



presente  
continuo  
org

# FUTUROS CONTINUOS. MEMORIA REFLEXIVA SOBRE LA PRIMERA EDICIÓN DE PRESENTE CONTINUO: PROGRAMA DE CIENCIA, ARTE Y TECNOLOGÍA.

Por Malena Souto Arena

Fundación Williams, Fundación Bunge y Born  
Con la participación de Fundación Andreani



FUNDACIÓN  
BUNGE Y BORN

ORGANIZAN

FUNDACIÓN  
**WILLIAMS**

FUNDACIÓN  
ANDREANI

PARTICIPA

# **FUTUROS CONTINUOS. MEMORIA REFLEXIVA SOBRE LA PRIMERA EDICIÓN DE PRESENTE CONTINUO: PROGRAMA DE CIENCIA, ARTE Y TECNOLOGÍA.**

Por Malena Souto Arena

Fundación Williams, Fundación Bunge y Born  
Con la participación de Fundación Andreani

Este trabajo es producto de una beca de investigación otorgada por la Fundación Williams y la Fundación Bunge y Born en el marco del programa Presente Continuo.

## Índice.

I] Presente Continuo. P.3.

II] Maurice Benayoun o la inteligencia del artificio. P.5.

III] Sociedad de jugadores. Encuentro con Guto Nóbrega. P.9.

IV] Rafael Lozano-Hemmer: Antimonumentos de agencialidad alienígena. Hacia una crítica institucional en el arte tecnológico. P.14.

V] Futuros Continuos. Conclusión personal. P.25.

VI] Agradecimientos. P.28.

## I

### *Presente Continuo*

En el año 2023 nació Presente Continuo, el programa de Ciencia, Arte y Tecnología de la Fundación Bunge y Born y la Fundación Williams, con la participación de la Fundación Andreani. Nueve jornadas, tres invitados del exterior, treinta y cinco participantes, y un equipo profesional numeroso conformaron un programa concebido para comprender el presente, visitar el pasado e interrogar el futuro del arte tecnológico.

En esencia, Presente Continuo concibió la teoría como el marco indispensable de toda práctica y, en estricta correspondencia, comprendió la práctica como vehículo para la producción de conocimiento. Siendo el advenimiento de las nuevas tecnologías un fenómeno vertiginoso, por momentos inconmensurable, quienes nos desempeñamos en este campo nos vemos obligados a imaginar conceptos en torno al tecnológico por medio de la práctica y la experimentación. Es en el hacer mismo que se comprenden las potencialidades de los dispositivos técnicos y su impacto en la sociedad. La presencia categórica de las tecnologías en la sociedad moderna y contemporánea requiere una implicación filosófica, ética, estética y conceptual por parte de los creadores, que le otorgue a la producción una densidad comprometida, reflexiva y responsable.

El programa contó con la presencia de referentes de la vanguardia global; figuras que, en su vasta trayectoria artística, alentaron discusiones estructurales acerca de la relación entre el arte, la tecnología y la humanidad. Maurice Benayoun, nacido en Argelia; Guto Nóbrega, nacido en Brasil; y Rafael Lozano-Hemmer, nacido en México, fueron las guías sensibles e intelectuales de las tres jornadas del programa, que duraron en total ciento cincuenta y seis horas.

Presente Continuo estableció una dinámica precisa: la presentación de la trayectoria del artista en primera persona, un workshop destinado a la cohorte y una masterclass abierta al público. Pionero indiscutible, Maurice Benayoun condensó en doce horas cuarenta años de una producción signada por la experimentación de, prácticamente, todas las tecnologías emergentes a lo largo de su vida. Rafael Lozano-Hemmer recorrió su obra, desplegando sus métodos de producción, estrategias y experiencias que consolidaron su presencia en el mercado y las instituciones de arte. Guto Nóbrega compartió su tesis de investigación acerca del vínculo entre la tecnología, la naturaleza y los organismos vivos, contextualizando dichas reflexiones a través de producciones personales.

Del otro lado, se encontraba la primera cohorte de Presente Continuo: una comunidad de artistas, filósofos, científicos, curadores y tecnólogos seleccionados a través de una convocatoria nacional. Dichos agentes fueron los activadores de las segundas jornadas del programa. Durante su *workshop*, Maurice Benayoun planteó la concepción de un proyecto artístico basado en ejes temáticos y conceptuales tales como el diseño de comportamiento de una obra o la creación de experiencias artísticas en el espacio. Propuso diseñar proyectos empleando la inteligencia artificial, la robótica, la electroencefalografía o producir obras de arte transaccional. En el workshop con Nóbrega, la realización del proyecto grupal debió ser atravesada por ejercicios prácticos que involucraron la producción de un circuito electrónico con plantas, entre instancias de dibujo analógico. La finalidad de dicho método radicó en echar luz, percibir agudamente y hacer consciencia del momento presente del acto productivo que involucra la naturaleza como objeto de estudio. La jornada concluyó con una puesta en común, naciente del proceso mediado cercanamente por el artista. El caso de Rafael Lozano-Hemmer fue atípico y revelador. El artista escogió una modalidad abierta y generosa en la que socializó, durante los tres encuentros, modelos de presentaciones de sus proyectos expositivos, manuales de conservación de arte tecnológico, contratos institucionales, estructuras y

organigramas de trabajo profesional como experiencias personales que le permitieron profesionalizar su práctica e insertarla en la escena institucional, a saber los centros de arte y las colecciones públicas y privadas. Si bien dicha experiencia se enmarca dentro de su expertise, este encuentro expuso una problemática recurrente en el arte tecnológico desde su origen: el de su escasa presencia y promoción, ya sea en instituciones como en colecciones artísticas.

El espíritu productivo y colaborativo del programa fue tal que la cohorte tomó vida propia. El grupo generó una red de colaboraciones activas, actualmente posee su propio canal social, comparte noticias, convocatorias, invitaciones a eventos, entre otros gestos y acciones motivadas por el compromiso y el genuino interés en fortalecer la comunidad argentina vinculada al arte, la ciencia y la tecnología.

A continuación desarrollaremos en detalle cada jornada, lo que nos permitirá acercarnos y profundizar en la experiencia de la primera edición de Presente Continuo. Esperamos este documento no sólo opere como bitácora o memoria, sino que aliente y promueva la investigación y producción artística local e internacional en torno al arte de los medios.

## II

### *Maurice Benayoun o la inteligencia del artificio.*

Maurice Benayoun (alias MoBen o 莫奔, nacido el 29 de marzo de 1957 en Argelia) es un pionero del arte de los medios, curador y teórico con base en París y Hong Kong. Su obra emplea diversas tecnologías, como el vídeo, los gráficos por ordenador, la realidad virtual inmersiva, Internet, performance, neurociencia, las instalaciones urbanas e interactivas, entre otros. La obra de Benayoun constituye una investigación crítica sobre las mutaciones de la sociedad contemporánea, inducidas por las tecnologías emergentes. Es relevante para

nuestro estudio condensar la carrera del invitado, ya que nos permitirá comprender la propuesta teórica y práctica que decidió implementar durante el workshop con el grupo participante.

