

UNTREF

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE TRES DE FEBRERO

DESCARTE Y APROPIACIÓN

PRÁCTICAS Y OPERATORIAS DE RESIGNIFICACIÓN
DE DESECHOS TECNOLÓGICOS EN EL ARTE
ELECTRÓNICO ARGENTINO ENTRE 2010 Y 2019

DANA BRENDA SOSA
TUTOR: JUAN PABLO PÉREZ

LIC. EN ARTES ELECTRÓNICAS
2019

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Pública de Tres de Febrero que me dio la posibilidad de cursar una carrera tan linda y en dos oportunidades me ha otorgado la beca que me permitió seguir estudiando cuando creí que no era posible.

A mi Tutor Juan Pablo Pérez quien se sumó a este desafío. Sus aportes y tiempo de dedicación han sido una guía muy importante para que esta investigación fuese creciendo en este tiempo.

Al Taller de Escritura académica dirigido por Gloria Peirano y Alicia Saliva y a Enrique Valiente, quienes muy amablemente me dieron la posibilidad de participar de su taller para mejorar mi investigación a través de nuevas herramientas académicas.

A Jorge Zuzulich quien me ayudó con sugerencias cuando la tesis se encontraba en un momento de re estructuración y fueron fundamentales para el crecimiento del trabajo.

A las profesoras de Seminario en Artes Electrónicas, Gabriela Golder, Lucía Kuschnir y Micaela Paz por sus consejos y buena predisposición en la cursada.

A Ailín Gurfein, una ayuda que se volvió muy importante en este último tiempo no solo a nivel profesional sino también afectivo. Cada sugerencia ayudó al desarrollo del trabajo.

A todos los profesores de la carrera Licenciatura en Artes Electrónicas quienes me han dejado grandes enseñanzas que me acompañaran a lo largo de mi carrera profesional.

En especial a mi mamá Silvia y mi hermana Lara que siempre han estado en los buenos momentos y en los malos momentos. Sin la necesidad de conocer sobre el tema me dieron mucho ánimo y aportaron a que yo pueda seguir estudiando. A mi difunto padre Julio y abuelo Julio quien siempre me ha incentivado para que siga mis sueños.

A mis amigos y familiares y psicóloga que siempre estuvieron preguntando cómo iban mis estudios y me apoyaron anímicamente.

A mis compañeros de esta carrera que se transformaron en grandes amigos y me han dado grandes consejos.

A los artistas Graciela Taquini, Natalia Rizzo , Leo Nuñez y Leonardo Gotleby quienes me ofrecieron su tiempo para generar las instancias de entrevistas.

A mis lugares de trabajo que me brindaron la posibilidad de seguir estudiando, mediante cambios de horario, días de estudio y apoyo emocional para concluir mis estudios

ABSTRACT

La presente investigación indaga en la problemática de la acumulación de basura tecnológica y las formas de consumo en la sociedad contemporánea argentina. De modo tal que se reflexiona críticamente a través del análisis de seis obras de artistas de arte electrónico argentino entre 2010 y 2019, que incluyen el descarte tecnológico y le dan un nuevo uso. Así mismo, se establecerán articulaciones con los conceptos como: *sociedad de la información, obsolescencia, operatorias y prácticas de apropiación y resignificación*. Es por ello, que se focaliza la problemática desde el ámbito del arte, ya que permite una toma de conciencia en el usuario a través de las experiencias con las obras. Se establece una muestra de ciertos artistas que utilizan como forma de producir el uso de artefactos obsoletos en sus producciones.

PALABRAS CLAVES: ARTE ELECTRÓNICO, DESCARTE TECNOLÓGICO, OBSOLESCENCIA, APROPIACIÓN, RESIGNIFICACIÓN.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
Problema	9
Hipótesis, Objetivos y Metodología	11
Estado de la Cuestión	12
DESARROLLO	25
Introducción	26
Capítulo 1: No soy basura	31
Análisis de <i>Rota</i> . Graciela Taquini y Natalia Rizzo	32
Análisis de <i>Memorias Adquiridas</i> . Gaba	40
Conclusiones	44
Capítulo 2: Apocalipsis del Futuro	45
Análisis de <i>Turbio</i> . Leo Núñez	46
Análisis de <i>Babel</i> . Gabriel Valansi	51
Conclusiones	55
Capítulo 3: Monstruos Descartables	56
Análisis <i>Trama</i> . Haydee Acero	57
Análisis de <i>YA-CARE-cito</i> . Leonard Gotleyb	60
Conclusiones	65
CONCLUSIÓN	67
BIBLIOGRAFÍA	69
ANEXO	72
Entrevistas	73
Sobre los artistas	87

**IN
TRO
DUC
CIÓN.**

INTRODUCCIÓN

El arte lava del alma el polvo de la vida cotidiana

Pablo Picasso

Las personas, al igual que los objetos, cumplen una misión en este mundo que, una vez concluida, puede quedar en el recuerdo o en el olvido. Los objetos que se desechan suelen postergarse. Pasan a formar parte de la niebla del olvido. Obsoletos, despreciados, convertidos en chatarra ¿Existe alguna forma de darles una nueva oportunidad a estos aparatos antes de que se extingan? Como dijo Pablo Picasso, tal vez el arte pueda limpiarles el polvo y salvarlos de la cotidianeidad. Desde este lugar parto. Desde un lugar que propone al arte como rescate de los objetos del olvido, de reutilización de estos objetos cotidianos dentro de las producciones artísticas. Porque el arte habilita al uso de múltiples lenguajes en su expresión, y la reincorporación de éstos a la realidad, es una forma de transformar la realidad misma.

Descarte y Apropiación: prácticas y operatorias de resignificación de desechos tecnológicos en el arte electrónico argentino entre 2010 y 2019, plantea una crítica al sistema capitalista en sus lógicas de desarrollo, producción, renovación y consumo de nuevas tecnologías que impactan en las condiciones de vida y del medioambiente. Se enmarca en el análisis de las obras de artistas electrónicos argentinos que utilizan el descarte tecnológico como operatoria en la que se deja palpar la crítica a una sociedad de consumo-descarte desmedido.

La investigación hace foco en las producciones artísticas de arte electrónico argentino que reutilizan artefactos eléctricos y electrónicos en sus creaciones. Reflexionar sobre el concepto de desecho a través de los objetos nos permite repensar también la cosificación de seres humanos. La decisión del recorte “basura tecnológica” por sobre otros tipos de desechos, se debe a la permeabilidad interactiva que habilita este tipo de artefactos en su período útil, así como su semejanza con el funcionamiento del hombre y las teorías de decodificación del organismo humano en términos cibernéticos o de sistema. El descarte de tecnología, en el marco de la sociedad de control, de la sociedad red, nos abre a un análisis metafórico inmerso en un paradigma que todo lo define en función del binomio explotable-desechable, útil- descartable, y que se defiende del siguiente interrogante: ¿es también el ser humano un elemento que pueda decodificarse en clave de información?

La muestra seleccionada: un corpus compuesto por la obra de seis artistas que utilizan el descarte tecnológico, presentado entre 2010 y 2019. Se tratará de un análisis de tipo cualitativo con entrevistas abiertas.

En un primer momento, se presentarán el planteamiento del problema, la hipótesis y los objetivos a modo de establecer un marco que contextualice las problemáticas en relación con las producciones artísticas. En el estado del arte, se explicitarán los conceptos de *Revolución industrial*, *sociedad de la información*, *descarte tecnológico* y *obsolescencia*, los cuales construyen el contexto en el que suceden los efectos de la acumulación de la basura y el consumo excesivo en detrimento del medioambiente. También se enunciarán las potenciales formas artísticas que podrían hacer visible la problemática y que habilitarían la crítica.

Todos estos conceptos servirán para comprender en el desarrollo del trabajo, la manera en que los seis artistas utilizan el descarte tecnológico en sus producciones. La estructura se divide en tres capítulos:

En el primer Capítulo, *No soy basura*, se analizan las obras de las artistas Graciela Taquini y Gaba. Estas artistas comparten la autoreferencialidad como presentación de su crítica social.

El segundo capítulo, *Apocalipsis del futuro*, analiza las obras de los artistas Leo Nuñez y Gabriel Valansi, quienes construyen sus críticas desde la temática distópica de ciudades futuristas, apocalípticas, a la vez que comparten la operatoria de reutilización de placas de computadora.

El capítulo tres, *Monstruos descartables*, analiza las obras de los artistas Leonardo Gotleyb y Haydée Acero, quienes eligen el formato a gran escala para representar la acumulación de basura como algo monstruoso y gigante.

Esta investigación está destinada a estudiantes, docentes y artistas que deseen profundizar dentro de las múltiples formas y lenguajes artísticos, los referidos a las prácticas artísticas que incluyen al descarte tecnológico en sus producciones.

PROBLEMA

El descarte tecnológico comienza a problematizarse en el siglo XVII al inicio de la Revolución Industrial, con el desarrollo de una serie de innovaciones tecnológicas que modifican las actividades cotidianas de la sociedad. En esta nueva era, aparecen los primeros descartes generados por las fábricas, restos de la producción en serie que esbozan las tempranas señales de contaminación ambiental.

La *Revolución Industrial* marca el cambio de paradigma de la actividad artesanal a la fabril. Julián Palacios (2004) explica que los artefactos que surgieron en la era barroca, permiten explotar los recursos naturales y elaborar productos en serie con mayor eficacia. Surge una nueva institución y con ella un nuevo rol social: el obrero y la fábrica, A la par, se desarrolla el mercado, cuyo objetivo es vender productos en serie y generar en la sociedad la necesidad de consumo constante.

En los años posteriores a la Revolución Industrial, los dispositivos tecnológicos comienzan a cambiar sus objetivos; ya no se trata solamente de explotar recursos naturales sino de manipular otras variables como la información y transmitirla como conocimiento. Marshall McLuhan (1967) comienza a plantear un análisis de la transformación de los dispositivos mecánicos en digitales haciendo hincapié en la influencia que los medios masivos de la comunicación ejercen sobre los individuos y cómo las acciones de estos modifican su entorno.

Desde finales del siglo XX, nuevas formas, ideas, enfoques, tecnologías y sistemas que modifican los aspectos de la sociedad generan un nuevo cambio de paradigma; de la era industrial a la era de la información. Ileana Sánchez (2016) explica que el concepto de *sociedad de la información* surge como un cambio de paradigma que tiene como objetivo que la información se convierta en conocimiento. Quien habla de este concepto como cambio de paradigma a finales del siglo XX es Manuel Castells. Mario Rendón (2000) realiza un análisis acerca de la teoría de Castells sobre el concepto de sociedad de la información: explica que en la sociedad de la información el mercado utiliza recursos como la reducción de costos y el aumento de productividad para vender productos masivamente y que la sociedad consuma constantemente.

Esto significa alterar los productos en función de abreviar su vida útil para generar una acción de consumo seguida de inmediato descarte y reemplazo por una nueva adquisición. A esta estrategia se la denomina *obsolescencia programada*. Micaela Gómez (2015) define este proceso como el intento de la industria de fabricar un producto tecnológico con un ciclo de vida reducido. Uno de los principales objetivos es el lucro económico, que se asocia a la idea de generar más ventas, fomentando en el consumidor el deseo de comprar cada vez más. Los usuarios ni siquiera agotan la vida útil de los dispositivos, sino que los reemplazan por otros con funciones ampliadas. Esto significa que los dispositivos tienen en su constitución cierta durabilidad con el fin de que el consumidor se renueve constantemente persiguiendo el conocimiento.

Es entonces, que las tecnologías¹ que no cumplen con la finalidad de mejorar las instancias de adquisición de conocimiento, se conviertan en basura. Los RAEE² (residuos de aparatos eléctricos y electrónicos) son aquellos artefactos como computadoras, celulares que dejan de funcionar y son descartados por el usuario.

En la provincia de Buenos Aires cada habitante genera siete kilos de basura tecnológica al año. Si consideramos que la población bonaerense alcanza aproximadamente los 12.801.364 habitantes, llegamos a una situación alarmante³. Es necesario entonces, proponer la visibilización de esta problemática desde distintos ámbitos de reflexión como la ecología, la psicología y el arte. De esta afirmación se desprende nuestro objeto de estudio: la crítica al descarte tecnológico desde el ámbito artístico en Argentina en el periodo 2010-2019.

Para ello, se analizarán las producciones de seis artistas electrónicos argentinos que aplican distintas técnicas para incluir el descarte tecnológico en su obra y otorgarle un nuevo sentido con la finalidad de visibilizar esta problemática propia de la sociedad contemporánea y establecer la toma de conciencia en el uso indiscriminado de tecnología en la sociedad.

Del objeto de estudio se desprenden los siguientes interrogantes:

¿Qué formas y estrategias ponen en juego los artistas que reflexionan sobre los usos del descarte tecnológico en sus producciones? ¿Qué tipo de descarte tecnológico es el más rescatado por los artistas?

Consideramos que el año 2010 marca un momento significativo en el ámbito del arte reflejado en la exposición llamada *Rescate, 30 artistas por la equidad*⁴ realizada en el Centro Cultural Borges en la que convergieron diversos artistas contemporáneos con una consigna en común: crear una obra a partir del material de descarte de computación. Esta muestra evidenció la necesidad de reflexión sobre la problemática, así como la experiencia de una alternativa ecológica al destino de los desechos tecnológicos. Se analizarán artistas de esta muestra y artistas que hayan trabajado con material de descarte en años posteriores. Se establecerá un conjunto de relaciones entre sus formas de operación y los materiales utilizados.

1 "La tecnología es un conjunto de teorías y técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico". Rae (real academia española)

2 Definición de residuos de aparatos eléctricos y electrónicos de la página oficial del Gobierno de La Ciudad

3 Datos extraídos de la página oficial del Gobierno de la Ciudad (2019)

4 *Rescate, 30 artistas por la equidad* fue realizada por una entidad llamada Equidad, una organización que se ocupa de recolectar y separar los residuos tecnológicos y salvan aquellos que pueden seguir utilizándose para reconstruir computadoras y donarlas a lugares que lo necesitan. En el año 2010 convocaron a 30 artistas celebrando los diez años de la entidad. También brindan talleres de reciclaje y inserción de sectores que no tienen acceso a la computación. Fuente: www.equidad.org

HIPÓTESIS

A raíz del acelerado consumo y descarte desmedido de los nuevos materiales y los dispositivos tecnológicos, se puede evidenciar que, en las experiencias y producciones del arte electrónico en Argentina, entre los años 2010-2019, funge una nueva dimensión crítica y reflexiva a través de prácticas y operaciones de apropiación y resignificación que incluyen en sus lenguajes estéticos, distintos desechos tecnológicos pertenecientes a la informática y telecomunicaciones a nivel global.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

Identificar, describir y analizar críticamente procesos artísticos que incluyan el descarte tecnológico en el campo del arte electrónico argentino entre los años 2010 y 2019.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Definir el concepto de descarte tecnológico a modo de diferenciación con otros tipos de descarte.

Determinar los procedimientos que deben seguirse dentro del ámbito artístico, para incluir el descarte tecnológico.

Construir un mapa de artistas, para cartografiar de qué manera utilizan el descarte y cuáles son los materiales que eligen.

METODOLOGÍA

A través de una metodología cualitativa, se analizarán seis obras de artistas electrónicos argentinos que utilizan descarte tecnológico en sus producciones. A partir de una serie de entrevistas y la construcción de un desarrollo que toma los ejes de las formas operatorias sobre el descarte, el contexto de la sociedad de la información, la obsolescencia y las categorías de los artefactos que conforman el descarte, se buscará evidenciar una crítica desde el ámbito artístico como una toma de conciencia.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

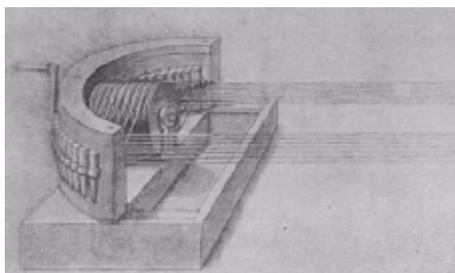
El arte es inseparable de su contexto socio-histórico. Los artistas, a lo largo de la historia, han creado representaciones de su realidad con los elementos que les ofrece el entorno. Un entorno que responde a tiempo y espacio particulares.

Si nos detenemos en el contexto contemporáneo, podemos evidenciar la influencia de las máquinas en nuestra vida cotidiana. Máquinas e informática nos rodean e intervienen en casi todas las esferas de nuestra vida.

Pensamos, entonces, que el arte puede reflejar el estado de nuestra sociedad como sociedad informatizada y guiarnos hacia la reflexión de qué es lo que hacemos con aquello que nos rodea.

DE LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL A LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

Uno de los primeros interrogantes que surgen es el de cómo se relacionan el arte y las máquinas. Si nos remontamos a sus orígenes, la primera relación entre arte y máquinas de la que podemos dar cuenta, data entre los siglos XV y XVI con Leonardo da Vinci, uno de los inventores y artista más importante de su siglo y de la historia del conocimiento. Sus obras, probablemente, nacieron para crear herramientas útiles para las actividades cotidianas de la sociedad de esos tiempos. En este sentido, Giraldo Valencia (2004) analiza la labor de Da Vinci como ingeniero y explica que muchas de sus creaciones nacieron de su anhelo por comprender la relación del hombre con la naturaleza, del modo como se comprende a la anatomía: como un sistema para cuyo funcionamiento necesita de cada órgano para existir. Dentro de sus propuestas encontramos máquinas civiles, navales, aéreas, industriales. También fue un visionario de los avances que se desarrollarían en la Revolución Industrial. Algunos de sus inventos fueron: una máquina capaz de generar limas de metal sin la necesidad de un operario humano; un mecanismo que transforma el carbón en vapor de modo similar a las máquinas posteriores y máquinas de guerra, así como los vehículos de aviación. Todas ellas fueron ideas que Da Vinci había ya plasmado en bocetos y maquetas de las cuales sólo unas pocas fueron llevadas a cabo. La imposibilidad de materializar aquellas obras, pudo haberse debido a que su imaginario artístico superaba a los recursos físicos con que contaba su entorno, su momento socio-histórico.



F1.- Máquina que generaba limas de Da Vinci

Leonardo mostraba una visión sobre cómo utilizar máquinas desde un costado humano y artístico.

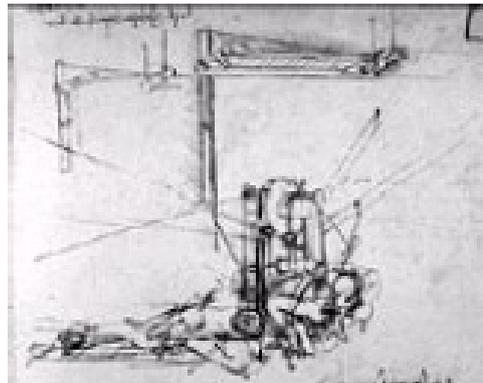
La instrumental o mecánica es la más noble y útil de todas, puesto que por medio de ella ejecutan sus acciones todos los cuerpos vivos que tienen movimiento

DaVinci, 1999:23

En esta frase se puede concebir la mirada de la tecnología como una propiedad que debería estar cerca de la naturaleza, lo que nos lleva a pensar que Da Vinci, como inventor y como artista, repudiaría a la sociedad contemporánea y sus formas de producción y consumo capitalista que derivan en la acumulación de chatarra electrónica.

En las producciones analizadas durante el periodo 2010-2019, cada artista opera con diversos aparatos, y es a través de los materiales y las formas que intentan generar en el espectador una reflexión acerca de su rol como consumidor.

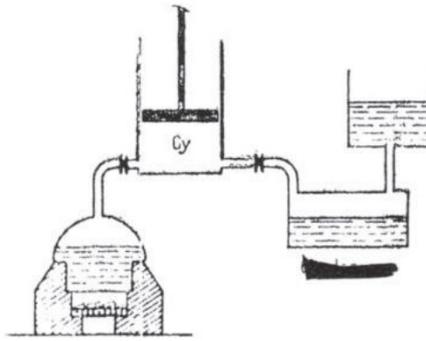
Leonardo ha sido uno de los pioneros en mostrar a través de sus obras su pensamiento sobre la realidad, atendiendo a los detalles, articulando con los seres vivos en la naturaleza.



F2.- Máquina de Volar de Da Vinci

En los años posteriores, las máquinas pasaron de ser bocetos a hechos fehacientes. Durante *la Revolución Industrial*, aparecen los autómatas (tipos de robots máquinas) que reemplazan las tareas humanas. Julián Palacios (2004) realiza una pequeña sinopsis de las características más relevantes de la revolución industrial. Uno de las primeras cuestiones que hicieron al desarrollo de esta etapa fue el surgimiento de nuevos roles sociales. Las fábricas eran los lugares donde se realizaba la producción y los obreros eran quienes manejaban estas máquinas. El objetivo principal era producir serie y vender. Muchos de los obreros provenían de las zonas rurales y se trasladaban a las grandes ciudades. Esto provocaba un exceso de población, pobreza y basura. Este podría ser entonces, el primer indicio de la producción imparable de basura tecnológica y consumo capitalista que se extiende hasta nuestros días.

Uno de los inventos que ha sido protagonista durante la época de la revolución industrial, fue la *máquina de vapor*⁵. Existieron muchos tipos e inventores que fueron mejorando los procesos y el funcionamiento. También existieron otros artefactos que buscaron ser útiles y mejorar las condiciones de vida de la sociedad.



