

Mariela Farina

Las premisas expuestas al inicio de esta investigación *Un viaje del dato a la materia*, proponen la captura de archivos digitales disponibles en el entorno de la red.

Sirviéndonos de la naturalizada posibilidad de apropiación de los mismos que nos ofrece la era de la información y las comunicaciones, es viable y legítimo ejercer sobre los archivos descargados alguna operación, tomando el riesgo de occidentalizar conceptos orientales, que consideran la obra de arte como un espacio receptivo de nuevos contenidos en el trayecto de la propia existencia.

El foco de esta investigación, aunque no parezca el punto más evidente, está sustentado en el medio que lidera esta época: Internet. Es internet el medio que da lugar a esta posibilidad de apropiación, de intercambio, en la navegación por el espacio cibernético. Es también la que da el efecto de inmediatez, simultaneidad y presencia en distintos lugares al mismo tiempo.

El objetivo fundamental de este proyecto en su apariencia inicial se reduce a convertir los pulsos electrónicos que constituyen los archivos circulantes en la red en átomos, virtualidad versus realidad palpable, mediante el procedimiento de impresión 3D, y sumado a esta materialidad la aplicación de otras herramientas como robótica, y/ o programación necesaria para que esa tridimensionalidad adquiriera animaciones o cumplan algunas funciones.

Creo que esta investigación viene a cuestionar varios binomios establecidos. El primero es la polaridad oriente occidente como se advierte en la presentación de la misma. A partir de esta primera cuestión surgen otros principios como la originalidad y la copia, la inmaterialidad y la materialidad. Es válido decir que esta polémica se puede desatar porque hay un elemento que participa unificando mediante un código común que atraviesa todos los entramados que nuestro planeta teje: ceros y unos, código digital binario.

Entonces esta investigación tiene varios ejes de abordajes conceptuales. Por un lado, la originalidad, y por otro la apropiación. A su vez también nos obliga a hablar de su creación inmaterial y su conversión material. La inmaterialidad y la originalidad están acá vinculadas a su creación en el espacio virtual.

ORIGINAL Y COPIA. AUTENTICIDAD. FALSIFICACIÓN

Partimos de la cosmovisión del pensamiento oriental para pensar y/o cuestionarnos algunas visiones occidentales. Occidente pone el foco en el original, en el origen o la identidad, es decir en el pasado, dando un valor preponderante a este, quedando el presente relegado a ese origen; mientras que Oriente lo actualiza constantemente, o sea el presente tiene más relevancia ya que pensando el presente incluye el pasado y de este modo incluye la descendencia, activa la comunidad.

No debemos confundir, oriente puede reconocer un original y una copia, la diferencia reside en **el valor que se tiene de una copia** o la transformación que se

tiene de un original.¹ Un ejemplo que si bien esta fuera de nuestro campo de investigación nos ayudará a pensar el valor de una copia. En el caso de un órgano vital no es importante si se trata de una copia, sino que esa copia puede ser idéntica o no a otra, adquiere valor por lo que representa para quien la necesite, y podrá ser venerada por eso ya porque mejora el funcionamiento de un cuerpo o prolonga una vida.

También este pensamiento oriental nos permite ver que occidente casi sin darse cuenta empieza un camino semejante con el advenimiento de las TIC. **Su concepto de originalidad se resquebraja, se vuelve frágil, y pierde vigencia, a partir de las tecnologías digitales que** permiten esta distribución instantánea y global de un símbolo para que pueda ser consumido por lo tanto colectivamente, y que pueda acarrear en su los distintos cambios que le pueden imprimir en su descarga y devolución a las redes globales.