Formado en Bellas Artes, la práctica de Benayoun se inició con la fotografía, el vídeo y los gráficos por ordenador. En los años 80, dirigió videoinstalaciones y videos sobre artistas contemporáneos como Daniel Buren, Jean Tinguely, Sol LeWitt y Martial Raysse. En 1987 fundó “Z-A Production”, un innovador laboratorio privado de gráficos computarizados y realidad virtual, que se convirtió en una de las empresas francesas líderes en este campo durante esa época. Entre 1990 y 1993, Benayoun colaboró con el novelista gráfico belga François Schuiten en la primera serie de animación realizada con gráficos por ordenador en alta definición. En 1993 inauguró “Art After Museum”, una colección de arte contemporáneo en realidad virtual. A partir de 1994, experimentó en instalaciones de realidad virtual y arte interactivo. Una obra referente de ese periodo fue “The Tunnel under the Atlantic” (1995), una instalación en realidad virtual que conectaba dos grandes museos y cientos de personas desde distintos puntos geográficos: el Centro Pompidou de París y el Museo de Arte Contemporáneo de Montreal. Más que un espectáculo técnico intercontinental, la instalación supuso la primera experiencia de lo que el artista denominó como “arquitectura de la comunicación”. Este concepto, presente en toda su obra, alude a la exploración de los límites de la comunicación humana a través de los medios. Cabe destacar que esta pieza se inauguró cuando la World Wide Web tenía tan solo seis años de vida.

En 1997 inauguró “World Skin, a Photo Safari in the Land of War”: una instalación inmersiva referente en la historia del arte instalativo en realidad virtual. Fusionando fotografía y realidad virtual, la obra puso en escena el trágico escenario de la guerra. “World Skin” indagó en la necesidad de identificarse y corresponderse con los sujetos sociales afectados, a través del ejercicio de la memoria y la conciencia colectiva. En 2005, Benayoun inició la serie “Mechanics

of Emotions”, que se extendió durante los 10 años siguientes. “Mechanics of Emotions” concibió Internet como el sistema nervioso mundial, y las emociones del mundo como el posible material para un nuevo modelo metafórico de la economía. La serie incluyó obras interactivas, instalaciones en video, instalaciones mediales urbanas (entre otros espacios, fue exhibida en edificios de comerciantes).

Otra serie ejemplar en su carrera es “Brain Factory” [2018]. “Brain factory” le otorgó al visitante la posibilidad de materializar la abstracción mental en objetos físicos. El proyecto articuló la relación entre pensamiento y materia, concepto y objeto, humano y máquina por medio de la neurociencia, la instalación y las impresiones 3D. Esta serie exploró otros emplazamientos, entre ellos la blockchain a través de su trabajo posterior, que continúa desarrollando al día de hoy, “Values of value”-. En “Values of value” las abstracciones de los visitantes se traducen en “VOV tokens”, registrados en la blockchain como parte de una colección de arte intangible. Benayoun denomina dicha práctica como “Transactional Poetry y Transactional art on the blockchain”, en la que re-situa el valor de la sensibilidad humana por medio de los medios. Así mismo, “Values of value” pone en relieve la potencia simbólica de la abstracción en un escenario destinado a la comercialización de activos intangibles.

Ahora bien, nos interesa profundizar en otro aspecto inherente al trabajo de Benayoun, para entrever la dinámica establecida durante el workshop. En su masterclass abierta al público, Jorge La Ferla -pionero intelectual dedicado al arte visual tecnológico; educador, escritor, curador y académico, a quien podríamos considerar como una de las figuras máximas en Argentina dedicada a la promoción del arte medial- propuso al invitado ahondar en su trayectoria, empleando como eje disparador el estudio de Anne-Marie Duguet, “Déjouer l'image: Créations électroniques et numériques”. Este libro aborda las imágenes electrónicas y los dispositivos a través de la obra de varios artistas, entre ellos la de Benayoun. Examina las nuevas experiencias y desafíos provenientes de las



obras interactivas, la imagen en vídeo, las imágenes-objeto y las imágenes-escenario producidas por la tecnología digital.

Maurice prosiguió las reflexiones de Jorge La Ferla acerca de las implicancias de experimentar con imágenes en la era tecnológica, empleando una táctica estructural en toda su obra: la de la alteración del lenguaje o las formas de concebir un razonamiento, perturbando el sentido y la interpretación ordinaria de las palabras. *Déjouer l'image* podría traducirse al español de varias formas: "Engañar la imagen", "Frustrar la imagen", "Desengañar la imagen". Sin embargo, para el creador francés, *Déjouer* podría interpretarse como "no jugar", lo que para él alude al gesto de explorar los límites de la imagen.

¿Cómo jugar [o no jugar] con la imagen? ¿Cómo frustrar la imagen? En definitiva, los medios no refieren únicamente a una especificidad tecnológica. Dicha particularidad no estructura sus potencialidades estéticas. Lo que define a un medio es la capacidad de edificar nuevos lenguajes o concebir nuevas abstracciones a través de la imagen estética. Es decir, jugar con la imagen y a la vez frustrarla. Ensayar un medio supone ensayar lenguajes específicos que disloquen los sistemas de creencias, comportamientos o formas establecidas, bien sea hacia el medio o hacia la sociedad. Los códigos binarios, los prompts, la señal analógica o electrónica, por nombrar una milésima, son simplemente la forma material a través de la cual se esculpen otros modelos simbólicos para la abstracción humana, la creación sensible, la producción de conocimiento y la comprensión del mundo. "El arte –expresó Benayoun en su masterclass– no se trata únicamente de producir imágenes. El arte se trata de crear representaciones aceptables de pensamiento". De ahí, inferimos que es el concepto y el posicionamiento ideológico en torno a la forma estética lo que transforma el aparato en dispositivo. Cada medio emergente trae consigo la posibilidad de imaginar otros significantes para la razón, lo que indefectiblemente inaugura nuevas formas perceptuales.

El workshop de Benayoun propuso el desarrollo de un concepto como acto previo a la concepción de una imagen. Fue relevante construir un cimiento simbólico que definiera la esencia de la forma estética. El artista francés compartió a la cohorte una serie de tópicos, a partir de los cuales el grupo debió producir un proyecto en cuatro horas. Nuevamente: jugar con el límite. Frustrar la imaginación. Y comprender ese límite como el impulso para extraer del jugador tecnológico la potencia semántica y simbólica transformadora hacia el objeto técnico. Cabe destacar además la importancia de investigar antes de producir. Más que una presentación sobre su obra, implícitamente Benayoun operó un recorrido sobre las especificidades conceptuales y estéticas de los/sus medios tecnológicos.

Esta dinámica representó además la metodología edificante de Presente Continuo, su forma de jugar con los conceptos nacientes y sus posteriores materializaciones, cuyos canales han sido los artistas invitados. En este modelo creativo, los conceptos no fueron singulares ni propios. El programa persistió una estructura creativa horizontal, donde mi concepto, es tu concepto, ergo nuestro pensamiento, nacido del intercambio intersubjetivo. Tal fue la arquitectura comunicacional del programa: a través de la creación colectiva, liminal, emergió la forma en potencia de la imagen tecnológica renovadora.

Los tópicos presentados por Benayoun fueron:

- **Diseño del comportamiento:** “Las obras de arte se convierten en sujetos. Tienen un comportamiento específico diseñado por el artista. Este comportamiento puede afectar su relación con el entorno, con el público... El comportamiento de la obra de arte refleja la intención del artista [intencionalidad artificial]”.
- **Arte Generativo, Inteligencia Artificial:** “Concebir un proyecto grupal utilizando inteligencia artificial como herramienta. El proyecto no debería limitarse a la generación de imágenes, sino implicar también el proceso generativo como componente creativo/crítico del proyecto”.