F3.- Máquina de Vapor de James Watt (1765)

El desarrollo de las técnicas para la creación de máquinas cada vez más productivas, modificó las actividades cotidianas y laborales de los obreros. En este sentido, surge una nueva crítica que cuestiona la manera precaria en que los obreros trabajaban en las fábricas; jornadas laborales extensas, salarios no adecuados. Julián Palacios (2004) menciona que existió un movimiento social llamado *Luddismo*⁶, un movimiento que criticaba las innovaciones tecnológicas y las formas laborales. Los protagonistas eran tejedores que accionaban de manera tal que rompían los telares a modo de protesta. Este hecho, determina Palacios, fue el primer paso a los otros movimientos sociales de los trabajadores contra las empresas y el capitalismo.

Al fin y al cabo, esta crítica si bien no fue puramente una instancia artística, si dio cuenta probablemente de una primera toma de conciencia del accionar de las máquinas y las consecuencias de su progreso.



F4.- El líder de los luditas, grabado de 1813.

5 La máquina de vapor es un artefacto que permite la conversión de energía térmica que produce un combustible como por ejemplo el carbón. Esta energía que se transforma, permite el funcionamiento de una locomotora, una bomba de agua o para transportar cargas. La primera máquina de vapor fue inventada por Thomas Savery (1650-1715). Posteriormente la el siguiente inventor y el más conocido fue James Watt de reciclaje y reinserción de sectores que no tienen acceso a la computación.

6 El luddismo adopta este nombre en referencia a un tejedor llamado Ned Ludd quien destruyó telares durante los años de 1811-1817. Julián Palacios (2004)

En los siglos posteriores, las innovaciones tecnológicas avanzaron en cuanto a conocimiento y formas de aplicación. Se pasa de máquinas de condición más mecánicas a reemplazarse por una nueva forma de energía, en este caso la electricidad, que permite un mayor rendimiento y el manejo de otras variables como la información que adquiere un rol fundamental en el desarrollo de la sociedad.

En los comienzos del siglo XX, uno de los movimientos artísticos de vanguardia, el *Futurismo*, refleja una premonición de una sociedad que va a tener en su ideal que cualquier herramienta permita obtener información y generar conocimiento. Nicolás Casullo (1999) explica que las vanguardias surgen como una ruptura de las formas artísticas tradicionales de la pintura y la escultura. Comienzan a gestarse nuevos lenguajes que se basan en técnicas como: el collage, la fragmentación, montaje, etc. para representar la realidad de ese momento. El futurismo nace en Italia en 1909, su líder fue Filippo Tomaso Marinetti quien dictaminó el primer manifiesto⁷ de este movimiento. Los futuristas celebraban la velocidad de los automóviles, el movimiento, las grandes ciudades y las fábricas. Todos esos ejes de inspiración para los artistas, provenían de un contexto social basado en el consumo capitalista, las grandes ciudades y la comunicación.



F5.- *Dinamismo de un automovil*
Luigi Russolo (1913)



F6.- *Dinamismo de un perro con correa*
Giacomo Balla (1912)

En resumen, el *futurismo* fue un movimiento artístico que por primera vez rompió con los esquemas tradicionales del arte. A diferencia de Leonardo o el luddismo, el *futurismo* fue una corriente puramente artística que evidenció una posible premonición que reflejaba la manera en que las máquinas y lo humanos se relacionarían en los años venideros, una era en que el progreso de estos artefactos debía crecer a pasos agigantados y ser cada vez más necesarios para sus usuarios. Hacia finales del S. XIX y principios del S. XX, comienza a gestarse un cambio de paradigma. Los desarrollos tecnológicos siguen en aumento y comienzan a cambiar sus objetivos. Aparecen nuevos factores como la información, que requieren de aparatos con superioridad técnica para poder transformarla en conocimiento.

⁷ El manifiesto futurista fu publicado el 29 de Febrero de 1909 en el diario francés LE FIGARO. En este escrito se indicaban las instrucciones que debía seguir este movimiento, entre ellas el de destruir los museos e instituciones tradicionales del arte, celebrar el nuevo hombre, la ciencia y la guerra. Véase en <http://www.proa.org/esp/exhibition-el-universo-futurista-manifiestos.php#1>

La sociedad de la información se caracteriza por un conjunto de individuos que usan aparatos eléctricos y electrónicos para sus actividades cotidianas. La condición de estos artefactos permite que en tiempos breves se pueda llegar a un objetivo. Es así que un celular funciona para comunicarse con otro usuario que está en la otra parte del mundo, como un GPS para saber cómo llegar a un destino y realizar tareas que se pueden hacer en una computadora: leer mails, editar documentos, entre otros. En este sentido, los mercados ven en la producción de estas herramientas una forma de resolver los problemas de la sociedad promoviendo un ideal de consumo constante. En este aspecto, Ileana Sánchez (2016) realiza un seguimiento histórico de cómo la sociedad de la información se va desarrollando. En su análisis explica que, a partir del siglo XX, se produce la transición de la sociedad industrial a la sociedad de la información. En esta nueva sociedad se percibe un rápido desarrollo y uso creciente de las tecnologías de la información y comunicación, que ejercen un gran impacto en diversos aspectos de la vida (instancias sociales, culturales y económicas). El desarrollo de estos procesos consiste en que cualquier sujeto aprenda a aprender, pueda obtener habilidades para manipular la información a través de los distintos métodos como buscar, seleccionar, analizar, elaborar, difundir, para que finalmente adquiera el conocimiento y tenga un objetivo. Durante el proceso de cambio se percibe un crecimiento en el desarrollo y uso de un conjunto de tecnologías que permiten utilizar la información para generar conocimiento. Estas tecnologías se definen bajo la categoría de información y comunicación.

En pocas palabras, la sociedad de la información funciona a partir de un objetivo y los medios para cumplirlo. Las empresas proveen los artefactos a la sociedad y, los usuarios, con la información que tienen del mundo, utilizan las herramientas tecnológicas para mejorar sus actividades cotidianas.

Es importante destacar que la sociedad de la información, como instancia de cambio de paradigma, transforma de manera radical las acciones de los individuos y genera influencias sobre ellos. Otro autor que analiza el concepto de la *sociedad de la información* es Marshall McLuhan (1967) quien en su análisis determina que la tecnología es el factor condicionante de su funcionamiento. Las tecnologías funcionan como prolongaciones de una facultad humana. Es así que: la rueda es la prolongación del pie, el libro de la vista y la ropa de la piel. El circuito eléctrico es una prolongación del sistema nervioso central. Cualquiera de estas prolongaciones modifica la manera de pensar. Al cambiar las percepciones, cambian las personas y esos cambios afectan al contexto. Esto sucede a nivel global.



F7.- Página 26 del libro: *El Medio es el mensaje*
McLuhan (1967)

La sociedad de la información se presenta como un paradigma global. Los artefactos como computadoras, teléfonos, televisores, cámaras, pueden variar de marca o modelo, pero cumplen el mismo objetivo independientemente del país en el que se usen. Esto significa que un celular sirve para comunicarse en cualquier parte del mundo. Mario Rendón (2010) analiza un estudio que hace Manuel Castells sobre la sociedad de la información de una manera muy similar a la de McLuhan. En el análisis que toma Mario Rendon (2010) que hace Castells habla de tecnología como una prolongación de la mente humana, cuyas influencias se dan en un contexto global. Agrega que los factores que la condicionan son la producción, el consumo, la circulación y sus componentes (capital, trabajo, materias primas y mercados) que están organizados de manera global. Esto significa que ocurren del mismo modo en todos lados. En este análisis, Castells también habla de los roles sociales dentro de la sociedad de la información. Se necesitan expertos en información para poder manipular las nuevas tecnologías. Es entonces que el rol del obrero pasa ser al de un profesional, oficinista, ingeniero, etc. Los trabajadores que no cumplan con los requisitos, se convierte en algo inútil, que no sirve y por lo tanto es desechado. Aquí se ponen en juego dos cuestiones: por un lado, la idea de descarte de tecnología por parte del mercado y el usuario, y por otro lado, la noción de descarte humano. En el pensamiento de Castells en su segundo volumen, es importante entender que en la sociedad de la información no solo la tecnología debe ser útil sino también el ser humano que puede ser fácilmente reemplazado. La utopía de Da Vinci será terroríficamente cumplida: el hombre pasa a ser asemejable a una máquina.

En conclusión, desde la revolución industrial hasta la sociedad de la información, el hombre ha buscado siempre herramientas que le permitan resolver los problemas de su contexto. La tecnología se presenta como un instrumento al servicio del hombre. En este sentido, Omar Suarez (2008) determina que debe ser el hombre quien deba controlar el desarrollo técnico para sus propios fines. Esto significa que toda máquina, para funcionar de acuerdo a lo funcional, debe contar con instancias técnicas previamente ideadas por especialistas que conozcan las necesidades del usuario y las cumplan. He de aquí que los artefactos eléctricos y electrónicos sean los protagonistas del consumo en exceso y la acumulación de basura.

DEFINICIÓN DE DESCARTE TECNOLÓGICO

Dentro de la sociedad de la información, las herramientas que permiten adquirir información y transformarla en conocimiento son los considerados Aparatos Eléctricos y Electrónicos (AEESs) se definen como:

Los artefactos que, para funcionar, necesitan de corriente eléctrica o campos electromagnéticos y que están destinados a utilizarse con una tensión nominal no superior a mil voltios en corriente alterna y mil quinientos en corriente continua. Dentro de este grupo se caracterizan: grandes electrodomésticos, pequeños electrodomésticos: aparatos electrónicos de consumo, aparatos de alumbrado, herramientas eléctricas y electrónicas, juguetes o equipos deporti-

vos y de tiempo libre, aparatos médicos, aparatos de laboratorio instrumentos de Vigilancia y control, máquinas expendedoras y equipos de informática y telecomunicaciones.

Ley Provincial 14.321 (2011)⁸

Los aparatos tienen un objetivo útil, funcionan con electricidad y se presentan en diversos tipos. Para esta investigación nos detendremos en aquellos artefactos que pertenecen a la categoría de las telecomunicaciones e información ya que los artistas analizados reutilizan en sus obras aparatos de esta condición.

Ahora bien, ¿De qué manera estos aparatos se transforman en chatarra electrónica? El gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, define al término RAEE, como todos aquellos residuos de aparatos eléctricos y electrónicos que son descartados por un usuario. La decisión del individuo de tirar a la basura un artefacto tiene que ver con que ya no tiene una utilidad. A este respecto Ingrid Barillas (2015) agrega que, dentro de las causas que hacen que un aparato electrónico no funcione, se enumeran las siguientes: recambio, la inutilidad para cumplir un objetivo y la decisión del usuario de descartar porque el objeto ya no sirve. Todas estas características hacen referencia a una estrategia que utilizan los mercados para generar en el individuo la necesidad de comprar un nuevo artefacto y tirar el que no sirve. Hablamos de *obsolescencia*.

La obsolescencia es un proceso que consiste en alterar el tiempo que deben durar los artefactos, para que se estropeen lo más pronto posible con la intención de que los consumidores compren uno nuevo. En el contexto de la sociedad de la información, esto se traduce en acumulación de residuos tecnológicos en forma de basura, generando daños en el medioambiente.

¿Cuáles son entonces las maneras en que este proceso se realiza? Micaela Gómez (2015) describe a la *obsolescencia* como el intento de la industria de fabricar un producto tecnológico con un ciclo de vida reducido. Uno de los principales objetivos es el lucro económico que se asocia a la idea de generar más consumo y fomentar en el espectador el deseo de comprar cada vez más. Este término surge entre los años 1920 y 1930 cuando comienza a crecer la producción en masa. Surge un nuevo modelo de mercado que propone acortar la vida de los aparatos para fomentar el consumo. Los actores que entran en juego en este sistema, son la empresa que acorta la vida de ese aparato y el usuario que no toma conciencia de lo que la acumulación de basura tecnológica provoca. En un sentido similar, Sergio Latouche (2014) define a este proceso como una estrategia que consiste en reducir los costos y estimular la demanda. Agrega un análisis sobre el término vinculado a la temática ambiental. El autor explica que el derroche desenfrenado de productos y el consumo constante de nuevos artefactos, provocan un incremento proporcional de los residuos que se acumulan en montañas en los basurales. Los componentes de los artefactos electrónicos son tóxicos por su composición química y no solo afectan la vida de los individuos sino que también afectan la condición de los suelos naturales. Si bien una de las soluciones posibles frente a la acumulación de

⁸ La Ley provincial 14.321 fue promulgada el 22/11/2011 con el fin de establecer establece el conjunto de pautas, obligaciones y responsabilidades para la gestión sustentable de residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (raees) en la provincia. Véase en <https://normas.gba.gob.ar/ar-b/ley/2011/14321/11491>

basura es la incineración, esta alternativa contribuye de manera negativa contaminando el medioambiente y afectando la salud de los ciudadanos. Esta opción que propone Sergio Latouche (2014), es una solución que se presenta a diario en nuestro país y debilita más aún el medioambiente.



F8.- Placas de computadoras.
Fundación Descarte



F9.-Artefactos de computación.
Fundación Descarte

Otra forma de considerar al descarte tecnológico es desde el concepto de *Low-tech*, que implica un conjunto de artefactos eléctricos y electrónicos que son considerados de baja calidad y están a punto de volverse obsoletos. José Cosme (2017), define este concepto como el conjunto de tecnologías de baja calidad que se encuentra al alcance de todos. Rodrigo Alonso (2002) explica que la inclusión del tipo de tecnología *Low-tech* cuestiona a las tecnologías que, gracias a las empresas, se destacan como superiores en cuanto a técnica. Esta definición será desestimada para este trabajo ya que el objetivo de este estudio es analizar los casos en que los artistas utilizan los aparatos que no funcionan en su totalidad

FORMAS DE OPERAR CON LA BASURA TECNOLÓGICA EN LAS PRODUCCIONES DEL ARTE ELECTRÓNICO ARGENTINO

En función de esgrimir una crítica a las formas de consumo y producción de basura tecnológica que caracterizan a la sociedad de la información, se propone el análisis de producciones de arte electrónico, ya que es un campo que ha logrado incluir el uso de los aparatos electrónicos en desuso y, de esta forma, apelar a la concientización en los usuarios y consumidores de tecnología e informática.

En la página oficial de la Universidad de Tres de Febrero, se describe al campo de estudio de las artes electrónicas como:

Un campo que incluye la producción audiovisual, las tecnologías electrónicas orientadas a la producción artística, el desarrollo de narrativas en múltiples plataformas, el diseño y construcción de dispositivos e interfaces, el manejo creativo de datos a través de algoritmos y tecnologías hipermediales y la formación teórica en torno al arte contemporáneo en relación recíproca con el

Si el arte electrónico propone diversos lenguajes como forma de expresión, es entonces, que la inclusión de los artefactos en desuso también podría pensarse como un nuevo lenguaje y abrir el diálogo al usuario de la relación entre las máquinas y los humanos. Consideramos que el arte tiene la capacidad de mostrar lo invisible a los ojos. En este caso, lo invisible sería esa basura oculta que aun tiene posibilidades de recuperarse



F10.- Páginas 132-136 del libro: *El Medio es el masaje.*

McLuhan (1967)

En la sociedad de la información, las tecnologías de comunicación contemporánea posibilitan la comunicación a distancia entre los individuos. Es a través de artefactos como computadoras y teléfonos que se habilita esta conexión. Mediante esas herramientas que se utilizan en lo cotidiano, los artistas pueden hacer llegar su experiencia al público. Esta relación la explica Rodrigo Alonso (2017) cuando habla de lo cotidiano y el arte. En su análisis determina que todos los aparatos electrónicos forman parte de la actividad cotidiana. La tecnología permite comunicarse, entretenerse, transportarse. Las tecnológicas modifican las actividades públicas y privadas de los individuos. El objetivo de la tecnología, ha estado siempre ligado a resolver los problemas que se presentan a la sociedad. Sin embargo, la finalidad de los mercados comenzó cada vez más a focalizarse en objetivos capitalistas que buscan el lucro por sobre cualquier otro beneficio social. Esto trae como consecuencia problemas ambientales y la ampliación de las diferencias sociales.

En resumen, Alonso propone que el arte plantea la necesidad de realizar una mirada crítica como una forma de crear conciencia sobre la relación entre la tecnología, la información, y el consumo.

Ahora bien, teniendo en cuenta que los artistas electrónicos argentinos utilizan como contexto la sociedad de la información, cuyos ideales se basan en el consumo de tecnologías cada vez más nuevas y la producción de basura, ¿De qué manera pueden incluir la basura tecnológica que ya no funciona?

Dentro de las posibilidades que permiten incluir el descarte tecnológico como parte de la obra, existen varias formas. La dos que más se utilizan para este caso son *apropiación* y *resignificación*. En el primer caso se refiere al proceso de tomar como propios objetos ya existentes y darles una nueva utilidad. En el segundo caso se da un nuevo significado a un objeto no solo en lo material sino también en lo simbólico. A partir de estos dos procesos se tomarán algunos autores para explicar de qué manera funcionan.

Una de las primeras manifestaciones que utilizó estos recursos, fue Marcel Duchamp⁹, quien en 1916 presentó un urinario firmado bajo el nombre de Mutt en 1917 como una escultura en un concurso de arte en una galería de Nueva York . Era la primera vez que se le otorgaba la característica de obra de arte a un objeto que no lo era. En este caso Duchamp se apropió de un urinario y resignificó su función cotidiana sin un fin práctico.

A este procedimiento se lo llamo *ready-made*¹⁰. Claudia Kozak (2012) en su análisis acerca de los movimientos artísticos que incluyen la basura en sus producciones establece que el mingitorio de Marcel Duchamp fue el inicio de un conjunto de obras que se compondrían de materiales preexistentes como los objetos utilitarios. Duhamp también lo aplico a otros objetos como un portabotellas y una pala. Los mismos eran recuperados por el artista y adquirirían otra función.



F11.- Fuente (1917)
Marcel Duchamp



F12.- Portabotellas (1917)
Marcel Duchamp

9 Marcel Duchamp es considerado el artista más influyente del siglo XX. Se adelantó al arte conceptual, elevó el objeto cotidiano a categoría de arte y cambió radicalmente la idea de la belleza. Véase en <https://historia-arte.com/artistas/marcel-duchamp>

10 Técnica que consiste simplemente en la combinación o disposición arbitraria de objetos de uso cotidiano, tales como un urinario o un portabotellas, que podían convertirse en arte por deseo del artista Véase en <https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/4000/Marcel%20Duchamp>

El uso de objetos cotidianos y ponerlos en otro contexto, abría una crítica a la sociedad y las formas de consumo en esos tiempos. Apropiarse es entonces tomar algo que ya existe darle otra forma. En un sentido similar Nicolás Bourriaud define el concepto de *apropiación* como:

El primer estadio de la postproducción; no se trata de fabricar un objeto, sino de seleccionar uno ya existe y modificarlo con una intención

Nicolás Bourriaud, 2004 :24

La apropiación se refiere entonces, a la acción que el artista genera tomando un objeto que no es suyo, es decir, que fue previamente fabricado por un otro. El autor enumera varios tipos de apropiación: de imágenes, sonidos, formas artísticas y objetos, los cuales son transformados con otra intención. El artista, al tomar un determinado elemento y transformarlo, reflexiona sobre el uso de la cultura, brindando su punto de vista.

Algunos ejemplos que desataca Bourriaud que utilizan el recurso de la apropiación en sus producciones: El *Pop Art* utiliza los iconos populares como las grandes marcas y el impulso visual para generar las obras. El *Nuevo Realismo* interpreta el concepto de consumo como un fenómeno abstracto representando naturalezas muertas de la sociedad industrial. El tercer movimiento, *simulacionismo*, considera a la obra de arte como mercancía absoluta. Las obras representan objetos de deseo de compraren el espectador.



F13- 3 CokeBottles
Andy Warhol (1962)



F14- Rabbit.
Jeff Koons (1986)

Dentro de las formas que existen de tomar de un objeto como propio para volverlo a usar con otros fines, existen varios tipos de apropiación. En cada caso el artista que se apropia del objeto que elige, cambia el sentido.

Existen diferentes formas de apropiarse de un objeto y reinterpretarlo. Dominique Berthet (2008) describe al proceso de apropiación como una instancia de creación en la cual el artista participa activa y voluntariamente. La apropiación puede definirse en dos tipos: robo y préstamo. El primero refiere a atribuirse como propio algo que es de otro. En este sentido, apropiarse equivale a arrebatar, apoderarse, robar, capturar, piratear. La segunda refiere al préstamo, es decir, remite a un cuestionamiento sobre el origen de producciones ya creadas. Dentro de esta última, existen dos subcategorías de apropiación: productora y reproductora. El primer caso se refiere a tomar obras de arte

o estilos artísticos y reproducirlos en otro formato. Es decir, se elige un objeto y se le cambia su función. Por ejemplo, un conjunto de viejos dvd pueden transformarse en una escultura. El segundo caso de apropiación se refiere al proceso que consiste el tomar como propios estilos artísticos y utilizaron bajo una nueva vista. Por ejemplo: los dj toman música que ya existe y le dan un nuevo sentido a través de su interpretación.

