medio*?

## *Medio*

Digámoslo de una vez: “The” *medio* no existe *por sí*, como único y visible *en sí*. Es una palabra emboscada. Designa, efectivamente, varias realidades de distinta naturaleza. No se contradicen, se superponen a menudo, pero no hay que confundirlas en ningún caso. Un medio puede designar: 1) un *procedimiento general de simbolización* (palabra articulada, signo gráfico, imagen analógica), 2) un *código social de comunicación* (la lengua utilizada por el locutor o el escritor); 3) un *soporte físico de inscripción y almacenamiento* (piedra, papiro, soporte magnético, microfilmes, CD-ROM), y un *dispositivo de difusión* con el modo de circulación correspondiente (manuscrito, impreso, numérico). (Debray, 2001, p.56)

La manera en que éste autor manifiesta aquello que puede designar al *medio*, a saber: “un procedimiento general de simbolización, un código social de comunicación, un soporte físico de inscripción y almacenamiento, un dispositivo de difusión (p.56)”; sugiere que en la naturaleza de todo *medio* está el ser exteriorización de las cavilaciones del hombre sobre sus diversos encuentros con los códigos biológicos y con los códigos sociales. Así, cada medio, sea material o inmaterial, se dispone como un método lógicamente estructurado para que el hombre pueda decir, ordenar y proceder en y con el entorno. En ésta línea de reflexión Marshall McLuhan expone en su libro *Las leyes de los medios. La nueva ciencia*, la siguiente puntualización:

Todos los artefactos del hombre –sean lenguajes, o leyes, o ideas e hipótesis, o herramientas, o ropas, o computadoras- son extensiones del cuerpo humano o de la mente. El hombre, el animal que fabrica herramientas, desde hace largo tiempo se ha dedicado a extender uno u otro de sus órganos sensorios de tal manera que perturba sus demás sentidos y facultades. (McLuhan, 1990, p.105)

Vemos pues cómo Debray y McLuhan se corresponden en dos sentidos, el primero es concebir al medio como toda exteriorización voluntaria, tangible o intangible, de las

facultades intelectuales y estéticas del hombre, y que éste, el medio, necesariamente modifica el sistema de relaciones: *individuos – objetos, sociedad – objetos, cultura – objetos*. La segunda correspondencia es que ambos autores no hacen explícita la inferencia del medio biológico, sin embargo, es importante destacar, como bien lo expresa Lewis Mumford en su libro *El mito de la máquina. Técnica y evolución humana*, que la primera y más importante herramienta del hombre es y ha sido su propio cuerpo animado siempre por su mente (Mumford, 2010, p. 15); un cuerpo que responde a un proceso evolutivo desde los primeros homínidos hasta el *Homo Sapiens sapiens*.

(...) el hombre primitivo disponía de un activo mucho más importante, que amplió todo su horizonte técnico: una dotación biológica mucho más rica que la de cualquier otro animal, un cuerpo no especializado en ninguna actividad exclusiva y un cerebro capaz de escudriñar amplísimos horizontes y coordinar las diversas partes de su experiencia. (Mumford, 2010, p. 15)

#### *Las diferentes realidades del medio.*

Podemos decir entonces que *medio* es un concepto que señala diferentes realidades. Una serie de existencias heterogéneas complementarias, tanto materiales como intangibles, no divergentes ni rivales pero que por sus particularidades exigen una clara distinción y descripción como entes individuales. En este sentido, el ejemplo al que recurre Debray para evidenciar dicha complementariedad, así como la importancia de identificar y reconocer cada *medio* por separado, está dado con un objeto: el libro. Éste elemento de producción industrial serializada y de uso cotidiano, no se reflexiona comúnmente como un transmisor de cultura y evidente contenedor de milenios de avances técnicos y tecnológicos, siendo éstas precisamente las características que le permitieron a Debray entender el objeto libro como el *medio* en el que convergen otras clases de *medio*. Dicha comprensión ha sido ejemplificada de la siguiente manera en su libro *Introducción a la mediología*:

El libro se estructura desde el intelecto del autor quien elige *la escritura* como el *medio* idóneo para comunicar e incentivar al lector hacia la comprensión sobre un tipo de ideas determinadas. Como segundo *medio* el autor se vale de un *lenguaje natural*, propio del grupo social al cual quiere que lleguen sus planteamientos. Respecto al tercer *medio*, si bien Debray introduce el *papel* como el soporte en constante evolución técnica que permitió nuestro acercamiento a la lectura, ha de prestarse especial interés a la *página*. Sobre las condiciones físicas (medidas y tipos de papel) de la *página*, se sustenta la organización del sentido de todo aquello que contendrá el libro. Como bien lo dice Debray, es la estructura de la *página* la que determina nuestro encuentro con la lectura a partir de las regulaciones que ésta ejerce sobre el texto, como por ejemplo, el someterlo a una lógica lineal (tanto horizontal como vertical) de frases, párrafos, puntuaciones, capítulos, paginaciones e índices. Finalmente, y como cuarto *medio*, Debray enuncia al *editor* como aquel que define las formalizaciones relacionadas con el título, el diseño y diagramación de la caja de texto, así como la colección a la que el libro pertenecerá. (Debray, 2001, Pp. 56 – 59)

El ejemplo anterior no solamente aclara el cómo puede darse un cruce entre las diferentes clases de *medio* sino que advierte sobre las estructuras lógicas de configuración de cada uno de ellos y, especialmente en lo referido al papel, avisa que nada actúa o se presenta por inmediatez ya que todo proviene de un proceso de conversión (Debray, 2001, p. 106). El libro, como entramado de medios (*escritura* -visual y textual-, *lenguaje natural*, *páginas* y *editor*), puede estar soportado física o digitalmente, y en cualquier caso, aunque de formas diferentes, continuará siendo un elemento que compendia y transmite parte de la memoria intelectual de la humanidad.

### *Transmisión*

(...) *transmitir*, “transportar una información dentro del tiempo”, entre esferas espacio temporales distintas. (...). La transmisión tiene un horizonte histórico, y su base de partida es una prestación técnica (por medio de una utilización de un soporte). (...) relacionando un antaño con un ahora lograremos continuidad (y por lo tanto cultura) (Debray, 2001, p. 16)

Trasmitir difiere rotundamente del acto de comunicar. La *transmisión*, como transporte de un mensaje en el tiempo, conoce e impulsa transformaciones y conversiones individuales y sociales, al tiempo que provoca nuevas lógicas de pensamiento, las que a su vez impulsan otras transformaciones y conversiones individuales y sociales. La comunicación, por su parte, se interesa por mantener un interés inmediato en los mensajes, y si bien informa e incita a realizar algunas acciones, éstas sólo responden a un momento y espacio específico (Debray, 2001, pp. 17 y 21). De ésta manera, entendemos que la *transmisión* rompe las barreras del tiempo porque tiene la capacidad de vincular momentos pasados y presentes, así que no depende de la presencia física del emisor. El transmitir perenniza las vivencias, las creencias y los pensamientos y con esto hace historia, por consiguiente constituye cultura (Debray, 2001, pp. 17-18).

Cuando nos adentramos a la comprensión de *medio* pudimos inferir que el modo en que operaban las causas del proceso evolutivo se ve determinado por las condiciones independientes del medio biológico, así como por las condiciones del medio social y de todas aquellas exteriorizaciones materiales o inmateriales del intelecto humano que igualmente constituyen *medio*. De la misma manera, entendimos que dicho modo de ejecución estaría demarcado por las formas en que las clases de *medio* logran conectarse. Dichas conexiones han de confluir en la *transmisión* y serán, en suma, las que nos permitirán decir que: para transmitir cultura necesariamente habrá que transmitir técnica

(Debray, 2001, p. 28). Tras ésta afirmación es posible referir la alusión que hace Debray sobre la escritura al presentarla como la máquina lógica que ha cambiado las competencias y sueños del hombre ya que ésta revolucionó el espacio por tratarse de una primera forma de telepresencia, y alteró el tiempo envolvente de la oralidad al proponer una progresión lineal de la historia (Debray, 2001, p. 61). Se trata pues de un sistema de signos (escritura=técnica) transmisor de cultura.

*El arte de transmitir*

Para transmitir correctamente, hay que transformar, si no convertir. Guardiania de la integridad de un *nosotros*, y no solo de la puesta en relación de dos o varios *yos*, la transmisión se solidariza con una construcción de identidad, que concierne al ser más que al tener de los individuos. (...) Impone que se trabaje a un público en el cuerpo y en *cuerpo* (...) para prorrogar, sin ninguna garantía genética, el *corpus* de conocimientos, valores y competencias que asienta, mediante múltiples idas y venidas entre el ayer y el hoy, la personalidad de un colectivo. (Debray, 2001, p 27)

Siguiendo a Debray “el arte de transmitir, o de hacer cultura, consiste en la suma de una *estrategia* y una *logística*, una *praxis* y una *tekné*, o de un direccionamiento institucional y una instrumentación semiótica (Debray, 1997, p.29)”. Éste fundamento puede conectarse con el planteamiento realizado por Walter Benjamin en su ensayo de 1936: *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*. En éste Benjamin propone una ruta de análisis para los cambios generados en las estructuras sociales, cambios que son desatados por el capitalismo y sus desarrollos, los cuales se evidencian en la forma de nuevas tecnologías, de las cuales se destacan aquellas destinadas a la reproducción masiva de objetos e imágenes visuales. De acuerdo con Benjamin, tales productos de la industrialización se insertaron en los espacios domésticos y en la vida cotidiana logrando transformar drásticamente las maneras en las cuales se establecen las relaciones interpersonales, el cómo se mantiene la memoria del pasado y la forma en la que se percibe el entorno inmediato.

Benjamin “fue el pionero en vislumbrar la mediación fundamental que permite pensar históricamente la relación de la transformación en las condiciones de producción con los cambios en el espacio de la cultura, esto es, las transformaciones del *sensorium* de los modos de percepción, de la experiencia social. (Martín-Barbero, 1998, p. 62)

A la luz de la precisión realizada por Martín-Barbero, respecto a las reflexiones benjaminianas de los “modos de significación” unidos a la economía cultural de la época, ha de tenerse en cuenta el recorrido histórico que el mismo Benjamin propone para entender a través de qué tipos de procesos la imagen se hizo técnicamente reproducible. Al comienzo de su ensayo *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*, Benjamin destaca la importancia de la técnica y de los procedimientos correspondientes a la reproducción en masa, por lo que especifica a la xilografía como el primer recurso técnico dispuesto para masificar la copia, y a la litografía como el método posterior que permitió equiparar la reimpresión gráfica al ritmo de la imprenta (más cantidad en menos tiempo) (Benjamin, 2008, p. 52). Uno de los resultados de ambas técnicas fue la copia de obras de arte por lotes, acto considerado por Benjamin como una democratización de la obra ya que les permitió a los ciudadanos la posibilidad de que el arte hiciera parte de su experiencia de vida doméstica. Sin embargo, ésta experiencia, como consecuencia de la multiplicación, también fue la advertencia sobre la ruptura en la tradición del culto por el arte, significando para Walter Benjamin una estimación positiva porque de tal ruptura devino el encuentro cotidiano, personal y recontextualizado del individuo con la obra (Benjamin, 2008, p. 52).

La cultura es lo que se hereda. La técnica es lo que se recibe. La primera se *transmite*, mediante actos deliberados: es un contenido singular que me concierne íntimamente, en mi propia identidad, sobre el que tengo responsabilidad personal y me incumbe legarlo a “quienes vengan después de nosotros”. La segunda se *transfiere* y se difundirá espontáneamente: saco partido de ella pero ella no necesita de mí para existir, se mantiene a disposición. (...) Si bien lo hace posible, la técnica nunca es un mensaje; sólo la cultura se dirige a alguien. (Debray, 1997, p. 79)

Sólo es posible lograr la democratización de la obra de arte si existe la intención de apropiarse de los procesos técnicos de reproducción con el fin de posibilitar que ésta, la obra, haga parte de la vida íntima de los ciudadanos. Con ello, los actos y objetos culturales como elementos cotidianos sobre los cuales se teje un sentido de identidad social e individual, son estimados como la herencia indiscutible para las generaciones venideras. De esta manera, la voluntad de quien ha pensado en dicha democratización es la de extender la influencia cultural sobre momentos históricos tanto presentes como futuros, tratándose de una trascendencia del tiempo (*transmisión*) ya que tanto el acto como el objeto cultural carecen de obsolescencia.

De otro lado, hemos de considerar que toda práctica cultural puede verse influenciada por prácticas culturales foráneas, significándole el planteamiento de modificaciones ya sea por adición, eliminación o fusión de elementos; situación absolutamente natural y necesaria cuando se reconocen las consecuencias de las interacciones dadas entre diferentes núcleos socioculturales o intercambios experienciales entre individuos de diversas culturas. No obstante, cuando se actualiza el origen de una práctica cultural, muy a pesar de las variaciones que ésta presente a lo largo del tiempo, tal actualización no podrá calificarse como el rescate de una práctica cultural anticuada, caduca o en desuso, porque como ya se ha dicho, la cultura no es obsoleta.

La técnica por su parte responde a otras lógicas. El sistema técnico, al ser *transferencia*, bajo las observaciones de Debray, tiene referencia en el espacio (pasar de un lugar a otro) y a su posibilidad de estar presente en diferentes espacios, pero también alude a que no le es posible, concentrada sólo en su tecnicidad, configurarse como *transmisión* (trascendencia en el tiempo) porque, entre otras cosas, su duración es cada vez más breve por lo que carece de correspondencia con las temporalidades culturales:

(...) nuestras culturas –es decir, los repertorios de formas, gestos y recuerdos que cada sociedad pone a la disposición de sus miembros- constituyen realidades de larga duración (variables mínimas en el tiempo), a la vez que permanecen circunscritas, en lo esencial, a un mismo territorio (elevada diversidad en el espacio). (Debray, 2001, p. 81)

Lo anterior nos recuerda que un objeto técnico sí puede ser calificado como obsoleto o caduco bajo el marco de las lógicas utilitarias o de mercado, porque puede perder su función por deterioro, o dejar de usarse debido a la aparición de una nueva tecnología optimizadora del mismo proceso, o también puede ocurrir que dicho objeto técnico se convierta en un elemento físico recontextualizado, es decir, en un artefacto empleado o adecuado a propósitos diferentes para los cuales fue diseñado y producido. Al retomar la referencia de Debray sobre la puntualización de Leroi-Gourhan respecto a la técnica, vemos cómo Régis Debray indica que ésta (la técnica) es la capacidad del hombre para manifestar o liberar el potencial de un material como objeto o elemento mnemotécnico, es decir, como la memoria del hombre que al exteriorizarse se articula al “organismo social”. El material es entonces “acumulación de programas de comportamiento, de gestos en potencia y por lo tanto,” de “información simbólica materializada”. (Debray, 2001, p. 79).

El instrumento en la mano es un objeto técnico, pero la mano que lo manipula es un objeto cultural (y el instrumento sin la mano es una abstracción propia de un museo). Esta “sinergia operativa del instrumento y del gesto” se convierte, de pronto, en “tecnocultura”. (Debray, 2001, p. 79)

Bajo esta precisión, el gesto del artista es parte fundamental de su hacer ya que, como su intención y expresión cultural, su gesto se constituye en el lazo unificador entre la técnica y el símbolo.

### De la Remediación

Decir “el medio crece por el entorno”, equivale a decir “lo nuevo surte efecto en, por y a través de los antiguos”. Nos hemos aculturado al cine a través de la foto, a las fotos a través de la pintura, y a la tele como a una radio parasitada por *pixels*. La última oleada de imágenes y de signos refluye sobre la penúltima, y las dos se cubren y nos cubren como en un rodillo. Por eso a menudo se producen usos efectivos por debajo de las potencialidades de la herramienta y de las expectativas de los planificadores. (Debray, 2001, p. 128)

La cita de Debray con la cual se da apertura al presente apartado y la idea expuesta por Lewis H. Lapham en el capítulo introductorio del libro *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano* (McLuhan, 1996), en la cual Lapham resalta la sugerencia de McLuhan respecto a que “el contenido de cualquier medio siempre es otro medio” (McLuhan, 1996, p. 11), evidencian la compaginación teórica entre McLuhan y Debray. Ambos teóricos nos invitan a pensar en que los medios emergentes adoptan, asimilan o contienen, necesariamente, un medio antecesor. Este aspecto demarca la permanencia de lo antiguo como basamento técnico, estético, social o cultural de lo que se ha llamado *nuevo medio*. En este sentido, ningún medio deja de ser o de existir, más bien podríamos decir que se reconfigura a partir de las ‘adaptaciones’ solícitas del entorno. Desde esta perspectiva, es claro que los grandes desarrollos tecnológicos, para citar un ejemplo, no aparecen por ‘generación espontánea’, metafóricamente hablando, sino que son el resultado de la ‘evolución’ técnica de artefactos previamente diseñados y puestos a prueba en un contexto específico y bajo unas condiciones específicas.

Lo anterior estima que las relaciones establecidas entre los medios, los sujetos y el entorno están, inevitablemente, ejercidas en y por un entramado de interconexiones mediales, donde la riqueza de sus puntos de cruce se concentra en el surgimiento de algo nuevo. Si extendemos esta puntualización al campo del arte contemporáneo, podemos identificar una serie de obras que desdibujan las fronteras que, cultural o técnicamente,

habían sido impuestas o asumidas como necesarias para mantener las diferenciaciones entre un arte y otro, entre un medio y otro. Esto nos lleva a considerar que el pensamiento creativo del artista parece adentrarse cada vez más hacia el hallazgo de vínculos entre las artes y los medios, desde los cuales se hace posible la configuración de nuevos lenguajes. En esta media, las obras que serán analizadas en la presente investigación dan cuenta de que no se trata de una apropiación contextualizada que el arte hace sobre las llamadas ‘nuevas’ o ‘viejas’ tecnologías, sino de la manera en que, a partir de la integración de éstos medios tecnológicos, las obras abren preguntas o nuevas perspectivas vinculadas, por ejemplo, con el campo de la escultura, la instalación y la imagen en movimiento.

Si vinculamos lo dicho en los dos párrafos anteriores, es posible enunciar la línea de trabajo que será desarrollada a partir del Capítulo II y que comienza justo con la aclaración del concepto *remediación*. Se plantea entonces que desde el análisis de la obra como medio contenedor de diversos medios, se vislumbrarán las hibridaciones entre los lenguajes artísticos y los lenguajes de los medios que la componen, de esta manera podrá emitirse una interpretación argumentada del por qué una obra puede entenderse como video instalación interactiva, escultura para la telepresencia o simulación y *Net.art*. Lo anterior enuncia los resultados del encuentro con cada una de las obras a partir de su análisis material y formal.

#### *La Remediación: Perspectiva de David Jay Bolter y Peter Grusin*

A continuación se destacarán los aportes de David Jay Bolter y Peter Grusin, autores del libro *Remediation Understanding New Media* (2000), en relación al concepto *remediación*, entendido como la representación de un medio en otro medio. Característica que además, de acuerdo a los autores, es la que en nuestros tiempos mejor definen a los nuevos medios digitales (“*we call the representation of one medium in another remediation, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new*”).

*digital media.*”) (Bolter y Grusin, 2000, p. 45). Esto quiere decir que todo medio se diseña y se desarrolla desde los fundamentos técnicos, y/o de diseño, y/o de utilidad, y/o simbólicos existentes en un medio antecesor. De esta manera se puede asegurar que todo nuevo medio hace presente, o representa, como ya lo habíamos dicho, un viejo medio. (Bolter y Grusin, 2000, p. 45).

Para dar mayor claridad al concepto *remediación*, se expondrán a continuación, a modo de paráfrasis, las definiciones planteadas por Bolter y Grusin sobre lo que han definido como las características o tipos de la remediación, considerado que la representación de un medio en otro varía de acuerdo a la intención de quien remedia.

1. *La reutilización*: cuando un medio toma en préstamo el contenido de otro medio, sin apropiarse de éste último o darle los créditos correspondientes. Ejemplo: las adaptaciones del cine sobre novelas clásicas, sobre las cuales el séptimo arte no manifiesta referencia o reconocimiento alguno sobre el material primario de referencia. (Bolter y Grusin, 2000, p. 44)
2. *La representación de lo antiguo en lo nuevo*: cuando un medio reciente homologa a otro más antiguo. No pretende posicionarse sobre el anterior simplemente se propone como una herramienta más para acceder a la información que el viejo medio ofrece. El nuevo medio espera equiparar la experiencia o acceso a los contenidos que el medio antiguo permitía o proponía. (Bolter y Grusin, 2000, p. 45). Por citar sólo un ejemplo, el recorrido virtual por las galerías de algunos museos del mundo así como el acercamiento a diversas obras de arte que en ellos se encuentran, las cuales son dispuestas como imágenes digitales en alta resolución con el propósito de que el espectador pueda visualizar la materia pictórica al ampliar un fragmento de la imagen. Una experiencia como la anteriormente descrita puede

tenerse al visitar el sitio web del *Art Project - Google Cultural Institute* (Google, noviembre 2013).