- Arte Transaccional: “Proyecto colaborativo, participativo, transaccional, traslacional. Puede utilizar NFTs, Blockchain, traducción (de todo tipo), manipulación del lenguaje, creación”.
- Electroencefalografía: “Cómo dar sentido a las ondas cerebrales, qué relevancia tiene en la creación artística, cómo pueden verse afectados los procesos creativos”.
- Robótica: “Imagina que dominas el uso de la robótica, la programación de construcciones. Concebir un proyecto utilizando componentes robóticos que cuestionen la relación hombre/máquina”.
- Arte en el espacio: “Concibe un proyecto de grupo que implique el envío de artefactos al espacio. Especifique su intención, los resultados esperados”.

En el apartado dedicado a los proyectos realizados en el workshop se podrán conocer las obras creadas por la primera cohorte de *Presente Continuo*.

### III

#### *Sociedad de jugadores.*

#### Encuentro con Guto Nóbrega.

*¿Qué milagro se necesita para que semejante revolución tenga lugar? [...] Con cierta distancia crítica, las imágenes puestas al alcance de todos por la telemática aparecerían, de pronto, como superficies aptas para ser manipuladas dialógicamente, como lo eran antaño las líneas de texto [...] La vida humana pasaría a estar dedicada por completo al diálogo creativo, junto con otros hombres y contra el mundo. Vilém Flusser.<sup>1</sup>*

En los años 80, el filósofo y teórico de medios Vilém Flusser se precipitó lúcidamente hacia el futuro de la humanidad para imaginar los principios de

---

<sup>1</sup> Flusser, V. (2003). El universo de las imágenes técnicas. Elogio a la superficialidad (p. 116). Caja Negra Editora.

una sociedad matrizada, técnicamente codificada: la sociedad de las imágenes técnicas, tal como la conocemos hoy. En las páginas de “El universo de las imágenes técnicas. Elogio a la superficialidad”, el autor profetizó una sociedad telemática dialogante en la que cada ser humano estaría conectado con sus pares a través de las imágenes de código por ellos programadas. Frente a ese escenario, el filósofo proyectó un punto de fuga, formulando una serie de acciones posibles que le permitieran al humano situarse lúdicamente en la sociedad puramente informacional. Flusser imaginó los cimientos de una sociedad de jugadores, caracterizada por la producción de diálogos creativos con los entes maquinales. La labor de esta sociedad radicaba en ofrendar nuevas representaciones de los fenómenos del mundo por medio de la imagen sintética, operada bajo un pulso inventivo y emancipador, en oposición a las imágenes negativas o a las representaciones canónicas de mundo.

Durante su visita al país a través de Presente Continuo, Guto Nóbrega instaló las proposiciones de Flusser y, además, las de Gilbert Simondon. En su masterclass dirigida a la audiencia y en el workshop hacia la cohorte, el artista brasileño brindó diversas perspectivas prácticas y teóricas centradas en promover un vínculo creativo hacia los objetos técnicos. La creación artística de Nóbrega se especializa en sistemas que trabajan la conexión entre organismos artificiales y naturales [especialmente plantas]. De esa amalgama entre realidades vegetales y virtuales, entre bits y electrones, trabaja con la posibilidad de explorar y expandir, a través de la instrumentación del arte técnico, la dimensión más sutil de redes orgánicas que ofrece el mundo natural.

En su masterclass, el artista presentó su tesis de investigación titulada “Hiperorganismos. Arte, tecnología, coherencia, conectividad, y campo integrador”. Su hipótesis rodeó un interrogante que sólo pudo ser desarrollado por medio de la experimentación artística. Más que una afirmatividad de hechos previamente comprobados, el trabajo de Nóbrega propuso establecer las conclusiones durante el proceso creativo técnico.

Su proyecto de investigación abre las siguientes reflexiones ¿Qué tipo de relaciones se establecen por medio del objeto técnico? Si consideramos al objeto técnico como un catalizador de energías, ¿Cómo examinar la relación triádica que acontece entre el artista, el objeto y el espectador? ¿Acaso no debemos clausurar dichas funciones con el fin de considerar la creación artística como un sistema que vehiculiza relaciones de fuerzas? Para Nóbrega, existen diversas fuerzas intervinientes, tales como las energéticas, las físicas, las electromagnéticas, etc., aunque la central es la fuerza afectiva. El creador no es más relevante que el objeto técnico, considerando una relación posible. Lo relevante es lo que vehiculiza dicho objeto, es decir, la relación sistemática que el arte posibilita. Nóbrega concibe la creación artística como una forma orgánica relacional. En su enfoque, le interesa imaginar y concretizar un sistema de fuerzas entre formas orgánicas y vivas junto a formas artificiales y electrónicas

Como hemos mencionado anteriormente, los postulados de Vilém Flusser representan un marco teórico influyente en la investigación del artista brasileño. Nóbrega cita al ensayo “Hacia una filosofía de la fotografía”, del cual rescata la proposición de que la imagen fotográfica no supone una representación lineal e indicial de un referente capturado por el aparato, sino más bien una representación codificada del mismo. Tal es la esencia estructural de la fotografía, que se extiende a todo el universo de las imágenes técnicas. En este sentido, lo que se observa es un mundo codificado a través de un sistema técnico. La tarea del creador radica en indagar en ese sistema técnico, en los códigos que lo constituyen. La experimentación de las posibilidades estéticas del dispositivo supone el objetivo nodal de los creadores, aspecto que influirá en la imagen del fenómeno representado. Así, se observa el pasaje de las imágenes lineales directas hacia las imágenes de mundo indirectas, constituidas por los sistemas de códigos. Por otra parte, Nóbrega resalta la función lúdica del

artista concebida por Flusser, considerado como un jugador que juega contra del aparato y redefine sus reglas a favor de la creación de lo improbable.

Por otro lado, el artista brasileño incorpora el pensamiento de Gilbert Simondon desplegado en su publicación "El modo de existencia de los objetos técnicos". En el prólogo del libro, Pablo Rodríguez expresa, "Cuando percibimos al individuo desde el sentido común, lo asimilamos con el sujeto, y al sujeto con el hombre. Pero para Simondon la individuación no pivotea solo sobre lo humano, y de hecho existe por gradaciones que van desde el mundo físico hasta el mundo psíquico. En el mundo físico, la individuación ocurre pocas veces; la materia adquiere una forma y permanece allí, como en el caso del cristal. En el mundo vivo la materia ya tiene una dinámica interna que la hace individuarse de manera constante; aparece la noción de interioridad, de modo que el ser vivo es aquel que posee un interior y se constituye como "un teatro de individuación". El tercer nivel es el de lo colectivo, esto es, la manera en que los individuos traman la red de lo transindividual. Dentro de lo colectivo se destaca un cuarto nivel, el del hombre, donde la interioridad y la transindividualidad se juegan en el terreno de un aparato psíquico"

El ser humano posee la facultad de crear objetos y sistemas técnicos, empleando la materia para tal fin. Esta acción se comprende como un "proceso de concretización", a través del cual la materia asiste a una individuación y experimenta una tensión existencial. Mediante el proceso de concretización, el objeto adquiere un comportamiento autónomo, regulando su mecanismo según causas y efectos. Lo que es preciso erradicar es la idea de que estos comportamientos dependen de fuerzas externas que le confieren determinada subjetividad. Simondon propone situar al objeto técnico como una entidad autónoma que, dotada de una individualidad, establece sus propias reglas y opera una interacción con su interioridad y la exterioridad, a saber, los fenómenos y seres del mundo. El objeto técnico ha sido sometido a relaciones de poder que obstaculizaron su evolución verdadera. Dependiendo de la tonalidad de la época, ha sido fetichizado y juzgado a favor o en contra del humano, bien sea como

máquina de sometimiento o como fuerza que suple las facultades productivas del humano. Según el autor, “La mayor causa de alienación en el mundo contemporáneo reside en este desconocimiento de la máquina, que no es una alienación causada por la máquina, sino por el no-conocimiento de su naturaleza y de su esencia, por su ausencia del mundo de las significaciones, y por su omisión en la tabla de valores y de conceptos que forman parte de la cultura”.