En esta misma línea, se puede describir otro tipo de apropiación. Juan Martin Prada (2009) asocia a una técnica "Sampling-Collage" que consiste en un proceso digital que consiste en acciones de cortar, pegar, fusionar, filtrar imágenes y sonidos existentes en la web, los artistas generan nuevos productos audiovisuales. Este tipo de apropiación solo se utiliza en los casos digitales como imágenes y sonidos. En otro de sus análisis Juan Martin Prada (2005) también describe de modo similar como lo hace Berthet cuando describe a la *apropiación reproductora*, al *Apropiacionismo* como un estilo que copia las obras o estilos artísticos establecidos para proponer un nuevo punto de vista como una crítica a las instituciones artísticas que siguen estableciendo qué es arte y qué no. En ese sentido, los dos autores concuerdan en la apropiación como una forma artística que copia estilos.

En resumen, los autores mencionados entienden a la *apropiación* como una práctica a través de su caracterización y de la ejemplificación con movimientos artísticos. El nuevo uso que realizan los artistas sobre los artefactos obsoletos comienza con el desafío de pensar en una nueva función a partir de la no funcionalidad.

Hasta el momento se describió el primer paso que siguen los artistas al momento de elegir un determinado objeto y transformar su estructura física con otra funcionalidad. El segundo paso es entonces plasmar la crítica las formas de consumo y la producción de basura en la sociedad y también poner en juego las propias subjetividades del artista. Dentro de este marco aparece otra forma operatoria llamada *resignificación*, proceso que consiste en interpretar de otra manera un objeto o recurso no solo en lo físico sino en lo conceptual. Roland Barthes en el marco del estudio de los objetos y su significado establece:

Hay objetos delante de los que nos preguntaremos: ¿qué es esto? Eso genera una forma ligeramente traumática, pero esta inquietud, finalmente, no dura, los objetos proporcionan por sí mismos cierta respuesta, y con ello, cierto apaciguamiento. Hablando de manera general, en nuestra sociedad no hay objetos que no terminen por proporcionar un sentido y reintegrar ese gran código de los objetos en medio del cual vivimos.

Roland Barthes, 1964:7

Esto significaría entonces que, los objetos que no poseen una actividad útil en el ámbito cotidiano porque se vuelven obsoletos, pueden ser re significados desde el arte asociados a experiencias personales, hechos sociales, cuestiones abstractas. En otras palabras, Cecilia Manzini (2017), describe al proceso como una instancia de cambiar el sentido a un objeto o recurso. Esta operatoria puede aplicarse para: resignificar objetos, espacios y estilos artísticos.

En las producciones de arte electrónico, la *apropiación* y *resignificación* actúan como recursos para plasmar una crítica a la sociedad de la información con objetos propios de ella para dar un mensaje de toma de conciencia acerca de las causas que la acumulación de basura y el consumo en exceso dañan el medioambiente.

Las formas operatorias que utilizadas por los artistas electrónicos son prácticas que se han gestado en los momentos en que el arte necesitó utilizar nuevos lenguajes para interpretar la realidad. Walter Benjamín (1989) describe el concepto la *era de la reproductibilidad técnica* como una instancia en la cual aparecen nuevas técnicas que difieren de las tradicionales de las estéticas de la pintura y escultura. Estas nuevas técnicas permiten copiar en masa obras ya conocidas. Por ejemplo, la fotografía permite tener varias copias de una imagen. Se pierde la noción de cuál es la original. En este sentido, se pierde *el aura* y *el aquí ahora* que Walter Benjamín postula como la originalidad de la obra; es decir, la condición de ser única. Esta cuestión de la autenticidad estaba dada por la comprobación de los materiales que conformaban esa obra.

Las nuevas prácticas y operatorias como la *apropiación* y *resignificación* pertenecen a las nuevas técnicas que permiten copiar y reproducir en masa, ya no se puede hablar de una obra original y autentica porque los materiales que utiliza el artista son objetos en masa y no son únicos. En el caso del descarte tecnológico, todos los aparatos que se transforman en basura no son originales, es decir, son copias y se producen en serie. El hecho de utilizar distintas operatorias como la *apropiación* y *resignificación*, permite que los artistas puedan utilizar el descarte para hacer esculturas, instalaciones, collage, video, entre otros. La variedad de técnicas y artistas permite tener distintas visiones de la realidad, de plasmar la crítica a la sociedad contemporánea en sus formas de consumo.

El aporte de esta investigación busca visibilizar una crítica a la acumulación de basura tecnológica y las formas de consumo en la sociedad contemporánea. De modo tal que, partiendo de las reflexiones sobre *apropiación* de los autores Nicolas Bourriaud (2014), Dominique Berthet (2008) y *resignificación* con los autores Roland Barthes (1964) y Cecilia Manzini (2017), se evidenciará la crítica mediante el análisis de las obras de seis artistas electrónicos que utilizan el descarte tecnológico como parte de la obra. Para poder analizar las producciones de los artistas se utilizarán ejes como la sociedad de la información de acuerdo a los autores Ileana Sánchez (2016), Mario Rendón (2010) y Marshall McLuhan (1967) para dar cuenta el contexto de producción. A su vez, se detallarán en cada caso el tipo de descarte utilizado y la manera en que se los reutiliza.

DE

SA

RRO

LLO

INTRODUCCIÓN

SERES CONSUMIDORES, INFORMÁTICOS Y SOCIALES

En la sociedad contemporánea, la información es un eje primordial para aprender del mundo y que los sujetos cumplan una función en él. La información comprende un conjunto de conocimientos en diversas áreas como política, educación, trabajo, producción comercio, que permiten que el individuo aprenda y pueda integrarse en el mundo globalizado y relacionarse con otros individuos. Para que quienes viven en el paradigma actual de la sociedad de la información¹¹ puedan desarrollar sus tareas adecuadamente, se necesita de herramientas que permitan desarrollarse. Estas herramientas son las tecnologías, más conocidas como aparatos electrónicos¹².

La Sociedad de la información establece un entorno de individuos que se conectan entre sí. Ileana Sánchez (2016) caracteriza y explica que el desarrollo y la innovación en el ámbito de las tecnologías de la información y comunicación definen a la sociedad de la información. El individuo debe comprender la información y desarrollar habilidades para los distintos ámbitos en los que se desarrolla su vida, es decir en sus vínculos sociales, laborales, educativos.

Si retomamos Marshall McLuhan (1967) podemos interpretar a las tecnologías como prolongaciones de la mente humana. La rueda como prolongación del pie, el libro de la vista y la ropa de la piel. Esto ocurre de manera global: cada acción que genera el individuo, repercute en su contexto.

11 La sociedad de la información se trata de una sociedad que tiene su eje en las instancias de comunicación. La convergencia tecnológica aporta recursos expresivos y relacionales nuevos y ofrece un medio novedoso: internet. Al mismo tiempo, transforma los procesos productivos de los medios ya existentes, su emisión, circulación y recepción. Delia Covi Druetta (2016)

12 Los aparatos eléctricos y electrónicos están compuestos de diversos metales, algunos recuperables por su valor como el oro, plata, paladio y cobre, y otros altamente peligrosos como: arsénico, cadmio, cromo hexavalente, mercurio, plomo, selenio, bifenilos policlorados (PCB) y éteres bifenílicos polibromados (PBDE), entre otros. Ingrid Verónica Quijano Barillas (2015)

SI NO FUNCIONA, ES BASURA

Los aparatos eléctricos y electrónicos (AEE) se transforman en residuos de aparatos eléctricos y electrónicos cuando dejan de tener una función útil y por ende el usuario decide arrojarlo a la basura. Ingrid Barillas (2015) determina que un aparato eléctrico y electrónico se transforma en basura por cuatro simples razones:

a) cuando ya no puede ser usado para el fin que ha sido creado; b) por obsolescencia o recambio tecnológico; c) cuando la persona que lo posee toma la decisión de descartarlo, dejar de usarlo o d) ha sufrido daños de cualquier tipo.

Ingrid Barillas 2015

Las obras de los artistas, que se analizan en esta investigación, incluyen en sus producciones artefactos que pertenecen a la categoría de equipos de informática y telecomunicaciones. Dentro de los aparatos que componen esta categoría se encuentran: procesos de datos centralizados, unidades de impresión, computadoras, accesorios de computadoras como mouse, teclados, parlantes, calculadoras, teléfonos de diferentes categorías, entre otros. Todos estos artefactos, son propios de la sociedad de la información. Los artistas los eligen en su estado de desuso para incluirlos en sus producciones y generar la crítica. El usuario al conocer los elementos que utiliza en lo cotidiano puede reconocerlos y intentar entender el mensaje que brindan los artistas.

Los aparatos tienen una vida útil al igual que las personas. Es decir, todo objeto/ persona tiene un fin en este mundo, cumplido ya ese objetivo, muere. En el caso de los aparatos eléctricos y electrónicos, su condición de muerte, está previamente calculada por las empresas con la finalidad de que se transformen en inútiles al poco tiempo y el usuario tenga que volver a comprar ese artefacto nuevamente para poder mejorar sus actividades cotidianas.

La estrategia que utilizan los mercados para poder alterar la vida de los artefactos se conoce como *obsolescencia*. Los autores Sergio Latocuhe (2014) y Micaela Gómez (2015) concuerdan en que esta estrategia consiste en determinar cierta vida útil de los artefactos, para generar mayor consumo e incrementar las ventas, respaldados por el argumento de que la nueva tecnología siempre es mejor que la anterior. En la mayoría de los casos, el usuario descarta el artefacto incluso antes de que concluya su vida útil. Esto sucede como consecuencia del poder de convencimiento utilizado por los mercados a través de los medios masivos de comunicación para generar en la audiencia la necesidad de consumo de las últimas modas e inventos.

El recurso más empleado por las empresas productoras de tecnología será la publicidad a través de medios como la radio, la televisión, e internet. A través de los mismos, difunden nuevas versiones de celulares, computadoras, televisores, y otros artefactos que brindan nuevas utilidades, nuevas acciones superadoras a las versiones anteriores, que a su vez se vuelven incompatibles con la tec-

nología anterior, lo que genera que el individuo quede aislado si no se actualiza, instando de manera consensuada que el consumidor necesite acceder a aquellos nuevos dispositivos. En este sentido, Marshall McLuhan (1967) explica que los medios de comunicación, al alcanzar a una gran audiencia, influyen en los pensamientos de los individuos y repercuten en sus acciones, lo que genera cambios en sus actividades cotidianas y la consecuente modificación del mundo en el que viven.

En definitiva, las acciones a nivel global que generan los individuos repercuten en su contexto. En el caso de la producción de basura tecnológica, se van acumulando y dañando al medioambiente. Edgar González (2002) explica que el concepto medioambiente se refiere al lugar donde conviven los seres vivos y no vivos que afectan a otros organismos como los humanos. El ambiente se encuentra en constante transformación y está compuesto por un conjunto de elementos naturales tales como océanos, plantas, humanos, entre otros.

Es decir, el medioambiente es el lugar donde viven los individuos con otros seres dentro de un entorno natural. Ingrid Barillas (2015) en su estudio acerca del comportamiento de los residuos eléctricos y electrónicos, los describe como una mezcla de muchos materiales que pueden dañar el medioambiente. Al estar compuesto por metales como el oro, mercurio, plomo, selenio, etc, generan un impacto negativo al medioambiente y la salud de los seres vivos. Además, en muchos casos, los artefactos electrónicos que contienen estas sustancias, se queman y producen elementos aún más peligrosas que las que poseen en origen.

Distintos campos de la sociedad han intentado concientizar a la población sobre las posibles consecuencias de la contaminación medioambiental. Desde las distintas áreas como la política, la ecología¹³, lo social, se ha intentado concientizar a la sociedad sobre la contaminación¹⁴, el consumo¹⁵ en exceso y la acumulación de basura. Es aquí que entra en juego el campo artístico, campo que consideramos se caracteriza por brindar una mirada sensibilizadora, a través de lenguajes y formatos originales, sobre hechos cotidianos. Existe otra disciplina, que siempre ha mostrado a través de sus intérpretes la realidad con distintas vistas. Este es el caso del arte, un área que a lo largo de

13 "La ecología es una ciencia que estudia las relaciones entre los seres vivos entre sí y las relaciones de los seres vivos con su entorno físico de materia y energía. Por medio de la Ecología podemos comprender temas muy concretos como el problema de los incendios forestales en la temporada de 'secas', hasta temas muy amplios como el cambio del clima planetario por la acumulación de los llamados gases de invernadero y sus consecuencias en los seres vivos". Edgar González-Gaudiano(1999:1)

14 "La contaminación es la presencia en el aire, agua o suelo de sustancias o formas de energía no deseables en concentraciones tales que puedan afectar al confort, salud y bienestar de las personas, y al uso y disfrute de lo que ha sido contaminado". María Malagón (2001:3)

15 "El consumo es una manera de relacionarse con los demás y de construir la propia identidad. De hecho, en las sociedades denominadas como avanzadas, desde la irrupción de la producción en masa, el consumo, y especialmente el consumo de mercancías no necesarias para la supervivencia. Susana Díaz (2011:1)

la historia ha incorporado lenguajes y formatos para mostrar distintas visiones de la realidad.

Es por eso que, dentro del contexto de las artes electrónicas, que utiliza la tecnología como técnica, sostenemos que se puede visibilizar la crítica a las formas de consumo y producción de basura, incluyendo los artefactos obsoletos que difieren de las herramientas que sí funcionan dentro de la sociedad de la información.

EL ARTE ELECTRÓNICO EN ARGENTINA, UNA FORMA DE VISIBILIZAR LA CRÍTICA HACIA LA ACUMULACIÓN DE BASURA

En esta investigación se analizará la crítica propuesta por el campo artístico argentino a la obsolescencia programada, tomando como eje de análisis las obras de seis artistas cuyas producciones incluyen descarte tecnológico referido a las telecomunicaciones y a la información.

Cada artista que se analizará en las siguientes hojas, utiliza una forma de producir de acuerdo a sus fines y modos de transmitir un mensaje. Michel de Certeau (2001) explica que para llevar a cabo una acción se emplean *maneras de hacer* que consisten en un conjunto de estrategias y tácticas que se ponen en juego en un espacio y con un fin determinado. En el caso de los medios de comunicación, utilizan las estrategias como mecanismo para influir en el comportamiento del consumidor. En el caso de los artistas, De Certeau habla de tácticas, las cuales consisten en acciones que surgen desde la ausencia de un lugar propio. Esto significa que actúan a partir de un conjunto de factores que ya vienen dados.

Si trasladamos esta cuestión a los modos de hacer en que los artistas se basan para crear, podríamos decir que eligen tácticas por sobre las estrategias. Esto quiere decir que, para poder hacer su crítica en el formato elegido, sea una instalación, escultura u objeto, aparece en un sistema instalado que utiliza estrategias delimitadas para poder influir en la sociedad.

Es por eso que las tácticas se presentan como formas de imponer este pensamiento sobre la situación actual de las actividades de consumo y acumulación de basura.

A continuación, la estructura de los análisis de las obras de los seis artistas, agrupados en cada caso por la manera en que emplean su táctica para expresar su crítica y otras cuestiones subjetivas incorporadas en las obras.

En el primer capítulo, se analizarán las obras de las artistas Graciela Taquini y Natalia Rizzo con la obra *Rota* y la de Gaba con la producción *Memorias Adquiridas*. Estas obras son auto referencias

16 "El concepto de instalación parece haber sido usado por primera vez por el artista Dan Flavin para nombrar sus extrañas propuestas de escultura, que consistían en tubos de neón ubicados de manera completamente inusual en las salas de exposición. Se trataba, dicho de la manera más prosaica, de obras hechas a base de instalaciones eléctricas". Alba Gutiérrez (2009:131-32)

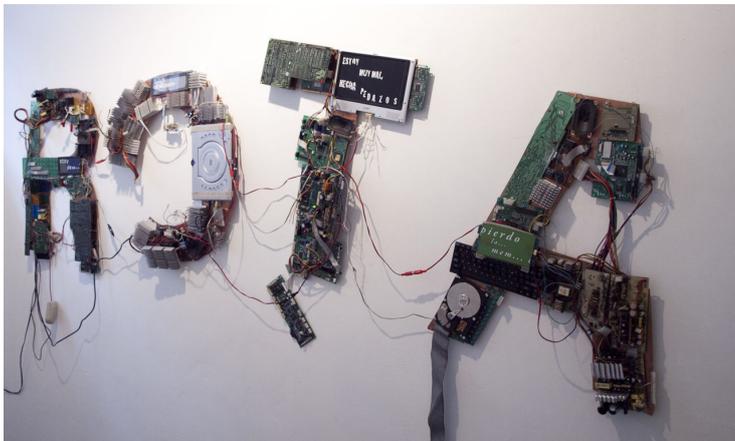
de la vida de las artistas y su postura frente a la acumulación de la basura, ambas presentadas en el contexto de la muestra de equidad de 2010.

En el segundo capítulo, se analizarán las obras de los artistas Leo Nuñez con *Turbio* y Gabriel Valansi con *Babel*. Ambas obras toman el concepto de ciudades futuras y apocalípticas en formato de instalación¹⁶ y comparten el uso de placas de computadoras. También se analizará la forma en que elaboran su crítica.

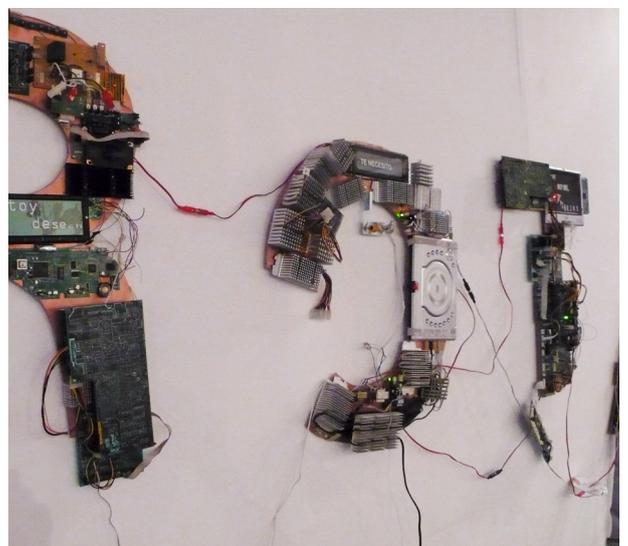
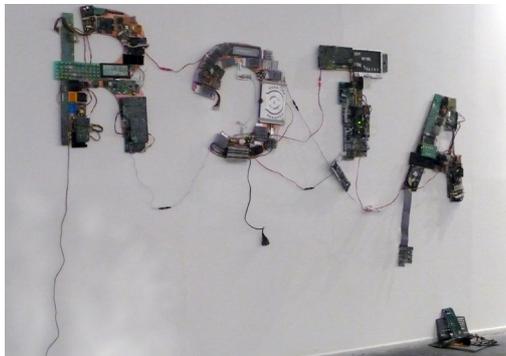
En el último capítulo, se retomarán las obras de los artistas Leonardo Gotleby con *YA-CARE-citoy* Haydee Acero con *Trama*. Estas producciones son en formato en gran escala y representan grandes estructuras, de dimensiones monstruosas. También apuntan a la interacción del público para hacer visible su crítica.

CAPÍTULO UNO

“No soy basura”



Análisis de la obra *Rota* (2010) de Graciela Taquini y Natalia Rizzo



Rota es la instalación de la artista Graciela Taquini en conjunto con su amiga Natalia Rizzo. Esta obra es la primera que se analizará de la producción de la muestra *30 artistas por la equidad*. La obra¹⁷ fue presentada en distintas oportunidades:

- Grata Con Otros: muestra antológica de Graciela Taquini en el Centro Cultural Recoleta. Curada por Rodrigo Alonso.(2011)
- Grata Con Otros: en Montevideo EAC, espacio de arte contemporáneo (2012)
- Yo, nosotros el Arte: muestra colectiva espacio Fundación Osde. Curadora Laura Malosseti (2014)
- Arte y vida, retratos de Graciela Taquini macla la plata. Curadora Mariela Cantu (2014)
- Colección Anibal Josami (2015)

Graciela Taquini¹⁸ es una artista multifacética. En su trayectoria profesional se ha desempeñado como curadora, artista, investigadora con una fuerte impronta en el ámbito del video y de las artes electrónicas. Sus obras, en gran mayoría, son piezas de video en donde ella es la protagonista. *Rota* marca un quiebre en su producción artística; es la primera vez que trabaja con material de descarte, decisión artística que coincide con el retiro de cargo en el Gobierno de la Ciudad como curadora. Esto nos lleva a interpretar el que el protagonismo de un artefacto de desecho es una analogía de su propia persona: una mujer que culmina una etapa en su carrera profesional y que teme no ser recordada, teme sentirse desechada como si fuera basura. La acompaña Natalia Rizzo¹⁹, su asistente de curaduría en el Centro Cultural San Martín y artista plástica. En palabras de Natalia Rizzo al consultarle por su colaboración en la obra contesta:

Ella lo que pensó primero fue en hacer algo conmigo que yo vengo más del campo de las instalaciones, la escultura. Tengo una formación más académica en relación con las bellas artes y haberme dedicado a la escultura, a la robótica y a las instalaciones interactivas. Entonces me propone ir a esta fundación equidad, a ver qué materiales había.

Natalia Rizzo, entrevista hecha por la autora, 2019

La obra se presenta como una instalación compuesta por restos de materiales de computación. Estos restos conforman las letras de la palabra *rota*. Toda esta estructura se encuentra acompañada por un audio que refleja un diálogo entre un hombre y una mujer. La voz de la mujer se escucha con un tono desgaste, le cuesta hablar, se siente fatigada. El hombre con tono de preocupación y al mismo tiempo de alivio para la mujer, intenta tranquilizarla frente a la preocupación que lleva. En una primera instancia podría decirse que el diálogo que se presenta allí es entre la basura que es desechada y el usuario que la desechó o está a punto de hacerlo.