Parece necesario evocar aquí el concepto de aura de Walter Benjamín. Porque aura es un concepto que para occidente describe la diferencia entre el original y la copia. Si no es posible encontrar una diferencia entre la copia y el original Benjamín encuentra la distinción en algo invisible, un lugar bien definido en el espacio, y por medio de ese lugar está inscripto en la historia, “el aquí y ahora del original es el prerrequisito del concepto de autenticidad”. Mientras que la visión oriental contrarresta esta figura mediante el valor que se le da a los sellos del tiempo que permiten dar forma a la imagen de modo que la transformación es tan o más valiosa que el original.²

Las reflexiones de Borys Groys en la *Topología del arte*³ nos ayudan a confirmar que la iniciativa de *Un viaje del dato a la materia*, nos conduce en cada descarga de archivos de la red y su posterior copia y transformación de estos, a otorgarle un **aura** al nuevo archivo generado. Dado que en cada caso estamos contribuyendo a poner en un nuevo contexto, un **aquí y ahora** que le otorga una puesta en escena, ya sea como un nuevo objeto con diferentes funcionalidad y/o con un renovado diálogo en su nuevo entorno. Esto es el hallazgo que describe Groys en este texto. Él encuentra que en el arte contemporáneo hay una posibilidad de darle a las obras un aura mediante la instalación, ya que él entiende que el aura es una cuestión topológica. Y la esencia de la instalación es su inscripción topológica.

A pesar de su acierto al describir la transformación de las circunstancias políticas y estéticas alrededor del arte durante varias décadas posteriores a su deceso, Walter Benjamin no pudo prever del todo lo que sucedería en la era de las computadoras. Existe un arte en nuestros tiempos que no solo muestra una transfiguración de lo que se conocía como arte en el siglo pasado, sino que presenta características únicas que no existían hace solo dos décadas relacionadas con la libertad democrática, no solo de opinar y crear, sino de compartir y contribuir.

1HAN, Byung-Chul, (2016), *Shanzhai. El arte de la falsificación y la deconstrucción en China*, C.A.BA., 1ªed. , Caja Negra, pp 62

2HAN, Byung-Chul, (2016), *Shanzhai. El arte de la falsificación y la deconstrucción en China*, C.A.BA., 1ªed. , Caja Negra, pp 43

3GROYS, Boris, *Topología del arte*,

INMATERIALIDAD, MATERIALIDAD. IMPRESIÓN 3D

La obra digital en tanto código binario, sin importar donde esta puede ser visibilizada, ya sea mediante impresión, monitores, pantallas, seguirá siendo siempre única. Es decir que por su característica ha vuelto a tener un valor único. Aun cuando se puede reproducir infinitamente dentro del espacio virtual. Ya que esa reproducción dentro de su medio es simplemente una actualización de su existencia. Ya que tampoco importa el tiempo que tengan porque los nuevos dispositivos pueden seguir reproduciendo obras digitales históricas. O sea que lo que es obsoleto es el hardware y no el software.

El código digital requiere de un soporte material para ser actualizado, pero en si mismo siempre es el mismo. La imagen de sí que arroje puede variar de acuerdo al soporte, en su color, definición, tamaño, pero no su contenido, su escritura o codificación. Si nos referimos a esa originalidad no puede existir nunca una copia. O siempre es una copia por el contrario.

Las obras digitales mas allá de los procesos que se puedan realizar sobre ellas, que les permiten seguir siendo digitales, al ser impresas en tres dimensiones, cambian su estado de existencia inmaterial digital a un estado físico material. ¿Qué sucede cuando esta inmaterialidad pasa del universo virtual al real mediante la impresión 3D de diversos materiales con los que actualizamos esos códigos binarios digitales en un aquí y ahora, ya sea estos elementos madera, plástico, metal, arcilla, comestible, etc.?

Allí reside algo fundamental. En el espacio, en el contexto, en el entorno. Porque al sacarlo del espacio virtual como un objeto, y hacerlo dialogar con el afuera o en una instalación como dice Groyes en el espacio vacío de la instalación cobra otra dimensión. Nace a un mundo rodeado de otros objetos con los que dependiendo del entorno, es un significante que se reconvierte y tendrá diferentes significados.