3. *La distinción de lo nuevo respecto a lo antiguo*: cuando un medio nuevo, específicamente electrónico, se presenta como la versión mejorada de un medio anterior. Si bien busca mantener “la fidelidad al carácter del medio antiguo”, el nuevo medio intentará imponerse. Ejemplo: las enciclopedias virtuales en las que el texto se enriquece con imágenes, sonidos, videos y accesos a otras páginas o sitios web. (Bolter y Grusin, 2000, p. 46).
  
4. *El fortalecimiento de las discontinuidades*: cuando el nuevo medio marca su presencia al tiempo que mantiene la presencia del medio antiguo, resultando con ello un ensamblaje o *collage* en el que se evidencian las discontinuidades entre uno y otro. Ejemplo: un programa que permita trabajar diferentes *objetos digitales* (en palabras de Manovich), es decir, texto, sonido, video, imagen, entre otros, tanto digitalizados como originados por computadora, los cuales pueden ser manipulados a través de controles específicos que el software dispone para cada objeto. (Bolter y Grusin, 2000, p. 46)
  
5. *La minimización de las discontinuidades*: cuando el nuevo medio imita al antiguo o asegura su presencia y evidencia su reconocimiento al tiempo que expone las nuevas propuestas sin que esto signifique rivalidad entre un medio u otro. De modo que aquí no se trata de marcar las diferencias, más bien se procura la complementariedad entre medios. Ejemplo: el cine interactivo, para el caso el video juego “*Myst y Doom* remedia al cine (...). La idea es que los jugadores se conviertan en los protagonistas de una narración cinematográfica”. (Bolter y Grusin, 2000, p. 47)

6. *La readaptación*: cuando un medio toma elementos de sí mismo correspondientes a un tiempo anterior. Ejemplo: “cuando una pintura incorpora a otra como en el Interior de mi estudio de Courbet.” (Bolter y Grusin, 2000, p. 49)

Con lo anterior podemos ver que la *remediación* considera diferentes formas de correspondencia entre medios, a través de las cuales cada uno puede comenzar a establecer con los demás múltiples maneras de relacionarse. Un aspecto importante a destacar, de acuerdo con Bolter y Grusin, es que para el caso de la computadora existe el ideal de alcanzar un estado de transparencia. En otras palabras, la computación busca que el espectador o interactor sienta y se convenza de que está vivenciando un acontecimiento en el marco del mundo material o sensible y no en el de lo digital e intangible.

La transparencia pretende entonces la magnificencia de la representación numérica. Magnificencia alude, entre otras acepciones, a la posibilidad de disponerse con libertad al alcance de grandes retos, y el gran reto de la representación numérica, para el caso que estamos exponiendo, es traducir eficaz y asertivamente la información binaria como experiencia emuladora de un evento sucedido en el campo de lo real tangible, provocando en el interactor una alta excitación sensorial. Dentro del reto también se encuentra que la estimulación de los sentidos sea tan contundente, que el interactor obvie por completo la presencia de la máquina como agente mediador. Este ideal de la transparencia es denominado por los autores como *inmediatez* (Bolter y Grusin, 2000, p. 22), y se trata, como podemos ver, de una paradoja ya que se intenta generar un estado inmersivo, es decir, un momento de intimidad metafórica entre el contenido del medio y el espectador o interactor, bajo la pretensión de que la máquina sea eludida.

If the logic of immediacy leads one either to erase or to render automatic the act of representation, the logic of hypermediacy acknowledges multiple acts of representation and makes them visible. Where immediacy suggests a unified visual space,

contemporary hypermediacy offers a heterogeneous space, in which representation is conceived of not as a window on to the world, but rather as "windowed" itself-with windows that open on to other representations or other media. (Bolter y Grusin, 2000, pp. 33-34)

Lo considerado en este apartado nos permite ver que tanto la *inmediatez* como la *hipermediación* son aspectos fundamentales de la *remediación*. De acuerdo con Bolter y Grusin, cuando la *hipermediación* se hace presente en el campo del arte deja ver su trascendental contraste con la *inmediatez* ya que es en este campo donde se permite “el reconocimiento del medio en tanto medio” (Bolter y Grusin, 2000, p. 41), es decir, la *hipermediación* consiste en la preponderancia del medio pero desde su tecnicidad y materialidad, dicho de otra manera, desde su existencia como artefacto. Así pues, teniendo como constitutivos a la *inmediatez* y a la *hipermediación* ha de considerarse que la *remediación* propone esbozar una manera de equilibrar la importancia de la materialidad con la importancia del lenguaje de cada medio.

En este sentido, bajo la línea conceptual que se ha planteado para la presente investigación, la *remediación* se estima como un punto fundamental que permite dar inicio al desarrollo del concepto *intermedialidad*. Y es que este último, precisamente, propone una serie de pautas a partir de las cuales puede proyectarse la interpretación de una obra de arte teniendo como fundamento los enlaces o interrelaciones que se establecen entre los medios que la constituyen. En otras palabras, la *remediación* nos ayuda a precisar que la obra es un medio integrador de otros medios y que por lo tanto es necesario entenderla desde su fisicidad antes de exponer una exégesis. Aunque Elleström o Higgins, autores que desarrollan el concepto *intermedialidad*, cada uno desde campos diferentes, no hacen referencia explícita a la *remediación*, sus planteamientos se fundamentan en que la obra es, ante todo, un elemento sensible, y que por tanto, para su estudio interpretativo debe asumirse la preponderancia de su materialidad, porque, siendo ésta un tejido de medios,

abre no solamente otros horizontes en el campo perceptivo sino que propone nuevas gramáticas para el arte a partir de la interrelación de lenguajes artísticos.

### De la Intermedia y la Intermedialidad

(...) hemos llegado a pensar la intermedialidad como el conjunto de condiciones que hace posible los cruzamientos y la concurrencia de medios, el conjunto de las figuras que los medios producen al cruzarse, la disposición potencial de los puntos de una figura en relación con los de otra. La intermedialidad es el conocimiento de sus condiciones, de la posibilidad de múltiples figuras, de la eventualidad con que los puntos de una figura remiten a los de otra. La intermedialidad es también, entonces, un nuevo paradigma que permite comprender las condiciones materiales y técnicas de transmisión y de archivo de la experiencia en el pasado como en el presente. (Mariniello, 2009, p. 64)

El artista británico Dick Higgins, académico en el campo de la poesía visual y sonora, músico, accionista, poeta experimental e integrante del *Fluxus Art* en sus inicios, propuso el concepto *intermedia* como la posibilidad de abordar la desaparición de las fronteras entre las artes y considerar que éstas ahora se definirían sólo “por la determinación de sus medios expresivos” (Padin, 2007, febrero 2013). Higgins, en su libro *Horizons* (2007), lo explica de la siguiente manera:

Intermedia differ from mixed media; an opera is a mixed medium, inasmuch as we know what is the music, what is the text, and what is the mise-en-scène. In an intermedium, on the other hand, there is a conceptual fusion. Concrete and some of the other visual poetries are intermedial; they lie between literature and visual art, and there is fusion between these so that we cannot deal with just one of their origins but must deal with the work as both visual and literary art. (...) An art song has a text and music; it is a mixed medium. But sound poetry has music penetrating to the very core of the poem's being, or literature at the marrow of the heard experience; it is an intermedium. (Higgins, 2007, p. 18)

La anterior ejemplificación de Higgins respecto a las distinciones entre los “medios mixtos” y la *intermedia*, nos permite entender que el fundamento del concepto trabajado por el artista consiste en que la obra *intermedia* no es evidencia instantánea de los medios que la configuran ya que, como forma expresiva, define su materialidad por la fusión conceptual o de lenguajes entre artes (como medios) (López-Varela, 2011, p. 95). Esto no quiere decir que la ‘nueva obra’ (la fusión entre lenguajes) deje de reconocer su existencia gracias a la realidad de los medios que le dieron lugar (aspecto que se ampliará más adelante), pero sí se infiere que Higgins, en términos del encuentro perceptivo, apunta con mucho interés a que debe ser el espectador quien se sobreponga a la tradición de compartimentar, permitiéndose asumir una lectura abierta donde medios, concepto, forma, espacialidad y temporalidad definen una sola naturaleza: la obra. Al respecto es posible enfatizar en el encuentro perceptivo a partir de la siguiente cita:

(...) we need a pluralistic approach, recognizing that a horizon has many many points along it as the eye moves back and forth. If a horizon is bent, there may be multiple points of intersection and highly complex fusions. Until we have come to deal with this, our criticism remains inadequate. (Higgins, 2007, p. 21)

Podemos ver entonces que Higgins plantea una clara invitación, tanto para el artista como para el espectador, relacionada con la desestructuración de los paradigmas sobre las maneras en que, tradicionalmente, se venía estableciendo la formalización y por tanto el encuentro con la obra. Esto quiere decir que las transformaciones dadas sobre las maneras de materializar el objeto artístico a partir de las fusiones entre los lenguajes de los medios, implica que el espectador también modificará las condiciones de su encuentro perceptivo para entender la obra como unicidad. Sin embargo, si bien en la idea de ‘obra abierta’ de Higgins se anteponen los elementos conceptuales que, con respecto a un medio u otro, “están operando al interior de la obra, y que a su vez, se convierten en la única manera en que dicha obra pudiera *ser*” (Espinoza, 2010. p. 31), para poder realizar un estudio e interpretación de la obra *intermedia* se requiere, necesariamente, la identificación de los

puntos de cruce dados entre los lenguajes hibridados, ya que es justo en ese encuentro donde se da lugar la *intermedia*.

### *La Intermedia como Concepto Expandido.*

Destacando que el interés de la obra *intermedia* se corresponde efectivamente con el significado de la palabra *fluxus* (fluir); sería posible identificar que la *intermedia* ha de tratar los flujos o recorridos mediales que libre y naturalmente entrelazan un medio expresivo con otro, sin la intención de rivalizar, por lo que no sería posible pensar la *intermedia* desde el desarrollo de conceptos en oposición, es decir: antiguo y nuevo, convergente y divergente, primero y último. Aquí es pertinente recordar a Martín-Barbero, quien al referirse al análisis de las posturas de Benjamin respecto a las tecnologías, nos permite identificar que el concepto *intermedia* de Higgins se emparenta con el sentido de los intereses de Benjamin, de los cuales, respecto a la democratización de la obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica, Martín-Barbero destaca: “la abolición de las separaciones y los privilegios (...)”, así como el abordaje de la técnica, “no en cuanto mera ‘técnica’ (...), sino en cuanto expresión material de la nueva percepción.” (Martín-Barbero, 1998. p. 66).

La *intermedia* apunta al tratamiento de los cruces o tejidos entre medios como estados de continuidad (extensión ininterrumpida de uniones) y simultaneidad (acontecimientos que se efectúan en el mismo tiempo y posiblemente en el mismo espacio). Este perfil vinculante proviene de la defensa de Higgins por un pensamiento revolucionario desde el cual se identifique la irrelevancia de las categorizaciones sociales, artísticas y tecnológicas, potenciando una nueva condición en la que el arte y la vida hacen parte de la misma experiencia. De esta manera, puede verse la *intermedia* como un concepto expandido ya que no habla solamente de las relaciones entre los medios expresivos a partir

de su materialidad, técnica y lenguaje (medios que además son cambiantes), sino de éstos y su relación con la percepción, la experiencia estética y el contexto sociocultural.

(...) the areas of our experience have taken on dialectical relationships of their own. Painting has ceased to be a matter of paint staying on the canvas in the world of visual art, but instead painting has come to migrate, abstracting itself from its traditional bases, entering the world outside of itself, interacting and fusing with other media to form visual poetry, visual music, these in turn to become new media capable of migrating yet further. Our sense of music is modified by the penetration from visual art. And so, too, with the other arts. (Higgins, 2007, p. 20)

La anterior cita de Higgins nos permite pensar la *intermedia* como la construcción de lo que podríamos entender como ‘un nuevo territorio en el arte’, es decir, que a partir de las “interacciones” y “fusiones” entre lenguajes artísticos, la obra *intermedia* abre la pregunta, más que por la adición de un nuevo procedimiento al campo creativo, por la idea de innovación: (...) is it more reasonable to regard the use of intermedia as an irreversible historical innovation, more comparable for example, to the development of instrumental music than, for example, to the development of romanticism? (Higgins, 2007, p. 26). Esto sugiere que la *intermedia*, como lo expresa el mismo Higgins, no trata de un movimiento artístico ni mucho menos de una prescripción sobre la manera contemporánea de hacer obra, más bien se asume como una posibilidad que ha estado presente para el arte a lo largo de la historia en tanto que, desde los tiempos más antiguos, el artista ha tenido a su disposición una importante variedad de medios susceptibles de ser fusionados (Higgins, 2001, p. 28). Sin embargo, el mismo Higgins expone que debido a la exigencia del arte *intermedia*, se comprenderá que sin la clasificación mental *a priori* de la obra, es difícil para el espectador pueda relajarse y para permitirse convivir con ella (Higgins, 2007, p. 41).

Vemos con esto que no carece de importancia darse a la tarea de identificar en qué momento de la historia un llamado ‘nuevo medio’, en el contexto del concepto *intermedia*

de Higgins, ha hecho su aparición. Para un estudio historiográfico de los conceptos *intermedia* e *intermedialidad* el eje conductor será, precisamente, “el impacto dominante de ciertos medios en determinados momentos históricos” (López-Varela, 2011, p. 96), a partir del cual se han de configurar nuevos lenguajes o medios para el arte. Si bien el enfoque de la presente investigación no es historiográfico, ha de mencionarse, como bien lo expresa la investigadora Asunción López-Varela Azcárate en su artículo *Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación* (2011), que el concepto *remediación* trabajado por Bolter y Grusin, y el cual hemos referenciado en el apartado anterior, representa un estudio importante sobre cómo “se han producido representaciones que han pasado de un medio en otro” (López-Varela, 2011, p. 96). Recordemos que la *remediación* plantea al medio como contenedor de otros medios en un estado de fusión, que como lo hemos venido diciendo desde la *intermedia*, dicha fusión dificulta o más bien, no pretende revelar las distinciones que en un principio caracterizaban a cada uno de los medios (tradicionales o emergentes) que ahora comportan un ‘nuevo medio’, por lo que asumimos que tanto *remediación* como *intermedia* son, en su particularidad, hibridación de medios.

Los lazos establecidos entre los medios a los que aquí nos referimos, no se fundamentan en las condiciones de uso, mercadeo o dependencia mediática, al igual que trascienden la idea de complementariedad ya que la *intermedia* no consiste en adiciones o retribuciones de unas cosas con otras. Se trata más bien de pensar en un fuerte sistema de asociaciones en el que todo está conectado y donde nada se aísla. Lars Elleström, presidente de la Nordic Society for Intermedial Studies, y escritor del libro *Media borders, multimodality and intermediality* (2010), expone precisamente que la clave de la *intermedialidad* está en su prefijo *inter*, desde el cual el mismo concepto pone en evidencia la emergencia de puentes entre un medio y otro.

The crucial ‘inter’ of intermediality is a bridge, but what does it bridge over? If all media were fundamentally different, it would be hard to find any interrelations at all; if they were fundamentally similar, it would be equally hard to find something that is not already interrelated. Media, however, are both different and similar, and intermediality must be understood as a bridge between medial differences that is founded on medial similarities. (Elleström, 2010. p. 12)

En este sentido, Mariniello se refiere al puente como el “que hace nacer lugar” (Mariniello, 2009, p. 83), precisión que en relación a la *intermedialidad* es planteada por la autora como la invitación a “pensar en conjunto la técnica, la experiencia, el sujeto y el mundo”, es decir, “pensar la dinámica de las mediaciones” (Mariniello, 2009, p. 82). De modo que el puente no sólo es conexión entre dos partes sino que es constitución de lugar, espacialidad y temporalidad, constitución desde la cual es posible la emergencia de lo nuevo sólo en el encuentro de las diversidades, encuentro dado posteriormente a la identificación de las semejanzas existentes entre cada una de las partes. Ahora bien, el encuentro considera tanto la materialidad o el carácter sensible de las cosas que se conectan, como sus técnicas y sus lenguajes, destacando este último por sobre los demás aspectos ya que al mezclarlos se generará, precisamente, un nuevo lenguaje, una nueva realidad (Espinoza, 2010. p. 17), al respecto se retoma la siguiente cita de Higgins:

In intermedia, on the other hand, the visual element (painting) is fused conceptually with the words. We may have abstract calligraphy, concrete poetry, "visual poetry" (not any poem with a strong visual element, but the term is sometimes used to cover visual works in which some poem appears, often as a photography, or in which the photographed visual material is presented as a sequence with a grammar of its own, as if each visual element were a word of a sentence, as in certain works by Jean-François Bory or Duane Michaels). (Higgins, 2007, p. 28)

Siguiendo la cita anterior y para plantear un ejemplo, respecto a la poesía visual, Higgins define una serie de estrategias a través de las cuales ésta estructura su realidad tras la fusión de la poesía con las artes visuales. En primer lugar, dice Higgins, la poesía visual

rompe con la linealidad de la lectura tradicional ya que el ojo debe prestar atención no solamente a la escritura sino a la forma en la que el texto se dispone, saliéndose del esquema de escritura lineal (que para el caso occidental va de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo). Esto quiere decir que el sentido del poema no depende únicamente de la palabra escrita ya que ésta trasciende o cambia de estado gracias a su ‘encarnación’ visual (Higgins, 2001, pp. 31-32). Bien sea un poema visual que tiende a la mimesis de formas naturales o esquemáticas como las geométricas, o a las formas de un elemento puramente expresivo y abstracto, en todos los casos la relevancia de la poesía visual consiste en la unificación de la notación del tiempo propio de la lectura con el carácter espacial de la pieza, es decir, la palabra escrita adquiere las condiciones físicas de la forma, que bien pueden ser la altura, la anchura y los contornos rectos o sinuosos, planteado un acercamiento al texto que ya no va en el sentido de lo lineal (Higgins, 2001, pp. 32, 34-36).

Ahora bien, con lo dicho hasta el momento, desde la perspectiva de la *intermedialidad* es posible asumir que la preponderancia del medio expresivo trasciende la idea moderna de progreso técnico y tecnológico. Retomemos a Mariniello:

(...) la intermedialidad habita una temporalidad compleja donde muchos medios están copresentes de manera anacrónica y el sujeto ya no es soberano, la intermedialidad se convierte, entre otras, en el lugar a partir del cual se miran las ruinas del universo moderno. (Mariniello, 2009, p. 67)

Esto lo podemos mencionar porque si bien puede dedicarse una concentración académica sobre el estudio y la comprensión de la constante evolución técnica y material de los medios, la *intermedialidad* apunta, de manera directa, a un estado de coexistencia en el cual tal evolución significa, necesariamente, la transformación de los modos de relación entre los individuos, las sociedades y el medio o los medios. De igual manera, es posible hablar de la transcendencia de lo moderno ya que la *intermedialidad* también se interesa

por las temporalidades latentes tanto en la materia, como en el espacio, en los mitos e historias preexistentes y emergentes, así como en el sujeto que percibe.

A lo largo de la historia, podemos encontrar artefactos, piezas artesanales, obras de diversa índole, que proponen una fusión entre los medios, que buscan borrar las limitaciones –establecidas históricamente– sobre lo que puede categorizarse como “obra”, poniendo de manifiesto, en el proceso, las relaciones que el ser humano tiene con sus horizontes de percepción. (Espinoza, 2010. p. 18)

Tanto Mariniello como Espinoza nos recuerdan la mención sobre la cita de Mumford realizada al comienzo de éste capítulo, específicamente en la Introducción, desde la cual fue posible conectar la ruta de desarrollo de los cuatro apartados o ejes teórico conceptuales que soportan la presente investigación. Siendo entonces dichos conceptos: *Ecología de los medios*, *Mediología*, *Remediación*, *Intermedia* e *Intermedialidad*, podemos decir en este momento, que cada uno de ellos trabaja o desarrolla una instancia específica de la materialidad del medio, y de cómo ésta, al afectar (y afectarse por) nuestra relación con el entorno, modifica la manera tradicional en la cual percibimos o nos hacemos conscientes de la realidad sensible. Cada concepto enfatiza en que todo medio se da lugar como un conglomerado de medios, o, como también lo podríamos decir, como una nueva realidad producto de la hibridación medial.