17 La información de las distintas presentaciones de la obra fue extraída de la entrevista realizada a Graciela Taquini. La misma se encuentra disponible en el anexo.

18 Más información de su biografía en: <http://www.gracielataquini.info/>

19 Más información de su biografía en : <http://www.nataliarizzo.com.ar/>

La obra presentaría dos lecturas posibles. La primera se asocia a una crítica sobre el accionar del individuo de tirar la basura y lo que sucede al momento que se tira. La segunda presenta una situación personal de la artista Graciela Taquini, quien toma el significado de la basura para representarse a ella misma.

Creemos que el objetivo de la instalación es el de representar lo “roto” como idea y como materialización. Entendemos por “rota”²⁰ al adjetivo que se refiere a una situación de pérdida o destrucción.

Una primera descripción que se hace de la obra, es a partir de la cuestión física. Es decir, se intenta descifrar cuales son los materiales involucrados y de qué manera son utilizados.

Las letras están unidas entre sí por cables. Toda la estructura mantiene una estética de fragmentación. Para lograr esta sensación de fragmentación, evidenciamos que las artistas emplean la técnica del *collage*²¹. Cada letra de la palabra rota está compuesta por varios elementos, ensamblados unos con otros. La forma en la que se presenta cada letra puede pensarse, en primera medida, como una metáfora de la acumulación de basura, la cual se compone por pedazos de objetos obsoletos rotos y superpuestos.

Cada letra es única y diferente, por eso es necesario establecer una breve descripción de cada una de ellas teniendo en cuenta los artefactos incluidos.

La letra R es la primera que conforma toda la estructura. Está lograda con componentes de computadora color verde en su gran mayoría. En el medio de la letra R, se encuentran dos placas: una placa con luces led, que contiene teclas de teclado que forman la frase “no soy basura” y otra pantalla que forma la frase “estoy desecha”. Considerando que esta letra puede representar el cerebro de toda la estructura, esas frases podrían funcionar como los pensamientos. Se puede observar en la primera parte de la letra, que los materiales utilizados son varios; pueden distinguirse coolers y restos de placas varias. En la segunda mitad de la letra hay una preponderancia de placas en color verde que pertenecen a la misma categoría.

La letra O está compuesta por elementos en color blancos, similares en tamaño y categoría. No se sabe con exactitud de qué tipo de placa proviene, pero puede pensarse que pertenece a distintas partes de placas madre. La forma de la letra O no está completa, es decir, el contorno está incompleto. Esto nos lleva a imaginar a la letra O como el corazón de la obra, ya que es la única letra incompleta, lo que hace que se distinga de las demás y que se destaque por su vínculo con el significado de la palabra de la que participa. En el centro, se destaca un reproductor de dvd que creemos es el que reproduce el diálogo que se deja oír entre un usuario y la basura. En el audio, sobresale la frase “te necesito”.

20 Definición de la palabra rota. La definición fue extraída de la página oficial de la Academia Española. <https://dle.rae.es/?id=2aKAHsF>

21 El collage es una técnica artística consistente en la unión de distintos elementos. El collage suele incluir diversos materiales e imágenes en la composición de una misma obra. Extraída del diccionario de la real academia española. <https://dle.rae.es/?w=collage>

La letra T, a diferencia de las dos primeras letras, es la más compuesta a nivel material, por su carga de desechos electrónicos. La misma se encuentra partida por la mitad. La primera parte, ubicada de forma horizontal, tumbada, perpendicular al resto de las letras, está conformada por una gran placa o disco rígido, y a su lado una pequeña con una pantalla que deja leer: "Estoy muy mal, estoy hecha pedazos". En la segunda parte de la letra, justo a la mitad, la franja vertical que termina por conformar toda la "T", contiene placas de color verde. Se distinguen en esas placas algunos destellos de luces generados por leds.

Por último, la letra A, se forma con varios tipos de placas. Uno de los márgenes de las letras parece estar recortado. Los materiales utilizados para esta letra varían desde pedazos de placas, un grabador de dvd y un teclado. Al igual que las otras letras, incluye en su composición una frase audible: "Pierdo la memoria". Esta letra es la que da cierre a la palabra, y es la letra más destruida de toda la obra.

Si bien las letras están construidas con tecnologías obsoletas, las luces LED en funcionamiento conectadas a las placas se alimentan de la electricidad que utilizan los sistemas de audio. De esta manera, actúan como una alerta de que los artefactos electrónicos de la estructura, aunque descartados, aún funcionan.

Existe una pequeña acumulación de basura que se encuentra hacia un costado, partes de artefactos electrónicos amontonados en un rincón. Pareciera que esta aislación no formara parte de la obra siendo una interpretación inconclusa de lo que pueda llegar a significar.

En esta primera parte del análisis, la descripción de cada letra, toma los lineamientos que explica Nicolas Bourriaud (2014) acerca de la operatoria de *apropiación* como la instancia de tomar un objeto de los que ya existe y cambiar su sentido. Graciela Taquini y Natalia Rizzo se apropian de distintos restos de materiales de computación que le brinda la fundación Equidad para desarrollar las obras. A partir de que entran en contacto con los materiales, comienzan por transformar cada parte hasta construir la palabra rota. He aquí entonces que las diferentes técnicas como el collage terminan por cambiar el sentido de basura a una instalación artística.

En un segundo momento se interpretará el dialogo que conforma toda la obra. El audio fue desgravado del video oficial de esta obra²², publicado en los sitios oficiales de las artistas.

El dialogo que se presenta es el siguiente:

Hombre/usuario:- Si creo que si, ¿Cómo estas ahora?. Se te ve descompuesta, te veo mal

Mujer/basura:- Creo que tengo un virus fatal, no me descartes.

Hombre/usuario:- Se te ve destruida

22 Este dialogo ha sido transcripto del video de la obra que figura en la página de Graciela Taquini. Fuente <https://youtu.be/uyuqpfFpSpQA>

Mujer/basura: Si, estoy desecha, agotada, pierdo la memoria. Se me va la energía.

Hombre/usuario:- No, no te desconectes. Tenés que recomponerte. Vamos, lo intentaré todo. ¿Cómo te puedo ayudar?

Mujer/basura:- Aunque me quieran tirar, no lo permitas

Hombre/usuario:- De ninguna manera. Sos única. Sos imprescindible, te necesito.

Mujer/basura:- No soy una basura. Todavía sirvo para algo. Todavía sirvo

Hombre/usuario:- Sos única

Mujer/basura:- Todavía sirvo

Hombre/usuario:- No te voy a dejar así.

Mujer/basura:- ¿Crees que todo va a volver a funcionar de alguna manera?

Audio oficial de la obra Rota

En este diálogo se puede entrever una conversación entre el usuario y la basura que no quiere ser tirada. Es un primer indicio que intentaría alertar al usuario de que la basura que allí se presenta intenta llamar la atención para salvarse. En este sentido, volviendo a las dos posibles interpretaciones de la crítica al consumo y la auto referencialidad²³, podemos decir que en estos casos las artistas no solo representan la situación del usuario y la basura, sino también, una situación personal.

En relación a contexto de las dos artistas en el Centro Cultural San Martín, Graciela Taquini en una entrevista para el programa "Los Visuales"²⁴ cuenta que en la obra Rota representa la situación personal que atravesaba en ese momento al jubilarse de su cargo en la secretaría de cultura. Es entonces que puede comprenderse la decisión de plantear esta instalación como una auto-referencia en la cual todo este cuerpo, construido con basura electrónica, representan a su autora, que se siente basura, se siente desechada al haber finalizado su ciclo secretaria de cultura, lo que la lleva a sentir que ya nadie va a necesitar de ella. En la conversación que suena en el audio de la obra, es ella misma quien habla. El usuario que responde podría ser en este caso representaciones de personas que trabajaron con ella que le indican que no se van a olvidar de su labor que siempre se la va a recordar, que por más de que esté desecha sigue siendo fundamental en el mundo del arte electrónico. En realidad este diálogo es una representación de Graciela Taquini que deja su puesto y Natalia Rizzo quien se sigue quedando en el Centro Cultural San Martín. En el marco de la entrevista realizada a Natalia Rizzo cuenta:

Nostras dos trabajábamos juntas en el Centro Cultural San Martín en el área

23 "La autorreferencia aparece en una "re-presentación" de la identificación de "sí mismo" por "sí mismo. Luis Falcón" (2010:30)

24 Los visuales es un programa que emitía canal encuentro en el cual entrevistaban ciertos artistas. En uno de esos programas se entrevistó a Graciela Taquini y cuando le preguntaron acerca de la obra rota comentó que ese año justo se estaba por jubilar de su cargo en la secretaria cultural de la ciudad por lo cual esta experiencia la representó en esa obra.

de curaduría, yo era asistente de ella, en las muestras de arte y tecnología, y lo que estaba sucediendo en ese momento que estábamos creando la obra, es que ella se acababa de jubilar o estaba en ese proceso, de jubilación y un poco lo que fuimos charlando es sobre hacer como una especie de dialogo, que se pueda interpretar de muchas maneras. En primer lugar, un dialogo entre un usuario y una máquina, humanizando a la máquina, donde la maquina decía: no me descartes, bueno tendrás los audios por ahí de cómo era todo ese dialogo, todavía sirvo. Entonces era un dialogo de un usuario con una maquina que está quedando obsoleta pero resistía a esa obsolescencia y por el otro lado también mi interpretación es justamente esta cuestión de Graciela que se estaba jubilando y yo me estaba quedando en el mismo lugar, yo seguía en el San Martín y ella me decía todavía sirvo, no me descarten.

Natalia Rizzo, entrevista hecha por la autora, 2019

En estas palabras puede comprenderse el significado del dialogo y él porque de que Graciela haya elegido a Natalia como su compañera. La práctica de resignificación tal como describe Cecilia Manzini (2017) como una instancia de reinterpretación de un hecho u objeto. Las aristas de *Rota*, resignifican una situación personal y la adaptan una instalación.

La segunda interpretación que puede hacerse en esta obra, es la referida a la crítica a las formas de consumo y producción de basura tecnológica. Las artistas empujan la obra en modo instalación para que el usuario pueda ser partícipe. Podría decirse que se utiliza una táctica al modo que lo describe Michael de Certeau (2001), como una instancia que surge con recursos que se encuentran a la mano para interpelar un sistema. Graciela Taquini y Natalia Rizzo utilizan la instalación, como una situación inversiva que se propone como una experiencia al usuario para que, al encontrarse con la obra, pueda intentar descifrar qué de alguna manera que la basura no quiere ser desechada.

En la conversación la mujer pide por favor que no la tiren, que no es basura. Esta situación reflejaría de una manera poética, la situación de la mujer, al humanizar a los artefactos tecnológicos que son desechados. En este sentido, la mujer representa a la basura tecnológica y el hombre al usuario que tira esa basura. La voz de la mujer que se escucha representa entonces a la voz de todos los artefactos que son tirados a la basura. Esta conversación se hace corpórea en la estructura de la palabra *rota*.

Desde el punto de vista del espectador, podría interpretarse que las artistas tomaron la basura tecnológica abandonada, la colocaron en el espacio destacando la importancia de la palabra *rota* para que se intente entender que la basura es algo roto que el usuario tira sin medir las consecuencias. El mensaje que se brindaría al espectador la obra *Rota* sería que la basura puede seguir usándose aún y que existen múltiples usos todavía.

La estética de las letras fragmentadas representa el miedo al olvido. Así como las personas se olvidan de la tecnología, también ellas pueden ser olvidadas y reemplazadas por otras. Tal es el caso de empleados en una oficina, echan a una persona de un puesto y al poco tiempo contratan a

otra. De esta manera, la temática del olvido es utilizada para representar una situación autoreferencial.

El nuevo uso que se propone aquí es que la basura sea parte de una instalación artística y con esto proponer nuevos usos frente a la acumulación ingente de basura. Esta instalación evidencia al público un punto de vista sobre el descarte tecnológico, como hecho y como metáfora del descarte de los sujetos dentro de la sociedad de la información. Ileana Sanchez (2016) explica que uno de los objetivos de la sociedad de la información es que el sujeto cuente con las herramientas posibles para aprender y adquirir concomitancia. Creemos que el mercado crea tecnologías con fechas de caducidad de manera premeditada, para que los usuarios, integrantes de la sociedad de la información que necesitan ser útiles al mundo, y salvarse de ser descartados, cambien los artefactos constantemente, con las consecuencias ambientales que genera esta acción. Los artefactos que se incluyen en Rota son parte del circuito de la sociedad de la información, el resultado de tener una fecha determinada.

Natalia Rizzo en el marco de la entrevista²⁵ que se realizó con la finalidad de saber más acerca de la obra, cuenta que la idea de la muestra era generar una obra con descarte y donarla a la entidad Equidad²⁶. Se hizo una subasta y el dinero iría para proyectos comunitarios. La convocatoria fue a artistas de larga trayectoria. A partir de la propuesta, surgió la necesidad de revisar materiales. Los primeros objetos recolectados por Natalia, fueron parlantes. Juntaron también placas, piezas de computadora que estaban rotas. Algunas se utilizarían en la totalidad de sus funciones, y las que estuvieran rotas completarían estéticamente a la obra. Luego se planteó el concepto y se lo vinculó con los materiales recolectados. A partir de este momento, Graciela trajo la inquietud del descarte humano.

Fue entonces que quisieron en *Rota* representar distintas reflexiones. La idea fue representar un diálogo entre el usuario y una máquina y humanizar a esa máquina. Este diálogo también refleja una charla entre Graciela y Natalia, en la cual Graciela pide por favor que no la tiren, que todavía sirve, relacionado con su jubilación. La primera versión fue con las voces de ellas, con el rol de la máquina a punto de morir por Graciela y el rol del usuario por Natalia.

De acuerdo a la estética, a Natalia le pareció construir una palabra. Justo a Graciela se le había fracturado un brazo y también se relacionaba con la obra porque justo fue en el ámbito laboral. Por eso le pusieron Rota.

Durante la muestra, la obra se rompió, y al final las obras no fueron subastadas, por lo que terminaron en un depósito. Cuando quisieron retirar la obra, la misma estaba rota, debajo de una gotera. Entre ellas se dijeron que habían rescatado a Rota de una muestra que pretendía ser un rescate.

Al entrevistar a Graciela Taquini y preguntarle que quiere transmitir con su obra contesta:

25 La entrevista fue realizada a Natalia Rizzo por WhatsApp La entrevista completa se encuentra en el anexo

26 La entidad equidad organizó la muestra Rescate :30 artistas por la equidad. Las artistas fueron a buscar los materiales a ese lugar.

Creo que la obra expresa más el tema de la resistencia, de qué es lo obsoleto, del aprovechamiento, del reciclaje, de la relación entre maquina y usuario, es una crítica a una sociedad que sólo quiere lo último que sale del mercado. Un valorar la edad, la experiencia, la memoria, la historia. las ganas de vivir.

Graciela Taquini, entrevista hecha por la autora, 2019

En esta frase creemos que Graciela enfatiza la relación del usuario con la tecnología para ser parte de una sociedad. Graciela y Natalia se representan a sí mismas dentro de esta sociedad contemporánea, resignifican la noción de basura a nivel personal y brindan un mensaje a la sociedad no solo de la basura como la causa que provoca el usuario por el mercado, sino también como una instancia de reflexión, de que los usuarios pueden ser basura en cualquier momento, descartados del sistema en cualquier momento.



Análisis de la obra *Memorias Adquiridas* (2010) de Gaba

Gaba es una artista plástica que trabaja en varios formatos como objetos, cuadros, esculturas. Sus temáticas se relacionan con la moda publicitaria, la auto referencialidad y el feminismo.

Memorias Adquiridas es un cuadro tridimensional que proyecta la figura de una mujer construida con descarte de tecnológico inversa en un espacio natural irreal. El cuadro tiene las dimensiones de 130 X 100 X 10 cm.

Gaba utiliza dos tipos de apropiación para realizar su obra. La primera forma consiste en la acción material de tomar los artefactos existentes y transformarlos para generar nuevos productos. Tal y como lo describe Dominique Berthet (2008) a la apropiación productora como una instancia de transformación directamente sobre el material elegido, Gaba elige determinados objetos que ya existen. Ya no crea sino que produce un nuevo significado a través de su transformación.

Gaba trabaja a partir de elementos apropiados, es decir de una selección que fue realizada por otro. A partir de contar con esos materiales, comienza a construir su obra. Los elementos de los cuales se apropia son dos. Por un lado, placas de computadora y, por otro, un monitor y un mouse. También utiliza elementos como madera y papeles con texturas para crear los fondos.

Una posible mirada acerca de la situación que presenta Gaba, idealizaría un sueño o una situación del inconsciente²⁷ que presenta a una mujer en un espacio ficticio.

Para crear la figura de la mujer, utiliza la técnica del *collage*²⁸, con distintos tipos de placas de computadora para rellenar la figura de la mujer. Para lograr una unidad en la representación de esta figura, emplea los tipos de placa color verde y construye el abdomen.

Al haber tantas gamas de color verde similares es difícil separar sus piernas de la construcción del fondo. Entre toda esa acumulación de placas color verde, se podría distinguir un grabador de dvd, como representación de las partes íntimas de la mujer. Del abdomen hacia arriba, la aplicación de las placas de computadora disminuye y se destacan las pinceladas que componen la cara y el busto de la mujer. También se encuentra un monitor que refleja los colores de la señal analógica y un mouse. Una de las impresiones que generarían estos elementos en el cuadro es la noción de la muerte de lo analógico como algo que ya el ser humano se ha olvidado frente a las innovaciones tecnológicas digitales.

Gaba también resignifica obras existentes. Es decir, no solo se apropia físicamente de los objetos que componen su obra sino que también se apropia de obras artísticas existentes para representar de alguna manera a ella misma y una crítica a las formas de consumo. Cecilia Manzini (2017) explica que la resignificación consiste en tomar como propios estilos artísticos existentes y representarlos de otro modo.

27 El inconsciente es un conjunto de caracteres y procesos psíquicos que, aunque condicionan la conducta, no afloran en la conciencia. Extraído del diccionario de la real academia española. Véase en <https://dle.rae.es/inconsciente>

28 El collage es una técnica artística consistente en la unión de distintos elementos. El collage suele incluir diversos materiales e imágenes en la composición de una misma obra. Fuente : <https://dle.rae.es/collage/>

En este sentido, se cree que Gaba re contextualiza las obras de: *La gran tentación* o *La gran ilusión en las que los protagonistas eran Juanito y Ramona* de Antonio Berni²⁹ y *Ofelia* de John Everett Millais³⁰. Es decir, elige por un lado utilizar materiales de desecho al modo que los utilizaba Berni y por otro lado representar la situación en el relato que cuenta la pintura *Ofelia*.

Los personajes de Ramona y Juanito Laguna pertenecen a una serie de obras que fueron realizadas bajo la técnica del collage con restos de materiales industriales como maderas y hierros. Cristina Rossi (2010), al realizar un recorrido por la vida y obra de Antonio Berni describe que los personajes de Juanito y Ramona, representan personajes de la clase baja, quienes viven en la villa entre medio de la basura. El motivo de plasmar de la realidad en su máxima expresión con los materiales propios de las zonas marginales que se representan, surge en el año 1933, cuando Antonio Berni comienza a tomar fotografías de los márgenes en Rosario. Para representar a estos personajes toma algunas de las ideas del Nuevo Realismo³¹, probablemente influencias que recibió en su viaje a Europa. Del Nuevo Realismo toma Berni la noción de representar la realidad como un espejo de la realidad espiritual, política y social de ese momento.

Gaba resignifica la técnica que utiliza Berni llamada *Xilocollage*³², una técnica de impresión sobre madera con diferentes texturas. Berni utiliza desechos industriales y materiales como restos de ropa, cartón, plástico mientras que Gaba utiliza desechos tecnológicos.

En referencia a la obra *Ofelia* de John Everett Millais, imaginamos que Gaba resignifica el relato que cuenta este cuadro, una situación de una mujer que estaría muriendo ahogada y que realizaría un intento desesperado de pedir ayuda sacando las manos hacia afuera. Creemos que Gaba decide resignificar la misma situación pero con otros materiales. Cecilia Manzini (2017) explica que en proceso de resignificación de obras existentes sirven como un punto de partida para proponer una nueva visión. Podría decirse entonces que Gaba reproduciría a la mujer de manera pero cambiando el recurso de la pintura por el de la inclusión de objetos de consumo. Esta mujer está completamente dormida a diferencia de la *Ophelia* de la pintura. Si se pensaría una posible situación de la mujer que muestra Gaba, se llegaría a interpretar que la chatarra electrónica la ha atrapado y que necesita ser salvado, tal vez un mensaje directamente para el espectador de cómo la basura podría llegar a intentar comunicarse con el consumidor para salvarse a sí misma.