Por otro lado la originalidad queda en un lugar de completo cuestionamiento. Ya que cual de todas las impresiones puede ser considerada la original si todas al ser impresas en diferentes dispositivos, con diferentes materiales siendo el archivo de origen el mismo pueden dar tantos resultados como impresiones existan. A primera vista esto parece estar dándonos muchos originales. O en cambio pensar que una sucesión de ceros y unos o una sucesión de impulsos electrónicos de entrada y salida pueden ser considerados acá únicos originales. Ya que tampoco puede ser considerado un original lo que vemos en las pantallas porque eso también será diferente ya que dependerá de cada pantalla (considerando aquí las variadas tipos de pantallas existentes desde las más pequeñas hasta las enormes) y sus configuraciones. Es decir que la idea tal vez se lleve el trofeo.

Lo original son los impulsos electrónicos. Pero los algoritmos no serán los mismos, ya que cada plataforma, cada formato, obligará en sus traducciones a generar nuevos algoritmos, por lo tanto la secuencia de impulsos electrónicos también será modificada. Aun cuando no haya ninguna modificación del algoritmo, en cada salida o resultado hay un nuevo original, aunque cada uno parezca semejante al primero, siempre una molécula diferente o un átomo habrá. Y obtendremos un nuevo original.

La aparición de la impresora 3D económicas y por lo tanto accesibles para las producciones caseras, como había sucedido en los años 80 con las computadoras, o en los 90 con internet, hoy nos hizo pensar en la inmediatez y simultaneidad para obtener y manipular ideas que circulan en la red y convertirlas en materia tridimensional. Es cierto que la materialidad era ya posible en el plotter e impresoras, pero se trataba de una imagen del objeto, de una ilusión del mismo. Con la impresión en volumen nos pone en nuestras manos un órgano que puede reemplazar otro órgano vital, en una prótesis que permite continuar las funciones del cuerpo humano y no humano. Esto además sin importar el lugar y el momento en el que se encuentre, debido a las características de lo digital en la red. Simultaneidad e instantaneidad. Ubicuidad.

AUTOR. RECEPTOR Y PRODUCTOR. COMPLETAR EL CICLO DE LA COMUNICACIÓN

Por otro lado, considerando la idea que circula en relación al receptor y al productor, y la tan cuestionada situación de que no hay quien mire el caudal de información disponible en este medio (Internet), la propuesta, también está poniendo el énfasis en la mirada, mirar lo que hace el otro. Ya que la propuesta, invita a la observación y consiguiente análisis de las obras, para tomar luego la decisión de apropiarse de una de ellas, y analizar qué aspectos, conceptos, rasgos, pueden desaparecer o cuales pueden ser intervenidos, manipulados, modificados.

Los drásticos cambios que los nuevos medios provocan en la producción de la obra de arte son analizados por Groys. Uno de los más importantes, es que ya no hay quien mire. El receptor ahora quiere ser también productor.⁴ Esto implica la muerte del autor. Groys dice que el artista anuncia la muerte del autor y, que la obra se presenta como resultado de una colaboración participativa y democrática. Numerosos grupos de artistas de todo el mundo refuerzan la autoría en colaboración para sus obras, e incluso la anonimia.⁵

Para el concepto chino, una obra cuanto más venerada es, más debe cambiar su aspecto. Este concepto pone a la vista una situación que justamente en el presente está menospreciada, la mirada del otro. Consiguiendo que las cuestiones técnicas no sean tan relevantes, y si posibiliten una forma de completar el ciclo de la comunicación. Y encuentra en esta propuesta una forma de ser mirado. Entonces una obra observada, puede ser venerada en tanto puede ser transformada. Esa transformación es como un sello oriental en un cuadro. Es la prueba de la existencia de un receptor y tal vez de la aprehensión de un mensaje. Eso es lo que de alguna manera está latente en este proyecto de colaboración, observar no con el mero objeto de apropiarnos peyorativamente de un diseño virtual, sino que eso implica la manifestación de que esa pieza está cumpliendo su ciclo, fue generada para transmitir un mensaje, para ser mirada, y cuando lo consigue, el otro deja un sello (occidental), en una nueva pieza que la toma la duplica renovando su aura.