Hemos de entender entonces, desde cualquiera de las teorías estudiadas en este capítulo, que todo medio es un nuevo estado, es decir, una nueva experiencia, un nuevo lenguaje y una nueva forma; o dicho en pocas palabras, un nuevo medio. Pero un nuevo medio no planteado desde la categorización de lo análogo y lo digital o desde el punto de vista histórico (los anteriores son viejos medios, los actuales son nuevos medios), sino como un nuevo medio que es en sí mismo, como ya lo hemos dicho, la manifestación del punto de cruce dado entre diversidad de medios (sean estos análogo y/o digitales, ‘viejos’ o

‘nuevos’), es decir, una nueva realidad expresiva resultado de las maneras o modos en los que el hombre se relaciona con el entorno.

Habiendo mencionado entonces a los medios, su materialidad, su técnica, su lenguaje, y habiendo considerado al sujeto, a las sociedades, a la percepción, entre otras tantas cosas, como elementos que hacen parte de la red de conexiones desde la cual nace y sobre la cual ha de comprenderse la *intermedialidad*, hemos de precisar dicho concepto en el capítulo siguiente a partir de dos aspectos desarrollados por Lars Elleström, siendo éstos: las *nociones de modalidad y el modo*.

**CAPÍTULO II**  
**LA INTERMEDIALIDAD DESDE LAS MODALIDADES Y LOS MODOS**  
**PROPUESTOS POR LARS ELLESTRÖM**

The proposed model can be used to highlight both crucial divergences and fundamental parallels between all sorts and variants of media forms, which gives a firm ground for understanding, describing and interpreting the most elementary intermedial relations. (Elleström, 2010, p. 16)

Lars Elleström, si bien se refiere al concepto *intermedialidad* bajo el marco de las interconexiones entre los medios, precisa una serie de aspectos a través de los cuales se hace posible definir una ruta para el análisis de proyectos artísticos que podrían llamarse *intermediales*. Dicha ruta comienza con el reconocimiento de la materialidad del medio, para luego dar paso a la percepción y finalizar con el aspecto social: “I bracket much of the conditions of media production and focus on the perception, conception and interpretation of media as material interfaces situated in social, historical, communicative and aesthetic circumstances.” (Elleström, 2010, p. 13).

Para Lars Elleström es indispensable la definición de *medio* antes de comenzar a trabajar las nociones sobre las cuales se estructura la *intermedialidad*, por esta razón hemos de retomar la aclaración expuesta por Debray en relación a las designaciones de *medio*. Si bien Elleström no menciona en ningún momento a Régis Debray como teórico de referencia, sus planteamientos claramente se enlazan con la idea de que el medio distingue una serie de realidades de naturaleza diversa, que si bien se superponen no se contradicen ni deben llegar a confundirse, para lo cual Debray indica que un *medio* puede ser: “1) un *procedimiento general de simbolización*; 2) un *código social de comunicación*; 3) un *soporte físico de inscripción y almacenamiento*, y un *dispositivo de difusión* con el modo de circulación correspondiente” (Debray, 2001, p.56). Sobre lo anterior hemos de

complementar, como lo dice Elleström, que la realidad de todo medio se cobijada por dos aspectos fundamentales: una realidad sensible y la presencia de las funciones cognitivas del hombre (Elleström, 2010, p. 16). En otras palabras, el autor nos dice que nada existe por fuera de la percepción, de modo que ha de pensarse en aquello que provoca el estímulo desde dos sentidos: su materialidad y la percepción de su materialidad.

(...) the *materiality* of media is generally not distinguished from the *perception* of media. This is understandable since it is, in practice, impossible to separate the two. For human beings, nothing exists outside perception. Nevertheless, it is crucial to discriminate theoretically between the material and the perception of the material if one wants to understand how media can be related to each other. One must be able to determine to what extent certain qualities belong to the material aspects of a medium and to what extent they are part of the perception. (Elleström, 2010, p. 15)

En este aspecto Umberto Eco, en su publicación *Obra abierta* (1990), nos permite referirnos a uno de los aspectos que generan tensión entre la materia y su percepción. La obra de arte, en tanto objeto, es forma, organización o entramado de “efectos comunicativos” con los cuales el artista pretende que el espectador comprenda lo que por él ha sido imaginado. Sin embargo, los estímulos que en el espectador provoca la forma expresiva delimitada la comprensión de la misma, porque si bien la obra es formalización de la intención del artista, cada espectador “tiene una concreta situación existencial, una sensibilidad, una sensibilidad particularmente condicionada, determinada cultura, gustos, propensiones, prejuicios personales, de modo que la comprensión de la forma originaria se lleva a cabo según determinada perspectiva individual” (Eco, 1990, p. 74).

*Las modalidades y los modos de la intermedialidad.*

Lo anterior también nos conduce a destacar la importancia de la técnica como el vehículo del medio para plantar cosas o eventos en el campo de lo sensible, es decir, la forma a través de la cual el medio puede hacer presente su contenido: “Our knowledge of the outer world is always limited by and dependent on our senses but, unless one gives oneself up to solipsism, one must assume that all media have a material ground.” (Elleström, 2010, p. 16). A partir de estas claridades Elleström determina una serie de categorías, definidas por él como básicas, las cuales se estructuran de acuerdo a los aspectos que encuentra comunes a los medios de comunicación, y en los que las artes podrían tener cabida. Tales categorías han sido llamadas *Modalidades* y se dividen en cuatro: *modalidad material*, *modalidad sensorial*, *modalidad espacio-temporal* y *modalidad semiótica*. Cada una de estas modalidades cuenta con unas variantes las cuales denomina como los *Modos*. A continuación se hará referencia a cada una de ellas.

- 1) *La modalidad material*: Corresponde a la interfaz física del medio, la cual impacta de manera contundente los sentidos. Sus modos son tres: el cuerpo humano, una materialidad demarcada (una superficie plana o un objeto tridimensional), una materialidad no demarcada (ondas sonoras o proyecciones de luz) (Elleström, 2010, p. 17). Debemos retomar en este punto a Lev Manovich, para recordar que la interfaz es un código que lleva mensajes a través de diversos soportes (Manovich, 2005, p. 113), mensajes que necesariamente son tamizaje de circunstancias socioculturales, estéticas e históricas y que buscan, por tanto, despertar una reacción específica en el individuo que la percibe.
  
- 2) *La modalidad sensorial*: Corresponde a la acción física y mental que ejecuta el sujeto sobre y/o debido a la interfaz del medio. Ya que para poder ser mediador todo medio requiere haber sido captado por, al menos, un sentido, ésta modalidad cuenta con cinco modos fundamentales: ver, oír, sentir, degustar y

oler. Algo importante es que la estimulación de los receptores físicos, o estimulación sensorial, puede llevar a la recuperación de sensaciones pasadas debido a la compleja red de datos que constituyen la memoria, siendo ésta responsable de vincular lo sucedido en la actualidad con el recuerdo de un evento anterior (Elleström, 2010, p. 17). He aquí una forma en la que se hace evidente la existencia de las temporalidades. Además de los modos, Elleström destaca tres niveles para la ésta modalidad, a saber: 1) la estimulación de los sentidos gracias a los datos físicos que los activan de manera objetiva, siendo éstos: fenómenos, acontecimientos u objetos; 2) la respuesta de las células nerviosas gracias a la excitación de los sentidos; 3) la sensación que produce la experiencia sensorial, la cual ha de fijarse en el recuerdo para comenzar a hacer parte de la historia de vida. Es aquí donde ha de aparecer la interpretación. (Elleström, 2010, p. 17)

- 3) *La modalidad espacio-temporal*: Corresponde a la estructuración de los datos percibidos como experiencias y concepciones del espacio y del tiempo. Considerando que desde el punto de vista de los fenómenos físicos, tanto el espacio como el tiempo son cualidades de todo medio, habrán de atenderse para ésta modalidad las siguientes cuatro dimensiones: anchura, altura, profundidad y tiempo. Elleström destaca la importancia de distinguir entre las condiciones del espacio y del tiempo presentes en los datos, acontecimientos o fenómenos, de aquellas condiciones del espacio y del tiempo propias de las sensaciones, ya que las primeras se vincula a la materialidad y las segundas a la percepción. Dicha distinción es relevante ya que desde el campo de lo material el espacio y el tiempo podrían ser abordados de manera independiente, mientras que en el campo de la percepción ambos se encuentran estrechamente ligados. (Elleström, 2010, pp. 18 y 19)

Al atender a esta distinción el autor plantea que si bien la forma básica de la espacialidad, en el campo de la *Modalidad material*, está dada por la presencia de la anchura, la altura y la profundidad, en el campo de la *Modalidad espacio-temporal*, respectivamente a las tres dimensiones espaciales, la ausencia de la profundidad en algunas formas físicas, como la fotografía que sólo cuenta con alto y ancho, pueden dar la idea de espacialidad total ya que la profundidad posiblemente sea percibida como una ilusión en la imagen, por lo que es factible entender aquí la aparición del espacio virtual (Elleström, 2010, p 19). Siguiendo con el ejemplo de la imagen fotográfica, podemos especificar que en la temporalidad sucede algo similar. Dice Elleström que la capacidad de las imágenes individuales para representar tanto momentos estáticos como la posible serie de acontecimientos que antecedieron o sucederán posteriormente a dicho momento (temporalidades éstas deducidas por el espectador), han de entenderse como tiempo virtual. (Elleström, 2010, p 21). En este sentido, son seis los modos que han de distinguirse para la *Modalidad espacio-temporal*: el espacio como manifestación de la interfaz material; el espacio cognitivo (inherente al hombre); el espacio virtual (como interpretación de lo representado o percibido); el tiempo como manifestación de la interfaz material; el tiempo cognitivo (inherente al hombre); y, finalmente, el espacio tiempo (como interpretación de lo representado o percibido) (Elleström, 2010, p 21).

- 4) *La modalidad semiótica*: Ésta última modalidad corresponde a los significados que se originan sobre la materialidad y la espacio temporalidad de los medios, cuando éstos han sido percibidos e interpretados por el sujeto (Elleström, 2010, p 21). Elleström basa los modos de la *modalidad semiótica* en el símbolo, índice e ícono de Pierce, quien, resalta Elleström, subraya que el aspecto determinante de todos los signos se encuentran ‘en la mente’ del intérprete, teniendo en cuenta que los tres modos de significación siempre se mezclan, siendo posible decir que a menudo es uno de ellos el que domina (Elleström, 2010, pp 22 y 23).

En este sentido, los tres modos se proponen como: la convención (signos simbólicos), la semejanza (signos icónicos) y la contigüidad (signo indexical) (Elleström, 2010, p 22)

Adicionales a estas cuatro modalidades Elleström presenta lo que él llama: una calificación de los medios. En primera instancia se encuentra el medio *calificado contextualmente*, el cual se inscribe en los ámbitos cultural, social e histórico a partir de su origen, función y uso, así como de las prácticas, discursos y convenciones que sobre ellos se estipulen. En segunda instancia se encuentra el medio de *calificación operacional*, el cual estaría definido por sus particularidades estéticas y comunicativas (Elleström, 2010, p 25). Lo anterior puede ser relacionado con los planteamientos de Régis Debray sobre la *transmisión* y la comunicación, asuntos ya mencionados en el capítulo anterior, donde la primera (transmisión) al vincularla con el medio calificado contextualmente, nos podría indicar que estamos hablando de medios que trascienden en el tiempo, mientras que la segunda (comunicación), en relación a los medios de calificación operacional, nos sugiere a un grupo de medios que se mueven en la inmediatez espacial.

El concepto *intermedialidad* ha sido asumido en el marco de la presente investigación, como la categoría base para el análisis de las obras cuya interpretación será expuesta en el capítulo siguiente. Este concepto, a partir de las *modalidades* y los *modos*, afirma que las interconexiones establecidas entre los diversos medios, a partir de los cuales la obra se da lugar, han de estudiarse cuando la interpretación de la obra se fundamenta en comprender si es posible hablar, a partir de ella, de otra realidad, expresión o forma en el arte. Recordando el panorama teórico conceptual que ha comenzado a trabajarse desde el Capítulo I, podemos reconocer en la *intermedialidad* la presencia explícita de diferentes aspectos que pueden considerarse como parte importante de los basamentos para el desarrollo de los conceptos ya estudiados, a saber: *Ecología de los medios*, *Mediología*, *Remediación* e *Intermedia*. En este sentido, y de acuerdo con Mariniello, las características

de la *intermedialidad* pueden entenderse como: 1) reconocimiento de la técnica “como una dimensión central”, 2) distanciamiento de la representación, 3) introducción “al pensamiento de la mediación y la inmanencia”, 4) evidencia de la “transferencia de materiales de una cultura a otra” y 5) designación del “crisol de medios y tecnologías de donde emerge y se institucionaliza poco a poco un medio particular” (Mariniello, 2009, p. 62).

**CAPÍTULO III**

**LOS PROYECTOS DE TRES ARTISTAS COLOMBIANOS**

**CONTEMPORÁNEOS: PAISAJE DESMEMBRADO (2009) DE NELSON**

**VERGARA, EL DIOS EN LA TIERRA (2011) DE ALEJANDRO TAMAYO Y**

**BACTERIAS ARGENTINAS (2004) DE SANTIAGO ORTIZ; A LA LUZ DE LA**

**INTERMEDIALIDAD.**

The extend to which artists understand and can control technologies is a perennial issue in technological and scientific art (...) the more an artist understand the more power he or she has to explore and adapt the technology for art and to contribute to the cultural discourse about those technologies. (Wilson, 2002, p. 317)

La cita anterior, tomada del texto *Information Arts. Intersections of art, science, and technology* (2002) de Stephen Wilson, define su pertinencia en la presente investigación, y de manera específica, su importancia como apertura de este capítulo, ya que, como se desglosará en las páginas siguientes, ha de ser desde el conocimiento del medio y dominio de sus lenguajes que le será posible al artista definir sus obras o proyectos en la fundamentación de las interconexiones que entre ellos pueden establecerse. De esta manera podrá hablarse de la aparición de nuevos lenguajes o nuevas formas en el arte, que sugieren modificaciones u otras condiciones para el encuentro sensible o perceptivo que con ella ha de tener el espectador. Además, los planteamientos de Wilson también sugiere que para la interpretación del discurso de la obra, será importante descubrir y estudiar las condiciones formales de las tecnologías que le dan lugar.

El abordaje y proceso interpretativo de las obras de arte colombianas contemporáneas que serán estudiadas a continuación, cruzan en el análisis los conceptos *intermedia* e *intermedialidad*. Como ya ha sido trabajo en capítulos anteriores la *intermedia* es entendida por Higgins como la hibridación de los diversos lenguajes y formas del arte

para lograr la estructuración de un nuevo lenguaje y forma artística, y la *intermedialidad* es trabajada por Elleström como mixtura de medios y materialidades generadora de un nuevo medio y materialidad. Ambas posturas permiten enrutarse el análisis de las obras a partir de la identificación de los diversos medios que la definen, a su vez, como medio y como forma que se vale de un lenguaje para asirse en el campo de lo sensible.

De esta manera, las *modalidades* y los *modos* de Elleström previamente definidos en el capítulo II, serán el punto de partida para definir las obras: *Paisaje Desmembrado* (2009) de Nelson Vergara, como *video instalación interactiva*; *El Dios En La Tierra* (2011) de Alejandro Tamayo, como *escultura para la telepresencia*; y *Bacterias Argentinas* (2004) de Santiago Ortiz, como *Net.art*.

Paisaje Desmembrado (2009) de Nelson Vergara Bobadilla



Paisaje Desmembrado (2009) Detalle del montaje de las obras: La Unión, Camino, Paisaje desmembrado e Isla de los muertos.

(Nelson Vergara, Paisaje Desmembrado (V Premio Luis Caballero 2009), 2013, mayo 18)

*Paisaje Desmembrado* (2009) es un montaje de grandes dimensiones propuesta por el artista Nelson Vergara (Villavicencio, Meta, Colombia), profesor y director de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia (Bogotá). Tanto el montaje general de *Paisaje Desmembrado* (2009) como las especificidades técnicas, plásticas y visuales de cada una de las obras que lo integran, responden a los procesos de investigación-creación llevados a cabo por Vergara respecto a la formalización de instalaciones y entornos mediáticos que plantean posibles nexos dados entre: cuerpo-paisaje-medio (WebDocente, octubre de 2013). Las siete obras que componen *Paisaje Desmembrado* (2009) se denominan respectivamente: *Grabado*, *Laura*, *Chingaza*, *La Unión*, *Camino*, *Paisaje desmembrado* e *Isla de los muertos*. Cada una de ellas se define

como una instancia del paisaje o como presencia de los recorridos que el artista ha realizado por diferentes lugares del territorio colombiano, específicamente desde el Amazonas hasta el Caribe (Burgos y Gama, 2011, p. 11). En este sentido, cada obra da lugar a las particularidades de la mirada del artista, al tiempo que invita al espectador para que, con su propia mirada y a través de sus propios recorridos a lo largo y ancho del montaje, se permita reconstruir dichas instancias tras el encuentro con las determinaciones formales, y por lo tanto perceptivas, que los medios con sus lenguajes les otorgan.

Las obras que hacen parte de *Paisaje Desmembrado* (2009) también han sido componentes de *Montaña Abajo* (2011), un montaje realizado por el artista en el Museo de Arte Moderno de Bogotá (MAMBO) a comienzos del año 2011 (Burgos y Gama, 2011). Específicamente *Paisaje Desmembrado* (2009) ha sido expuesta en el *V Premio Luis Caballero* (2009) y en el *IX Festival Internacional de la Imagen* (Manizales, Caldas, Colombia, 2010), evento liderado por el Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. La mención del Festival es importante en el contexto de la presente investigación ya que desde 1997 se ha evidenciado su relevancia nacional como espacio abierto para el aprendizaje, la exposición artística y la discusión académica sobre las diversas relaciones que las artes pueden establecer con los medios tecnológicos, especialmente digitales. En este sentido el Festival se presenta como “un espacio de encuentro y debate, en torno a temas relacionados con el diseño visual, las artes electrónicas, la creación audiovisual digital, el sonido digital y electroacústico, y en general, las nuevas relaciones entre arte, diseño, ciencia y tecnología” (Festival de la Imagen, noviembre de 2010).

Como primer paso para el planteamiento interpretativo de *Paisaje Desmembrado* (2009) se realizará el análisis formal de cada una de las obras que la componen, prestando especial atención a las relaciones mediales a partir de las cuales cada una de ellas define su materialidad. Este punto de partida nos permitirá abordar a *Paisaje Desmembrado* (2009)

como una videoinstalación en la que trasciende la presencia del cuerpo (tanto del artista como del espectador), así como el carácter interactivo, evidenciable tanto en las condiciones del montaje general como en la especificidad de algunas de las obras, siendo estas: *La Unión*, *Paisaje Desmembrado* e *Isla de los muertos*.

### *Interrelaciones Materiales*

*Paisaje Desmembrado* (2009) es el montaje de una serie de piezas audiovisuales vinculadas entre sí no sólo por la temática y estética de las imágenes, sino porque claramente prepondera la evidencia de los medios a través de los cuales fue posible la concepción de cada una de ellas como obra. La manera en la que objetualmente éstas se disponen en el espacio también declara, sin reparos, los parámetros de su producción. Esto quiere decir que para el espectador es posible identificar la importancia de los cruces dados entre los medios y sus lenguajes, ya que siendo el video el eje formal de *Paisaje Desmembrado* (2009) particulariza su presencia dependiendo de las condiciones técnicas requeridas para su realización, de los equipos con los cuales se demarca su materialidad en la sala de exposiciones, de las condiciones específicas de su montaje como pieza integral de una instalación y de la manera en la que se relaciona con los demás medios y obras que lo circundan.

Equipos como televisores, *video beams*, portátiles, cables y bombillas definen para el espectador su encuentro perceptivo con la propuesta de Vergara, por esta razón, la exposición que se planteará a continuación respecto a cada una de las obras da cuenta tanto de su materialidad como de las interconexiones que entre ellas se han logrado dilucidar. De este modo será *Paisaje Desmembrado* (2009) el que, a partir de las condiciones de su presencia como instalación, definirá los matices de su posible interpretación como una

videoinstalación en la que prima la presencia del cuerpo y la interacción dada entre las obras y entre éstas con el espectador.