29 "Antonio Berni se ha situado como uno de los artistas más representativos del arte argentino del siglo XX. Berni se identifica por su extensa trayectoria atravesada por sucesivos tránsitos, ensayos y búsquedas permanentes a través de diferentes formas expresivas, soportes y materiales". Diana Welser (2012). Véase <http://untref.edu.ar/muntref/es/muestras/berni/>

30 "John Everrtt Millais fue un pintor británico y uno de los fundadores en 1848 de la Hermandad Prerrafaelita, junto con William Holman Hunt y Dante Gabriel Rossetti. Jóvenes y descontentos con el tipo de pintura que se exponía y se premiaba en la Royal Academy de Londres escenas cotidianas de asuntos poco importantes". Véase en <https://www.museodelprado.es/aprende/enciclopedia/voz/millais-john-everett/0a16fc62-7469-4391-9143-bcd97fffc38>

31 El nuevo realismo fue un movimiento que se caracterizo por la representación abstracta de las formas de consumo a través de la acumulación y representación de naturalezas muertas de la ciudad. Nicolás Bourriaud (2014)

32 Descripción de la técnica xilocollage .Fuente extraída de : <https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7496/>

Por último, se debe destacar la auto referencialidad de la obra. Luis Falcón (2010) establece que la autoreferencialidad estética es un proceso de constante retorno a modo de liberación para reflexionar sobre uno mismo en relación con el entorno. Se evidencia por parte de la artista, la representación a sí misma en una sociedad sumergida en el consumo .

Otro tema involucrado en la obra, que puede seguirse analizando en el futuro ,es la problemática de género femenino: la mujer que no siempre está asociada a un estereotipo ideal. Esto puede interpretarse por la forma en que representa el cuerpo de la mujer como indefinido y sin proporciones asociadas “perfectas” a lo bello por la cultura occidental, sino que presenta un cuerpo con defectos.

CONCLUSIONES

Graciela Taquini y Gaba son dos artistas y mujeres que presentan su obra.

Creemos que cada una de ellas representa en sus obras a la crítica a las formas de producción y consumo de basura tecnológica como una situación en la cual la basura pareciera tomar forma humana y se intentara comunicar con el usuario que la desecho para que la salve.

En *Rota*, Graciela y Natalia Rizzo representan una situación personal que tiene que ver con la jubilación de Graciela y su sentimiento de sentirse inútil para la sociedad. Esta idealización se afirma ya que en las entrevistas realizadas tanto Graciela como Natalia cuentan como fue la realización de la obra y de donde partió el concepto de *Rota*.

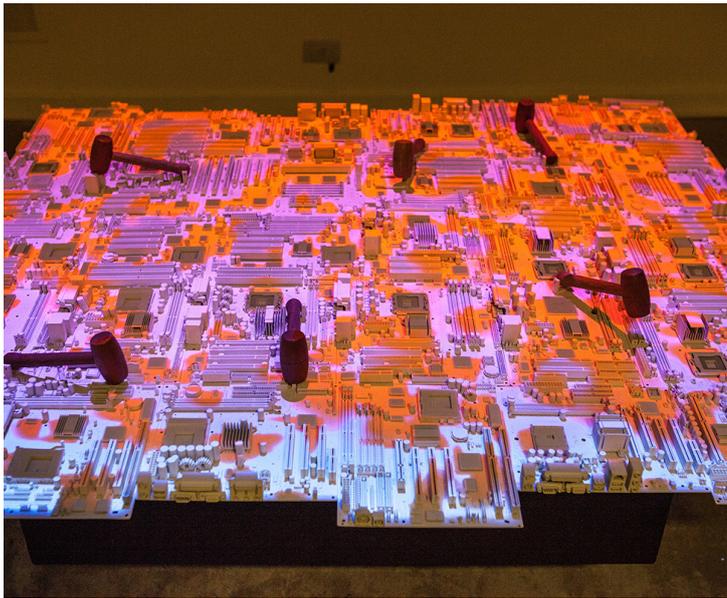
En *Memorias Adquiridas* de Gaba, se podría interpretar que la mujer que representa en el cuadro es ella misma dado a que las referencias de las cuales se apropia para resignificarlas representan mujeres en una situación vulnerable.

En conclusión, cada artista representa a su modo al autoreferencia. Luis Falcón(2010), describe a la autoreferencia como una instancia de repensar la identidad de si mismo que consiste en un retorno constante y se utiliza como una instancia para llegar a un objetivo. En referencia al arte, la autoreferencialidad funciona como una reverberación del artista en su propia obra a través de un esquema de operaciones.

En conclusión, en este capítulo las mujeres son las protagonistas. Proponen una crítica a la problemática del consumo exacerbado y la acumulación de basura como así también representan sus subjetividades. Se podría seguir reflexionado sobre las interpretaciones de cada obra ya que siempre ese necesario observar y repensar como usuarios.

CAPÍTULO DOS

“Apocalipsis del Futuro”



Análisis de la obra *Turbio* (2019) de Leo Núñez

Leo Núñez es un artista electrónico. En la actualidad se encuentra realizando la maestría en Artes Electrónicas de la Universidad de Tres de Febrero. También fue profesor de la materia Tecnología de los espectáculos en la carrera de Licenciatura en Artes Electrónicas de esta misma universidad.

La instalación llamada *Turbio*, es una obra que pertenece a una serie llamada Fluidos. En la página oficial del artista³³, esta serie se describe como indagación acerca de los paradigmas propios de la era de la información. Los fluidos son generados aleatoriamente y recorren el espacio realizado con placas de computadora. Para representar esta serie de fluidos como información, utiliza la técnica del *mapping*³⁴ que es una técnica que consiste en proyectar imágenes en superficies reales, como por ejemplo en edificios. Para esta obra el mapping se realizó sobre las placas de computadora.

La obra principal *Fluidos* muestra solo la proyección de los fluidos sobre las placas. En la obra *Turbio* se agrega un plus adicional que es la serie de martillos. En este caso, la obra que se describirá es *Turbio*, la cual fue presentada por primera vez en 2016 y este año vuelve a presentarse en la muestra "En Construcción" del Museo de la Universidad de Tres de Febrero.

Turbio se presenta como una instalación interactiva que consiste en la proyección de una serie de fluidos sobre placas de computadora. Esta instalación también cuenta con martillos que golpean la superficie. A determinado tiempo cronometrado, estos martillos golpean sobre las placas generando que el color de los fluidos cambie de color negro a rojo.

Después de una serie de golpes los fluidos mapeados vuelven a ser color negro hasta nuevamente ser interrumpidos por los golpes. La instalación está ubicada en un pedestal, lo cual permite que el espectador pueda apreciarla desde diversos ángulos.

En Construcción presenta una serie de obras centradas en el mundo contemporáneo. Las mismas fueron reunidas a partir de donaciones, adquisiciones, vestigios de exposiciones temporales, BIENALSUR, el Premio Braque y el Premio UNTREF a las Artes Electrónicas; en ella se entretajan capas de sentido y obras que establecen una compleja cosmografía. La exposición, un relato posible, devela, por un lado, la dinámica general de los procesos de conformación de una colección y, por otro, apela a dos núcleos que muestran un diálogo entre los imaginarios poéticos, políticos, sociales e históricos que se desprenden de cada una de las obras. Se detiene en las transformaciones, los procesos históricos, la memoria personal y colectiva, la interpelación a los archivos, los usos del lenguaje, la inmigración, las discusiones sobre el medio ambiente, la búsqueda de visibilizar lo inmaterial y las relaciones entre lo visual y lo textual para interpelar al entorno natural y social. Toda esa información es la que aparece en el catálogo de la muestra en Untref 2019³⁵.

A continuación, se describirá cómo el artista utiliza el material de descarte en su obra, así como nos responderemos si la indagación que propone Núñez acerca de la era de la información funciona como una crítica al problema de la acumulación de basura tecnológica.

33 <http://www.leonunez.com.ar/>

34 Se utiliza el término mapping para explicar la técnica que utiliza Leo Núñez en su obra. Fuente extraída de : <https://www.epson.es/insights/article/que-es-y-como-crear-un-video-mapping>

35 La información fue extraída de <http://untref.edu.ar/muntref/es/muestras/en-construccion/>

Para la construcción de esta instalación, Leo Nuñez recurre al uso de placas de computadora. Nicolas Bourriaud (2014) describe a la apropiación como el primer estadio del proceso artístico de la postproducción. El artista es un productor ya que para hacer obra crea a partir de objetos ya producidos.

En *Turbio* se evidencia de parte del artista que las placas de computadora de las cuales se apropia, probablemente hayan sido rescatadas de la basura. El artista decide transfórmalas en un soporte para reflejar lo que serían los fluidos.

Los martillos son seis y están ubicados en la zona central de las placas y anexados a ellos. La base de los martillos se ubica de manera perpendicular a las placas, lo cual permite que golpeen directo sobre la superficie cuando el tiempo asignado por la programación comience con el movimiento.

El proceso digital que se proyecta en las placas, es un mapping que fue programado por el artista. En el marco de una entrevista realizada a Leo Núñez³⁶ cuenta como fue el desarrollo de la combinación de las proyecciones y las placas comentando:

Yo primero empecé pintando y tirándole materiales encima de estas mothers, hasta que entendí que era mejor usarlas como lienzo de trabajo y ahí empecé a desarrollar un software para mapear sobre ellas, que es un software que hice yo y es un software que genera los fluidos constantemente distintos, no se repiten nunca exactamente iguales, pero los fluidos son similares.

Leo Núñez, entrevista realizada por el artista. 2019

En palabras de Leo Núñez, el nuevo significado que le otorga cumple la función de ser la base en las cuales las proyecciones realzarían esas placas olvidadas.

Hasta el momento se describen las cuestiones visuales de la obra. Es decir, se realiza un análisis de la manera en que Leo Núñez hace uso del descarte y de qué forma. A continuación se hará una interpretación que tiene como objetivo comprender la forma en que plantea la crítica a la sociedad contemporánea.

Una de las primeras experiencias que nos da a entender la estructura de estas placas, sería la representación en pequeña escala de una ciudad. Cada componente de la placa pareciera jugar el papel de edificios y casas de una ciudad. En términos de sociedad de la información, Ileana Sánchez (2016) como la describe un proceso en el cual la adquisición de la información genera que los individuos tengan la necesidad constante de recurrir a tecnologías para mejorar sus actividades. Creemos que en *Turbio* la representación que hace el artista con estas placas y los destellos de los fluidos, dan la sensación que estamos frente a una muestra de cómo funcionaría el sistema de comunicación en una sociedad. Los martillos funcionarían como representaciones de los individuos

³⁶ La entrevista fue realizada al artista por WhatsApp. La misma se encuentra completa en el anexo.

que participan en la sociedad de la información.

A raíz de la impresión acerca de lo que la obra podría llegar a decir ,dentro del marco de la entrevista realizada al artista se le preguntó por la temática involucrada en la obra y contesta:

La elección de hacer como una especie de ciudad con elementos reciclados, tiene que ver con la situación posterior al 2001, en donde ya sabes la historia de Argentina, los cinco presidentes, el desastre económico y después al pasar los años vi que iba mejorando la ciudad y demás, como sacando el ave fénix, saliendo de sus cenizas y rehaciéndose nuevamente, entonces, ahí decidí usar como cosas tiradas o de descarte , para rehacerse, en un país donde una ciudad se va rehaciendo, un contexto que se iba rehaciendo de lo que había quedado. Entonces a partir de esa idea, encontré en las mothers y en las arquitecturas que tienen, esta idea de poder rehacerse .Entonces a estas mothers les empecé a proyectar y a darle vida con fluidos de colores y demás, en las primeras versiones y después llegué a "Turbio" y a "Vórtices", mucho más enrarecido, colores más oscuros, colores más fuertes y demás.

Leo Núñez, entrevista realizada por el artista.2019

Es interesante como Leo Núñez trabaja la reutilización como una instancia de volver a empezar. Creemos que emplea la analogía de la reconstrucción en relación con el 2001 para dar cuenta que los artefactos en desuso que parecieran no funcionar, se pueden volver a darle un nuevo funcionamiento de alguna manera.

Finalmente, al preguntarle a Leo Núñez hacia el final de la entrevista de si piensa que el arte se puede pensar como una instancia de toma de conciencia sobre los problemas que genera en el medioambiente la acumulación de basura comenta:

Creo que hay muchos artistas que se dedican justamente a hablar sobre los descartes tecnológicos o los descartes en general y sobre la múltiple producción de objetos listos para tirar, hay muchos desechos y demás. De ahí el arte que puede opinar de eso y muchos otros temas más. Creo que hay muchos artistas que se sienten libres de opinar de eso. Yo quizás haga algunos aportes con mi obra, pero sí creo que el arte tiene mucho para decir, pero creo que en muchos o en todos los temas. El arte tiene mucho para decir y opinar, aportar, así que este sería como un tema más. Quizás se nos vincula un poco a los que hacemos arte tecnológico con esa cosa de los desechos tecnológicos. Creo que hay muchos artistas que quizás no son tecnológicos , que aportan su grano de arena de los residuos tecnológicos o no, así que no lo creo un tema solo del arte tecnológico, sino que cualquier arte puede partir de eso: gente que hace cultura, la gente que hace teatro, o gente que hace música.

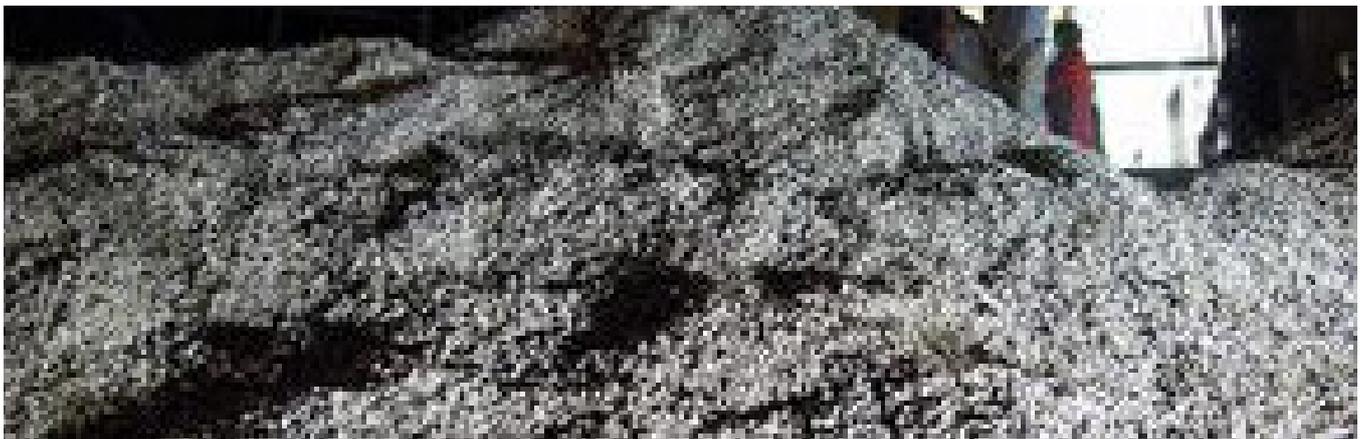
Digo que el arte en general, tiene mucho para aportar, no es solamente para los que enchufamos cosas.

Leo Núñez, entrevista realizada por el artista.2019

Es interesante que pensemos cualquier ámbito artístico puede plasma una idea sobre la realidad y abrir a un constante ejercicio de reflexión sobre las problemáticas en nuestro país y a nivel mundial que necesitan ser visibles.



Análisis de la obra *Babel* (2011) de Gabriel Valansi



Gabriel Valansi³⁷ es fotógrafo, profesor de Diseño audiovisual y Medios expresivos en las carreras de Diseño Gráfico y Diseño de Imagen y sonido en la Universidad de Buenos Aires.

Para esta ocasión, Valansi diseñó una instalación llamada "Babel" en la exposición del programa Arte en la Torre de la Fundación YPF durante el periodo 2010-2012. La fundación propuso una serie de artistas durante esos años. Gabriel Valansi presentó a Babel en el año 2011.

Babel es una instalación que a su vez está compuesta partes que cuentan un relato que unifica toda la estructura³⁸. Lo que se presenta en el espacio es la instalación en tres partes.

En primer lugar, se puede observar una torre compuesta por estructuras metálicas similares a las que sostienen puentes o estructuras petroleras. En segundo lugar, una cámara de vigilancia que apunta a una estructura de placas madre en color negro. Por último, se observa una estructura conformada por teclas de teclado acumuladas.

Todas estas instancias conforman la gran instalación en la cual el espectador se sumerge y va recorriendo el espacio en cada sector del lugar de exposición. Esta arqueología reflexiona acerca de la sociedad y el fin del mundo.

A continuación, se realizará un análisis acerca de uso del descarte tecnológico en la obra, como va trabajando el artista en el proceso hasta llegar al resultado final y, finalmente, una reflexión acerca de la elección de trabajar de esta forma y qué es lo que intenta transmitir

Se tomará como referencia un video³⁹ que muestra el proceso de la obra y algunos artículos que explican el contexto de la misma.

En el video que narra el proceso del armado de la obra, se puede visualizar que para poder construir la gran montaña con teclas, el artista realiza un trabajo previo con las teclas. El mismo consiste en desarmar cada teclado, extraer las teclas y finalmente acumularlas en un mismo sitio. En el registro audiovisual se puede apreciar que Valansi desarma cada teclado utilizando un destornillador para sacar las teclas que a continuación serán limpiadas. ¿Qué significa todo este proceso que realiza Valansi con las teclas de teclado?

Domique Berthet (2008) describe a la apropiación productora como una instancia de producir a partir de un objeto ya existente y generar nuevos significados. Gabriel Valansi decide elegir los teclados catalogados como basura e incluirlos como parte de la obra. Si intentamos pensar un significado del nuevo lugar que da el artista a las teclas, intuimos que la acumulación de todas estas sería como una analogía a la acumulación de desechos tecnológicos en los basurales. De modo poético podría identificarse cada tecla como representación de cada artefacto que se abandona al momento de transformarse en obsoleto.

37 Más información de la biografía del artista en <https://gabrielvalansi.com/>

38 Descripción extraída de <http://www.arsomnibus.com.ar/web/muestra/gabriel-valansi-babel>

39 Video explicativo del desarrollo de la obra. Fuente <https://vimeo.com/86935617>

En segunda instancia, se encuentra otra instalación en similares escalas: una estructura metálica gigante. En el video que retrata en proceso del armado de la obra, se puede observar que cada parte metálica que construye la estructura se va armando de a poco y luego se traslada al lugar de exhibición. Esta construcción se compone de ocho a diez tirantes verticales y dos estructuras rectangulares ubicadas en los frentes de toda la construcción. A simple vista puede determinarse que toda la estructura está a punto de caerse. Sin embargo, su articulación parece firme. Se interpreta que estas estructuras metálicas representan la destrucción de un artefacto determinado o más bien la destrucción de la arqueología de una ciudad en ruinas, un pensamiento nostálgico de que la ciudad se ha destruido por el exceso de basura.

En tercera instancia, y completando la obra, encontramos un espacio en que se compone de serie de placas negras cubriendo el suelo. Al igual que el artista Leo Nuñez, Valansi utiliza placas de computadora. La diferencia entre ambos artistas radica que Valansi las interviene, las pinta de color negro. Crear una ciudad representaría la idea del apocalipsis o las consecuencias de una ciudad destruida por la acumulación de basura. Para poder mirar esta ciudad de placas, se propone al espectador utilizar una escalera y ver la ciudad por los binoculares.

Ahora bien, hasta el momento se ha descrito la composición de la totalidad de la obra y sus posibles significaciones en cuanto al uso de los materiales. ¿Cuál es el punto de unión de todas las partes y qué es lo que intenta decir el artista?

Babel es el nombre elegido para esta obra. Este nombre se ha utilizado como denominación bíblica de la ciudad de Babilonia, ciudad que fue destruida. Sonia Durand (2002) explica que Babel proviene de la narración del Génesis. La idea de la torre de Babel se relaciona con la importancia religiosa que tenía esa entidad. Se cree que esta torre fue construida por los habitantes del lugar con la intención de llegar al cielo. Sería entonces la ciudad de Dios.

Sobre este punto se basa el escritor argentino Gustavo Nielsen quien escribe una nota para el diario Página 12 (2011) llamado: "Apocalipsis de nuevo" para analizar la obra Babel de Gabriel Valansi. El escritor explica que Babel, es un conjunto de obras que Valansi venía trabajando hace tiempo. El artista plantea una situación arqueológica y utiliza desechos tecnológicos para construirla.

El escritor hace un análisis como espectador. Describe a la experiencia de ver una ciudad devastada. La estética de una ciudad en ruinas y de destrucción se encuentra representada por la acumulación de teclas de teclado y las placas color negro. Esta sensación de prever una ciudad en ruinas, la traslada a un posible escenario en Buenos Aires. Si la esta ciudad fuese destruida todo el movimiento de las personas y sus actividades quedarían en silencio.

En relación a la cuestión de Babel, Nielsen explica que La Babel del Génesis fue la confusión de los lenguajes orales. Trasladado este dato al Babel de Valansi, Nielsen determina que los teclados que se utilizaron fueron teclados en funcionamiento y obsoletos. Los obsoletos fueron desmembrados para conformar la estructura mientras que los otros para diseñar y calcular la estructura final. Lo que plantea Valansi que la escritura se hace en base a los teclados. En este sentido, la sociedad va perdiendo la noción de los tipos de letras como la cursiva. El hecho de usar teclados obsoletos también tiene que ver con que en los años posteriores serán reemplazados por artefactos touch⁴⁰.

En conclusión, el análisis que propone Gustavo Nielsen, permite comprender cómo Valansi decide mostrar una crítica a una sociedad a punto de destruirse. Toda la tecnología que va superando a la obsoleta termina por ser un factor destructivo.

Valansi propone un prototipo de ciudad del futuro destruida. Propone una resignificación del concepto Babel para evidenciar probablemente su visión acerca de una ciudad apocalíptica del futuro por causa de la acumulación de basura y el daño al medioambiente.