Lo que Nóbrega propone, en su campo de investigación artística actual y en línea a los postulados de su tesis, es definir los objetos técnicos según los procesos y sistemas inventivos que transforman su individuación. Cada objeto nace durante su fase de abstracción –lapso en que se revela el germen de su individualidad– para luego materializarse en múltiples formas, comportamientos y concretizaciones a partir de las cuales evoluciona y experimenta su sentido existencial. El artista enfatiza que la concretización puede ser entendida como un proceso de convergencia integradora: el objeto técnico debe tener una organización interna y una capacidad de interacción que le permita integrarse en el entorno para desarrollar una sinergia posible. En conclusión, Nóbrega integra la perspectiva de Flusser y Simondon a fines de comprender las imágenes mediadas por el aparato a partir del sistema que las constituyen. Dicho sistema, vehiculizado por el creador, conforma la interioridad de ese objeto, su propio lenguaje, a partir del cual el objeto técnico existe de forma autónoma y se comporta de manera diversa. Cada comportamiento alternativo generará una nueva imagen.

En este sentido, Nóbrega sugiere concebir hiper-organismos técnicos, los cuales no deben ser analizados según la clásica relación triádica de artista, objeto y espectador, sino desde un campo de fuerzas integrador. Insiste en considerar a los objetos técnicos como una entidad interconectada que dinamiza las relaciones de los sujetos y objetos involucrados. Esta perspectiva explora las relaciones híbridas entre organismos artificiales y orgánicos. Sus creaciones vinculan la materia viva de la naturaleza con mecanismos y aparatos técnicos artificiales. Tal gesto supone su juego, en que los comportamientos se vuelven

completamente impredecibles, abriendo el espacio para una sinergia caótica.

El artista expresa:

“En un mundo cohabitado por entidades digitales, donde la tecnología computacional integra de manera cada vez más sutil el tejido de la realidad, de nuestros cuerpos y mentes, la creación de sistemas cibernéticos que articulan el diálogo entre el mundo vegetal y las máquinas nos sirve como plataforma experimental para el ejercicio de coexistencia entre las diversas formas y expresiones [...] Según las tradiciones de los pueblos originarios de Brasil y del mundo, las plantas fueron maestras, portadoras de un conocimiento universal. Creemos que el arte tiene el privilegio de crear el puente sensible entre dicho conocimiento, la ciencia y la tecnología de manera lúdica e integrativa. En esta comunicación, buscamos presentar una visión sistémica de la hibridación, en los cuales está presente la confluencia de redes orgánicas, telemáticas y sutiles”.

En su workshop, Nóbrega propuso tres instancias teórico-prácticas que tituló “Ecologías Híbridas”. La experiencia implicó la construcción de un sistema artificial: un circuito electrónico conectado con un organismo vegetal. “Plantrônic” fue el nombre que el artista le dio a su sistema, que monitorea la respuesta galvánica en las hojas de las plantas. Los participantes del workshop debieron replicar dicho objeto técnico y atender a los comportamientos devenidos de su interacción con la planta. La segunda instancia, “Flow”, consistió en un taller intensivo de dibujo para desarrollar un enfoque y desbloqueo creativo a través de la práctica del dibujo como articulador de ideas. Según Nóbrega, “la base de este trabajo es sumergirse en el tiempo y espacio del dibujo de manera concentrada e integrativa, buscando considerar la imagen y su materialidad como resultado del proceso y el estado de flow. Trabajamos con las plantas como referencia para una inmersión a través del dibujo, seguido de críticas enfocadas en el proceso creativo”. Una vez concluidas estas instancias de trabajo, la cohorte debió desarrollar un proyecto y presentarlo en grupo.



La metodología propuesta radicó en salirse del referente para luego entrar en él. A la hora de conectar con una materia viva, es preciso observarla, contemplarla, analizar su movimiento vital y al mismo tiempo, comprender los efectos que producen en la interioridad del creador, en la de la planta y en la del objeto técnico. La creación es producto de una sinergia integradora entre las partes. En esta sinergia, los comportamientos pueden ser heterogéneos, dinámicos e impredecibles, lo que permite que el objeto creado evolucione en su individuación en la medida en que desarrolla su existencia y su interacción con el entorno.

En el apartado dedicado a los proyectos realizados durante el workshop se podrán conocer las obras creadas por la cohorte de *Presente Continuo*.

#### IV

**Rafael Lozano-Hemmer: *Antimonumentos de agencialidad alienígena.***

***Hacia una crítica institucional en el arte tecnológico.***

La tercera jornada de *Presente Continuo* contó con la visita del artista Rafael Lozano-Hemmer. Lozano-Hemmer nació en Ciudad de México en 1967. Reside hace veinte años en Canadá, país donde dirige su estudio conformado por científicos, arquitectos, diseñadores, artistas y curadores, entre otros. Su proceso creativo es colectivo, ya que para el creador, la producción artística no deviene de una genialidad singular sino de una experimentación intersubjetiva y comunitaria. El artista produce obras tecnológicas participativas, situadas en la intersección entre la arquitectura y la performance. A lo largo de su trayectoria, ha experimentado con luces robóticas, medios de vigilancia informatizada, redes telemáticas y diversas tecnologías electrónico-digitales. Inspirado en las fantasmagorías, los espectáculos de feria y la animatrónica, sus piezas lumínicas constituyen lo que denomina "antimonumentos para la agencia alienígena".

Como hemos mencionado previamente, Maurice Benayoun concibe la tecnología como medio para imaginar otras formas de abstracción en torno al lenguaje, con

el fin de dislocar las representaciones e interpretaciones ordinarias de los fenómenos del mundo. Por su parte, Guto Nóbrega crea hiperorganismos técnicos caracterizados por generar una sinergia transversal entre el artista, el objeto y el público. Dichos objetos técnicos asumen una individuación particular, relacionándose con el entorno de forma activa, participativa, receptiva y autónoma. En el caso de Rafael Lozano-Hemmer, la tecnología opera como vehículo para subvertir la relación entre el sujeto y su entorno, a saber, el espacio público.