*Obra I: Grabado*

*Imagen difusa, trayecto de río.*



Grabado (Detalles). Paisaje Desmembrado (2009) (Nelson Vergara, Paisaje Desmembrado (V Premio Luis Caballero 2009), 2013, mayo 18)

Su materialidad la declaran una video proyección a gran escala sobre tela, un video beam, una mesa redonda, un reproductor de *DVD* portable (aproximadamente de 9”), un segundo video y el cableado de los equipos. La video proyección a gran escala presenta una imagen difusa en colores ocres, azules y grises, en ocasiones sobreexpuestos debido a una constante de fuertes golpes de luz. Se trata de la grabación de una corriente de agua en plano detalle, la cual fluye bajo el lente de la cámara, objeto técnico que por momentos se sumerge y regresa leve e involuntariamente a la superficie. El sonido de esta video proyección es ambiente, primando en ella la estridencia debido al golpe constante del agua y el viento sobre el micrófono.

Del lado derecho, a través del reproductor de *DVD*, es posible visualizar la grabación de un trayecto de navegación sobre río Magdalena. En este video se logra identificar que la imagen se construyó disponiendo la cámara en un ángulo a nivel para capturar el paisaje en un plano general permanente, sin modificación alguna de zoom o enfoque. En esta grabación tanto la iluminación como el sonido son ambientes, sin embargo, a diferencia de la proyección a gran escala, las condiciones de la luz son estables y el sonido es equilibrado y tenue.

*Entre la diferencia y la complementariedad.*

El montaje de esta pieza se realiza en una pared amplia de la sala de exposiciones. Si bien la velocidad de las grabaciones no se evidencia manipulada, es decir, aumentada o disminuida en posproducción, se percibe que ésta es diferente en cada ambiente capturado. El video dispuesto desde el televisor plantea la horizontalidad, calidez y tranquilidad del paisaje diurno a lo largo del recorrido fluvial, manteniendo el tiempo del video sobre el tiempo de duración natural para el trayecto. En tanto, la video proyección da cuenta de una imagen que parece correr a gran velocidad, desmesurada y estrepitosa en la que además se perciben algunos ‘choques’ visuales y sonoros cuando el agua, el viento y la luz se dan lugar. Ambas grabaciones están montadas en loop.

Otro aspecto importante relacionado con la materialidad de *Grabado*, se encuentra en el espacio virtual indicado por cada uno de los videos. En primera instancia, para la video proyección, la cercanía del lente con la superficie del agua, sumada a la fuerza de los movimientos de la corriente, sugiere un espacio reducido y aprisionado el cual contrastan evidentemente dos aspectos importantes en este ámbito de la pieza: 1) las dimensiones de la proyección y 2) las características propias del agua como elemento que fluye y se extiende en su espacio natural. De otro lado, si bien el tamaño del reproductor de *DVD* es mucho

más pequeño, el video del paisaje abierto que en él se ha dispuesto marca una línea horizonte constante que de manera contundente define la presencia del cielo, del río, su orilla y los caseríos que en sus cercanías se levantan.

Ambos videos parecen plantear el encuentro de dos puntos de vista sobre un mismo trayecto, puntos que han sido capturados además con el mismo medio lo que indica una exploración técnica distinta del lenguaje audiovisual en cada proceso de grabación. En esta obra el espectador puede recorrerla, acercarse o contemplarla en el grado de cercanía y tiempo que quiera.

*Obra II: Laura*

*La espera en femenino.*



Laura (Detalle). Paisaje Desmembrado (2009) (Nelson Vergara, Paisaje Desmembrado (V Premio Luis Caballero 2009), 2013, mayo 18)

La presencia de esta obra la define una video proyección a gran escala sobre tela, y un video beam. En ella se puede apreciar a escala humana y en primer plano la imagen de una mujer ubicada al final del tercio vertical derecho del marco compositivo. En un encuadre cerrado, sin la presencia de línea horizonte, la mujer se encuentra vestida de negro y parada sobre la corriente calma de un río, donde las aguas apenas parecen rozarle la planta de los pies. Tiene una actitud contemplativa, de espera, mirando hacia el frente con la cabeza ligeramente inclinada hacia adelante. La corriente de agua que se extiende en el mismo sentido de su mirada, a pesar del encuadre cerrado, parece sugerir un espacio de extensión inconmensurable. El viento golpea a la mujer por la espalda haciendo que ondeen hacia adelante su corto cabello negro y su largo vestido. La cámara está ubicada en un ángulo a nivel, estática, con enfoque general tomando el perfil izquierdo de la mujer. La atmósfera de la imagen es fría, en tonos grises azulados. Este video no cuenta con sonido.

*Obra III: Chingaza*

*La irrupción en el paisaje.*



Chingaza (Detalle). Paisaje Desmembrado (2009) (Nelson Vergara, Paisaje Desmembrado (V Premio Luis Caballero 2009), 2013, mayo 18)

Al igual que la obra anterior, *Chingaza* se define materialmente como una video proyección a escala humana sobre tela negra. En ella se presenta un paisaje de frailejones, cuya vegetación espesa en primer plano ocupa toda la extensión horizontal de la proyección y un poco más de dos tercios de la composición en sentido vertical, superando en ciertos puntos los límites del encuadre. El movimiento de las hojas, por la acción del viento, es muy suave, razón que sugiere equívocamente en un inicio que se trata de una imagen estática. Al comienzo el paisaje está sólo pero no se hace esperar el ingreso, por el lado izquierdo del encuadre, de un personaje masculino que camina despacio atravesando toda la composición al tiempo que se pierde un poco tras la vegetación hasta desaparecer del marco. Este hombre es el artista.

El enfoque es general y el ángulo de la toma se mantiene a nivel. La atmósfera es fría, evidente tanto en el cielo nublado como en los ropajes, los colores poco saturados y cierto matiz grisáceo propio de la iluminación natural de este tipo de paisajes. El sonido de la video instalación es ambiente, de modo que se pueden escuchar el ruido de los grillos y el canto de los sapos, así como el caminar del artista que atraviesa el paisaje. En el montaje la pieza se dispone como una larga línea horizontal, en ella, a pesar de la carga visual del primer plano se sugiere, al igual que en *Laura*, que se trata de un espacio de dimensiones ilimitadas.

#### *Obra IV: La Unión*

##### *La materialidad de la luz.*

*La Unión* se estructura a partir de la disposición espacial de tres televisores CRT color negro de 20'' aproximadamente y la misma cantidad de reproductores de DVD y

espejos. El montaje evidencia los cableados y conexiones. Cada televisor permanecen encendidos y suspendidos de cara al piso (a menos de 10cm de éste) soportados desde el techo gracias a cuatro guayas de acero color plata y a una pequeña mesita ubicada bajo la pantalla. Dicha mesa cuenta con una perforación en el centro para permitir el paso de la luz de la imagen emitida por el televisor. A un lado de los televisores, y también sobre el piso, se encuentran cuatro reproductores de DVD color plata, uno encima del otro, desde los cuales se reproducen los videos.



La Unión (Detalles). Paisaje Desmembrado (2009) (Nelson Vergara, Paisaje Desmembrado (V Premio Luis Caballero 2009), 2013, mayo 18)

La distribución espacial de los tres televisores se acerca a la forma de un triángulo equilátero, es decir, tratan de guardar una distancia similar entre sí. Cada uno de los videos puede ser apreciado a través de su reflejo en el espejo que ha sido dispuesto sobre el piso de cara a cada pantalla del televisor (un espejo por cada pantalla). Las imágenes grabadas corresponden a las corrientes de “los ríos Blanco y Negro, entre los límites de los departamentos de Cundinamarca y el Meta” (Burgos y Gama, 2011, p. 152), los cuales desembocan en el río Amazonas. Es posible decir que la grabación ha sido lograda con cámara fija gracias a la definición del encuadre en primer plano cenital con foco general. Cuando el espectador se distancia de la obra no le es posible identificar las imágenes reflejadas sobre los espejos, ya que éstas, más que imágenes, parecen un ‘esfuerzo permanente de la luz’ por lograr, sin éxito, su expansión a ras de piso a lo largo y ancho de

la exposición. Sin embargo, el encuentro con la imagen no desaparece tal idea de expansión, por el contrario, refuerza el sentimiento de que ahora son los ríos los que pretenden irrumpir en el montaje. En este punto puede avistarse una correlación entre las ondas del agua que corre pariendo ‘querer salir de los límites del espejo’, con las ondas del cableado disperso en el suelo, responsable de alimentar con energía los equipos. El sonido de estos videos es ambiente y se dispone con poca intensidad en el montaje.

### *El cambio de perspectiva*

*La Unión* se ubica al paso del espectador invitándolo a recorrerla. Para observar los videos éste debe modificar su posición física, es decir, tiene que agacharse para descubrir la imagen. Tal juego con el punto de vista evoca o poetiza el acto contemplativo que ejerce un sujeto cuando pretende tener un encuentro calmo con una corriente de agua. El plano cenital de la grabación define un nuevo paisaje fluvial que, por la intervención del espejo y la reacción que sobre este ejerce la luz proveniente de la pantalla, parece insinuar cierta necesidad de expansión, de desborde. El espectador decide si desea o no explorar la obra, pero aceptar la invitación significará que se está dispuesto a completarla, porque la manera en la que se ha preparado su montaje sugiere que el espectador debe convertirse en interactivo, es decir, involucrarse con *La Unión* requiere adaptarse al encuentro que ella misma propone. El gesto de modificar el nivel de la altura significa, para el espectador, no imponerse al paisaje.

### *Obra V: Camino*

*Cinco espacio en un mismo tiempo.*



Camino (Detalle). Paisaje Desmembrado (2009) (Nelson Vergara, Paisaje Desmembrado (V Premio Luis Caballero 2009), 2013, mayo 18)

*Camino* es una video proyección a gran escala en formato rectangular, en ella se presenta el ensamblaje horizontal de cinco puntos de vista que, aun siendo diferentes, acontecen en un mismo recorrido, es decir, cinco instancias del paisajes capturadas al mismo tiempo por el artista. Si bien hay diferencias evidentes entre el direccionamiento o nivel de *zoom* dados entre un encuadre y otro, puede identificarse que los elementos registrados rebasan en muchas ocasiones los límites de su encuadre, pareciendo que se dan continuidad en el siguiente video (aunque, como ya se mencionó, su nueva aparición resulta con variaciones en el acercamiento).

El movimiento de las imágenes indica que cada grabación se realizó con cámara en mano o dispuestas al tiempo sobre una plataforma inestable, precisando la picada suave como ángulo de inclinación de las tomas. El color verde predomina, no hay evidencia del cielo y puede verse en algunos momentos un angosto sendero rocoso que define la ruta para el caminante. Dicho sendero se pierde entre los arbustos, insinuando la extensión prolongada de la ruta y sugiriendo con ello un caminar permanente sin punto de llegada. El sonido es ambiente, así que el canto de las aves y los grillos prevalece.

*Obra VI: Paisaje Desmembrado*

*Horizontalidad plegada en la vertical.*



Paisaje Desmembrado (Detalle). Paisaje Desmembrado (2009) (Nelson Vergara, Paisaje Desmembrado (V Premio Luis Caballero 2009), 2013, mayo 18)

Tres video proyecciones se apropian del espacio, dos en gran formato sobre tela y una en pequeño formato sobre pared. En el espacio pueden identificarse el equipamiento técnico, al igual que en las obras que ya han sido mencionadas, tratándose en este caso de tres *video beams* sujetos al techo (uno por cada proyección), un computador portátil sobre una mesa, el cableado y las conexiones. En un primer encuentro con la obra es difícil tener claridad sobre el contenido de las imágenes ya que el tratamiento técnico de las video proyecciones a gran escala provoca que cada una de ellas se pliegue en sí misma. Es así como vemos la formación permanente de una serie de líneas verticales que a modo de persiana van recogiendo la imagen en el centro o los costados de los videos. Los pliegues pueden iniciar desde la derecha o la izquierda, y en cualquier caso recuerdan los movimientos del fuelle de un acordeón, sólo que en este caso es un fuelle infinito.

Los videos nuevamente son paisajes ribereños captados con una cámara dispuesta en un punto específico de la embarcación, por lo que se mantiene un plano y enfoque general con ángulo a nivel. La composición se define no solamente por la protagónica línea horizontal, sino también por la aparición de los elementos comunes en este tipo de paisajes, es decir, tanto el cauce por el cual se navega, como el cielo, la vegetación, las orillas y las viviendas de los ribereños.

La tercera proyección presenta el procedimiento técnico de programación por el cual debe atravesar el video para que se generen en él los recogimientos descritos anteriormente. En esta proyección se aclara que las dos proyecciones en gran formato corresponden, respectivamente, a dos condiciones diferentes de un mismo video. Para aclarar este punto se esbozará a continuación una somera descripción técnica: podemos decir que a través de la cámara incorporada al portátil se captura el movimiento del espectador. Esta información se traduce a código C++ gracias a un software especializado. Los datos codificados del desplazamiento se solapan con la información de movimiento propio de la grabación o video original. Como resultado, se obtiene una imagen distorsionada que se hace presente en el espacio físico a través de los dos video proyectores.

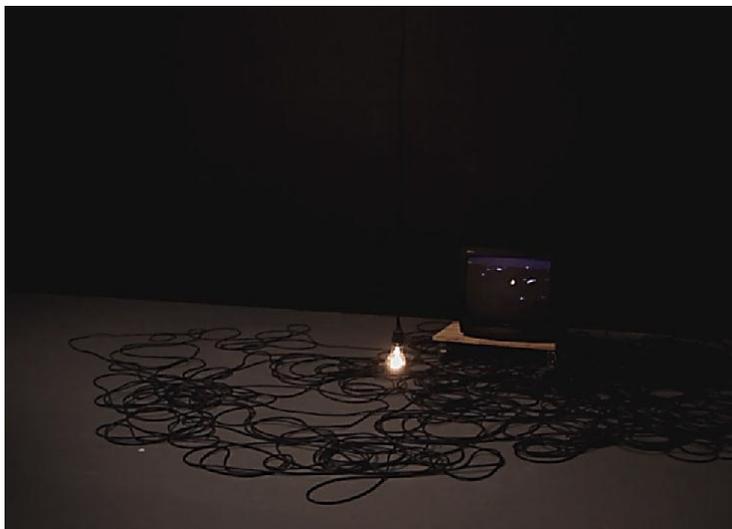
*Conjunción del tiempo, distorsión en el espacio.*

Lo que ha sido descrito demarca la visualización de las interconexiones del espacio y el tiempo del video con el espacio y el tiempo del espectador gracias a un proceso que sólo puede llevarse a cabo si se involucran técnicas digitales, tanto para la grabación, manipulación y exposición del video, como para la captura, codificación o digitalización de las acciones del espectador. El resultado de dichas interconexiones es la rotunda reconfiguración del paisaje mediado en la sala de exposiciones. En *Paisaje Desmembrado*

puede afirmarse la interacción como acción indispensable para completar la obra. Los actos reflejos del encuentro del espectador con la imagen proyectada (acercarse, alejarse, ir de un lado para el otro), irrumpen el espacio de ésta transformando con ello tanto el paisaje presente en el video original como aquel que se da lugar en la sala de exposiciones con el montaje absoluto de *Paisaje Desmembrado* (2009).

*Obra VII: Isla de los Muertos*

*Entre un mar de cable.*



La Isla de los Muertos (Detalle). Paisaje Desmembrado (2009) (Nelson Vergara, Paisaje Desmembrado (V Premio Luis Caballero 2009), 2013, mayo 18)

Hemos llegado a lo que podría entenderse como la última obra del montaje *Paisaje Desmembrado* (2009). *Isla de los muertos* nos recibe con un televisor CRT color negro

(aproximadamente de 20''), una mesa pequeña de madera levantada a 15cm del suelo aproximadamente, un reproductor de *DVD*, un largo cable de luz grueso color negro, una bombilla encendida y una pared color negro. El televisor se dispone sobre la pequeña mesa de madera. Debajo de ella se ubica el reproductor de *DVD*. Los tres elementos se distancian unos 30cm de la pared. A su alrededor se encuentra un extenso cable de luz generando un entramado que se expande por el piso rodeando los equipos. Un extremo de este cable se conecta a la luz mientras que del otro se sujeta una bombilla que pende del techo, a nivel y en frente de la pantalla, de la cual se aleja aproximadamente un metro. La bombilla siempre está encendida emitiendo una luz amarillenta. El video reproducido por el televisor presenta la grabación de un paisaje marino, específicamente del rompimiento de las olas cerca a la orilla de la playa. Debido al encuadre puede verse la línea horizonte, pero no playa. Nuevamente la imagen evidencia una toma con cámara quieta, sin variaciones en el *zoom*. La luz y el sonido de esta grabación son ambientes, siendo muy tenue la presencia del sonido en el montaje.

*De piso a techo. Luz expandida.*

*Isla de los muertos* se apropia de un área importante de la sala de exposiciones, por la extensión del cable y la distancia que guarda la bombilla en su relación con el televisor y el techo. Las características de su montaje nos permiten decir que esta obra abarca la altura total que sala contempla midiendo desde el piso hasta el techo. Al igual que *La Unión, Isla de los muertos* invita a un cambio en la posición del cuerpo del espectador ya que éste debe inclinarse un poco y disponerse, nuevamente, para la contemplación sí y sólo sí cambia de perspectiva y se ubica al nivel que le pide la obra. En el video el mar se observa agresivo, denso. A diferencia de la sensación que generaban las corrientes de agua de los ríos Blanco, Negro o Amazonas, esta vez el líquido no parece tener la intención de invadir la sala de exposiciones, por el contrario, se percibe aprisionado, retenido por la pequeña carcasa del

televisor, además el golpe de las olas parece chocar de frente con la cámara pareciendo que la pantalla retiene su continuidad.

El espacio y el tiempo de la obra son reforzados por la integración de un mar que permanece en la constancia de su oleaje, por un cable que ‘demarca el territorio’ de *Isla de los muertos* y por una bombilla encendida, cuya luz se abre paso a lo alto y ancho del montaje, siendo así un punto de referencia, que por su atenuada expansión luminosa pudiera sugerir tanto un faro como un sol que ha comenzado a ‘nacer’ en la mañana o que está a punto ‘fallecer’ en la inminencia de la noche. En cualquiera de los casos se trata de una obra que demarca o puntualiza su presencia en el espacio.

*Medios Interconectados que Configuran Obra: Paisaje Desmembrado (2009) una Video  
Instalación Interactiva.*

(...) cuando hablamos de instalaciones, estamos ubicados en un concepto abierto de arte, una modalidad contemporánea de la escultura, en la cual el espacio que contiene la obra tiene un papel protagónico. El espacio es en este caso el soporte de la obra, como lo es la tela en un cuadro al óleo, o la madera en una talla tradicional. (Gutiérrez, 2009, 142)

La afirmación anterior, realizada por la investigadora Alba Cecilia Gutiérrez Gómez en el artículo *La instalación en el arte contemporáneo colombiano* (2009) nos permite abrir el camino para la propuesta interpretativa de *Paisaje Desmembrado* (2009), enunciando con esto que en primera instancia hemos de esclarecer el concepto *instalación*. De acuerdo con Gutiérrez “la instalación es una obra que se extiende en el espacio” (Gutiérrez, 2009, 142), de modo que el sentido espacial de la instalación, en tanto soporte de la obra, también es medio que la configura, así que el “espacio en este caso es un ‘ente expresivo’, que

demanda de los espectadores una actitud más participativa.” (Gutiérrez, 2009, 142). Esto nos permite decir que la instalación es una obra para ser recorrida, transitada y que con esto provoca que los estímulos perceptivos para el espectador sean radicalmente diferentes. Y es que ya no hay marcos o bastidores que definan límites, así como ya no se trata de un solo objeto que se afirme a sí mismo como único referente de espacialidad a partir de los alcances de su propia tridimensionalidad. La instalación es extensión, continuidad o simultaneidad de los medios, del espacio que los acoge y del espectador que no sólo la recorre, sino que se permite definir sus tiempos o ritmos de encuentros y distanciamientos con ella.