40 Esa expresión se refiere a las tecnologías que tienen la posibilidad de manejarse con el contacto táctil de la persona que la utiliza.

CONCLUSIONES

Exponemos que Leo Núñez y Gabriel Valansi interpretan de un modo similar su visión acerca de pensar la reutilización de la basura tecnológica como un proceso de reconstrucción. Los materiales que incluyen para representar estas ciudades del futuro o ciudades que se construyen luego de una catástrofe son las placas de computadora

Finalmente, es necesario destacar que las dos situaciones de instalaciones que presentan Leo Núñez y Gabriel Valansi parecen resignificar dos hechos históricos. Leo Núñez recurre a la crisis del 2001 para reflexionar acerca de la reconstrucción de una ciudad luego de una crisis y Gabriel Valansi una nueva interpretación de Babel del Génesis. En ambos casos esta referencia plantea una reflexión del rol de consumidores y usuarios de la tecnología.

CAPÍTULO TRES

"Monstruos Descartables"



Análisis de la obra *Trama*
(2013) de Haydee Acero

Haydee Acero⁴¹ es una artista plástica que trabaja con materiales descartables como cd , dvd y metales. Todos sus trabajos tienen una estética definida marcada por la simpleza de los materiales y creaciones simbólicas.

La trama es una instalación que se compone de trozos de dvd , cds y metales que crece a medida que los espectadores depositan en ella a modo de colaboración dvd y cds en desuso. Esta obra se presenta en el Centro Cultural Rojas en el año 2013, en el contexto de un espacio de la institución llamado Cultura Sostenible.

Cultura Sostenible es un espacio que se crea dentro del Centro Cultural Rojas. Mariana Eugenia Ron y Antonia Kaul (2012) explican que el espacio nace en 2011 con el propósito de dedicarse a proyectos artísticos y sociales que se vinculan con los ejes de la relación con el medio y los seres humanos. También propone una reflexión sobre la importancia de incorporar los costos ambientales en las decisiones de los productores y consumidores.

En este sentido, *La Trama* de Haydee Acero se presenta en este espacio en la edición 2013 como un proyecto artístico que se relaciona con la reflexión acerca de los problemas que afectan al medioambiente y a evidenciar la responsabilidad del productor de residuos sin medir las consecuencias.

Los cds y dvd se componen de policarbonato de plástico al que se le añade reflectante de aluminio, utilizada para obtener más longevidad de los datos, que reflejará la luz del láser (en el rango espectro infrarrojo y por tanto no apreciable visualmente); posteriormente se le añade una capa protectora de laca, misma que actúa como protector del aluminio y, opcionalmente, una etiqueta en la parte superior Eured (2019). La artista se apropia de los cd y dvd, los fragmenta en pequeños trozos y los ubica en un mismo espacio. La condición reflectante de estos materiales permite que se generen destellos de luces. De esta forma se aprecia una estética determinada basada en el material y colores empleados. Toda esta gran cantidad de dvd , cds y metales conforman una pared en la que se perciben destellos de luz.

La trama se presenta como una instalación interactiva en la cual se propone que el espectador participe de la experiencia de colaborar con el crecimiento de esta obra, dejando pedazos de dvd . De esta forma, puede reflexionar acerca de su responsabilidad como consumidor y productor de tecnología y colaborar a disminuir la acumulación de basura tecnológica. El objetivo final de esta obra es alimentarse cada vez más de tecnología obsoleta y, de esta manera, se le da un nuevo uso dentro del campo artístico.

Roland Barthes (1964) establecer que los objetos que no tienen funcionalidad tiene un significado. *En La Trama*, los cds y dvd ya no tienen ninguna utilidad en el mundo cotidiano. Por lo tanto, a partir de su no funcionalidad se decide construir una estructura a gran escala. Creemos que la composición representa a la acumulación de basura vista como algo monstruoso cuando el usuario tira la basura y se acumula. Es algo que se vuelve tan grande y monstruoso, que no se puede controlar.

41 Más información de su biografía en <http://www.haydeeacero.com/>

En conclusión, Haydee Acero presenta una experiencia en la cual hace partícipe al espectador de reflexionar acerca de los problemas que genera la acumulación de basura tecnológica en el medioambiente. También, la forma de plantear una experiencia colaborativa genera espacios de relación entre los individuos que se conectan con otros individuos por los artefactos tecnológicos. Debido a esta cuestión se ha perdido el contacto físico entre los seres humanos. La puesta en escena que propone Acero evidencia situaciones de relaciones físicas entre las personas a través de una actividad colaborativa.



Análisis de la obra *YA-CARE-cito* (2010) de Leonardo Gotleyb

Leandro Gotlleyb es un artista plástico que se distingue en el ámbito de la grabación. Creó una técnica llamada "Tecnoxilografía"⁴² que consiste en un proceso de experimentación en donde incorpora o reemplaza el tradicional taco de madera por otros elementos de fabricación industrial, mallas metálicas, alambres, clavos, masilla. También trabajó en otros formatos como la instalación y la creación de objetos.

YA-CARE-cito es una video instalación del artista plástico Leandro Gotlleyb en conjunto con el artista chaqueño Julián Matta⁴³, quien colabó con la edición del video. Esta obra es parte de la muestra *30 artistas por la equidad*.

La Videoinstalación se compone de una escultura que representa la figura de un yacaré construido con diferentes artefactos electrónicos. A simple vista pueden distinguirse teclados, mouse, placas, cpu, entre otros. También se encuentra el video que se compone de imágenes del famoso film *El Trueno entre las Hojas*⁴⁴ con la protagonización de la actriz Isabel y unas tomas que realizó Julián Matta de los Márgenes del Río Antequera.

Esta videoinstalación permite a los espectadores generar un recorrido por el espacio para, por un lado, analizar la composición del yacaré y, por otro descifrar qué es lo que se está mostrando en esos monitores. De esta forma, el usuario intentará buscar el punto de conexión entre la figura del yacaré y el video.

La obra presenta varias lecturas posibles que proyecta el artista acerca de la crítica a la generación de basura. Estas cuestiones se analizarán luego de describir las partes involucradas de la obra.

En primera instancia, se describirá de qué manera se compone la figura del yacaré. Todos los artefactos elegidos de los cuales se apropió el artista son de uso cotidiano. Entre ellos pueden observarse teléfonos fijos, teclados, mouse, restos de placas, entre otros. Los objetos no sufrieron transformación en su profundidad. Es decir, se han desarmado algunos elementos para fusionarse con otros pero, en su gran mayoría, pueden verse completos. Los teclados, por ejemplo, se encuentran intactos, se pueden reconocer sus teclas al igual que los teléfonos, se pueden ver los tubos. En otros casos, algunos objetos sí fueron transformados, como ser las placas que se cortaron en trozos pequeños para representar los dientes del animal.

La técnica utilizada es la del *assemblaje*⁴⁵ que consiste en la combinación de varios elementos en un mismo espacio. Todos los artefactos elegidos se ensamblan entre sí para conformar al yacaré. Al usarse muchos artefactos variados, por momentos es difícil poder distinguir cada parte de animal. Esta técnica del *assemblaje* es mencionada por Nicolás Bourriaud (2014) como una posibilidad en las formas de la *post producir* un objeto que ya existe con otras intenciones. Gotlleyb decide

42 Descripción de la Técnica que utiliza en sus producciones, extraída de la página oficial del artista. http://www.leonardogotlleyb.com/crbst_9.html

43 Julian Matta es un artista chaqueño. Su producción artística se encuentra disponible en <http://julianmatta.blogspot.com/>

44 El trueno entre las hojas es una película del director Armando Boo . La protagonista es Isabel Sarli, un icóno sexual entre los años 70 y 80. La historia retrata la situación de obreros que trabajan en malas condiciones y con la llegada de Sarli comienzan a tener reacciones.

45 Técnica que consiste en el conjunto de elementos en combinación, es el proceso artístico en el cual se consigue la tridimensionalidad colocando diferentes objetos-no-artísticos muy próximos unos a otros.

apropiarse de esos elementos como : teclados, restos de dvd, teléfonos e idear un cocodrilo a gran escala.

El cuerpo del caimán está conformado por una gran cantidad de teclados de computadora en color blanco. Solo se ve el contorno y no lo que hay en su interior. Por encima de ese cuerpo se puede ver la columna del animal que fue construida con teclados y algunos dvd que están unidos por cables. También se utiliza una impresora que actúa como el cuello que une el cuerpo con la cabeza.

La cabeza del animal está conformada también por teclados que se desprenden del cuerpo y terminan por sostener toda la cabeza. Los ojos del animal son representados por dos monitores de tubo en los cuales se proyecta el video. Para los detalles de las pestañas utiliza unos soportes de impresoras. El hocico del yacaré se encuentra abierto y está construido con teclados. Luego utiliza un teclado color rosa para representar su lengua y sus dientes son representados por placas rotas. Para terminar de construir el rostro utiliza teléfonos fijos como las orejas y unos parlantes que representan los orificios nasales del animal y probablemente por donde se reproduce el audio del video.

Las patas están representadas por distintos elementos. Una de ellas está compuesta por una impresora y tubos de teléfono que forman las garras. Otra de sus patas está íntegramente armada solo con teléfonos fijos de manera escalonada y los tubos de los mismos hacen de garras. Esto se repite para las otras patas, conformando las cuatro en total. La cola está compuesta por dos monitores que se desprenden del cuerpo y también utiliza teclados.

Esta escultura digital del yacaré supera la medida estándar de ese animal. En la página oficial de Temaiken (2019)⁴⁶, describen las características del yacaré. Entre ellas se mencionan las siguientes:

- Poseen tres sentidos: los ojos, las fosas nasales y los odios. Esto le permite al caimán sumergir su cuerpo utilizando estos estímulos para pasar desapercibido.
- Habitan las regiones de pantanos, esteros y ríos en los países como Argentina, Paraguay y Brasil
- Sus presas son caracoles, insectos, peces, sapos, entre otros.
- Su longitud ronda en los 2.5 metros aproximadamente.

Algunas de estas características Gotliby toma en cuenta para el armado del yacaré electrónico. Al igual que el animal real, este yacaré se encuentra inmóvil listo para cazar. Sus únicos estímulos parecerían ser sus ojos representados por monitores en los que se refleja su posible presa y sus orificios nasales en donde se reproduce el audio

En segunda instancia, se encuentra la pieza de video. Julián Matta realiza este video utilizando la técnica del sampling – remix. Juan Martín Prada (2005) define a esta operatoria como método que consiste en tomar material audiovisual existente y crear un producto nuevo.

46 Información extraída de [/www.temaiken.org.ar/sec_temaiken_subsecciones.php?bioparque=77](http://www.temaiken.org.ar/sec_temaiken_subsecciones.php?bioparque=77), para describir las características del yacaré y compararlas con el yacaré digital de Gotliby.

Pensamos que Julian Matta eligió el formato del sampling para combinar imágenes propias que toma de los Márgenes del Rio Antequera y la película El Trueno entre las Hoja. En este sentido, interpretamos que utilizó la resingificación como una instancia de generar un nuevo sentido. Lo que se refleja en los ojos podría ser una amenaza al mediomambiente que generaría la acumulación de basura. Cecilia Manzini (2017) describe al proceso de resigificación como un nuevo punto de partida para proponer otras visiones.

Ahora bien, ¿De qué forma esta combinación de la escultura hecha con basura y el video pueden representar una crítica al proceso que genera la basura electrónica en la ciudad?

YA-CARE-cito se presenta como una instancia participativa en la cual los espectadores pueden detectar con facilidad los elementos involucrados. Todos los artefactos eléctricos son de uso cotidiano como cpu, monitores, teclados, teléfonos, entre otros. La figura del yacaré, al construirse en gran escala, es imponente a la vista, y se detecta de manera simple que la escultura representa un yacaré. Es entonces que pueden preverse distintas asociaciones en relación a la tecnología y el hombre dentro de una sociedad de la información. La razón de que estos artefactos se reconocerían fácilmente ocurre porque son partes fundamentales de la sociedad de la información. Marshall McLuhan (1964) define a las tecnologías como prolongaciones del cuerpo humano. Por ejemplo: la rueda es una prolongación del pie, el libro de la vista y la ropa de la piel. Deducimos que en la obra de Gotleby, los aparatos electrónicos son prolongaciones del cuerpo humano y cada uno individuo puede reconocerlo fácilmente debido a que son parte de la sociedad y que con ellos están en constante dialogo para poder cumplir sus objetivos.

En el marco de una visita a su taller, se le realiza una entrevista al artista Leandro Gotleby⁴⁷, al preguntarle acerca de cómo fue la propuesta contesta:

Equidad, es una Fundación sin fines de lucro, que recupera monitores discontinuados, computadoras en desuso, teclados y todo otro tipo de material informático en desuso. Recibe ese material de todo el país, las recicla, poniéndolas de nuevo en funcionamiento y las distribuye a jóvenes de bajos recursos a través de escuelas e instituciones.

En un momento determinado, tuvieron otra excelente idea, que fue la de invitar a los artistas a convertir el rezago de esa "basura tecnológica" acumulada, en obras de arte.

Me identifiqué de inmediato con el proyecto y puse manos a la obra con mucho entusiasmo.

¿Porque un Yacaré? No sé, la idea nació en forma espontánea. Asocié al yacaré,

46 La entrevista fue realizada en su taller en la zona de La Boca, Buenos Aires Argentina. A través de una serie de preguntas y la visita en el taller, cuenta acerca de su producción y su participación en la muestra de Equidad. La entrevista completa se encuentra en el anexo.

un animal en extinción, con la necesidad de darle un uso sustentable a los desechos tecnológicos, que nos invaden y contaminan el ambiente.

Los seres humanos estamos envenenando al planeta, contaminando el agua e invadiendo de manera irresponsable los espacios naturales.

Finalmente el problema ecológico nos atraviesa y es la clave para prolongar la vida en el planeta Tierra.

Entrevista hecha por Leonardo Gotleyb, 2019

En esta respuesta, podemos localizar una crítica directa al problema que genera la acumulación de la basura en el medioambiente. El artista se siente identificado con la causa y decide hacer uso del material descartado. Además del proceso de apropiarse del material previamente fabricado. Nicolás Bourriaud (2014) determina que el primer paso de la postproducción es elegir entre los objetos que existen y darles un nuevo significado. Todos los artefactos como computadoras, dvd, teclados, parlantes, monitores ya son objetos previamente creados Leonardo Gotleyb los incluye en su estado del no funcionamiento para conformar una escultura.

La interpretación de utilizar el yacaré como metáfora para transmitir que el planeta está en peligro y que los desechos tecnológicos son una amenaza es una operatoria que pertenece a la resignificación. Cecilia Manzini (2017) propone a la resignificación como una instancia de darle un nuevo sentido a un objeto o recurso permitiendo tener una nueva visión de lo que se reinterpreta. Gotleyb elige resignificar el concepto de extinción de los animales para situar una analogía con lo que está sucediendo en el planeta de manera amenazadora.

Finalmente, en una de las últimas preguntas de la entrevista acerca de su pensamiento sobre el arte como una posibilidad de reflexión crítica a la sociedad contemporánea responde:

El artista cualquiera sea su disciplina, literatura, danza, música o artes visuales actúa como un emergente de su sociedad, generando las preguntas necesarias para reflexionar sobre los distintos temas. El arte, se vuelve un alerta y método de pensamiento. Un espejo donde nos vemos reflejados.

Entrevista hecha por Leonardo Gotleyb 2019

El arte es una instancia que permite reflexionar acerca de las problemáticas en el mundo. Es por eso que se elige esta disciplina como instancia para pensar y seguir investigando con el objetivo de intentar interpretar nuestra realidad.

Haydee Acero y Leandro Gotleyb tienen en común en haber realizado su producción en gran escala.

CONCLUSIONES

En cada caso utilizan una táctica diferente para atraer la atención del espectador. Michael de Certau (2001) explica que las tácticas funcionan como respuesta a una situación que debe enfrentarse con recursos que se le presentan en el momento.

Haydee Acero recurre a la actividad comunitaria de que el espectador sea parte de la obra alimentándola con dvd y que de esta manera cierta basura tecnológica pueda volver a utilizarse. Leandro Gotleyb implementa la idea de un yacaré a punto de cazar como una posible amenaza que en cualquier momento podría ocurrir.

Finalmente cada artista evidenciaría a su modo una crítica no solo al consumo sino a otras interpretaciones que surgirían según cada espectador.

CON

CLU

SIÓN.

Este proyecto surgió como una reflexión de pensar al arte como una posibilidad para evidenciar una crítica a las formas de consumo desmedido y producción de basura tecnológica en la sociedad de la información.

Para poder llegar al entendimiento de esta problemática se analizaron conceptos relacionados como: *sociedad de la información, descarte tecnológico, revolución industrial, obsolescencia, prácticas y operatorias artísticas*. Esta instancia de profundización de conceptos y teorías me proporcionan nuevas herramientas para comprender la manera en que los artistas emplean distintas operatorias para plasmar su crítica.

Los artistas analizados fueron en total seis. Se tomó como punto de inicio para el análisis de su producción artística el año 2010, año en el que se expuso la muestra llamada "30 artistas por la equidad" organizada por la entidad llamada "Equidad"⁴⁸ en el Centro Cultura Borges. De los 30 artistas que participaron de la muestra se eligieron tres: Gabriela Taquini, Gaba y Leonardo Gotleby quienes casualmente comparten la letra "G" en su apellido o su nombre. Los otros tres artistas elegidos posteriores a la muestra: Leo Nuñez, Haydee Acero y Gabriel Valansi participan en el contexto de otras muestras.

Se concluye a partir del análisis de los artistas y la profundización de los conceptos involucrados, que dentro de las producciones de arte electrónico argentino en el periodo 2010-2019 utilizan las prácticas y operatorias de apropiación y resignificación para hacer visible una crítica a la sociedad de la información, interpelando a la responsabilidad de los individuos como productores de la acumulación de basura tecnológica. Todos los artistas que incluyeron el descarte tecnológico en sus producciones pertenecen a la categoría de las telecomunicaciones y la información.

Es necesario continuar reflexionando para encontrar soluciones factibles al problema del deterioro ambiental como consecuencia de la acumulación de residuos en general, y de residuos tecnológicos en específico.

Proponemos que se continúe analizando en proyectos posteriores.

48 Es una entidad que se encarga recolectar descarte tecnológico y separar aquellos que todavía funcionan para darles una nueva oportunidad. También proporcionan talleres de informática y desarme tecnológico. Página de la entidad: <http://www.equidad.org/>

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Casullo, Nicolás; Forster, Ricardo; Kaufman, Alejandro. *Itinerarios de la modernidad* (1999), Eudeba, Buenos Aires.

Díaz, Susana Rodríguez (2012) "Consumismo y Sociedad: una visión crítica del Homo Consumens en Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas.

Falcón, Luis Álvarez (2010) "La autoreferencialidad de la experiencia estética". Publicado en Revista de estética y teoría de las artes. Número 9

Gómez, Carmen Mont (2000) "Revolución tecnológica: un nuevo paradigma para la comunicación" publicado en la revista Signo y Pensamiento, vol. XIX, núm. 36, 2000, pp. 11-17. Colombia

Drureta, Covi (2005) "La sociedad de la información: una mirada desde la comunicación" en revista Ciencia - Academia Mexicana de Ciencias

Gómez Gutiérrez, Alba (2009) "La instalación en el arte contemporáneo colombiano" publicado en Revista El Arte n° 6. Colombia

Gómez, Marta Micaela (2015) *La obsolescencia programada y sus desechos*

Gonzales, Edgar Gaudiano (2002) "El ambiente, mucho más que ecología" en Revista Academia Nacional de Educación Ambiental

Durand, Sonia (2002) "La fuerza de Babel o de la búsqueda de la lengua perfecta" publicado en Epistemología e Historia de la Ciencia.

Lautoche, Sergio (2014 [2018]) *Hecho para tirar. La irracionalidad de la obsolescencia programada*. Barcelona : Ediciones OCTAEDRO, S.L. Traducción del francés de Rosa

Malagón, María Dolores (2001) "Medioambiente y Contaminación. Principios básicos. España

Mcluhan, Marshall y Fiore, Q. (1967). *El medio es el masaje*. Buenos Aires: Paidós

Medina, Manuel Alberto Restrepo (2005). La definición clásica de arte. S A B E R E S

Revista de estudios jurídicos, económicos y sociales. VOLUMEN 3

Palacios, Chávez Julián Norba (2011) *Desarrollo tecnológico en la primera etapa de la revolución industrial* en Revista de Historia ISSN 0213-375X .Vol 17 .pp. 93-109.

Rendón, Mario (2000) "Reseña de La era de la información, realidades y reflexiones sobre la globalización de Manuel Castells" en Revista Espiral, vol. VI, núm. 18, pp. 285-316 México

Sánchez, Ileana R. Alfonso (2016) *La Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento y Sociedad del Aprendizaje. Referentes en torno a su formación*, en la Revista Reflexiones de las Bibliotecas Anales de Investigación, Año 12, Vol. 12, No. 2.

Suárez, Montoya Omar (2008) *De la técnica griega a la técnica occidental moderna* en revista Scientia et Technica Año XIV, N°39

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA

Alonso Rodrigo (2007). *El arte electrónico en lo cotidiano* Publicado en El Arte Electrónico, Entornos Cotidianos. FUNDIT - Escuela Superior de Diseño ESDi (recopilación de textos).

Alonso, Rodrigo (2002) *Elogio de la Low Tech en Low Tech - Hi Fi* (catálogo). Buenos Aires: Fundación Jorge F Klemm, 2002.