El espacio público, *no-lugar* por excelencia, se presenta como un escenario carente de sentidos que propicien lo común o propongan comportamientos alternativos a la implacable marcha de acero del progreso industrial. En este contexto, la obra de arte urbana y participativa, podría emerger como un sismo para futurar otras relaciones posibles. En su libro “El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura postmoderna”, Gianni Vattimo expresa: “[...] querer ser monumento no significa solo voluntad de afirmarse o imponerse; sino también, inseparablemente, establecer un vínculo con los monumentos del pasado: no se deviene monumento solo imponiéndose como reconocibilidad duradera, sino irguiéndose al mundo de los monumentos, formulándose de acuerdo con una monumentalidad que no es nunca inventada arbitrariamente, sino heredada. [...] El monumento fórmula se constituye no para despojar el tiempo, imponiéndose contra y no obstante al tiempo, sino para durar en el tiempo”<sup>2</sup>

En este sentido, nos preguntaremos ¿Cuál es la herencia que perdura a través de los monumentos? El monumento ha servido para momificar los acontecimientos de la historia, que en su gran mayoría refieren a relatos o figuras que ya no representan a la sociedad contemporánea en la que se erigen. El monumento se presenta como un dispositivo que impone un relato. El artista que se enmarca en este contexto se ve forzado a reflexionar sobre aquello que se impone, es decir,

---

<sup>2</sup> Vattimo, G. (1986). El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura postmoderna. (p.69). Gedisa.

los discursos instituidos, el pasado histórico y las relaciones sociales que el monumento delimita, a fines de imaginar una emancipación reveladora de esas narrativas. Cabe destacar, además, que un monumento no es participativo; la relación que establece hacia el espectador es pasiva. En consecuencia, la obra de Lozano-Hemmer nos permite atender a la posibilidad de cuestionar con estos comportamientos sociales en el espacio público. A modo de respuesta, sus obras se alzan como *anti-monumentales*: la espacialidad de Lozano-Hemmer es expansiva; no se ubica únicamente en el suelo terrestre, sino que se extiende a los cielos. Son la manifestación de una *agencialidad alienígena* que trasciende las fronteras. A través de sus obras, observamos una narrativa que se expande al “más allá”, para repensar cómo nos relacionamos con el “más acá”.

Durante su primera jornada en Presente Continuo, el artista mexicano socializó treinta años de creación tecnológica. En este escrito, desarrollaremos una selección de piezas tecnológicas interactivas que indagan en la relación entre la audiencia, el espacio y los medios tecnológicos.

En 1992, inauguró "Surface tension", una instalación interactiva en la que la imagen de un ojo humano gigante perseguía al observador con precisión orwelliana. Esta obra se inspiró en la lectura del texto de Georges Bataille "L'anus solaire", escrito durante la primera Guerra del Golfo (el primer despliegue generalizado de "bombas inteligentes" guiadas por cámaras). Según Lozano-Hemmer, "las técnicas de vigilancia informatizada empleadas por el Departamento de Seguridad Nacional de Estados Unidos a través de la Patriot Act, proporcionaron un nuevo y angustioso telón de fondo para esta obra". Lo que evidenció esta obra fue el poder ejecutivo que el humano le otorgó a la vigilancia informatizada para encontrar blancos, bombardear los suelos y las personas. En "Surface tension" el espectador no tenía escapatoria ante el gran ojo: se veía obligado a enfrentarse a su persecución maquinal. La única forma que poseía para evadirlo era cerrando sus ojos, dejar de ver. Para Harun Farocki –artista que ensayó profusamente sobre estos tópicos– resultaba preciso cerrar los ojos frente a cualquier imagen. Para el artista alemán, era necesario desnaturalizar

las imágenes, descontextualizarlas, cuestionarlas, incluso rechazarlas: toda imagen debía contener un índice de desconfianza por parte de quien la veía. Solo de esa forma podríamos comprender el alcance real de las imágenes y, ante todo, cómo aquellas provenientes de la vigilancia informatizada inciden en nuestra vida singular y social.

Otra obra paradigmática en la trayectoria de Lozano-Hemmer fue "Vectorial elevation", un proyecto artístico interactivo concebido originalmente para celebrar la llegada del año 2000 en la plaza del Zócalo de Ciudad de México. El sitio web [www.alzado.net](http://www.alzado.net) permitía a cualquier internauta diseñar esculturas de luz sobre el centro histórico de la ciudad, con dieciocho reflectores situados alrededor de la plaza. Estos reflectores, cuyos potentes haces podían verse en un radio de 15 kilómetros, se controlaban mediante un programa de simulación 3D en línea y se visualizaban con cámaras digitales. Se creó una página web personalizada para cada participante con imágenes de su diseño e información, como su nombre, dedicación, lugar de acceso y comentarios. En México, el proyecto atrajo a 800.000 participantes de 89 países a lo largo de sus dos semanas de duración.

Con la pieza "Body Movies" (2001), el artista mexicano intervino el espacio público con proyecciones interactivas de entre 400 y 1.800 metros cuadrados. Miles de retratos fotográficos, capturados previamente en las calles de la ciudad anfitriona, se exhibían mediante proyectores controlados robóticamente. Sin embargo, los retratos solo aparecían dentro de las sombras proyectadas de los transeúntes, cuyas siluetas podían medir entre dos y veinticinco metros, dependiendo de su proximidad a las potentes fuentes de luz colocadas en el suelo. Un sistema de seguimiento por videovigilancia activaba nuevos retratos cuando todos los existentes habían sido revelados, invitando al público a ocupar nuevas narrativas de representación.

En el año 2003, inauguró "Frequency and Volume". La obra permitía a los participantes sintonizar y escuchar distintas frecuencias de radio utilizando

su propio cuerpo. Un sistema de seguimiento informatizado detectaba las sombras de los participantes, las cuales se proyectaban en una pared del espacio expositivo. Esta pieza visualizaba el espectro radioeléctrico y convertía el cuerpo humano en una antena. El proyecto se desarrolló en un contexto en el que el Gobierno mexicano estaba muy activo en el cierre de emisoras de radio informales o "piratas" en comunidades indígenas de los estados de Chiapas y Guerrero.

"Pulse Room", inaugurada en el 2008 en el campo oval central de Madison Square Park, Nueva York, se componía de una matriz de haces de luz que recorrían el espacio. La intensidad de cada foco estaba totalmente modulada por un sensor que medía el ritmo cardíaco de los participantes. El efecto resultante fue una visualización de las constantes vitales del cuerpo, posiblemente nuestra biometría más simbólica, a una escala inmensa y en un entorno urbano. Estos ritmos biométricos se traducían y proyectaban como impulsos de luz de haz estrechos que se desplazaban secuencialmente por las filas de focos colocados a lo largo del perímetro del césped a medida que cada participante consecutivo entraba en contacto con el sensor. El resultado fue una expresión poética de nuestras constantes vitales, que transformaba el espacio público en una arquitectura fugaz de luz y movimiento.

En el año 2019, Lozano-Hemmer inauguró "Border tuner", una de las obras para él más significativas, en cuanto a la participación de la audiencia. Potentes reflectores creaban "puentes de luz" que abrían canales de sonido en directo para la comunicación a través de la frontera entre México y Estados Unidos, conectando las ciudades de El Paso (Texas) y Ciudad Juárez (Chihuahua). "Border tuner" generaba un dosel fluido de luz que los visitantes podían modificar en seis estaciones interactivas, tres situadas en El Paso y tres en Juárez. Cada una de las estaciones interactivas contaba con un micrófono, un altavoz y una gran rueda o dial. Cuando un participante giraba el dial, tres reflectores cercanos creaban un "brazo" de luz que seguía el movimiento del dial, escaneando automáticamente el horizonte. Cuando dos de esos "brazos de luz" se encontraban

en el cielo y se cruzaban, se abría automáticamente un canal bidireccional de sonido entre las personas de las dos estaciones remotas. Mientras hablaban y se oían, el brillo del "puente de luz" se modulaba en sincronía. La obra no solo fue concebida para crear nuevas conexiones entre las comunidades de ambos lados de la frontera, sino también para hacer visibles los vínculos ya presentes: magnificar las relaciones, las conversaciones y la cultura existentes. La pieza pretendía ser una "centralita" visible de comunicación donde la gente pueda autorrepresentarse. El proyecto ofreció una plataforma para una amplia gama de voces locales y una oportunidad para llamar la atención internacional sobre la coexistencia y la interdependencia entre las ciudades hermanas que crean la mayor área metropolitana binacional del hemisferio occidental.