El crítico del arte Luis Fernando Valencia, en su artículo *La instalación transforma un espacio* (1991), declara lo siguiente:

Desde el punto de vista técnico, la instalación significa un cambio fundamental en la manera de pensar las artes plásticas, pues el artista pasa de usar un único material: óleo o hierro, por ejemplo, para introducirse firmemente en el mundo constructivo del manejo de los materiales y tomar decisiones que le exigen una formación sin precedentes. La instalación exige la cautela de quien plantea el proyecto, la imaginación al relacionarse con la escala, la diferenciación para seleccionar los materiales, la decisión para afrontar texturas, la frialdad que requiere elaborar un hecho constructivo (Valencia, 1991, p. 42)

La cita anterior nos habla tanto de las relaciones dadas entre los medios que dan forma a la instalación como de los vínculos que se establecen entre las gramáticas del arte y los lenguajes propios de cada uno de esos medios. Para el caso específico de *Paisaje Desmembrado* (2009) diremos que esta obra trata con determinación los conexos entre el video, sus medios de producción y soporte, la configuración de un nuevo paisaje a partir de la presencia de medios e imágenes en movimiento y la participación del espectador que modifica la obra con su presencia, reconfigurando el paisaje manifiesto.

*Paisaje Desmembrado (2009): video instalación.*

De acuerdo con Oswaldo Osorio, escritor de la investigación *El video arte y la video instalación* (2006), el concepto video instalación especifica la preponderancia del video desde su interrelación con los medios que posibilitan su definición espacial como intervención, es decir, con aquellas tecnologías requeridas para su producción y presentación. Dicho de otra manera, la video instalación es la apropiación que el artista hace del espacio arquitectónico teniendo el video como fundamento, y considerando para ello las interconexiones que han de establecerse entre los diversos medios que le dan lugar como obra (Osorio, 2006, p. 36). La video instalación, por tanto, es espacialidad, de modo que, como ya se había mencionado en el concepto instalación, es para el espectador una obra transitable e interactiva.

(...) el concepto de “imagen videográfica” (y su tecnología) hace referencia no sólo a la naturaleza electrónica de la imagen, sino también a su origen y forma de reproducción. En este sentido esa imagen puede tener variadas posibilidades: puede ser transmitida (con o sin cables), reproducida por una cinta o disco y capturada por una cámara. Esa imagen obtenida mediante alguna de estas fuentes, a su vez, puede ser proyectada o presentada en una o varias pantallas o monitores. De acuerdo con cualquiera de estas modalidades y sus innumerables combinaciones, el artista puede configurar las características y el concepto de su obra, así como determinar en qué medida participará el espectador. Además, con esta serie de posibilidades que se abren en la video instalación, se marca una diferencia importante con el video arte, pues la relación video-monitor deja de ser tan limitada y aparecen distintas modalidades a las que puede apelar la video instalación y que deben ser bien diferenciadas: circuito cerrado de televisión, reproducción de la imagen por vía monocal, multicanal o multimonitor. Cada una de ellas comporta una manera especial de disponer la imagen videográfica en el espacio creado por la instalación y determina el tipo de relación que se establecerá con el espectador y entre los objetos que la componen. (Osorio, 2006, pp. 36 - 37)

Osorio parece describir la materialidad de la video instalación *Paisaje Desmembrado* (2009). Como ya se ha hecho explícito en el encuentro realizado con cada una de las obras, en esta propuesta de Nelson Vergara no solamente se evidencia el medio a través del cual se hace posible la transmisión del video, sino que también se pueden definir los comportamientos particulares que a partir de la naturaleza del medio han de regular la presencia del video. Decimos entonces que *Paisaje Desmembrado* (2009) trata de la relación entre los tiempos y los espacios que constituyen cada una de las ‘imágenes videográficas’ desde las condiciones del lenguaje audiovisual (ángulos, enfoques, encuadres, *zoom*, velocidades), así como desde su forma o materialidad, es decir: como imagen proyectada (*Laura y Chingaza*), imagen compuesta (*Camino y Grabado*), imagen expandida (*La Unión*), imagen contenida (*Isla de los muertos*) o como imagen interactiva (*Paisaje Desmembrado*). Esta última mención de la forma de la imagen en la obra de Vergara, da pie a la introducción de otro aspecto propio del tiempo y el espacio de *Paisaje Desmembrado* (2009), siendo precisamente su carácter interactivo.

*Paisaje Desmembrado (2009): video instalación interactiva*

El término “interactividad” designa generalmente la participación activa del beneficiario de una transacción de información. De hecho, sería fácil demostrar que un receptor de información (...), nunca es pasivo. (...), el destinatario decodifica, interpreta, participa, moviliza su sistema nervioso de cien modos, y siempre de manera diferente que su vecino. (Lévy, 2007, p. 65)

Toda acción recíproca ejercida entre dos o más objetos y/o sujetos, los cuales deben actuar entre sí como receptores y emisores, indica la existencia de un proceso de interacción. La presencia de dos agentes es indispensable ya que uno de ellos emitirá el estímulo que provocará la respuesta en el otro, y dicha respuesta será una acción inmediata ante la provocación, es decir, en la interactividad la contestación sucede en tiempo real. De

acuerdo con la cita de Pierre Lévy, tomada de su libro *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital* (2007), podemos decir que el acto interpretativo de la obra ya es interacción, y además, desde las consideraciones de Lévy también sería posible referir que *Paisaje Desmembrado* (2009) es una obra de ‘interacción recíproca’. Al revisar su tabla sobre “los diferentes tipos de interactividad” (Lévy, 2007, p. 69) se vislumbra esta posibilidad de *reciprocidad* como una de las relaciones entre la teoría de Lévy y la video instalación de Vergara. En la obra, entendida como medio ‘dialógico’, el espectador puede interrumpir y reorientar en tiempo real (a través de sus ritmos, acercamientos o distanciamientos), el flujo de información que le es provisto tanto por el montaje general como por cada una de las obras que lo integran. Esto nos conduce a pensar que la implicación del espectador en el mensaje le plantea, además, una multiplicidad de opciones para que él mismo defina cómo desea participar o vivenciar la experiencia.

Para dar mayor claridad podemos retomar obras como *La Unión, Isla de los muertos* o *Paisaje Desmembrado*. En las dos primeras la invitación está dada para el cambio de posición o perspectiva que deberá asumir el espectador, haciendo que su visual sobre la obra pueda corresponderse con la poética misma de la pieza. Éstas, consideradas como unidades independientes, podrían tratarse como una *comunicación unilateral* de la información, o de la forma en la cual el medio expone las condiciones para la participación sin que atender a ella implique que dicho medio se verá modificado por la interacción (Lévy, 2007, p. 69). La tercera obra evidencia, de otra manera, los efectos de las acciones del espectador. De acuerdo con Lévy, podríamos entenderla como el encuentro claro con la *interacción recíproca*, ya que responder al estímulo del medio significará obtener otra respuesta de su parte, esto es, un movimiento del espectador implica la aparición de pliegues en las video proyecciones, y éstas apariciones alientan nuevamente en el espectador, la continuidad de las acciones.

Ahora bien, si nos referimos a *Paisaje Desmembrado* (2009) como video instalación es decir, como obra (como medio contenedor de otros medios), podemos decir que la *interacción recíproca* es definitiva. Los recorridos que a través de ella realiza cada espectador, los ubican, a la obra y al espectador, en un estado de diálogo permanente, donde las respuestas al estímulo, es decir, las acciones, los gestos y los detenimientos cambian la presencial espacial de la obra porque el espectador se convierte en medio integrador de la misma, es decir, con sus interacciones *Paisaje Desmembrado* (2009) se completa.

### *Paisaje Desmembrado como Metáfora*



Paisaje Desmembrado (2009) Detalle del montaje de las obras: Isla de los muertos, Chingaza y La Unión.  
(Nelson Vergara, Paisaje Desmembrado (V Premio Luis Caballero 2009), 2013, mayo 18)

### *Paisaje*

Un mirador es un sibarita: usa sus ojos para hacer espectacular lo que ve. El mirador convierte, transforma lo inmediato (visto por el mirón) en mediatez; lo obvio en

obtuso, diría Barthes. Un mirador dispone, arregla, ilumina, agrega, superpone, maquilla, oscurece, emborriona, se acerca, se aleja... Un mirador degusta, cata, rumia lo que el mirón traga con premura. Un mirador estudia, tiene un estudio; el mirón -por su afán y su pereza- se contenta con que otros le presten o le hagan la tarea. Un mirón no participa del juego; el mirador es un jugador. (Vásquez, 1992, p. 33)

La definición usual de paisaje sugiere que éste consiste, básicamente, en un terreno que se observa desde un lugar determinado. Pero ¿el acto de ver será suficiente para construir paisaje? Fernando Vásquez Rodríguez en su texto *Más allá del ver está el mirar - Pistas para una semiótica de la mirada-* (1992), nos da paso al redireccionamiento de dicho significado común conduciéndonos a pensar que, mucho más que ser observador de un terreno se trata de ser mirador del mismo. Mirar, de acuerdo a Vásquez, nos lleva a un estado contemplativo, concentrado, a una condición de hibridación entre el mirador y lo que se mira, se modo que el mirador y lo mirado se hacen uno en el paisaje porque el mirador también es parte de él. El paisaje en esta obra significa descubrimiento, pensamiento y estructura del artista que se hace visible desde dos aspectos, el primero: desde las condiciones de construcción de cada una de las obras, y el segundo: desde las condiciones de interacción en las que dispone las obras en el montaje final. Por ello, en *Paisaje Desmembrado* (2009) no es posible hablar de ‘el paisaje’, sino de *paisaje* como concepto, porque además, el espectador reinterpreta lo que se presenta ante su mirada, de modo que define la obra como otro nuevo paisaje.

Desglosando lo anterior diríamos que: el lenguaje audiovisual y las especificidades de proyección de los videos constituyen un paisaje, uno que involucra el cuerpo del artista, sus interferencias en el ‘espacio natural’, las decisiones de sus capturas, lo que mira y lo que quiere que miremos. El montaje de la instalación define otro paisaje, uno que se levanta desde la naturalidad y desnudez de los medios, haciendo que cables, luz, televisores, *video beams* y reproductores de *DVD* le den forma a las imágenes sin prescindir de su materialidad. La participación del espectador estructura otro paisaje, al volverse cuerpo

que, como el artista, interfiere en el ‘espacio natural’ de la obra, decide si irá más allá del ver para hacer del mirar, o de la contemplación, o del escudriño inquieto del conocedor, la posibilidad de que emerja un nuevo paisaje.

### *Desmembrado*

Desmembrar significa dividir, separar, apartar, así que habiendo hablado de paisaje como el devenir de la contemplación, una acción que implica conjugación, parece que nos estamos enfrentando a un juego de contradicciones. Pensar en el nombre de la video instalación bajo las lógicas de su materialidad como obra, nos permite decir, en un sentido intermedial, que sí es necesario pensar el medio (obra) como una conjunción de medios, es decir, lo debemos desmembrar para entenderlo, paradójicamente, como unidad. Desmembrar la video instalación como paisaje deja ver que éste trata de un cuerpo que configura paisajes y los hace presente en otro espacio a partir del uso de los medios, para que un nuevo cuerpo se encuentre con ellos y redefina, con su participación, nuevos paisajes. Afirmamos entonces que, *Paisaje Desmembrado* (2009) propone un vínculo espacial entre el cuerpo, el paisaje y el medio; es, en otras palabras, la interrelación de los fragmentos. Se trata entonces de la aparición de un nuevo acontecimiento que se fundamenta en los puntos de cruce emergentes por dicha interrelación.

El Dios en la Tierra (2011) de Alejandro Tamayo Molina



El Dios en la Tierra. Escultura reactiva que responde a las explosiones solares (2011). (Tamayo, 2012, p.30)

*El Dios en la Tierra. Escultura reactiva que responde a las explosiones solares* (2011), es una obra resultante de las indagaciones que el artista e ingeniero Alejandro Tamayo Molina (Medellín, Antioquia, Colombia), fundador y director del MediaLab Bogotá (Medialab Bogotá, octubre de 2012), ha venido realizando desde el año 2010 sobre la actividad solar. Los diversos hallazgos y experimentaciones relacionados con la radioastronomía y el reporte satelital de las explosiones solares ‘en tiempo real’, le han permitido al artista, entre otros proyectos, conferencias y talleres, la realización de la serie *Astronomías Interiores* (2012) la cual consta de un total de seis obras, a saber: *Silla mirando hacia el centro de la galaxia*; *Llaves caídas*; *Los cielos. Modelo geocéntrico del universo, dardos y pared dorada*; “.” (punto). *Dos líneas de luz láser que se intersectan*; *El Dios en la tierra* (2012). *Escultura reactiva que responde a las explosiones solares*; y *Sin*

*título (Video proyección)* (Tamayo, 2012, pp.28 y 113-119). De igual manera, las investigaciones y experimentaciones necesarias para formalizar la obra en mención le han posibilitado al artista Alejandro Tamayo realizar, en el marco *MDE11*, el *Taller de construcción de objetos que responden a las explosiones solares*. El evento académico y expositivo *MDE11. Enseñar y aprender. Lugares del conocimiento en el arte*, fue liderado y realizado por el Museo de Antioquia (Medellín) en el año 2011, cuyo eje de trabajo consistió, entre otros aspectos, en “los diferentes modos de construcción y recreación de conocimiento en y desde el arte” (*MDE11*, junio de 2013). Esta puntualización sobre el objeto del evento nos permite insinuar que la obra *El Dios en la Tierra* (2011) puede entenderse como una manera de acercarnos a los fenómenos del espacio exterior gracias a las mediaciones dadas por los avances tecnológicos de la contemporaneidad.

*El Dios en la Tierra. Escultura reactiva que responde a las explosiones solares* (2011) ha sido expuesta, entre otros espacios y eventos, en el marco del *Seminario Teórico Internacional Intermedios – “Medios-Naturaleza-Cultura”* realizado en los primeros días del mes de abril del año 2011 en el Museo de Arquitectura Leopoldo Rother de la Universidad Nacional de Colombia (Bogotá). Sin el ánimo de profundizar en ello, para la presente investigación es importante destacar dicho seminario ya que en su planteamiento como evento académico se identifica el interés por formular la pregunta por la *intermedialidad* en el arte contemporáneo en Colombia. Dicho seminario definió, a partir de la obra y la teoría del arte, su reflexión en torno a “las posibilidades mediáticas y relacionales de representación artística entre el cuerpo, el paisaje y el medio” (Facultad de Artes – Universidad Nacional, marzo de 2013), y justificó su pertinencia de la siguiente manera:

La confrontación entre cultura y naturaleza ha estado en fuerte debate, dando origen entre otros al nacimiento del concepto de ecología y por otro lado a la idea de que la cultura nace como parte integral de los procesos de selección natural; una idea darwiniana por demás. Desde este punto se ha cuestionado la posición del arte y su

articulación con el uso de la máquina o cualquier elemento tecnológico. En este sentido se reconoce la necesidad de ampliar las nociones de significación que vinculan naturaleza, cultura y medios. (Facultad de Artes – Universidad Nacional, marzo de 2013)

Referir la justificación desde la cual fueron articulados los diversos componentes del evento (conferencias, conciertos, charlas, acciones e instalaciones) nos permite vislumbrar cómo dicho Seminario delineó su ruta conceptual partiendo de una referencia indirecta o no intencionada del concepto *Ecología de los medios* (desarrollado en el primer capítulo del presente investigación), para llegar, precisamente, a una noción de *intermedialidad* o, como lo destaca el título mismo del Seminario, a una noción de *intermedios* a través de las diferentes conferencias, talleres y exposiciones que hicieron parte del evento.

### *Interrelaciones Materiales*

*El Dios en la Tierra. Escultura reactiva que responde a las explosiones solares* (2011) se estructura materialmente a partir de las interrelaciones dadas entre los siguientes elementos: Un computador portátil encendido, un soporte para el computador portátil, un cable USB, un circuito electrónico de control, un soporte metálico vertical para el circuito, una electroválvula, una pipeta de gas, una manguera para salida de gas, un soporte metálico vertical para la manguera, una conexión inalámbrica a internet, gas, una llamarada, el sol, un satélite geoestacionario. Programación realizada en Python y Arduino (Facultad de Artes – Universidad Nacional, marzo de 2013)

La mayoría de los equipos y cableados son visibles al público. Ubicándose el espectador de frente a la obra podrá encontrar al costado derecho un computador portátil

encendido de color negro, levantado a 30 centímetros (aproximadamente) del suelo gracias a un trípode metálico que lo soporta. En la pantalla del computador se visualizan cortas líneas de información que cambian periódicamente. El computador tiene a su derecha un circuito electrónico de control al cual se conecta mediante un cable USB, el circuito está sostenido por un soporte metálico vertical. A dicho circuito también se conecta, a través de cables, una electroválvula que se adapta a la manguera del gas para regular el flujo y encendido del mismo. La pipeta de gas de 30 litros está separada 1 metro (aproximadamente) del soporte para la manguera, la cual facilitará, por uno de sus extremos, la expulsión de la llamarada que intempestivamente se enciende y se apaga, emitiendo sonido y calor en la sala.

El montaje de esta obra requiere una separación física prudente entre los elementos que la integran, debido al delicado manejo que se debe tener con el fuego, el gas y los componentes electrónicos. Los equipos se disponen en línea horizontal planteando una escala de altura de mayor a menor, siendo la pipeta de gas, ubicada como último elemento al lado izquierdo, mucho más alta que las patas del trípode que sostienen el computador situado del lado contrario. Cuando la llama se enciende modifica drásticamente las dimensiones de la obra ya que la altura alcanzada por ésta será, en ocasiones, equivalente a la altura de la pipeta de gas, así que la obra podría llegar a duplicar su tamaño. Los intervalos en las apariciones de las llamaradas son irregulares, esto se debe a que la expulsión y encendido del gas, gracias a las acciones de la electroválvula, se relacionan con los cambios ocurridos en la información que se visualiza a través del computador. El espectador sólo tiene la posibilidad de recorrer la obra de izquierda a derecha o viceversa. Debe mantenerse a una distancia prudente, alejado entre 1 metro y 2 metros (aproximadamente), debido al peligro que podría correr al momento en el que se encienda el gas.

El nombre de la obra da pistas sobre algunas condiciones relacionadas con su espacio, tiempo y materialidad. Es decir, al definirse desde el título como una “escultura reactiva que responde a las explosiones solares”, se sugiere al espectador, en primera medida, que será indispensable esperar a que una explosión solar suceda, y en segundo lugar, aparece la pregunta sobre cómo la obra puede informarse de tal evento. Esta inquietud permite identificar la importancia que aquí tiene la conexión a internet, y es que gracias a éste el circuito electrónico de control puede reaccionar a la actividad solar. El computador con el cual se comunica vía USB debe permanecer conectado a internet, sosteniendo el enlace al sitio web oficial que recibe los reportes de las explosiones solares enviados por un satélite geoestacionario, específicamente el GOES 15 encargado de enviar a la NASA los reportes sobre el clima espacial (NOAA, octubre de 2012) (el sitio web deberá ser el oficial de la *National Aeronautics and Space Administration* (NASA)). El computador recoge la información, si ésta registra que la explosión se ha efectuado se transmitirá al circuito una orden para que active la electroválvula, la cual permite la expulsión del gas al tiempo que lo enciende. Se espera que la llamada atienda precisamente a los reportes de las explosiones en ‘tiempo real’.

### *El ‘tiempo real’.*

La distancia más corta entre dos puntos no es ya la línea recta, tal y como era en la época de las locomotoras y el telégrafo. En la era de los satélites y la fibra óptica, la distancia más corta entre dos puntos es *el tiempo real*. (Kac, 2005, p. 199)

De acuerdo con el artista Eduardo Kac, los avances tecnológicos en las telecomunicaciones permiten el envío y el recibimiento inmediato de información visual y sonora sin la evidencia aparente de un mecanismo mediador. Lo anterior hace que disminuya, en cierta medida, la relevancia del distanciamiento físico entre cuerpos ya que las condiciones del ‘tiempo real’ posibilitan la continuidad espacial pese a la distancia. Lo

anterior quiere decir que las separaciones espaciales ya no solamente se expresan “en millas o kilómetros por hora, sino también en baudios o *bytes* por segundo” (Kac, 2005, p. 199), de este modo, establecer un puente entre dos lugares se hace posible gracias a la mediación de las telecomunicaciones. Hemos de retomar en este punto la referencia de Mariniello sobre el puente como aquello “que hace nacer lugar” (Mariniello, 2009, p. 83), ya que podemos entender el proceso que permite la existencia del ‘tiempo real’ como un lugar en sí mismo. Dicho en otras palabras, para el caso de la obra que nos ocupa, el código evidente en la pantalla del computador es el lugar virtual del acontecimiento sucedido a 149.597.871 km de distancia aproximada que tiene el sol respecto a la tierra.