Barillas, Ingird (2015) "Guía ciudadana para la gestión responsable de Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos (RAEE)" San Salvador.

Barthes, Roland (2009 [1964]) *Semántica del objeto. Morfología Wainhaus*. Buenos Aires: FADU-UBA

Berthet, Dominique (2008) *La desviación del objeto* en Revista Exit-Express n°38.España

Bourriaud, Nicolas (2014 [2000]) *Post producción, La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

Ingrid Verónica Quijano Barillas (2015) *Guía ciudadana para la gestión responsable de Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos (RAEE)* en Ministerio de Medio Ambiente y Recursos Naturales. El Salvador

De Certeau, Michael (2001) "De las practicas cotidianas de oposición". Publicado en Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa. *Salamanca*

Da Vinci, Leonardo da (1999), *Cuadernos de Notas*, Edimat Libros. 265. Madrid

Garces Daniel y Uca Silvia (2010)"Guía de contenidos legales para la gestión de los residuos electrónico"

Gómez, Gútierrez Alba (2009) " La instalación el el arte contemporaneo colombiano"

Kozak, Claudia (2012) *Tecnopéticas argentinas, archivo blando de arte y tecnología. Basura* págs. (9 a 10). Buenos Aires: Edición Caja Negra.

Manzini ,Cecilia .ARTE La resignificación en el arte contemporáneo .Año 2017

Nielsen, Gustavo (2011) *Apocalipsis*, de nuevo publicado en Página 12.

Prada, Martin J "Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad" España. Editorial Fundamentos

Prada, Martin J (2009) "Sampling-Collage" en Revista EXIT, 2009, pp 120-143

Romero Moscoso, Alberto Carlos (2009) "La restitución del objeto: de la deconstrucción del objeto pictórico a la hiper-estetización del mundo de los objetos"

Valencia Giraldo, Asdrúbal (2014), *El ingeniero Leonardo da Vinci* en Revista Facultad de Ingeniería Universidad de Antioquia, Núm. 32. p114-134. Colombia

Walter Benjamín (1989) "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" Publicado en BENJAMIN, Walter *Discursos Interrumpidos I*, Taurus, Buenos Aires

A

NE

XO.

ENTREVISTAS

ENTREVISTA AL ARTISTA LEONARDO GOTLEYB

Mi nombre es Dana Sosa, soy alumna de la carrera Licenciatura en Artes Electrónicas de la Universidad de Tres de Febrero. Actualmente me encuentro realizando mi tesis final de grado y la problemática que planteo es pensar al arte como una solución posible frente al problema de la acumulación de basura tecnológica en Argentina, principalmente en Buenos Aires. Al realizar una búsqueda de artistas que incluyan el descarte tecnológico como parte de su cuerpo de obra, encontré una muestra llamada "30 artistas por la equidad" desarrollada en el Centro Cultural Borges. En esta muestra se convocaron a 30 artistas y entre ellos se encontraba la obra llamada "YA-CARE-cito". Me pareció interesante la forma en la que presentó los materiales y creó una experiencia en la cual pueda participar el espectador.

El objetivo de esta entrevista es conocer en detalle de que manera fue realizada esta obra y como es su forma de trabajo al momento de producir obra.

Las preguntas a realizarse son:

1) Al relevar información acerca de su producción y su labor como artista, en el ámbito artístico se lo considera como el creador de una técnica llamada "TECNOXILOGRAFIA" ¿En qué consiste esta técnica?

La TECNOXILOGRAFIA Grises Industriales en la Xilografía o el Aguatinta Xilográfico

Es una Técnica gráfica experimental, que combina el grabado en madera con elementos de la industria y la construcción, desarrollada e investigada por mi, en 1995.

Retomando la línea experimentadora de los grandes maestros del grabado argentino, más específicamente en el campo de la xilografía, debemos citar a dos hombres, Antonio Berni (Rosario 1911, Buenos Aires 1981) y Luis Seoane (Buenos Aires 1910, La Coruña 1979).

Ambos utilizaron la xilografía como medio de expresión buscando nuevas posibilidades a la ya dúctil y generosa técnica, incorporando elementos ajenos a la madera a modo de collage lo que se dio en llamar "Xilocollage", (Antonio Berni).

Tomando este camino prácticamente abandonado por los creadores más jóvenes es que me puse a investigar hace algunos años, en nuevas posibilidades de enriquecer el taco xilográfico incorporando elementos ajenos a la madera, de uso común en la construcción y de fabricación industrial.

Mallas o tejidos de metal, adhesivos industriales, alambres, clavos, carburundum, masilla epoxi, etc. Sirvieron para lograr grafismos y texturas opuestas a las obtenidas por la gubia, de la mano del

artista en forma artesanal. Buscando de esta manera una integración entre la textura manual de la gubia y el automatismo industrial.

Denomine a esta técnica "TECNOXILOGRAFIA", la misma abarca la construcción de un "TECNO-TACO", y un sistema de estampación que admite el entintado en intaglio (en hueco) y en relieve en forma simultánea.

2) Al ver sus producciones, se puede apreciar la variedad formatos en las trabaja. Algunos de ellos son instalaciones, objetos, esculturas, entre otros para generar sus producciones. ¿Hayalgún formato de los que he mencionado por el cual tenga una mayor preferencia?

No tengo preferencia por ningún formato. Todos los lenguajes son bienvenidos para el artista, en la medida que ayuden a desarrollar el corpus de su obra. Es evidente que algunos son más adecuados que otros para desarrollar una poética, una imagen o idea.

Personalmente, se me conoce más por mis grabados en madera, "Xilografías", un lenguaje muy antiguo, al que se le atribuye el origen del libro impreso en la Edad Media. Muchas veces me defino como un monje medieval que habla del Siglo XXI.

3) ¿Cuáles son los ejes o temáticas en las que se inspira para hacer sus producciones?

Toda mi producción artística desde el inicio, nació de cuestionamientos existenciales y ecológicos. El artista es una suerte de esponja que absorbe el malestar propio y de su sociedad. Eso le permite emitir una opinión acerca de su realidad, de sus conflictos, de su entorno.

Comencé con mis primeras series de grabados en madera, "Xilografías", donde la poética está ambientada en Ciudades hambrientas, insatisfechas, que crecen sin control, ganando espacio y perdiendo armonía.

Buscando en las entrañas de esas ciudades, intenté encontrar el andamiaje de mi discurso. Traspasando su propio límite comencé a hablar del delicado equilibrio de los hombres establecidos en sociedades organizadas. Del "Mito urbano".

Herramientas de la construcción, paisajes post-industriales, edificios destruidos o en construcción, grandes estructuras de hormigón armado, es la excusa de mi producción para hablar del ser humano contemporáneo y su conflicto con el medio ambiente y la naturaleza.

Mi obra intenta ser un alerta. Una señalización sobre la manera de organizar nuestra vida en sociedad. Habla de ciudades que dan la espalda a la naturaleza. Ciudades que crecen en forma desmedida y pierden su razón de ser o nos crean un conflicto con el uso del planeta y la relación ancestral del ser humano y su relación con su entorno natural.

También es un homenaje al trabajo y la referencia a la falta de el, en sociedades donde su carencia es parte de la vida cotidiana.

La intoxicación de imágenes, sonidos y de objetos de consumo es un verdadero flagelo.

El reciclado de los desechos industriales, informáticos o de cualquier otra acumulación que surge del consumo, se impone en la vida cotidiana, se vuelve una prioridad como única salida para la supervivencia.

Por ello me sumé de manera natural cuando la "Fundación Equidad", me convocó por 1ra vez para trabajar en obras de arte a partir de desechos de la industria informática. La propuesta fue, algo parecido a "Que podría hacer Ud. Con tres metros cúbicos de desecho de viejas computadoras en desuso", así nació "YA - CARE- cito".

Luego vino una catarata de convocatorias de diferentes empresas que con un criterio de gran responsabilidad social comenzaron a invitar a los artistas a trabajar con esa acumulación de distintos materiales de consumo o basura tecnológica.

En este punto debo nombrar al "Centro de DiagnosticoRossi", que a través de su Fundación, generaron una convocatoria muy atractiva, entregando a un grupo de artistas invitados una cantidad importante de descarte radiográfico, la tradicional "radiografía", para realizar una obra de arte, así nacieron mis primeros "animales iluminados", realizados con radiografías reutilizadas, hierro de la construcción y luz led.

4) La obra mediante la cual conocí su producción fue la llamada "YA-CARE-cito". Esta obra se presentó en el marco de la muestra "30 artistas por la Equidad" expuesta en el Centro CulturalBorges en el año 2010. ¿Cómo fue la convocatoria y cuál fue el motivo por el cual decidió participar?

Equidad, es una Fundación sin fines de lucro, que recupera monitores discontinuados, computadoras en desuso, teclados y todo otro tipo de material informático en desuso. Recibe ese material de todo el país, las recicla, poniéndolas de nuevo en funcionamiento y las distribuye a jóvenes de bajos recursos a través de escuelas e instituciones.

En un momento determinado, tuvieron otra excelente idea, que fue la de invitar a los artistas a convertir el rezago de esa "basura tecnológica" acumulada, en obras de arte.

Me identifiqué de inmediato con el proyecto y puse manos a la obra con mucho entusiasmo.

¿Porque un Yacaré? No sé, la idea nació en forma espontánea. Asocié al yacaré, un animal en extinción, con la necesidad de darle un uso sustentable a los desechos tecnológicos, que nos invaden y contaminan el ambiente.

Los seres humanos estamos envenenando al planeta, contaminando el agua e invadiendo de manera irresponsable los espacios naturales.

Finalmente el problema ecológico nos atraviesa y es la clave para prolongar la vida en el planeta Tierra.

5) La obra "YA-CARE-cito" difiere en los materiales que ha utilizado para otras obras. Porejemplo, en la obra "Oso Hormiguero" el material utilizado fue hierro. Teniendo en cuenta esta cuestión ¿La obra "YA-CARE-cito" fue pensada solo a partir de esa muestra o era una idea previa?

"YA-CARE-cito", nació de la propuesta de la "Fundación Equidad", con los descartes de viejas computadoras.

"Oso hormiguero iluminado", vino después. Nació de la invitación a trabajar con radiografías-reutilizadas, de "Instituto de diagnóstico Rossi". Está hecho con hierros de la construcción y su piel son radiografías impresas con mis xilografías de paisajes urbanos. Para aprovechar la condición de transparencia del material, incorporé mangueras de luz led que recorren su estructura (como un vitreaux tridimensional)

Con el mismo concepto, nacieron "Jirafa", "Hipopótamo", "Ñandú", "Yacaré", "Tortuga gigante", todos animales en peligro de extinción.

6) ¿Cómo fue el proceso de armado de la estructura del yacaré a partir de la tecnología que le proporcionaron?

En este punto es importante dialogar con los materiales, acercarse a ellos, estudiar su condición y sus posibilidades. Luego viene una tormenta de ideas, el proceso de creación de cualquier obra de arte.

Para este tipo de trabajo pienso que fue fundamental, experimentar con las ideas de un gran maestro argentino, Emilio Renart, a partir de sus propuestas sobre la "Creatividad".

7) En su obra también utilizó el recurso del video. El mismo fue realizado por el Julian Mata ¿Por qué pensó en esta persona para que realice el video?

El video, como cualquier otro lenguaje son recursos a los que acude el artista cuando la obra lo exige.

Julian Matta, es un artista chaqueño, que estudió en la Universidad del Cine de Manuel Antín, en la ciudad de Bs As. Le conté la idea y comenzamos a elaborar y divertirnos juntos con el proyecto. Así, una joven Isabel Sarli, aparece bañándose en las aguas de un río, reflejada en dos monitores, virtuales ojos del "YA-CARE-cito". Por unos minutos puede verse un su emblemática figura en un fragmento de la película "El trueno entre las hojas", de Armando Bo, dando la sensación de ser devorada por el reptil.

8) ¿Cómo fue su experiencia en esta muestra?

Fue extraordinario, ya que la obra tuvo una aceptación inmediata, por su carácter lúdico y su mensaje ecológico.

9) Teniendo en cuenta que cada vez se produce más basura tecnológica ¿De qué forma considera que el arte pueda contribuir con el medioambiente?

El artista cualquiera sea su disciplina, literatura, danza, música o artes visuales actúa como un emergente de su sociedad, generando las preguntas necesarias para reflexionar sobre los distintos temas. El arte, se vuelve un alerta y método de pensamiento. Un espejo donde nos vemos reflejados.

10) ¿Cuál es la producción más reciente?

En este momento me encuentro trabajando en una instalación donde aparecen una manada de yacarés iluminados, con radiografías impresas y luces led, para una pared el Museo Caraffa, donde tengo una muestra individual en el mes de Septiembre de 2019

ENTREVISTA A GRACIELA TAQUINI

Mi nombre es Dana Sosa, soy alumna de la carrera Licenciatura en Artes Electrónicas de la Universidad de Tres de Febrero. Actualmente me encuentro realizando mi tesis final de grado y la problemática que planteo es pensar al arte como una crítica al problema de la acumulación de basura tecnológica en Argentina, principalmente en Buenos Aires. Al realizar una búsqueda de artistas que incluyan el descarte tecnológico como parte de su cuerpo de obra, encontré una muestra llamada "30 artistas por la equidad" desarrollada en el Centro Cultural Borges. En esta muestra se convocaron a 30 artistas y entre ellos se encontraba la obra llamada "Rota ", realizada junto a Natalia Rizzo. Me pareció interesante la manera en que abordaste la cuestión de la basura no solo en lo material sino también en lo humano.

Fue un placer haberte encontrado en aquel café de Caballito y poder conocerte personalmente. Creo tu aporte será fundamental para el desarrollo de mi tesis. Desde ya estás cordialmente invitada al día en que defienda la misma.

Preguntas a realizar:

1) La mayor parte de tus obras son autorreferenciales y están plasmadas en formato video. ¿Hay algún motivo por el que prefieras este formato por sobre otros?

Yo no soy una artista plástica, las obras que hago son conceptuales y formo equipos para producir las. En este caso fui invitada a una convocatoria de usar material de descarte electrónico por eso convoque a Natalia Rizzo, pero como coautora. Trabajamos juntas nueve años en el centro Cultural

San Martín. el uso del video responde también a motivos económicos. Es mucho más accesible, sin embargo, mi última muestra en el centro cultural de España de Montevideo eran todas instalaciones interactivas. No siempre hay oportunidades de trabajar en el espacio expositivo.

2) En tu trayectoria profesional podemos apreciarte como artista, curadora, historiadora ¿En cuál de estos roles te sentís más a gusto y cómo aparece cada uno al momento hacer arte?

Lo que más me cuesta es ser artista. el hecho de no manejar tecnología me limito, al principio yo producía videos, hacia guiones pero no es hasta 1988 que en el taller de un becario de la guggenheimjohnsturgen que se hizo en la Fadu . Ayude a organizarlo y participe con el ejercicio roles que fue mi primera obra. De ahí en más hice más o menos una obra por año. No soy muy prolífica porque para crear necesito tener una motivación externa. Como historiadora he transitado por caminos nuevos, pioneros. Me encanta la curaduría que para mí es una obra en sí misma. El relato curatorial y las asociaciones y puesta en el espacio me apasionan. También me apasiona escribir, me causa mucho placer.

3) ¿Cuáles son los ejes o temáticas en las que te inspiras para crear?

Toda mi obra tiene que ver con personajes que están atrapados, quieren salir, se esfuerzan en eso. soy claustrofóbica tal vez exorcizó eso. Me interesa el humor y la ironía también. La paradoja y la obra abierta. He intentado experimentar y romper con convenciones. No sé si lo logre.

4) Tuve el placer de conocer tu producción a través de la obra “Rota”, expuesta en la muestra “30 artistas por la Equidad” en el Centro Cultural Borges, en 2010. ¿Cómo surge tu participación en la misma?

Fui invitada por la organizadora de la muestra la Dra Carmen Magaz, académica de la Universidad del Salvador que se realizó en el Centro Cultural Borges. Creo que el curador fue Rodrigo Alonso se llamo Rescate. La fundación rescate proveyó del material de descarte electrónico y es a partir de esos desechos que trabajé con Natalia. De entrada el concepto principal fue rota/roto. Finalmente ese título se convirtió en la pieza en sí, que tomo la forma de instalación en pared. Introduce un elemento de mi propiedad un desecho de pantallita que un conservaba el dispositivo sonoro. Eso determino también su condición de instalación sonora.

Hay un hecho singular que esa obra la produjimos en un momento especial de mi vida cuando me estaba retirando, luego de treinta años de trabajo del Centro Cultural San Martín como gestora en un espacio en donde Natalia y yo compartimos años trabajando juntas en megamuestras multimedia. Natalia es una excelente artista plástica, nos reunimos varias veces pero la resolución de diseño y técnica quedo en sus manos. Con respecto a la banda sonora, que provenía de un aparato roto, con-

cebí un dialogo, una especial de radioteatro, de novelón latinoamericano. En el mi voz era la maquina en estado crítico que era consolada y cuidada por el usuario. Traté de usar todas palabras que tenía que ver con la tecnología. Hay dos versiones de la obra una con la voz de Fernando Lendoiro, un diseñador. En la segunda versión use la voz de mi psicoanalista que también es actor.

CRONOLOGÍA DE LA EXHIBICIÓN DE ROTA

- Grata con otros muestra antológica de gracielaquini en el centro cultural recoleta curador rodrigoalonso 2011
- Grata con otros en Montevideo .EAC, espacio de arte contemporáneo 2012
- Yo, nosotros el arte muestra colectiva .Espacio de Arte FundaciónOsde. Curadora Laura Malossetti 2014
- Arte vida ,arte retratos de gracielaquini macla la plata . Curadora Mariela Cantu 2014
- ColecciónAnibalJozami 2015

5) Considerando que tus obras suelen ser autorreferenciales ¿De qué manera dirías que te autorretratas en Rota?

La coyuntura de mi jubilación le dio sentido a la reflexión sobre la obsolescencia. El hacer la obra con mi mano derecha del San Martín que hizo la Maestría de Artes Electrónicas me parece una forma de superación y utopía.

6) ¿Cómo fue el proceso de armado de la estructura del “Rota” con la incorporación de tecnología? ¿De dónde surgen los elementos para su construcción?

Fuimos a la fundación rescate y Natalia eligió su valija de herramientas. La idea inicial fue hacer un objeto y luego al surgir el título decidimos hacer una obra conceptual que fuera el título mismo.

7) La obra fue realizada en compañía de Natalia Rizzo ¿Por qué pensaste en esta persona para la realización del proyecto?

Ya lo contesté

8) Los formatos y materiales para crear son diversos ¿qué diferencias encontrás al momento de crear con aparatos electrónicos en funcionamiento y aparatos electrónicos obsoletos?

Sería interesante que te contestara eso Natalia Rizzo. La estética de la palabra rota fue elegida por ella. Yo elegí un aparato roto pero que todavía tenía posibilidad de usarse como fuente sonora. Una metáfora de re silencia. También lo conceptual estaba presente con palabras que pertenecen

al guion del dialogo sonoro.

9) Teniendo en cuenta que cada vez se produce más basura tecnológica ¿De qué manera puede aportar el arte a la crítica social contemporánea?

Creo que la obra expresa más el tema de la resistencia, de que es lo obsoleto, del aprovechamiento, del reciclaje, de la relación entre máquina y usuario, es una crítica a una sociedad que solo quiere lo último que sale del mercado. un valorar la edad, la experiencia, la memoria, la historia y las ganas de vivir.

ENTREVISTA A NATALIA RIZZO

Se realizan dos preguntas a partir de la sugerencia de Graciela Taquini. El aporte de Natalia me permitió conocer más en detalle el proceso de la obra y detalles que Graciela no incluyó en la entrevista. Estas series de preguntas fueron realizadas via WhatsApp y se transcribieron sus respuestas que envió en forma de audio.

1) ¿Cómo fue la propuesta de Graciela Taquini para participar en rota?

A Graciela en principio, lo primero que sucedió fue que le hicieron la propuesta a ella, de participar de una muestra de una fundación que se llamaba Equidad, entonces, lo que se iba a hacer. El objetivo de la muestra era, que diferentes artistas, donen una obra. Había varios artistas con mucha trayectoria, que varios artistas donen una obra hecha con descarte de materiales electrónicos sobre todo de descartes de computadoras y reformular una obra y que esa obra iba a ser subastada, y el dinero de esa subasta iba a ser justamente para hacer donaciones para equipos de computación para escuelas. Ese era como todo el trabajo.

Esta fundación Equidad, tiene o tenía un deposito muy grande donde van recibiendo material de descarte, lo van separando. Por ejemplo, separan los parlantes, las fuentes, las computadoras, los discos rígidos, etc., y lo van reciclando, algunos los reparan, lo van como clasificando. Entonces, lo que me dice Graciela, que como ella es artista y se dedica al video arte. Fue una de las pioneras en hacer videoarte en la Argentina y en curar muestras de videoarte. Entonces, ella lo que pensó primero fue en hacer algo conmigo que yo vengo más del campo de las instalaciones, la escultura. Tengo una formación más académica en relación con las bellas artes y haberme dedicado a la escultura, a la robótica y a las instalaciones interactivas. Entonces me propone ir a esta fundación equidad, a ver que materiales había.