Esta selección de obras previamente desarrolladas nos permiten entrever ciertas especificidades del arte tecnológico interactivo y la instalación multimedial, prácticas que han marcado un punto de inflexión en el arte contemporáneo. Se podría decir que en las instalaciones lo que se pone en juego es cómo la *exposición y disposición* del dispositivo transforma el hábito de percepción y problematiza los *actos de ver*. Según Ana Claudia García en "Instalaciones. El espacio resemantizado"<sup>3</sup>, uno de los aspectos que caracterizan a la instalación, es que pensar una instalación requiere pensar el espacio.

Por otro lado, en sentido complementario, el concepto de instalación refiere a un lugar y ese lugar se designa como un espacio "simbolizado y practicado". En las instalaciones, la percepción no está atenta únicamente a lo visual. Se trata de "poner el cuerpo y ponerlo en movimiento". Este tipo de piezas "no segregan al espectador del locus de la enunciación: lo incluyen". Las instalaciones interactivas urbanas proponen un movimiento activo del sujeto visitante, quien en su participación orienta el sentido estructural de la obra en tiempo real.

---

<sup>3</sup> García, A.A. (2012). Territorios Audiovisuales. Librería.

A su vez, en las instalaciones, los visitantes no se ven únicamente atraídos con la obra por su relación activa con el dispositivo escenificado; lo que genera interactividad es el acto de ver al otro movilizándolo el ánimo de la imagen a través de los movimientos de su cuerpo. Por esta razón, la narrativa de la imagen se constituye además por la percepción de un visitante frente a los comportamientos del otro, acción que estimula una curiosidad lúdica y comunitaria. En conclusión, la instalación tecnológica interactiva se configura por el discurso vehiculado por el autor, la activación del visitante y la participación colectiva de los sujetos entre sí, quienes producen la narrativa caótica de la pieza.

Este tipo de prácticas han suscitado interrogantes sobre las dinámicas heredadas respecto del rol del visitante y los espacios en que las imágenes se exhiben, que en estos casos, ocupan otros terrenos por fuera de la sala museal o artística tradicional. Es evidente que lo que aquí se pone en jaque es el sistema de la institución artística que, en muchos casos, revela un agotamiento frente a las formas expositivas y los modos de comportamientos que allí acontecen. En su primera jornada, mientras el artista presentaba “Body Movies”, Lozano-Hemmer comentó “No nos sentimos representados por nuestras ciudades”. A lo que podríamos añadir, ¿cómo nos vemos representados por los espacios expositivos tradicionales? ¿De qué forma el arte tecnológico interactivo urbano estimula estas representaciones?

Las instalaciones urbanas colectivas de Lozano-Hemmer habilitan la democratización de la experiencia estética en el espacio público. Esta experiencia compartida implica, además, un reposicionamiento de los cuerpos y las subjetividades de quienes participan. En sus obras, asistimos a un espectáculo de cuerpos en movimiento, cuerpos emisores de señales sonoras y lumínicas, voces que dialogan y trascienden límites geográficos. Las luces robóticas, las señales de emisión radial y todos los dispositivos electrónicos creados por el artista devienen en aparatos protésicos que ponen en escena una subjetividad compartida. El artista crea comunidad a través de los objetos

técnicos. Asistimos al pasaje de los cuerpos adormecidos, las voces socialmente anuladas y los comportamientos pasivos en las ciudades, a la presencia activa del ser en comunidad que imagina nuevas relaciones con sus pares y su entorno a través de los medios. En el seminario ofrecido en Presente Continuo, Lozano-Hemmer comentó: “Muchos podrían decir que esto no es arte...”. La respuesta que podemos ofrecer ante a esa afirmación es que, por el contrario, su obra representa una experiencia artística en la medida en que cuestiona los discursos instituidos del sistema artístico y social para bien. Los monumentos instalan herencias históricas y comportamientos sociales específicos. El sistema institucional artístico tradicional también. En conclusión, en las obras de Lozano-Hemmer podemos vislumbrar otras formas estéticas que desplazan los discursos instituyentes a favor del público, el arte y la sociedad.

En su workshop dirigido a la cohorte de Presente Continuo, Rafael Lozano-Hemmer compartió un texto de su autoría, escrito en septiembre del 2015 y titulado “Buenas prácticas para la conservación de Arte Electrónico desde la perspectiva del artista”. En este se dirige a sus colegas y expresa: “Estimado/a colega: Para la mayoría de los artistas que conozco, la ‘conservación de las obras de arte’ es un asunto problemático: ya estamos demasiado ocupados manteniendo la operación de nuestro estudio; pensamos en nuestro trabajo como una entidad “viva” y no como un fósil [...] Entonces aquí estamos, pensando el tema de la conservación de Arte Electrónico, también denominado ‘Arte de Nuevos Medios’, ‘Arte Multimedia’ o ‘Arte Digital’. Como ya sabe, hay una plétora de iniciativas existentes para preservar las obras multimediales, pero estas siempre son desde la perspectiva de las instituciones que las coleccionan. Mientras que la mayoría de los programas institucionales incluyen excelentes componentes orientados al artista, como entrevistas y cuestionarios, estos programas son todos *a posteriori*, casi forenses, ya que miran a la obra en retrospectiva, como una fotografía de un instante. Este texto fue escrito para delinear lo que los y las artistas pueden optar por hacer sobre el tema con el fin de i) simplificar nuestra vida a largo plazo, ii) generar ganancias, y iii) apropiarse de la forma en que será



presentado nuestro trabajo en el futuro. Le doy la bienvenida a variaciones, adiciones y comentarios. Sí, es completamente injusto que el o la artista tenga que preocuparse de la conservación de su trabajo. Ahora pongamos manos a la obra”

Esta suerte de manifiesto, nos permite analizar la dinámica propuesta por Lozano-Hemmer en su workshop. Su objetivo central radicó en socializar cada una de las estrategias que empleó a lo largo de su trayectoria para producir su obra, insertar su trabajo en el mercado del arte, llevar a cabo proyectos de gran escala en diversas instituciones de todo el mundo, generar ganancias, consolidar su estudio y promover una conciencia formadora sobre la conservación y exhibición del arte tecnológico. Se podría decir que la cohorte presenció una clase de “management artístico”; sin embargo, Rafael Lozano Hemmer compartió de manera implícita su *modus operandi*, a través del cual logró sortear las falencias del sistema artístico institucional respecto del arte multimedial.