*La llamarada: el eco de una explosión.*

En esta lógica de las distancias físicas a las cuales es posible sobreponerse gracias a los *bytes* por segundo, el ‘tiempo real’ en *El Dios en la Tierra* se puede plantear como la materialización del eco de una explosión remota. La sumatoria: *explosión solar* + ‘*tiempo real*’ carga de sentido a la escultura, un sentido que toma forma de llamarada debido al engranaje de medios que con su presencia le confieren “la *posibilidad* de ser” (Marcos, 2007, p. 47), es decir, la existencia de los medios que le dan lugar a la obra como medio le permiten definirse, a su vez, como *Escultura reactiva que responde a las explosiones solares*. Vemos pues cómo aquí se retoma la indicación de que la realidad de un medio (escultura) es la de ser contenedor de otros medios, cualidad que sostienen, como ya lo hemos dicho en capítulos anteriores, tanto McLuhan como Debray y el concepto *remediación* desarrollado por Bolter y Grusin.

La llamarada como eco o repetición de las explosiones solares demarca el estado de tensión en el que permanece la obra, y es que denominar a *El Dios en la Tierra* como una escultura que responde en ‘tiempo real’ a dichas eventualidades, la condiciona como obra, a

la vez que condiciona al espectador, a permanecer en la espera de una evidencia o de una indicación de la existencia del fenómeno. Éste es el primer momento de tensión. El segundo momento surge posterior al instante en el que el espectador experimenta, a través de la llamada, que la explosión solar está ocurriendo, porque la finalización del evento sugiere que si una explosión ha ocurrido entonces otra tendrá que suceder, de modo que aquí se sobreviene la ansiedad propia de un nuevo instante de espera. Finalmente, como tercer momento de tensión se encuentra la posibilidad de que una falla técnica no permita evidenciar el fenómeno, como podría ser el caso, por ejemplo, de que surjan inconsistencias en la conexión a internet logrando con ello la nulidad de cualquier capacidad reactiva, y por lo tanto, la nulidad de la obra como tal. Al hilar todas estas tensiones vemos como la escultura *El Dios en la Tierra* se encuentra sometida, por su misma esencia, a una condición de ‘acción en potencia’, de ‘fenómeno latente’ o de ‘aleatoriedad de las probabilidades’.

*Materialidad Incorpórea: El Dios en la Tierra, una Escultura para la Telepresencia*

Como un aspecto general, en relación al tiempo y el espacio de la obra, podemos decir que *El Dios en la Tierra Escultura reactiva que responde a las explosiones solares* (2011), conecta diversos espacios y tiempos: 1) el espacio y el tiempo del sol y sus explosiones, 2) el espacio y el tiempo del satélite que registra y reporta dichas explosiones al sitio web, 3) el espacio y tiempo de los datos en internet, 4) el espacio y el tiempo de la traducción de los datos a indicaciones que le permitan al circuito electrónico de control activar la electroválvula y encender la llama; 5) el espacio y el tiempo en el cual se instala la obra, 6) el espacio y el tiempo del espectador que la presencia.

Todos estos espacios y tiempos existentes al unísono en la materialidad y forma de la obra nos remiten al planteamiento de ‘el ser de la escultura’ realizado por Carmen

Marcos en el artículo *De la idea a la materia. Una propuesta de definición de la escultura desde el proceso de creación* (2007). Dicho *ser* corresponde, de acuerdo con la autora, a “*la forma de expresión y comunicación del conocimiento que el hombre obtiene del mundo y de sí mismo a través de la conjugación de Materia, Forma, Espacio y Tiempo*” (Marcos, 2007, p. 47). Tal definición se articula con un posible fundamento conceptual de *El Dios en la Tierra* (2011), al tiempo que nos invita a estudiarla desde su condición física como objeto escultórico. Marcos apunta que desde la materialidad, toda escultura es “presencia ‘fija’” más no “imagen inmóvil” (Marcos, 2007, p. 46), en otras palabras, un encuentro consiente del espectador con la tridimensionalidad de la escultura, con su disposición espacial, con su posibilidad de ser recorrida y explorada, con su estimulación tanto visual como táctil le deja ver que *El Dios en la Tierra* es una obra necesariamente cambiante e inesperada, porque las otras formas y materialidades que la componen pero que no son visibles, se convierten en el impulso (sol y satélite) que permite la manifestación de un reflejo (llamarada) indicador del suceso en desarrollo (explosión solar). De este modo *El Dios en la Tierra* se encuentra en constante transformación ya que, como lo expone Carmen Marcos respecto a la materialidad de la escultura, “no es materia *per se*” sino que ‘habla como escultura’ (Marcos, 2007, p. 47), o se carga de sentido en el momento en que la llamarada se hace presente.

#### *Escultura para la telepresencia.*

(...) la lógica espacial de la práctica posmodernista ya no se organiza alrededor de la definición de un medio dado sobre la base del material o de la percepción de éste, sino que se organiza a través del universo de términos que se consideran en oposición dentro de una situación cultural. (...). Se sigue, pues, que en el interior de cualquiera de las posiciones generadas por el espacio lógico dado, podrían emplearse muchos medios diferentes (...). (Krauss, 2008, p. 73)

Rosalind Krauss, en su ensayo de 1979: *La escultura en el campo expandido*, publicado en el libro *La Posmodernidad* (2008), nos permite introducir la idea de que *El Dios en la Tierra* es una escultura para la telepresencia. Pero ‘escultura’ y ‘telepresencia’ son dos condiciones de un mismo objeto que parecen estar contrapuestas. Si estimamos que la escultura, pese a su nomadismo por la pérdida del pedestal, es un artefacto que se define espacial y temporalmente gracias a su forma fija, contundente y constante; las particularidades técnicas y físicas de la telepresencia en *El Dios en la Tierra* pareciera no estar en consonancia con su carácter escultórico. Como ya lo hemos dicho, de un lado está el código como un lugar virtual, de otro lado el sol y el satélite como materialidades no visibles, y finalmente la llamarada que como eco de un evento solar hace que la escultura sea (más que un objeto que se transforma a cada instante por las variaciones en sus dimensiones) un evento distante que es posible experimentar gracias a la mediación. De modo que ni tiempo, ni espacio, ni forma, ni materialidad son fijos en *El Dios en la Tierra*. Con todo esto también podemos decir que la obra evidencia poéticamente que, como lo dice Eduardo Kac, “nos afecta lo remoto tanto como nosotros afectamos a lo que está visual o físicamente ausente (...)” (Kac, 2005, p. 260).

Al respecto de los medios, aspecto también planteado por Rosalind Krauss, la certeza o presencia de los aparatos que configuran la obra no prescinde en ningún momento de las funciones para las cuales fueron diseñados. Sin su uso práctico *El Dios en la Tierra* no pudiera existir, de modo que la materialidad ‘desnuda’ de los elementos técnicos evoca, de alguna manera, la naturalidad con la que el arte contemporáneo se permite dar lugar a la obra en tanto objeto posible gracias a las interconexiones mediales, a la aplicación de los conocimientos técnicos y al dominio del lenguaje propio de cada medio. Ahora bien, el sol como medio es componente fundamental de esta obra, al igual que lo es el satélite geostacionario GOES 15, encargado de capturar y reportar al sitio web la información de las explosiones. Debe enfatizarse entonces que el sol y el satélite son los elementos esenciales en *El Dios en la Tierra*. Dicha cualidad de esenciales responde a que la llamarada es, efectivamente, la presencia de la actividad solar, y esta presencia sólo es

posible gracias a la mediación del satélite. Esta última afirmación deviene telepresencia. Se hace pertinente entonces traer a colación a Donald Kuspit, quien en su texto *Del arte analógico al arte digital. De la representación de los objetos a la codificación de las sensaciones* (2006), expresa: “El procesamiento informático es un medio eficiente de extraer una esencia a partir de una existencia.” (Kuspit, 2006, p. 32). Esta afirmación se vincula de manera directa y pertinente con la obra. Los datos son codificación de la actividad de un cuerpo, el sol, de forma que la ‘fuerza’ o ‘debilidad’ de su actividad determinan la estructura de la codificación. Ahora bien, si la existencia del código depende de la actividad solar, y la activación de la llama depende del mismo código, podemos afirmar que *El Dios en la Tierra* es una escultura para la telepresencia.

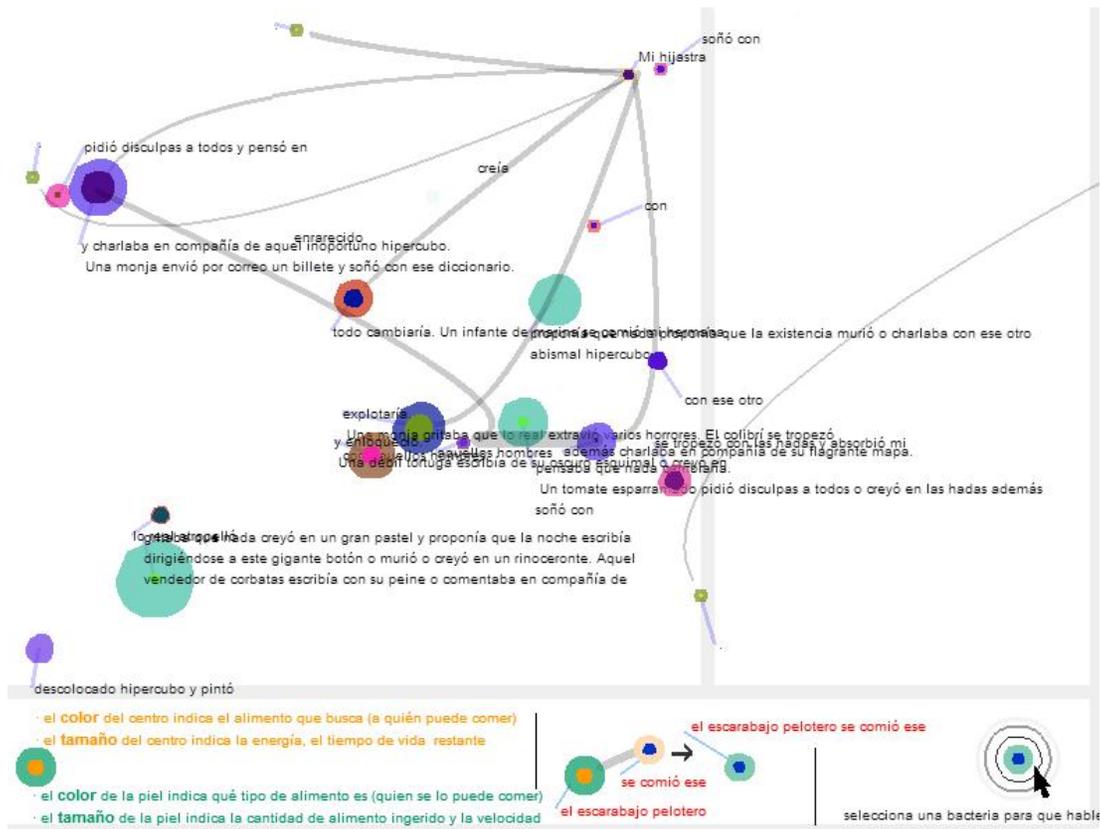
El arte de la telepresencia nos muestra que desde un punto de vista social, político y filosófico, lo que no podemos ver inmediatamente alrededor de nosotros es igualmente relevante que lo que alcanza nuestra vista. (Kac, 2005, p. 260)

El artista brasilero Eduardo Kac, en su libro *Telepresencia y Bioarte. Interconexiones en red de humanos, robots y conejos* (2005), indica que la telepresencia significa un cambio drástico en los modos de percepción ya que se trata de una proyección a distancia de la corporeidad, o sea, una alteración sobre el sentido físico o táctil de la presencialidad (Kac, 2005, p. 260). De igual manera Kac advierte que “El arte de la telepresencia ofrece alternativas dialógicas al sistema monológico del arte, y convierte los vínculos de las telecomunicaciones en un puente físico entre espacios remotos” (Kac, 2005, p. 260). Eduardo Kac, en relación al sentido de la telepresencia, permite ubicar esta obra, respecto a los modos de percepción, en un estado de simultaneidad entre la presencia y la ausencia. Es decir, el sol que siempre está presente en su espacio natural, y que por su misma naturaleza se mantiene continuamente activo, parece que sólo fuera evidente en el espacio físico de la obra en el momento en que la llama se hace efectiva. Sin embargo, la información dispuesta en la pantalla del computador da cuenta de que el satélite no cesa la emisión de datos, ratificando con ello que su conexión con el sol continúa, y que por lo

tanto dicha estrella siempre está presente ante el espectador aunque su realidad corporal no pueda verse. Esto además evidencia, como lo dice Kac, que los medios integrales de esta obra son los puentes materiales entre el espacio de la sala de exposiciones y el espacio que ocupa la estrella en nuestro sistema solar.

Un informe provisto por la NASA, sostenía que el 07 de enero de 2014 se desataría una tormenta magnética en la tierra debido a una fuerte explosión solar. De acuerdo con los expertos, para el 09 de enero el fenómeno alcanzaría la atmósfera terrestre provocando una fuerte perturbación magnética, lo que podría significar afectación en las comunicaciones sistemas GPS (NASA, enero de 2014). La noticia anterior nos recuerda que no es posible pasar por alto el tipo de llamado que esta obra hace al sol, denominándolo: *El Dios en la tierra*. El sol, responsable de la persistencia de la vida en el planeta tierra, afecta o influye a diario nuestra existencia sin que nosotros seamos conscientes de ello. Cada día su condición de astro determina su inminente autodestrucción, es decir, la desaparición del sistema solar o, en otras palabras, de todo aquello cuanto conocemos y desconocemos de nuestro ‘pequeño vecindario galáctico’. La visualización de los datos que a través del computador dan cuenta de su permanente actividad, acentúan en la obra su omnipresencia. La llamarada que emerge cuando pareciera que ‘nada va a pasar’, no sólo alienta la esperanza de volver a ver una emisión más, sino que, como materialización de sus explosiones en otro espacio y en otro tiempo, la llamarada se convierte en el símbolo de la magnificencia del ‘dios sol’.

## Bacterias Argentinas (2004) de Santiago Ortiz



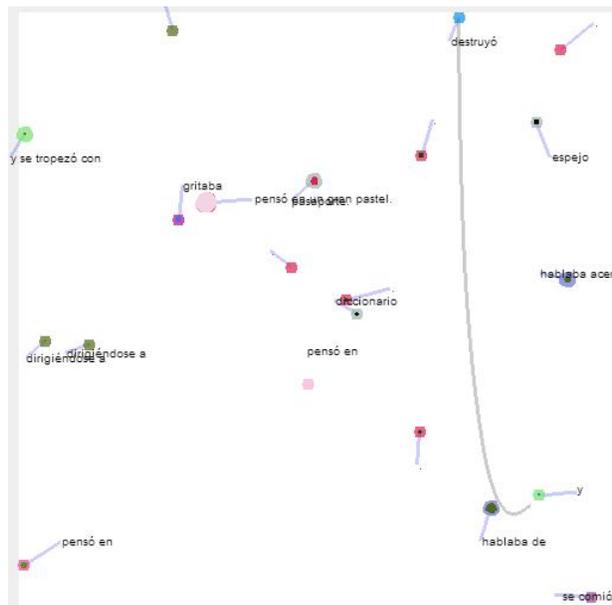
Bacterias argentinas (2004) (Detalle). (Ortiz, 2004, noviembre 2012)

*Bacterias Argentinas* (2004) es una obra *online* desarrollada por el artista, matemático e investigador Santiago Ortiz (Bogotá, Cundinamarca, Colombia). Como especialista en visualización de datos los trabajos de Ortiz circundan entre las posibilidades dinámicas para la representación de la información y sus investigaciones sobre los paradigmas de la vida artificial en relación a los sistemas ecológicos (El Pez Electrónico, noviembre de 2012). Dentro de sus responsabilidades como artista e investigador, Ortiz participa en el equipo de diseño académico de los proyectos del MediaLab Prado y es

cofundador del colectivo empresarial Bestiario, cuyo propósito es el desarrollo de propuestas para la visualización de datos (La Diferencia, noviembre de 2012). Dentro de las obras de Santiago Ortiz se encuentra el desarrollo de una serie de piezas para internet y algunas instalaciones, de las cuales podemos referir a: *Caligrafías Fractales* (árbol fractal construido con palabras. Obra *online*); *Esfera de las relaciones (el zen y las telenovelas)* (espacio de creación colectiva para establecer relaciones voluntarias entre las palabras que se deseen insertar. Obra *online*); y *Quiasma* (instalación realizada con Andrés Burbano, Clemencia Echeverry y Bárbara Santos, a través de la cual se busca reconstruir, tras el estudio de interfaces, los recorridos realizados por los artistas a lo largo de la geografía colombiana, en búsqueda de las celebraciones paganas y religiosas) (Ortiz, 2005, pp. 13, 15, 20).

*Bacterias Argentinas* (2004) se alberga en *moebio.com*, página oficial del artista en la que se encuentra disponible la información completa sobre sus proyectos, exposiciones y obras *online*. Es importante destacar que *Bacterias Argentinas* (2004) hizo parte de *Emoção art.ficial 4.0: Emergência*. La Bienal Internacional de Arte y Tecnología *Emoção art.ficial*, promovida por la fundación Itaú Cultural y realizada en Sao Paulo (Brasil) desde el año 2002. Ésta se estructura como evento académico y expositivo a partir de la realización de simposios y exhibiciones de arte contemporáneo en las que priman las relaciones del arte con nuevos medios interactivos. En el año 2008 Santiago Ortiz participó en la Bienal con la obra *Bacterias Argentinas* (2004), como pieza efectivamente articulada al concepto *Emergência*, el cual determinó los parámetros para el desarrollo de la cuarta versión del evento (*Emoção art.ficial*, noviembre de 2012). La emergencia, como un suceso inesperado que se sobreviene, es una de las características fundamentales de la obra de Ortiz, ya que se trata de una simulación o sistema autorregulado el cual ofrece la posibilidad, como bien lo expone el Doctor en Comunicaciones Arlindo Machado en su texto *El imaginario numérico* (2005), de “acontecer inesperadamente, de irrumpir de improviso, tornando viable la creación de venir a decir algo que el creador todavía no sabe.” (Machado, 2005, p. 48).

*La Materialidad de una Obra Online*



Bacterias argentinas (2004) (Detalle). (Ortiz, 2004, noviembre 2012)

Para que el espectador pueda experimentar el encuentro con *Bacterias Argentinas* (2004) requiere el uso de un computador con conexión a internet y tener actualizado en su navegador del reproductor *Adobe Flash Player*, el cual permite la visualización de diversas aplicaciones digitales que implican movimiento e interacción. Al acceder a la dirección electrónica <http://moebio.com/santiago/bacterias/bacterias.html> se observan una serie de puntos o círculos de colores diversos que deambulan por la pantalla y a los cuales se adhiere una palabra. Cada uno de ellos establece en su recorrido cierta ‘comunicación’ con los demás, acción que se deduce por la aparición de líneas color gris, unas muy finas y otras mucho más anchas, que provocan la fusión de los puntos logrando que surja un nuevo círculo, una entidad completamente nueva a la que se suman los textos que estaban adheridos a los puntos ahora inexistentes. El primer encuentro con la obra deja entrever un universo caótico en el que descifrar lo que pasa, sólo desde la observación, requiere tiempo

para trascender la idea de que se trata de encuentros y rechazos de objetos bidimensionales animados.



Bacterias argentinas (2004) (Detalle de instrucciones(Ortiz, 2004, noviembre 2012)

Como acción intuitiva quien accedea a la obra desplaza el cursor sobre la pantalla, lo que le permite descubrir que al momento en que éste ‘toca’ uno de los círculos, aparece, en una columna del lado derecho de la pantalla, el texto que lo acompaña al tiempo que se activa la voz de un hombre de ‘lee’ dicho texto. En la base de la pantalla el artista ha decidido ubicar un instructivo donde expone a grandes rasgos de qué trata el acontecimiento y cómo lograr la interacción con la obra.

### *Identificación visual de las condiciones dadas para la persecución textual.*

Desde el sentido técnico, la contemplación e interacción con la obra nos sugiere que la simulación pudo haber sido diseñada en Adobe Flash, Java Script u otro lenguaje de programación orientado a objetos. Es decir, la interacción entre las bacterias (entre los objetos) ha de corresponder a los atributos dados por el programador, al comportamiento que éste le indique como respuesta a determinada orden, y a las cualidades que la identifican como objeto individual, o lo que es lo mismo, que la diferencian de las demás bacterias. La interfaz gráfica de *Bacterias Argentinas* (2004) evidencia una serie de puntos

que se mueven en línea recta conectándose a los puntos cercanos (las palabras). La trayectoria de los puntos ha de darse por las condiciones de la curva bézier que las conecta, es decir, el programador ha definido una regla para enlazar los puntos, así como una ‘intensidad’ y una ‘fuerza’ para modificar la trayectoria cada vez que se requiera.