⁴GROYS, Boris, Internet como productora de arte en OLIVERAS, Elena, La cuestión del arte en el siglo XXI, 1º, C.A.B.A.: Paidós, 2019, Pp 53

⁵GROYS, Boris, Volverse público. La transformaciones del arte en el ágora contemporánea, 1º ed. C.A.B.A.: Caja Negra, 2014. Pp. 44.

INSTALACIÓN

Como continuidad de mi proyecto de la tesis, donde imperaba la necesidad del archivo que el medio nos ofrece, en este caso los datos o las estadísticas de crecimiento de los ríos, aislando otros factores creativos y emotivos. En esta propuesta de la investigación de nuevo me interpela el archivo con un nuevo desafío inherente a los riesgos que nos permite atravesar esta investigación.

En una obra anterior recurrí a la sonificación de datos para mostrar mediante la escala musical el crecimiento del río Uruguay a la altura del puerto Mocoretá en la Provincia de Corrientes. Esto guardaba relación con la necesidad de una búsqueda de armonía dentro del caos que había representado en el pasado una inundación por la necesidad y los efectos de las represas hidroeléctricas.

Para esta ocasión el tema es el mismo, y la forma de representarlo partirá de la transformación de un modelo ya diseñado existente en el canal Thingiverse “Un viaje del dato a la materia”. Elegí la pieza de Belén Frattesi y la de Pieres. Estas piezas presentan formas geométricas que tienen un centro por el cual pasa un eje vertical y, la forma circular inicial y sus variantes posibilitan una configuración radial variable. Por ello estas formas me resultan útiles para aplicarles las variables que yo desee, las cuales provocaran en cada fragmento circular una deformación de acuerdo a los datos recolectados. Convirtiendo estas obras en nuevas obras portadoras de información, en una visualización de datos.

Por definición dentro del campo inherente a las técnicas de visualización de datos, el tipo de gráfico radial es un gráfico circular que se utiliza principalmente como herramienta de comparación de datos. A veces, se denomina también gráfico de araña o gráfico de estrella. El área de trazado también se puede mostrar como un polígono. A diferencia de la mayoría de los otros tipos de gráfico, el tipo de gráfico radial utiliza la circunferencia del gráfico como eje X. Los gráficos radiales integran varios ejes en una única figura radial. En cada figura, se trazan los datos a lo largo de un eje independiente que comienza en el centro del gráfico.

En esta oportunidad el eje vertical me permite la acumulación de estos gráficos radiales, con lo cual puedo obtener una clara comparación de lo que sucede en varios puertos. En consonancia con mi interés en transformar estas figuras en sonidos, tengo aquí una nueva situación. En esta oportunidad elijo generar un sonido con las variaciones de crecimiento del río en cada puerto. Es decir la ponderación, arbitraria, de las notas musicales estará generada por una nueva variable.

Esta primera aproximación sufre nuevos desplazamientos. Cada gráfico será sacado de su emplazamiento visual y reubicado conformando una instalación. Cada pieza tendrá un nuevo entorno cumpliendo una nueva función. El nuevo conjunto a partir de las mismas piezas revelará una nueva materialización de los mismos datos.

BIBLIOGRAFIA

HAN, Byung-Chul, (2016), *Shanzhai. El arte de la falsificación y la deconstrucción en China*, C.A.BA., 1ºed. , Caja Negra

GROYS, Boris, Internet como productora de arte en OLIVERAS, Elena, La cuestión del arte en el siglo XXI, 1º, C.A.B.A.: Paidós, 2019

GROYS, Boris, Topología del arte,

GROYS, Boris, Volverse público. La transformaciones del arte en el ágora contemporánea, 1º ed. C.A.B.A.: Caja Negra, 2014