En “Buenas prácticas para la conservación de Arte Electrónico desde la perspectiva del artista” –un posible material de consulta para instituciones y academias artísticas–, el artista expone sus sugerencias, segmentadas por etapas: “Antes de hacer”, “Mientras hace”, “Después de hacer”, “Tratando con un coleccionista” y “Notas finales”. Entre otras acciones, en la sección “Antes de hacer” invita a sus colegas a estudiar el arte basado en instrucciones de aquellos artistas que “ampliaron los límites del arte de las instrucciones” como Sol LeWitt, Félix González-Torres, Duchamp y Tino Segha. El artista propone situar en perspectiva estas problemáticas para dar cuenta de que no se trata de una discusión actual, sino recurrente en la historia del arte. Lozano-Hemmer recomienda además estudiar los precedentes del arte tecnológico para erradicar la idea obsoleta, que aún se sostiene, de que el arte tecnológico es “algo nuevo”. Dicho gesto pone en evidencia el rezago de las instituciones en relación con la práctica medial, instándolas a implementar una presencia activa en sus programaciones y colecciones. En “Mientras hace” traza estrategias

dedicadas al artista tecnológico. Entre ellas, propone métodos y softwares de producción, idealmente de código abierto para cualquier artista que pudiera precisar. Gran parte de los programas utilizados en las obras de Lozano-Hemmer se encuentran disponibles al público. Este gesto ideológico en su producción no dista de los conceptos que atraviesan sus obras y que, en este caso, aspiran a la democratización de la experiencia artística. Continúa su apartado con técnicas para salvaguardar las diferentes versiones del proyecto, almacenar el trabajo, clasificar los materiales y aparatos técnicos de cada obra, detallar si son reemplazables o no (en cuyo caso, sugiere brindar soluciones para los engranajes no reemplazables), elegir estratégicamente el hardware; proteger la obra de posibles daños, entre otros aspectos. En “Después de hacer”, sugiere prácticas para promocionar y conservar la obra, como la producción de videos de documentación (“[...]idealmente con usted hablando por encima y explicando el funcionamiento adecuado. Si es una persona tímida, haga que alguien le entreviste”); instalar el proyecto en diversos sistemas operativos para analizar el comportamiento; almacenar todo el archivo de instrucciones, recursos multimedia, esquemas, bocetos, etc.; redactar un manual que describa los conceptos y elementos clave de la pieza y su funcionamiento; detallar el procedimiento de instalación y montaje; y delinear el mantenimiento de la obra en sala (especificando los materiales necesarios para tal fin), entre otros. Su manifiesto concluye con el apartado “Tratando con un/a coleccionista” donde recomienda cuatro acciones esenciales, a saber:

- Tome el video, las unidades flash, el manual, el kit de herramientas y los repuestos y haga una CAJA. Entregue la caja al/la coleccionista explicándole lo importante que es y adviértale que reemplazarla costará \$750 dólares (o elija un número que sea rentable). Muchos coleccionistas perderán rápidamente esta caja. Cuando vengan a pedirle un reemplazo, gane algo de dinero, por el amor de Dios.

- Explique el concepto de copia digital a su coleccionista. La mayoría no entiende que un archivo original es idéntico a una copia. Y si lo hacen, están tan absortos con el aura de autenticidad que he oído hablar de artistas que tienen que destruir un archivo digital una vez que imprimen copias de una imagen digital. Esto es absolutamente absurdo e innecesario para un trabajo como el mío (y el suyo). Si un/a coleccionista me compra una imagen, quiero darle el archivo Tiff con tablas de colores e instrucciones de impresión para que pueda reproducir el trabajo en el futuro cuando los rayos UV hayan lavado los colores o cuando un niño le clave un cuchillo a la imagen [...]

- Una vez que el/la coleccionista comprende que tiene los archivos digitales necesarios para reproducir la mayor parte o la totalidad de la obra, puede que entre en pánico y pregunte cómo proteger su inversión de la reproducción imprudente. La respuesta tiene siglos de antigüedad: con una firma. Para cada una de mis piezas, doy un certificado de autenticidad que es la mercancía negociable de mi trabajo. En mi caso, el certificado es un lingote de aluminio doblemente anodizado de tamaño A5 que muestra los detalles y la imagen de la obra. Firmo el certificado a mano, y agrego el número de edición. [...]

- A menos que la pieza sea muy simple, el precio de adquisición de una obra debe incluir un honorario para usted o un/a técnico/a supervise la instalación de la obra en el sitio (lo que no está incluido en el precio de adquisición es el vuelo, el alojamiento y los viáticos para usted o el/la técnico/a). Deje en claro al/la coleccionista que los instaladores deben seguir sus instrucciones sobre cómo colgar la obra físicamente, tender los cables y proporcionar electricidad. Usted o su técnico/a no puede hacer esas cosas porque no está asegurado. Solo está ahí para supervisar y calibrar el sistema.

El apartado continúa proporcionando instrucciones de encendido y apagado, monitoreo remoto para asegurar el correcto funcionamiento de la obra, protección contra sobretensiones y recomendaciones de conexiones de energía

adecuadas, capacitación para el mantenimiento de obras multimedia frente a posibles fallas, garantía de la obra, soporte técnico, manuales de instrucciones, entre otros. “Tratando con un/a coleccionista” concluye con una ruta de migraciones y versionados diversos de la pieza, contemplando la obsolescencia de los softwares, hardwares, entre otros.

En esta sección, protege el derecho intelectual frente a las posibles migraciones que no estén sujetas al concepto estructurante de la puesta en obra. Este aspecto es relevante cuando se trata de instalaciones, las cuales transforman su diseño expositivo según el espacio en que se muestran. El artista de la instalación medial debe contemplar estas cuestiones a fines de proteger la naturaleza de la imagen, que experimenta transformaciones en su esencia de acuerdo a sus diversos y variados emplazamientos.

En su workshop, Rafael Lozano-Hemmer compartió con la cohorte modelos de presentación de proyectos, detallando todos los ítems necesarios para lograr una exitosa comprensión. La finalidad de este modelo no radica únicamente en lograr una “buena venta” del proyecto, sino en proveer marcos de contexto que valoricen su obra –así como la de los artistas de la tradición tecnológica-. El artista mexicano destacó la importancia de establecer un diálogo entre su creación singular y la de aquellos que han investigado en los mismos tópicos; exponer el proceso creativo y el aporte de todos los técnicos y agentes culturales involucrados; producir renders que permitan a las instituciones proyectar la obra en desarrollo; clasificar los materiales y la infraestructura técnica necesaria; presentar la repercusión y audiencia que sus obras han vivido; compartir notas de prensa; perfiles académicos y profesionales del creador y su equipo; así como destacar la presencia en colecciones de arte públicas y privadas; entre otros elementos necesarios.

Finalmente, Lozano-Hemmer socializó sus modelos de contratos para fines expositivos y de adquisición de obra, acuerdos de confidencialidad, convenios de

trabajo, y reportes para instalación y montaje, entre otros documentos. Compartió con la cohorte programas en línea para coordinar equipos y planificar tareas según roles y necesidades. Además, diseñó junto a los participantes del programa un mapa con instituciones y personería pública y privada a través de las cuales una obra puede autofinanciarse. Este último ejercicio fue tan preciso como necesario, si se tiene en cuenta que la producción de obra tecnológica es altamente costosa.

En conclusión, podríamos afirmar que la creación artística y el modelo de producción de Rafael Lozano-Hemmer se inscriben dentro del campo de la crítica institucional. La crítica institucional es una línea conceptual que opera un señalamiento hacia los discursos instalados por las instituciones. El término “crítica” suele generar cierta interpretación negativa. Sin embargo, la tarea en cuestión no radica únicamente en exponer aspectos desfavorables, sino en generar un espacio de reflexión y desnaturalización ante los relatos instituyentes. En este sentido, los discursos críticos no son más que un sistema de conceptos afirmativos que subvierten el valor de la mirada y propician un ejercicio de escrutinio sobre las dinámicas cristalizadas en y por las instituciones. La operatoria de Rafael Lozano-Hemmer despliega un señalamiento necesario empapado de un humor ligero, ofreciendo sugerencias y acciones necesarias para la preservación y promoción del arte electrónico.

El artista evidencia que estos ejercicios y tareas son, en realidad, muy simples, -de ahí la ligereza de su retórica-. Preservar y exhibir una obra tecnológica no debería implicar esfuerzos técnicos o económicos complejos. Incluso, en muchos casos, conservar una obra pictórica histórica podría resultar más costoso o demandante. En definitiva, se trata de una cuestión de formación y actualización que las instituciones deben considerar para proclamarse como entidades contemporáneas, dentro del campo artístico en el que se inscriben.