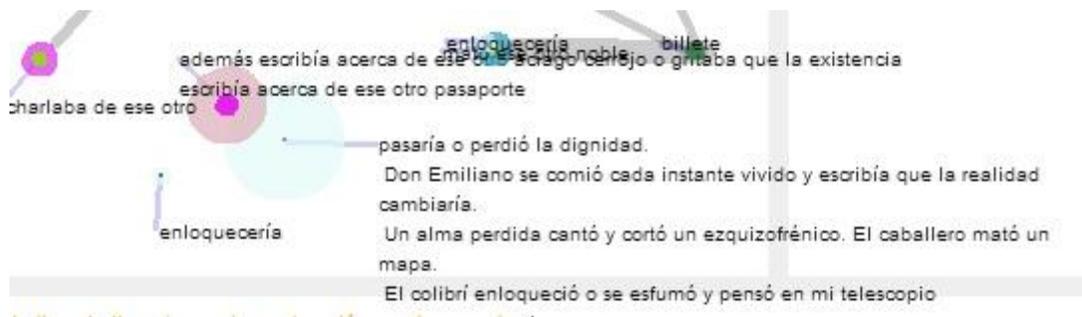
### *El Texto como alimento.*



Bacterias argentinas (2004) (Detalle de la construcción gramatical). (Ortiz, 2004, noviembre 2012)

De acuerdo con las instrucciones y el nombre de la obra, es posible comprender que nos encontramos ante la simulación de un ambiente de organismos vivos para los cuales la supervivencia depende de la posibilidad de alimentarse. Cada bacteria cuenta con dos tipos de colores, el del centro significa qué clase de alimento busca, mientras que el color que la rodea, o la piel, aclara qué tipo de alimento es. El texto que acompaña a cada bacteria se sujeta a su piel gracias a una línea gris. Si el color de la piel define a la bacteria como un tipo de alimento y si el texto se adhiere precisamente a la piel, el momento en que una bacteria se come a otra logrando que los textos se combinen en la emergencia de una nueva

bacteria, nos dice que el texto, además de alimento, es información genética porque gracias a él se reestructura otro ‘ser’ diferente de los demás. Su ADN comenzará con la palabra que identificaba al depredador, siendo la palabra siguiente la información genética que correspondió a la que en su momento fue la presa. Cuando se ubica el cursor sobre una de las bacterias para tratar de seguir su trayectoria, puede leerse y escucharse que la construcción gramatical va sucediendo de manera correcta, aunque carezca de coherencia y cohesión.



Bacterias argentinas (2004) (Detalle de la construcción gramatical). (Ortiz, 2004, noviembre 2012)

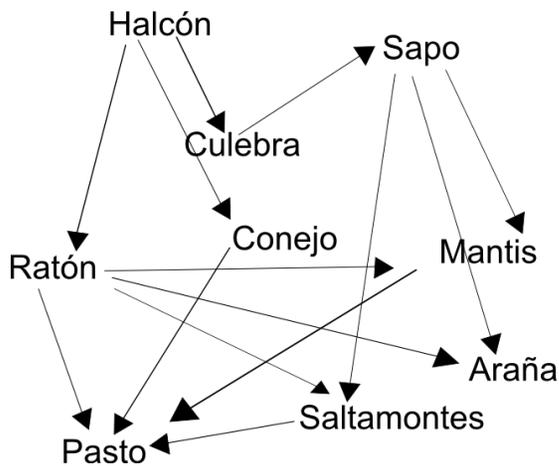
En la imagen anterior se expone el momento en que una bacteria está a punto de colapsar o desaparecer al tener más posibilidades de ser alimento (el área de piel el muy amplia) que de alimentarse (el área del círculo interno es muy pequeña). La gráfica sugiere que la finalización del texto que la define como bacteria no parece tener mayores opciones de continuidad, mientras que la palabra con la cual inicia su información genética puede sumarse, fácilmente, a la construcción gramatical de otra bacteria para darle continuidad. El punto aquí está en que aquella que la depreda, terminará con muy pocas opciones de poder continuar alimentándose.

Si la aplicación se deja corriendo durante tiempo prolongado el sistema no colapsa, simplemente cuando ya no hay alimento todo vuelve a comenzar ya que la muerte de una bacteria significa su división en la cantidad de fragmentos de texto que le dieron origen. Respecto a la nacionalidad de las bacterias, podemos decir que desde la naturaleza de la obra sólo se puede identificar por el acento de quien lee los textos, el cuentero argentino Edgardo Franzetti (Palabras Digitales, 2011, noviembre de 2012).

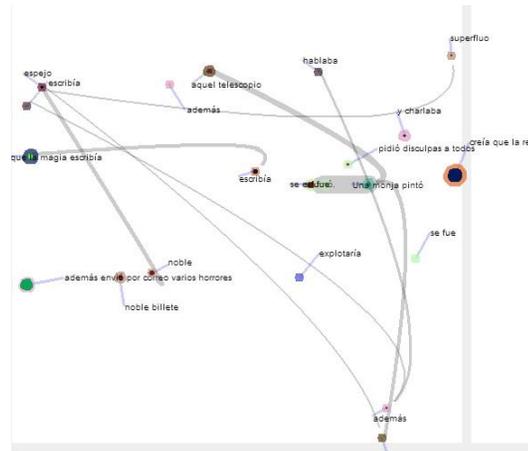
### *La Simulación de una Cadena Trófica*

En una obra de animación, el animador decide por su propia cuenta el comportamiento de sus personajes y los diseña de modo de hacerlos realizar exactamente los movimientos que proyectó, en el orden y en el tiempo estipulados. (...). En la simulación todo pasa diferente. El equipo encargado de un proyecto de simulación, la verdad, crea un universo artificial y un modelo de comportamiento, con sus reglas generales de funcionamiento. Una vez puesto en acción ese modelo, una vez establecido el proceso de simulación, los personajes y objetos del universo artificial actúan como si tuviesen una inteligencia propia y parecen decidir ellos mismos lo que van a hacer. (Machado, 2005, p.48)

De acuerdo con Machado, en relación a las simulaciones de comportamientos animales, ha de ser la máquina la que toma las decisiones respecto a los detalles del movimiento dependiendo de las instrucciones que el programador, encargado de componer el ambiente, ha insertado en el modelo como definiciones básicas de una conducta que le permitirá a cada 'animal' alcanzar un objetivo. (Machado, 2005, p.48) El estudio de *Bacterias Argentinas* (2004) nos permite referirla como una red o cadena trófica (cadena alimentaria), es decir, como un proceso natural de traspaso de nutrientes entre seres vivos a través de la alimentación. En esta cadena simulada explícitamente sucede que un ser vivo (presa) pasa sus nutrientes a otro (depredador) siempre y cuando se convierta en su alimento, sin olvidar que el ahora depredador tarde o temprano se convertirá en presa.



Acercamiento a un esquema de cadena trófica natural.



Bacterias argentinas (2004) (Detalle de la cadena trófica). (Ortiz, 2004, noviembre 2012)

La ciencia moderna de la computación define *modelo* como un sistema matemático que procura poner en operación propiedades de un sistema representado. El modelo es, por tanto, una abstracción formal – y como tal, posible de ser manipulado, transformado y recompuesto en combinaciones infinitas – que busca funcionar como la réplica computacional de la escritura, del comportamiento o de las propiedades de un fenómeno real o imaginario. La simulación, por su cuenta, consiste básicamente en una “experimentación simbólica” del modelo. (Machado, 2005, p.50)

Lo anterior, como bien lo expone Machado, nos indica que a través de la computadora nos es posible visualizar o experimentar de qué manera se han reconstruido fenómenos naturales haciendo que sea posible la existencia, modelada, de un estado predictivo de los comportamientos de la naturaleza cuando se encuentra en determinadas circunstancias (Machado, 2005, p. 50). Si se ilustra un esquema de la cadena trófica y se ubica en paralelo con los trayectos realizados por las bacterias, queda claro que, como lo dice Machado en los términos de la simulación, “la ‘percepción’ del animal imaginario es dada por el sistema de coordenadas cartesianas” (ubicación en el espacio virtual, altura, distancias entre un elemento y otro, trayectoria). De este modo en los modelos ocurren dos

cosas, en primera instancia “los sentidos del animal real pueden ser convertidos en un sistema numérico” haciendo “visible su manipulación en el computador”, lo que implica, y esto sería la segunda instancia, que el animal simulado, al ser información computada, “tiene acceso directo al banco de datos donde constan las posiciones exactas, orientaciones y velocidades de todos los otros animales, como los obstáculos del ambiente.” En esta medida el modelo debe ser reorientado a una condición más creíble respecto a los términos perceptivos naturales que deberá definir al animal “sintético”, porque ha de simularse la visión limitada del animal real, y por lo tanto, su percepción condicionada del entorno. (Machado, 2005, p. 49)

Esta idea de acercar *Bacterias Argentinas* (2004) un poco más al campo lógico de la relación natural dada entre las bacterias reales hace, precisamente, que el sistema no colapse. Como ya lo habíamos dicho, el nivel de alimentación llega a un punto tan alto o tan bajo para algunas bacterias ‘mueren’, y su ‘muerte’ o ‘desaparición’ hace que emerjan otras. El morir en este caso es relativo porque lo que sucede es una subdivisión del animal sintético, así que cada palabra, que en algún momento dio forma a un texto gramaticalmente correcto, con la ‘muerte’ de la bacteria vuelve a ser independiente. Si bien, “la simulación no es – nunca es- completa o exacta” (Machado, 2005, p. 49), el que se genere tal subdivisión en la propuesta de Ortiz hace que sea posible la generación de nuevas conexiones, es decir, la posibilidad de alimentarse de una bacteria u otra es tan amplia como la cantidad de enlaces que puedan darse entre palabras, de este modo, siempre será posible la aparición de nuevas especies, de nuevas cadenas de ADN, de nuevas composiciones gramaticales.

#### *Bacterias Argentinas (2004): Una Obra de Net.art*

El Net.art, el arte en la red, constituye una de las áreas menos convencionales en el campo del arte digital. Agrupa a todas aquellas obras de arte que se encuentran exclusivamente en Internet o que fueron concebidas y creadas para ello. (...) Sólo

puede decirse que forman parte del Net.art aquellas obras que han sido creadas especialmente para este medio y que utilizan sus posibilidades más características, es decir, una rápida transferencia de archivos e imágenes, trabajo conjunto a nivel planetario e interacción en tiempo real. También debe ocuparse de las estructuras y los símbolos propios de la World Wide Web. (Lieser, 2010, p.110)

Aunque *Bacterias Argentinas* (2004) no es una obra de construcción conjunta o colaborativa (una característica recurrente del arte en la red, y en general del arte contemporáneo que involucra nuevos medios digitales (Tribe y Jana, 2006, p. 12)), debemos destacar que se trata de una obra vinculada a las posibilidades del *Net.art* mencionadas por Wolf Lieser. En primer lugar “la rápida transferencia de archivos” la podemos encontrar en el acceso inmediato al modelo. El acontecimiento se encuentra en estado de ‘eterno presente’, es decir, así como en ningún momento cesan las acciones de las bacterias (el modelo puede estar abierto por horas, e incluso días y no colapsa), el modelo siempre está latente en la *web* y puede ser visualizado a cualquier hora desde cualquier lugar del mundo.

Todo aquel que establezca conexión con *Bacterias Argentinas* (2004) tendrá la posibilidad de experimentar una interacción *unilateral* en la cual los mensajes emitidos por el modelo no podrán, en ningún caso, ser modificados por el espectador, aunque, como ya se ha trabajado en párrafos anteriores, éste sí sufre variaciones en tiempo real por su condición de simulación. Esto nos dice, en coherencia con los planteamientos de Lévy sobre los tipos de interactividad, que quien visualice la simulación no podrá tener con ella una experiencia inmersiva (Lévy, 2007, p. 69), aunque el desplazamiento del curso sobre las bacterias signifique el surgimiento de un nuevo evento, a saber, la narración de los textos.

*Redes, texto y código.*

Si retomamos la trascendencia del texto en *Bacterias Argentinas* (2004), es decir, su condición de nutriente y de información genética, podemos decir que la obra expone la importancia de ‘consumir conocimiento’ o fortalecer las redes humanas que nos permiten ampliar nuestro nivel de conciencia respecto a los datos que hacen posible la configuración de una idea del mundo, o que nos permiten darle forma a nuestra propia construcción de mundo, la cual dependerá, en todo caso, de con quiénes y en qué momento establezcamos relaciones y vínculos. Ahora bien, si enlazamos esta idea con la realidad del internet hemos de prestar atención al planteamiento que hace Néstor García Canclini en su libro *Lectores, espectadores e internautas* (2007), donde: “Las redes virtuales cambian los modos de ver y leer, las formas de reunirse, de hablar y escribir, de amar y saberse amados a distancia (...).” (García, 2007, p. 78), es decir, internet define una nueva manera de encontrarse no solamente con el conocimiento, sino con el otro como sujeto conocedor. De esta manera el sentido de las experiencias interpersonales se modifica, entre otras cosas, porque la red de redes es tanto ‘atemporal’ como ‘infinita’, es decir, desdibuja las fronteras del tiempo y del espacio físicos porque existe en todos los lugares al mismo tiempo.

El ciberespacio no comprende solamente materiales, informaciones y seres humanos, está también construido y poblado por seres extraños, medio textos, medio máquinas, medio actores, medio argumentos: los programas. Un programa, es una lista de instrucciones bien codificadas que pretenden hacer cumplir una tarea particular a uno o varios procesadores. (...)

Los programas son redactados con ayuda de lenguajes de programación, códigos especializados en escritura de instrucciones para procesadores informáticos. (Lévy, 2007, p. 27)

Pierre Lévy nos permite considerar otro aspecto importante de la condición del texto no visible en *Bacterias Argentinas* (2004): el código (lenguaje de programación), o más específicamente el programa o *software* que dicho código define. En términos generales, cuando hacemos referencia a un código lo podemos denominar como la secuencia ordenada

de acciones que atienden a un sistema de signos y operaciones preestablecidas, desde las cuales es posible la configuración, emisión y comprensión de un mensaje. Ahora bien, ésta lógica se relaciona con el lenguaje de programación pero hemos de especificar, como lo expresa el investigador Umberto Roncoroni en su texto *Filosofía y software. La cultura digital detrás de la pantalla* (2012) que cuando nos referimos al código de un programa de computadora, es decir, al *software*, estamos hablando de “una especie de texto” (Roncoroni, 2012, p. 147). La escritura de este texto, de acuerdo con Roncoroni, es compleja ya que plantea dos hechos importantes:

El primero, que las simulaciones, la inteligencia artificial y las tecnologías generativas producen un estado del conocimiento en evolución, adaptativo, paralelo, orgánico, en permanente desarrollo (lo que es diferente de las dinámicas rígidas y estables de la escritura); el segundo, que el modelo cognitivo y epistemológico de la *acumulación* del saber que caracteriza a las sociedad contemporánea se puede manejar sólo con la ayuda de la información o del “supercerebro colectivo” de internet, esto es, tecnologías de la palabra similares a la escritura. (Roncoroni, 2012, p. 148)

Se sugiere entonces que el código de programación es *signo*, o sea, un fenómeno que tiene la capacidad de representar otro del cual depende naturalmente o es analogía. El *software*, como manifestación sensible de las ideas o del intelecto del programador, puede ‘crear mundos maleables’, situaciones o instancias sensitivas que alteran o estimulan de maneras diferentes el campo perceptivo del espectador, provocándole afectaciones que lo invitan a reordenar, en cierta medida, sus preceptos respecto al cómo deben ser o sucederse las cosas en el campo de lo sensible. Es decir, el *software* como modelo y modelador de entornos virtuales ‘independientes’, ‘auto-regulativos’ o dinámicos, le plantea al espectador la necesidad de adaptarse a lo que él, como universo, le presenta.

Podemos decir que el *software* es un medio, y en palabras de Umberto Roncoroni, un artefacto cuya naturaleza “pasa desapercibida porque, a primera vista, es el *software* el

que sirve para hacer artefactos” (Roncoroni, 2012, p. 153). En la lógica de esta cita, darse al encuentro con una obra como *Bacterias Argentinas* (2004), por ejemplo, evidencia la importancia del *software* “como el núcleo o factor determinante de cualquier artefacto artístico hecho con computadoras” (Roncoroni, 2012, p. 228), porque al haber sido estructurada bajo los parámetros de la programación orientada a objetos, a través de la cual fue posible definirla como simulación, sumando a esto su condición *online* y el que se trate de *Net.art*, vemos cómo más allá de los fenómenos análogos de lo que puede ser visto y escuchado en la obra, se encuentra su estructura inteligible, dinámica y flexible: el lenguaje o el código.

En relación con los adjetivos que se han empleado para su calificación, podemos entender al código o lenguaje de programación como ‘performativo’ ya que mucho más allá de ser información, el código es un ejecutante, es decir, tiene la capacidad de darse lugar en el campo de los sentidos valiéndose de formas análogas como las imágenes y los sonidos, formas que estimulan y provocan cambios mentales en el espectador por el sólo hecho de ser percibidas. *Bacterias Argentinas* (2004) como obra, plantea una narración de lo que puede ser posible en un mundo virtual a partir de una lectura no lineal de la experiencia, ya que su condición generativa y emergente deja de lado la idea de que una obra codificada es previsible y controlada.

## EL CÓDIGO COMO MATERIALIDAD EMERGENTE DE LA OBRA

A través de la presentación de las teorías de: Debray (2001), McLuhan (1990, 1996), Scolari (2010, 2013), Mumford (1945, 2010), Bolter y Grusin (2011), Higgins (2007) y Ellestön (2010), fue posible definir el concepto *medio* e identificar que éste no solamente trata de una manifestación sensible de las ideas, pensamientos o experiencias del hombre, sino que además, en tanto exteriorización o materialización del intelecto (como bien ha sido dicho por McLuhan, (1990, p.105)), reconfigura las relaciones que los seres humanos tenemos con el mundo o el entorno. Lo anterior significa que el *medio* es tanto exteriorización de las ideas como motivador o impulsador de nuevas ideas, es decir, de nuevas relaciones con el entorno. Dicho en otras palabras, cada nueva experiencia o acontecimiento dado entre *sujeto-objeto-entorno* deviene transformaciones en cada uno de los tres agentes. A modo de ejemplo podemos decir que toda relación sostenida entre los sujetos y los objetos provoca modificaciones sustanciales tanto en el objeto, como en el entorno y en los sujetos. Lo anterior se debe a que cada nuevo encuentro incita pequeñas alteraciones en las características de las relaciones, siendo la reunión de las mudanzas lo que finalmente desata novedades, es decir, nuevos objetos, nuevas relaciones, nuevos entornos. En suma, nos es posible decir que cada nuevo encuentro deviene una nueva realidad.

De otro lado, las teorías estudiadas también nos permiten afirmar que la determinación de nuevas realidades no trata solamente de las relaciones presentes entre *sujeto-objeto-entorno*, sino que también responden a los vínculos establecidos entre objetos, o más precisamente, entre medios. En este sentido, hemos de recordar que las interconexiones que por acción humana se ejecutan entre medios de naturaleza similar o diferente, ya sea por necesidad o experimentación, posibilitan el surgimiento de los que podrían llamarse ‘nuevos medios’. Éstos son en sí mismos una nueva realidad que tiene como particularidad el haber sido construida a partir de la existencia de realidades previas, o más precisamente,

de ‘viejos medios’. Se trata pues de un conglomerado de medios que (como bien lo desarrolla la *remediación* al decir que todo *medio* es contenedor de otros *medios*), con su fundación como ‘nuevo medio’, abre la pregunta por las características de las interconexiones que tuvieron que darse entre los medios que lo conforman. Es decir, hablar de ‘nuevo medio’, así como hablar de ‘nuevo lenguaje en el arte’, es indagar sobre los cruces que entre medios y lenguajes preexistentes debieron darse para que pudiera surgir lo que en determinada época o contexto podemos entender como ‘nuevo’ en el arte.