Cuando fuimos a la fundación nos encontramos con materiales muy diversos, hicimos una selección de materiales, y sobretodo primero lo que rescaté fueron parlantes con ella. Después elegimos algunas piezas de placas, de computadoras, de diferentes usos que estaban rotas. Había algunos de esos objetos que funcionaban como algo estético y otros para usarse. En particular como le fue

un parlante y un reproductor de dvd que también usamos.

La propuesta de Graciela fue algo en conjunto, dado que podíamos hacer uso sobre este material de descarte.

2) ¿Cómo fue el proceso de trabajar con material de descarte?

El primer acercamiento que tuvimos con el material fue ir a la fundación, buscar lo que más nos interesaba tanto a nivel estético como a nivel técnico y después nos sentamos a pensar, entre lados, conceptualmente la obra y en particular esa parte conceptual con lo que teníamos de la estética que nos arrojaban esos materiales que habíamos seleccionado.

A partir de ahí, Graciela venía con una inquietud, sobre trabajar también sobre la idea de descarte pero sobre los humanos. Ahí se mezcla con una historia personal. Nostras dos trabajábamos juntas en el Centro Cultural San Martín en el área de curaduría, yo era asistente de ella, en las muestras de arte y tecnología, y lo que estaba sucediendo en ese momento que estábamos creando la obra, es que ella se acababa de jubilar o estaba en ese proceso, de jubilación y un poco lo que fuimos charlando es sobre hacer como una especie de dialogo, que se pueda interpretar de muchas maneras. En primer lugar, un dialogo entre un usuario y una máquina, humanizando a la máquina, donde la máquina decía: no me descartes, bueno tendrás los audios por ahí de cómo era todo ese dialogo, todavía sirvo. Entonces era un dialogo de un usuario con una máquina que está quedando obsoleta pero resistía a esa obsolescencia y por el otro lado también mi interpretación es justamente esta cuestión de Graciela que se estaba jubilando y yo me estaba quedando en el mismo lugar, yo seguía en el San Martín y ella me decía todavía sirvo, no me descarten. Entonces, estaba ese doble juego conceptual en la obra donde se entrecruzaba nuestra experiencia personal y otras cuestiones conceptuales que tenía que ver con que estábamos usando material de descarte y justamente quería referirnos al descarte tecnológico, como humanizándolo y planteando estas cuestiones que te decía antes.

De hecho a la primera versión de la obra, la hicimos con mi voz, ella actuaba, y estuvimos practicando un montón de tiempo, ella hacía de ella y yo de usuario y también de compañera de laburo que se quedaba. Ella quería seguir haciendo cosas de curaduría en el San Martín y en otros lados.

Después por otro lado, cuando estábamos pensando en la resolución estética, es decir, los parlantes nos fueron llevando a un lugar, nos fueron llevando a que de esa obra se desprendiera un dialogo. Después a mi me pareció que una especie de tótem, una especie de escultura o algo así con todos los descartes, me parecía que podíamos darle una vuelta de tuerca, poniendo una palabra. Y además empezamos a pensar, justo Graciela se había fracturado un brazo y estaba con ese tema de la fractura del brazo, que también tenía relación con el laburo, con nuestro trabajo, porque había sido en horario laboral. Entonces, pusimos ROTA a la obra, haciendo un poco referencia a esa situación.

3) ¿Cuáles crees que son los ejes principales de la obra?

Los ejes principales son dos: Los descartes nos dieron un enfoque relacionado al diálogo. Tanto por el uso de parlantes y DVD como por el hecho del diálogo entre el usuario y la máquina. Por otro lado hay un cruce conceptual entre tres sentidos que son los más inmediatos. Relación Usuario-máquina. Relación entre dos trabajadoras, una que se jubila y la otra que continúa en el trabajo. Toda la obra refiere a la resignificación del descarte tanto a nivel formal como conceptual.

4) ¿Crees existe alguna información adicional para contar de esta obra?

Hay un dato curioso. El nombre de la muestra se llamaba Rescate. Creo que ese era el título de la muestra. La fundación se llamaba equidad y el nombre de la muestra se llamaba Rescate. Lo que paso con ROTA, es que se rompió (risas). Lo que paso también es que se tuvo que volver a rescatar. La obra no se subastó, finalmente, ni esa ni las otras, no sabemos bien que pasó, porque no se terminó realizando la subasta, entonces quedo en un depósito, no se sabía que se iba a hacer con esa obra. Cuando yo fui a buscar la obra, después de exponerla en el Centro Cultural Borges, cuando la fui a ver al depósito me la llevé porque estaba rota primero, se había roto más de lo que ya estaba y estaba debajo de una gotera. Entonces, siempre hacemos chistes con que se rompió y que hubo que rescatarla del rescate.

ENTREVISTA A LEO NÚÑEZ

Mi nombre es Dana Sosa, soy alumna de la carrera Licenciatura en Artes Electrónicas de la Universidad de Tres de Febrero. Actualmente me encuentro realizando mi tesis final de grado y la problemática que planteo es pensar al arte como una crítica al problema de la acumulación de basura tecnológica en Argentina, principalmente en Buenos Aires

Fue un placer haber sido alumna en Tecnología de Los Espectáculos 1. Tus aportes me sirvieron mucho para poder mejorar mi producción. . Desde ya estás cordialmente invitado al día de mi defensa de tesis.

Las preguntas realizadas fueron las siguientes:

1) Todas tus obras trabajan con el recurso de las tecnologías simples o de baja calidad ¿Por qué elegís ese tipo de tecnología frente a otro tipo de materiales?

En principio no creo que todos mis trabajos simples y tampoco creo en la idea de bajas calidades. Pienso que tomo tecnologías que son representativas del contexto tecnológico, que me acompaña desde esta latitud de Argentina y Latinoamérica. La elección de la tecnología también tiene que tecnologías se cuentan mejor en la obra, que tecnologías necesita esa obra. Creo que todas las tec-

nologías tienen una carga simbólica y contextual, entonces la idea es ir eligiendo esas tecnologías. Básicamente lo que trato de decir, es que una obra requiere de ciertas tecnologías y no de cualquiera y la elección de que tecnología usar es parte de lo que cuenta la obra.

Entonces me dedico o intento seleccionar tecnologías que sean representativas o que sean más a fines con el discurso de esa obra en particular que estoy haciendo. Es decir, que elijo la tecnología en relación a la obra y no elijo la tecnología de antemano sino que voy eligiendo la tecnología uso depende de la obra que esté haciendo.

2) Dentro de los formatos con los cuales trabajas ¿Tenés alguna preferencia?

Con respecto a los formatos, no tengo un formato en el cual me sienta o prefiera, lo que me empezó a suceder, es que al pasar los años, estoy eligiendo que temas o conceptos trabajo. Cada vez , encuentro den mis trabajos , más rasgos sociales, que son a fines más a mi persona, como encontrando y desarrollando obra a partir de su crecimiento, más que un formato de obra. Es decir, si te fijas tengo obras: mecánicas, tengo obras que son proyectores, tengo obras que son interactivas, obras que son solo mecánicas, tengo obras que son robóticas. Voy eligiendo el formato depende que conceptos voy trabajando, pero si voy eligiendo, cada vez formatos con critica profunda a la propia tecnología o a mi contexto social.

3) El artista utiliza fragmentos de la realidad para plasmar sus ideas. ¿Cuáles son las experiencias en las que te basas para generar tu producción?

Un poco esta pregunta te la contesté en la primera, el fragmento que elijo de la realidad, son básicamente me tocan vivir a mí y creo que a mi contexto social, eso más que nada. No hago obras que traten de cosas generales o globales, por ejemplo, no hablo de la ecología en relación como al planeta y demás, sino que trato más bien de hablar de algo más local. Por ejemplo hablaría en vez de la ecología, lo que sucede en alguna plaza o en algunas cuestiones más locales de mi país o mi región, aunque no tengo un trabajo que hable sobre ecología en particular.

Más que nada elijo fragmentos que tienen que ver con mi situación local o regional, es de lo más amplio que puedo llegara a hablar.

4) La obra *Turbio* fue presentada en otras instancias. ¿Cómo fue la convocatoria para presentarla en Muntref y que permanezca como patrimonio?

La obra "Turbio", en particular, fue hecha para la muestra, para el concurso. De hecho después paso a ser parte de Untref, del patrimonio de la Universidad. No tuve la oportunidad de llevarla dentro de la universidad, pero si trabaje parte de una serie que se llama fluidos, que son con las que trabajo con las mother como desechos que tienen una forma o tipología muy de ciudad, que parte de esa

series si anduvieron en otros lugares.

El fluido es la primera, estuvo en Buenos Aires, Bahía Blanca , en el Museo de la Imagen y Sonido de San Pablo, no recuerdo sin el algún otro lado más. Creo que no, acá en Buenos Aires estuvo en algunas galerías.

Después otra de las series de “Fluidos”, se llama “Vórtices “, que es primer premio salón nacional, que también pasó a ser patrimonio del estado y esa tampoco la tengo. Hay después dos Fluidos que no recuerdo donde están, deben estar en alguna colección, yo ya no las tengo.

5) ¿Cómo lograste encontrar el equilibrio entre el mapping y la parte física de la obra?

La primera obra de “Fluidos”, tiene ya muchos años. Yo primero empecé pintando y tirándole materiales encima de estas mothers, hasta que entendí que era mejor usarlas como lienzo de trabajo y ahí empecé a desarrollar un software para mapear sobre ellas, que es un software que hice yo y es un software que genera los fluidos constantemente distintos, no se repiten nunca exactamente iguales, pero los fluidos son similares. Eso lo hice en un contexto donde tampoco tenía proyector, así que lo que iba haciendo era ir dibujando y haciendo el software, pensaba, iba a la universidad, llevaba algunas mothers, la apoyaba en el pizarrón, iba viendo si realmente si era lo que quería lograr. Así fue como logré empezar con eso, hacia mapping sin tener proyector propio y luego adquirí un proyector y se volvió más fácil. Pero en principio fue así, echándoles materiales distintos a las mothers hasta que lo mejor fue usarlas de lienzo.

6) ¿Cómo fue el proceso de producción al momento de utilizar como material elementos de des- carte tecnológico?

La elección de hacer como una especie de ciudad con elementos reciclados, tiene que ver con la situación posterior al 2001, en donde ya sabes la historia de Argentina, los cinco presidentes, el desastre económico y después al pasar los años vi que iba mejorando la ciudad y demás, como sacando el ave fénix, saliendo de sus cenizas y rehaciéndose nuevamente, entonces, ahí decidí usar como cosas tiradas o de descarte , para rehacerse, en un país donde una ciudad se va rehaciendo, un contexto que se iba rehaciendo de lo que había quedado. Entonces a partir de esa idea, encontré en las mothers y en las arquitecturas que tienen, esta idea de poder rehacerse .Entonces a estas mothers les empecé a proyectar y a darle vida con fluidos de colores y demás, en las primeras versiones y después llegué a “Turbio” y a “Vórtices”, mucho más enrarecido, colores más oscuros, colores más fuertes y demás.

7) Teniendo en cuenta que la primera presentación de *Turbio* fue en 2016 y la presentación de *Un-tref* en 2019 ¿Sentís algún cambio en el contexto social en el cual pensaste para reflejar tu obra?

Como te decía un poco si un poco no, se presentó en 2016, después hice otra obra con esa técnica que es *Vólices*, que es la que gana el salón nacional, que ya hablaba sobre otros temas, pero a su vez creo que el poder judicial dentro de nuestro país, sigue teniendo las mismas problemáticas que en ese momento. La idea de influencia, sobre las ciudades, sobre la sociedad, y no creo que todas las decisiones que tomen sean en relación al pueblo sino en relación a ellos mismos, a su propio poder y una permanencia de ellos en el poder, de los jueces en ese poder, pero más allá de eso, creo que las obras tienen que quedar ancladas en un contexto y en un marco. Creo que una vez que una obra una vez que está cerrada no hay que ir cambiándola, por la experiencia que cambia mi contexto, sino que es representativa de ese contexto, de ese momento. Creo que si hay que hacer algo, o denunciar o apuntar, o algún nuevo estado de contexto, o me trae ganas de hacer otro trabajo, haría otro y no tocaría uno ya hecho.

8) Los formatos y materiales para hacer obra son diversos ¿Qué opinas sobre el uso de aparatos electrónicos obsoletos? ¿Pueden incluirse de la misma manera que la tecnología que funciona?

Un poco ya te hablé de esto, más allá de la idea de reciclaje y lo que decía Benjamín de darle nuevamente un aura a un objeto tirado o en desuso, y darle otra vez ese alma de utilidad y demás. Creo que, hay algo aparte de la funcionalidad y la creatividad, que tiene que ver con lo simbólico, la idea de que tecnología usamos, la idea de que tecnología usar, estamos señalando algo también ahí. Entonces utilizar un objeto nuevo, o utilizar un objeto viejo o utilizar un objeto de cierto contexto político social, creo que es lo que definiría mejor a qué tipo de tecnología se debe aplicar en una obra que está contando ciertas cosas.

Va más allá de la reutilización o ser pro reciclaje o pro reutilización de tecnologías, sino que también tienen que ver con un mercado, con una simbología que traen ciertas tecnologías quizás en otros contextos, o en otras sociedades. La idea de la colonización tecnológica y demás, utilizar ciertos elementos, hablan por o en pro de eso.

9) Teniendo en cuenta que cada vez se produce más basura tecnológica ¿De qué forma consideras que el arte pueda aportar a la visibilización de este problema?

Creo que hay muchos artistas que se dedican justamente a hablar sobre los descartes tecnológicos o los descartes en general y sobre la múltiple producción de objetos listos para tirar, hay muchos desechos y demás. De ahí el arte que puede opinar de eso y muchos otros temas más. Creo que hay muchos artistas que se sienten libres de opinar de eso. Yo quizás haga algunos aportes con mi obra, pero sí creo que el arte tiene mucho para decir, pero creo que en muchos o en todos los temas. El arte tiene mucho para decir y opinar, aportar, así que este sería como un tema más. Quizás se nos vincula un poco a los que hacemos arte tecnológico con esa cosa de los desechos tecnológicos. Creo que hay muchos artistas que quizás no son tecnológicos, que aportan su grano de arena de los residuos tecnológicos o no, así que no lo creo un tema solo del arte tecnológico, sino que

cualquier arte puede partir de eso: gente que hace cultura, la gente que hace teatro, o gente que hace música. Digo que el arte en general, tiene mucho para aportar, no es solamente para los que enchufamos cosas.

Graciela Taquini



BREVE BIOGRAFÍA

Graciela Taquini es una artista argentina. Comenzó sus estudios en la Facultad de Filosofía de la Universidad de Buenos Aires. Luego comenzó a meterse en el ámbito artístico estudiando en esa misma universidad, la carrera de la historia de las artes. Luego de graduarse obtuvo una beca en el instituto de Cultura Hispánica para estudiar arte medieval en España. Uno de sus grandes referentes fue documentalista antropológico Jorge Prelorán. A partir de estudiar su producción, la artista comenzó a vincularse con el medio audiovisual el lenguaje cinematográfico y la gestión cultural. También se especializó en el video arte y la gestión como curadora en diferentes ámbitos artísticos. En el caso de sus obras que son múltiples, deja inscripto su yo, es decir siempre aparece su huella e identificación de Graciela Taquini, las hace propias y sumerge al espectador en esa experiencia.

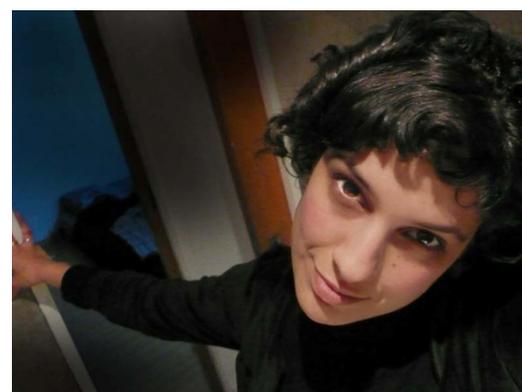
Con el nuevo milenio, vuelca su curaduría al ámbito de las artes electrónicas. Los encuentros con artistas de área 54, en los que reflexiona sobre el arte digital, la estimulan para generar su producción propia. A si mismo esto también le permite ganar experiencia como artista, como curadora en el país y en el extranjero.

Natalia Rizzo

<http://www.nataliarizzo.com.ar/>

BREVE BIOGRAFÍA

En su página oficial, se indica que nació en Buenos Aires. Estudió Licenciatura en Artes Plásticas en él UNA y es profesora de escultura en recibida en la escuela Nacional de Bellas Artes "Prilidiano Pueyrredón". Obtuvo varias becas y premios a nivel nacional e internacional. En 2010 fue convocada por Graciela Taquini para desarrollar la obra Rota que fue exhibida dentro del marco de la muestra: Rescate en el Centro Cultura Borges.



Leandro Gotleyb



<http://www.leonardogotleyb.com/>

BREVE BIOGRAFÍA

Es un artista visual que se caracteriza en la reconstrucción de lo urbano. Nació en Resistencia, Chaco. Es graduado de las Escuelas de Bellas Manuel Belgrano y Prilidiano Pueyrredón. Se recibió de profesor de dibujo y grabado. En la actualidad es profesor del Instituto Universitario Nacional de las Artes, IUNA. Sus obras se encuentran en colecciones públicas y privadas.

Gotleyb es un artista grabador. Desarrolló la técnica llamada "Tecnoxilografía" que consiste en un proceso de experimentación en donde incorpora o reemplaza el tradicional taco de madera por otros elementos de fabricación industrial, mallas metálicas, alambres, clavos, masilla, etc. Esto permite obtener nuevas texturas al momento de la impresión. La Tecnoxilografía, combina la "Xilografía" y el "Xilocollage".

Gotleyb también trabaja en otros formatos, tales como las instalaciones y la creación de objetos. El artista representa en sus variados formatos de obras, el paisaje urbano, sus entrañas o ruinas. También trabaja con las cuestiones postindustriales y sus materiales, el abandono de las fábricas y las construcciones.

Leo Núñez



<http://www.leonunez.com.ar/>

BREVE BIOGRAFÍA

Leo Núñez es un artista y docente. Se encuentra estudiando la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas en la Universidad de Tres de Febrero. También estudió Licenciatura en Artes Electrónicas, Diseño de Imagen y Sonido en la Universidad de Buenos Aires e Ingeniería en Sistemas en la Universidad Tecnológica.

Recibió diversas becas y premios a nivel nacional e internacional. Fue docente en la Universidad de Tres de Febrero en las materias de Taller de Imagen, Tecnología de los espectáculos e Imagen Electrónica.

Gaba



<http://www.boladenieve.org.ar/artista/195/gaba>

BREVE BIOGRAFÍA

Nació en Córdoba en 1968. Estudió escultura con Roberto Fernández y se recibió de creativa publicitaria en la Escuela Superior de Creativos Publicitarios en 1994. En todas sus obras trabajo con las cuestiones de la moda, el consumo y lo feminista. Realiza una crítica a las modas tradicionales y los estereotipos en las mujeres. En una entrevista publicada en su perfil en la página Bola de Nieve⁴⁹, se define como : *“Soy artista plástica soy fashionvictim por estética y generación. Amo el cine de ciencia ficción. Mucho de mi obra comparte el concepto de Blade runner, película basada en un libro de Philip K. Dick. El autor hace hincapié en el hecho de que los robots, signo del mayor avance tecnológico del humano desean mediante recuerdos adquiridos encontrar un mundo íntimo, valorizando por contraposición el universo personal”*. En estas frases refleja un gusto bien marcado por la moda y una fuerte postura crítica ante el avance de la tecnología y a las instancias del consumo en exceso. No solo se puede apreciar este pensamiento en su obra analizada en el proyecto sino también en otras obras realizadas.

Haydee Acero



<http://www.haydeecero.com/bienvenido.html>

BREVE BIOGRAFÍA

Es una artista visual argentina. Nació en 1968. Sus obras se destacan por desarrollarse en gran escala. Utiliza materiales descartables tales como dvd o cd, carton, hierro, etc. La temáticas que toma en sus producciones están relacionadas con la naturaleza, la libertad y la comunidad.

⁴⁹ Es una página que resume las biografías de los artistas contemporáneos destacados de Argentina. En esta página se encuentra el perfil de Gaba.

Gabriel Valansi



<https://gabrielvalansi.com/>

BREVE BIOGRAFÍA

Es un artista, fotógrafo argentino. Se ha destacado por premios a nivel nacional e internacional. Realizó numerosas muestras individuales y colectivas. Es profesor de Diseño audiovisual y Medios expresivos en las carreras de Diseño gráfico y Diseño de Imagen y sonido en la Universidad de Buenos Aires. Su obra integra distintas colecciones estatales y privadas.

En una entrevista publicada en su perfil de bola de nieve, responde a la pregunta en relación a su forma de trabajar de la siguiente manera: "No tengo ninguna sugerencia específica. Creo que la mejor aproximación a cualquier obra es aquella que se da espontáneamente, desde la propia sensibilidad. Lo digo aún sabiendo que mi obra no admite un gran rango de posibilidades de lectura. Pero respondiendo la pregunta desde un lugar más tangencial, diré que me interesa transitar ese campo relacional que existe entre la estética que se desprende de los hechos bélicos y de extrema violencia y su pregnancia en un imaginario colectivo, en particular en ese punto en donde la belleza traba una íntima relación con lo terrible."

Se entiende a partir de su reflexión, que en sus obras intenta dar un mensaje haciendo evidente la violencia de los hechos sociales. Puede entenderse entonces en Babel la representación de un mundo a derrumbarse por la acumulación de basura.