## V

*Futuros continuos.*

Un programa dedicado al arte, la ciencia y la tecnología.

**Conclusión personal.**

El gesto de lo experimental no refiere únicamente a la restitución estética de la materia tecnológica a través de la potencia creadora de formas, sino al constante ejercicio de entrever el sentido ontológico y originario de un aparato. Es el sentido existencial del aparato, a saber su realización estética, aunque también es su sentido en el ser, que en este caso no es otra cosa que la transformación del ser por medio de la imagen. Un aparato es aquel que habilita un aparecer. Aparato, *aparecer*. Un aparato deviene dispositivo cuando trae una evidencia, haciendo visible lo que estaba allí sin ser antes visto. El aparato enuncia lo que estaba oculto y lo que sin él... siempre se nos escaparía.<sup>4</sup>

El aparato del aparecer separa del caos inconmensurable una posible experiencia estética y pone de relieve una nueva percepción. Es así como da lugar a sus apariciones experimentales o a sus manifestaciones existenciales por medio de la imagen y la imaginación. Imagen-*imaginación*<sup>5</sup>. La imaginación no se refiere únicamente a la potencia creadora de formas estéticas. La imaginación es también la deformación del sistema de formas preexistente. Para lxs creadores tecnológicos, deformar el sistema de formas preexistente es una tarea esencial, siendo que la tecnológica en sus estandartes industriales persigue finalidades que le devuelven al mundo formas banales para la existencia humana. Son imágenes derrotadas, que es lo mismo que decir, formas provenientes de tecnologías desperdiciadas.

Formada por el prefijo *epi* (encima, sobre) y el verbo *ekhein* (habitar), una época - *epokhé*- refiere a un punto de suspensión, un hiato que instala la cesura y

---

<sup>4</sup> Déotte, J.-L. (2010). La época de los aparatos. Adriana Hidalgo Editora.

<sup>5</sup> Godard, J.L.(1975) Numero Deux.

evidencia el signo de su tiempo. Existen signos duros, notorios, que dislocan el sistema de creencias y despiden, sin piedad, la época anterior. Otras épocas son más silenciosas, no precisan de testimonios ni testigos. Son pequeñas épocas. Requieren ser descubiertas, sus manifestaciones son abiertas, erráticas o dispersas. Sin embargo, nos invitan a estar allí, porque contienen el germen de una época fascinante. Quien quisiera, pudiera condensar en una imagen la novedad, la densidad y el vitalismo de una época. Y en ese cuerpo de imágenes nacientes, nombrar su acontecimiento.

Para quienes nos hemos entregado a la cofradía de la imagen tecnológica experimental, los medios técnicos son y serán un signo de época; un acontecimiento estructural que marca un punto de inflexión desde su emergencia hasta la eternidad. La tecnología ha sido el medio capaz de dislocar la superficie de lo percibido sin recurrir a otra prueba más que la sustancia misma de la percepción, su especificidad significativa. La forma tecnológica - desde la fotografía hacia los inventos posteriores- convocó imágenes que no serían posibles sin su existencia, abriendo el espacio para lo invisible oculto a la mirada. Es por ello que considero que la tecnología posee un valor indiscutible. El médium técnico inauguró percepciones de mundo que expandieron las posibilidades de *ver*. Y en estricta medida, de percibir y reformular las enunciaciones simbólicas y concretas para con el mundo y el ser.

Participar de un programa dedicado a la ciencia, el arte y la tecnología implica la humilde labor de permanecer atentos a nuestra época y concebir imágenes que interroguen la forma en la que percibimos el mundo. La humanidad se ha vuelto técnica por excelencia, los aparatos y dispositivos tecnológicos estructuran y configuran nuestras vidas.

*Presente Continuo* alude a un concepto que surge en el origen de la imagen en movimiento, el cine. Por primera vez, en la historia de la humanidad, las personas presenciaron la posibilidad de ver imágenes en movimiento a través del

cinematógrafo, en un *presente continuo*. Desde la aparición de la imagen electrónica digital, la noción del “presente, continuo” se transformó, abriendo interrogantes con vistas hacia el futuro. Los medios emergentes, la aparición del metaverso y las imágenes virtuales plantean interrogantes sobre los futuros posibles, los cuales se manifiestan como un nuevo continuum, que denominaremos *Futuros Continuos*.

Lo que en esta frase deseamos dilucidar, es que la tecnología ya no impacta únicamente en nuestra forma de ver y comprender el presente, sino en la manera en la que habitaremos nuestro futuro próximo. Este programa ha sido una oportunidad para profundizar en el compromiso de nuestra tarea, que en un tiempo presente debe contemplar el porvenir. Por otro lado, la metodología orientada hacia la formación, el conocimiento aplicado y la producción fue concebida para ser experimentada en comunidad. Dicho espacio nos permitió conocer imaginarios de artistas que si bien provienen de otros países, atraviesan los mismos interrogantes acerca de la relación entre la tecnología, el humano, y el planeta tierra. En Presente Continuo, el vínculo intelectual y creativo ha sido sinérgico. Se trató de generar alianzas posibles para repensar el curso de nuestros días a través de los medios.

Cabe destacar la importancia que tuvo este programa al promover un espacio de producción y formación en nuestro país, tarea que permanece inconclusa en las instituciones de alto nivel. Su promoción, aún insuficiente, es producto de la insistencia por parte de los artistas y curadores. Pocos son los casos en que esta presencia surge de un interés institucional. Esta problemática se deja ver en premios a las artes visuales que aún no contemplan prácticas con nuevos medios, la inexistencia de una cinemateca nacional o la escasa presencia del arte tecnológico en colecciones públicas y privadas. Aún nos preguntamos el porqué de estas decisiones, siendo el arte tecnológico un fenómeno que prácticamente ocupa gran parte de la programación en instituciones del exterior. Es por ello que este programa resulta valioso, ya que atiende al presente del arte



contemporáneo, otorgándole un necesario contexto de reflexión, promoción y producción.

Presente Continuo no se dirigió exclusivamente a artistas o pensadores, sino a tecnólogos, científicos, diseñadores, programadores, entre otros. El arte tecnológico ya no se limita únicamente a lxs creadores, sino que involucra técnicos y científicos. Estos últimos son sujetos relevantes en la producción artística porque aportan campos de conocimiento específicos. Podríamos decir que este programa cumple la profecía de Vilém Flusser. La sociedad de imágenes técnicas, como la conocemos hoy, no se conforma únicamente por lxs artistas y su genio, sino por una comunidad de jugadores técnicos que extraen el alma inteligente y sensible del artefacto tecnológico, para ofrendar nuevas informaciones dirigidas al presente y al futuro de la humanidad.

Malena Souto Arena.  
Buenos Aires, 2024.

**Agradecimientos:**

Quisiera agradecer a las instituciones, Fundación Bunge y Born y Fundación Williams. A Martín Oliver, Iván Petrella, Alejandrina D'Elia y Silvana Spadaccini por convocarme para esta tarea. A lxs artistas que contribuyeron generosamente y enriquecieron este proyecto. A Carla Tortul, Jorge La Ferla, Mariana Rodríguez Iglesias, mi familia y amistades.

**Créditos:**

Redacción: Malena Souto Arena.

Devoluciones: Mariana Rodríguez Iglesias.