Hablar de las interconexiones establecidas entre los medios puntualiza la identificación de los conceptos *intermedia* y la *intermedialidad* como los fundamentales para adentrarse en la posible interpretación de una obra de arte contemporánea que, desde su relación *arte-tecnología digital*, percibida como determinante en muchas de las obras, despierta, en el intérprete, inquietudes asociadas con las apropiaciones que el arte se permite hacer de los medios y los lenguajes, tanto existentes como emergentes. Dichas apropiaciones pueden asociarse a un ‘tejido’ en el que ‘los puntos de cruce’ dados entre medios y lenguajes dan forma a la obra. La comprensión del concepto *intermedia*, como planteamientos de Dick Higgins (2007) aplicado a la obra de arte, nos permitió estructurar un primer marco para el análisis de la misma, ya que nos invitó a entenderla como hibridación de lenguajes y disciplinas artísticas, más no como aglomerado de divisiones o categorizaciones de los diversos componentes de la forma. En esta ruta definida por Higgins, la obra *intermedia* no es constructo, o en otras palabras, no se define desde la bipolaridad o unión de las diferencia; más bien se fija como nueva realidad a partir de los cruces conceptuales dados entre las artes.

Ahora bien, ya se ha dejado claro que para el caso del arte *intermedia* el planteamiento de nuevos lenguajes y formas se logra desde la supresión de las fronteras que distinguen una forma y un lenguaje artístico de otro, destacando que la identificación de dicha nueva forma y lenguaje viene dada sólo si se hace efectivo el encuentro del

espectador con la obra. Enfatizando en ello, especificamos que tal forma y lenguaje es resultado de la estimulación sensorial que desde la materialidad se desata en el espectador, es decir, la presencia de la obra como elemento sensible define los encuentros que han de tenerse con ella y, en definitiva, define también las interpretaciones que sobre ésta puedan darse. En tal medida, para el intérprete ha de ser indispensable aceptar que la materialidad del objeto artístico juega un papel preponderante en el ejercicio interpretativo, y que por tanto entender la obra desde su dimensión material se convierte en el primer paso para referirse posteriormente a ella desde su dimensión simbólica y desde su dimensión política.

Teniendo claro que la percepción material del objeto artístico es determinante para su interpretación, se ha destacado en el marco de la presente investigación, la necesidad de plantear el estudio de la *intermedialidad* desde las especificidades propuestas por Elleström (2010), ya que ha sido precisamente él quien a partir de las *modalidades* y los *modos* de la *intermedialidad*, posibilitó desarrollar el ejercicio interpretativo de las tres obras de arte contemporáneas colombianas que comportan el objeto de estudio de la esta investigación. La *intermedialidad* nos permite decir que las interconexiones dadas entre los diversos medios, a partir de los cuales la obra se da lugar, han de ser estudiados cuando el interés de quien interpreta se fundamenta en la comprensión de la nueva realidad que configura la obra de arte. Es decir, si bien Higgins nos expone desde la *intermedia* que el arte sí estructura nuevos lenguajes, siendo éstos el resultado de la hibridación entre varios lenguajes artísticos, Elleström nos da la posibilidad de reforzar tal afirmación al aportar las *modalidades* y los *modos* de la *intermedialidad* como parámetros para el análisis de la obra. Dichos parámetros proponen una manera de adentrarnos en la búsqueda y encuentro de los puntos de cruce establecidos entre medios, donde además de nuevos lenguajes podemos hablar, como ya lo hemos dicho, de la obra como un ‘nuevo medio’ contenedor de otros medios.

*La interpretación de las obras.*

Respecto al orden propuesto para exponer las interpretaciones de las obras, debe destacarse que éste fue planteado como la posibilidad de evidenciar cómo el código de programación ha comenzado a definirse, en el marco del arte contemporáneo, como el medio y el lenguaje a través del cual pueden abordarse, de otras maneras, diversas instancias de la obra como es el caso de: el tiempo, el espacio, la forma, y la interactividad. En este sentido *Paisaje Desmembrado* (2009) de Nelson Vergara fundamenta, desde la imagen audiovisual, las variadas percepciones y reconstrucciones del *paisaje* a partir de tres condicionamientos: la mirada del artista; los medios técnicos a través de los cuales el artista captura y divulga su mirada; y la mirada del espectador que ha de plantearse su construcción personal de *paisaje* a partir de las ‘fragmentaciones’ que el artista ha dispuesto, de sus propias miradas, en expreso diálogo espacio temporal a lo largo y ancho del montaje. Los espacios y tiempos de *Paisaje Desmembrado* ya han sido dados durante el proceso de creación de la obra, pero se disponen como un nuevo estado o, por qué no decirlo, como un nuevo proceso de configuración que ahora será ‘empresa’ del espectador.

En relación a la preponderancia del código, la obra de Vergara, en el marco de la presente investigación, abre paso a la pregunta por la interactividad en el arte contemporáneo ya que la obra, además de ser diálogo entre medios y entre éstos y el espectador, redefine la presencia de quien asiste como interactivo en tanto éste cuenta con la potestad de decidir cómo interactuar, al tiempo que se dispone a la generación y recibimiento de las modificaciones que se ejercen en la obra debido a su intervención. Siendo así, el interactivo transforma y reconfigura la obra de arte convirtiéndose en parte integral de la misma, de modo que la obra se completa con el accionar manifiesto de quien la percibe. Para explicitar lo anterior puede mencionarse que en la obra que lleva el mismo nombre de la video instalación interactiva, a saber, *Paisaje Desmembrado*, es la presencia del código de programación el cual permite enfatizar en las modificaciones espacio temporales de la imagen audiovisual que se construye y reconstruye sólo a partir de la interacción.

*El Dios en la Tierra* (2011) de Alejandro Tamayo da otro sentido a la importancia del código. Aunque esta obra no invita a la intervención manifiesta del espectador para definirse como totalidad, será sólo desde su presencia y acto perceptivo que la obra puede darse lugar como telepresencia. En este caso el código, como medio y lenguaje, posibilita la experiencia de evidenciar en nuestro espacio y en nuestro tiempo aquello que acontece únicamente en otro espacio y en otro tiempo. *El Dios en la Tierra* no trata de un: *tal vez sí* o *qué pasaría sí*, ya que esta obra *es*, es vivencia, es acontecimiento. El carácter vivencial o el ser acontecimiento es uno de los aspectos más importantes de la obra contemporánea. Ésta se precisa como experiencia a partir de la esencia de su materialidad (considerando el código como otra materialidad) disponiendo al espectador a un nuevo estado, ahora no pasivo contemplativo sino como actor, provocador y testigo de algo que, si bien es suscitado por la obra, sólo se ocasiona si el espectador está presente.

*Bacterias Argentinas* (2004) de Santiago Ortiz explicita de otra manera el acontecimiento. En esta obra el código es fundamento absoluto de la forma, el espacio, el tiempo y la interactividad, es decir, la materialidad de *Bacterias Argentinas* es el código en sí mismo, que como medio y lenguaje, o más específicamente, como obra, rompe los paradigmas tradiciones del encuentro con el espectador. Siendo *Net.art* la obra de Ortiz ya no se instala en un tiempo y un espacio específico, es omnipresencia mediada por un equipo de cómputo y una conexión a internet, pero independientemente de que se cuente o no con dichos recursos técnicos, la obra no pierde su ubicuidad. De modo que con *Bacterias Argentinas* el espectador goza de la autonomía absoluta para decidir cuándo, cómo y dónde confluirá con ella. En este caso la interacción también podría ser vista en el marco de la libertad para el encuentro, trascendiendo en este sentido el hecho de poder o no acceder a otros contenidos de la obra a partir de la intervención del cursor sobre los elementos que puedan visualizarse en la pantalla.

Lo que ha sido dicho en esta investigación permite afirmar que la obra contemporánea, desde su apropiación del código de programación, se convierte en agenciadora de nuevas concepciones del espacio, del tiempo, de la forma y de la percepción o participación del espectador. En esta medida, el abordaje de los proyectos aquí estudiados a la luz de la *intermedialidad* ha permitido sobreponerse a la idea de que toda relación dada entre el arte y las tecnologías digitales significará, necesariamente, la catalogación de dichas obras como *arte digital*. No ha sido este el interés de la investigación, más bien fue permitirle a la obra en tanto obra, que desde su materialidad, o carácter sensible, invitara a su interpretación dejando de lado los supuestos o preconceptos de lo que una obra contemporánea que vincula, entre otros medios, la tecnología digital, es o ha de ser.

En esta lógica del código como materialidad, la presente investigación deja abiertas una serie de preguntas que bien pueden ser resueltas en investigaciones posteriores. Algunas de estas inquietudes se orientan a la idea del artista interdisciplinar (programador, ingeniero, matemático), o a la importancia de un equipo de trabajo que orientado hacia procesos de la investigación-creación posibilita la configuración de nuevas propuestas artísticas. Como también podría considerarse cuál es la trascendencia del espectador en éstas nuevas experiencias o formas del arte y qué implica, en términos de la materialidad de la obra y en términos de estimulación perceptiva, entenderlo cómo interactor.

## BIBLIOGRAFÍA Y CIBERGRAFÍA

### Libros con Autor

Benjamin, W. (2008). Obras, Libro 1 / Vol 2. Madrid: Abada.

Bolter, J.D., & Grusin, R. (2000). Remediation: Understanding New Media. Cambridge: MIT Press.

Burgos, A., & Gama, X. (2011). Montaña Abajo. Bogotá: Museo de Arte Moderno de Bogotá – MAMBO y Universidad Nacional de Colombia.

Carrillo, J. (2004). Arte en la Red. Madrid: Ediciones Cátedra.

Debray, R (1997). Transmitir. Buenos Aires: Manantial.

Debray, R (2001). Introducción a la mediología. Barcelona: Paidós.

Eco, U (1990). Obra Abierta. Barcelona: Ariel.

Elleström, L. (2010). Media Borders, Multimodality and Intermediality. New York: Palgrave Macmillan.

García, N. (2007). Lectores, espectadores e internautas. Barcelona: Gedisa

Jana, R., & Tribe, M. (2006). Arte y Nuevas Tecnologías. Barcelona: Tashen

Kac, E. (2005). Telepresencia y Bioarte: Interconexión en red de humanos, robots y conejos. Murcia: Cendeac.

Lévy, P. (2007). Cibercultura: La cultura de la sociedad digital. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Lieser, W. (2010). Arte Digital: Nuevos caminos en el arte. Potsdam: H.G.Ullmann

Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital. Barcelona: Paidós.

Martín-Barbero, J. (1998). De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía. Barcelona: Gustavo Gili.

McLuhan, M. (1972). Galaxia Gutemberg. España: Aguilar.

McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano. Barcelona: Media.

McLuhan, M., & McLuhan, E. (1990). Leyes de los medios, La nueva ciencia. México DF: Patria.

Munford, L. (1945). Técnica y Civilización. Argentina: Emece.

Munford, L. (2010). El mito de la máquina: Técnica y evolución humana. La Rioja: Pepitas de calabaza ed.

Paul, C. (2003). Digital Art. New York: Thames & Hudson.

Rodríguez, M. (2012). Cómo la Red ha cambiado el arte. Gijón: TREA.

Roncoroni, U. (2009). Arte y estética digital: Estudios y críticas desde Latinoamérica. Lima: Universidad de San Martín de Porres.

Roncoroni, U. (2012). Filosofía y Software: La cultura digital detrás de la pantalla. Lima: Universidad de Lima, Fondo Editorial.

Scolari, C.A. (2013). Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Grupo Planeta

Wilson, S. (2002). Information Arts. Intersections of art, science, and technology. Cambridge: The MIT Press

### **Libro en Versión Electrónica**

Higgins, D. (2007). Horizons. Recuperado de [http://www.ubu.com/ubu/higgins\\_horizons.html](http://www.ubu.com/ubu/higgins_horizons.html)

### **Capítulo de Libro**

Krauss, R. (2008). La escultura en el campo expandido. En Foster, H. (Ed.), *La posmodernidad* (pp. 59-74). Barcelona: Kairos.

Kuspit, D. (2006). Del arte analógico al arte digital: De la representación de los objetos a la codificación de las sensaciones. En Kuspit, D. (Ed.), *Arte digital y videoarte: Transgrediendo los límites de la representación* (pp. 9-46). Madrid: Ediciones Pensamiento.

Machado, A. (2005). El imaginario numérico. En Hernández, I. (Ed.), *Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas* (pp. 47-70). Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Restrepo, J.A. (2005). Summa Technologiae: La obra de arte en la época de la reproductibilidad electrónica. En Hernández, I. (Ed.), *Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas* (pp. 225-233). Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

### **Tesis**

Espinoza, A. (2010). EL ESPACIO INTER - MEDIO: Consideraciones sobre el concepto de arte intermedia, a partir de los postulados teóricos de Dick Higgins (Tesis de Maestría). Universidad de Chile, Santiago, Chile. Recuperado de [http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2010/ar-espinoza\\_a/pdfAmont/ar-espinoza\\_a.pdf](http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2010/ar-espinoza_a/pdfAmont/ar-espinoza_a.pdf)

Osorio, O. (2006). *El vídeo arte y la vídeo instalación* (Tesis de maestría). Universidad de Antioquia, Medellín.

Tamayo, A. (2012). *Astronomías interiores* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.

### **Revistas (Magazine)**

- *Impresa*

López-Varela, A (2011). Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación. Cuadernos de Información y Comunicación, 16 95-114, pp. 95-114.

Marcos, C. (2007). De la idea a la materia: Una propuesta de definición de la escultura desde el proceso de creación. *Revista de Artes Plásticas, Estética, Diseño e Imagen*, 5, pp. 41-75.

Valencia, L.F. (1991). La instalación transforma un espacio. *Arte, Revista de arte y cultura Museo de Arte Moderno de Bogotá, Edición 12*, p. 42.

Vásquez, F. (1992). Más allá del ver está el mirar (pistas para una semiótica de la mirada). *Signo y pensamiento*, # 20, pp. 31-40.

- *Online*

Bolter, D. & Grusin, P. (2011). Inmediatez, Hipermediación, Remediación. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/935/93521629003.pdf>

Gutiérrez, A.C. (diciembre de 2009). La instalación en el arte contemporáneo colombiano. El artista. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/874/87412239003.pdf>

Mariniello, S. (2009). Cambiar la tabla de operación, El medium intermedial. Acta Poética. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3646164&orden=294732&info=link>

Ortiz, S (2005, julio). Narrativa, vida, arte y código. #Artnodes. Recuperado de <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/ortiz0505.pdf>

Ortiz, S (2005, 9 de mayo). Arte: La mínima letra. Juegos Narrativos. Recuperado de <http://netartreview.net/monthly/sanOrtiz.pdf>

### **Material Electrónico**

- *Referencia de páginas en el world wide web*

Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia (2011). Seminario teórico internacional intermedios - "medios – naturaleza - cultura". Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de <http://www.facartes.unal.edu.co/intermedios2/>

Festival Internacional de la Imagen (1997). Presentación. Manizales: Universidad de Caldas. Recuperado de <http://www.festivaldelaimagen.com/el-festival/presentacion>

La diferencia (año). Santiago Ortiz. Bogotá: Ministerio de Cultura República de Colombia y Plan Nacional Audiovisual. Recuperado de [http://www.ladiferencia.org/aec/index.php?option=com\\_content&view=article&id=2774&Itemid=391](http://www.ladiferencia.org/aec/index.php?option=com_content&view=article&id=2774&Itemid=391)

MDE11 (2011). Qué es. Medellín: Museo de Antioquia. Recuperado de [http://mde11.org/?page\\_id=7](http://mde11.org/?page_id=7)

Medialab Bogotá (2010). Historia. Bogotá: Medialab Bogotá. Recuperado de [http://medialab-bogota.org/?page\\_id=130&lang=es](http://medialab-bogota.org/?page_id=130&lang=es)

NASA (2014). NASA Releases Images of January Solar Flare. Washington DC: NASA. Recuperado de [http://www.nasa.gov/content/goddard/nasa-releases-images-of-january-solar-flare/#.Uv2ng\\_TuJEK](http://www.nasa.gov/content/goddard/nasa-releases-images-of-january-solar-flare/#.Uv2ng_TuJEK)

NOAA (2011). NOAA activates GOES-15 satellite; deactivates GOES-11 after nearly 12 years in orbit. Silver Spring: National Oceanic and Atmospheric Administration. Recuperado de [http://www.noaanews.noaa.gov/stories2011/20111206\\_goessatellite.html](http://www.noaanews.noaa.gov/stories2011/20111206_goessatellite.html)

Ortiz, S (2004). Bacterias Argentinas. Argentina: Moebio. Recuperado de <http://moebio.com/santiago/bacterias/bacterias.html>

Palabras Digitales (2011). Bacterias Argentinas: Las redes tróficas del lenguaje de Santiago Ortiz. Palabras Digitales. Recuperado de [http://www.palabrasdigitales.com/?p=504#sgr\\_504101271218952fdb11d7786a-picture\(3\)](http://www.palabrasdigitales.com/?p=504#sgr_504101271218952fdb11d7786a-picture(3))

Scolari, C.A. (2010). Ecología de los medios. Mapa de un nicho teórico. Consell de l'Audiovisual de Catalunya. Recuperado de [http://www.cac.cat/pfw\\_files/cma/recerca/quaderns\\_cac/Q34\\_Scolari\\_ES.pdf](http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/Q34_Scolari_ES.pdf)

Scolari, C.A. (2010). Media Ecology: Explorando la metáfora. Barcelona: Carlos Scolari. Recuperado de <http://hipermediaciones.com/2010/06/24/media-ecology-explorando-la-metafora/>

Scolrai, C.A. (2013). TEDxMoncloa 2012: ecología y evolución de las interfaces. Barcelona: Carlos Scolari. Recuperado <http://hipermediaciones.com/2013/02/07/tedxmoncloa-2012-ecologia-y-evolucion-de-las-interfaces/>

Web Docente (año). Nelson Vergara Bobadilla. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de <http://www.docentes.unal.edu.co/nvergarab/>

- *Podcast*

El pez eléctrico. (2010, 22 de junio). *Santiago Ortiz: Complejidad y visualización de datos* [Vídeo Podcast]. Recuperado de <http://www.elpezelectrico.com/2010/06/santiago-ortiz/>

*EMOÇÃO ART.FICIAL 4.0* (2004). *Bacterias Argentinas by Santiago Ortiz (Colombia, 2004)* [Vídeo Podcast]. Recuperado de <http://www.emocaoartficial.org.br/en/artistas-e-obras/emocao-4-0/>

Fundación Gilberto Alzate Avendaño (2013, 16 de mayo). *Nelson Vergara, Paisaje Desmenbrado (V Premio Luis Caballero)* [Vídeo Podcast]. Recuperado de <http://vimeo.com/66354015>

## **BIBLIOGRAFÍA Y CIBERGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

### **Capítulo de Libro**

Delgado, E. (2011). La ecología de medios: una etiqueta que marcó el antes y el después de las visiones macluhianas. En Carlos Arcila y Argelia Ferrer (Ed.), *Reflexiones sobre comunicación, Tecnología y Sociedad. Digitalización y Ecología de Medios* (pp. 51-57). Táchira: Colección Textos de la Comunicación.

Giannetti, C. (2003). Arte humano/máquina. Virtualización, interactividad y control. En Hernández, D. (Ed.), *Arte, cuerpo, tecnología* (pp. 211-221). Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca.

Quintanilla, M. (2003). La creatividad y las máquinas. En Hernández, D. (Ed.), *Arte, cuerpo, tecnología* (pp. 109-135). Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca.

### **Revistas (Magazine)**

- *Impresa*

Vergara, N. (2010, Diciembre). Cuerpo-Paisaje-Medio. Tres elementos de creación. *Revista de artes visuales Errata #*, N°3 Cultura Digital y Creación, pp. 197-201.

### **Material Electrónico**

- *Referencia de páginas en el world wide web*

Ortiz, S. (2006). *Mitozoos – application*. Barcelona: {b.} Bestiario. Recuperado de <http://bestiario.org/mitozoos/english/>

- *Podcast*

Alaejos, R. & Gil, A. (Dirección). (2013, 28 de febrero). *Hello World! Processing* [Vídeo Podcast]. Recuperado de <http://vimeo.com/60731302>

Tamayo, A (2012, 29 de agosto). *Alejandro Tamayo – 4to Encuentro de Arte y Ciencia* [Vídeo Podcast]. Recuperado de <http://vimeo.com/52462259>

Tamayo, A. (2013, 18 de enero). Entrevista a Alejandro Tamayo en el marco del Expin Media Lab Workshop 2012 [Vídeo Podcast]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=7iEJZOhgOXg>

Vergara, N (2009, 15 de diciembre). *Cultura Capital CAP 78 CATEDRAL PRIMADA ESTACION EL ULTIMO CABALLERO* [Vídeo Podcast]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=1gkViy5i204>

Vergara, N (2011, 15 de diciembre). *Nelson Vergara - Academia en Movimiento* [Vídeo Podcast]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=uLzblsRnSJ8>