



# Esteban Agosin

## Artista

Entrevista realizada el 25 de agosto 2016.

Esteban Agosin es músico de formación, pero ha orientado su trabajo a las artes mediales, mayormente sobre la relación entre lo real y lo virtual con el uso del cuerpo como elemento en sus obras, desde lo performativo hasta la interacción inmersiva del espectador. Es profesor y forma actualmente parte del equipo que organiza el Festival Internacional de Arte Sonoro Tsonami.

— *¿Desde cuándo empezaste a interesarte en el cruce entre arte y tecnología?*

Mi formación es de músico. Los últimos años en la licenciatura empezó a interesarme la relación con la tecnología, pero en torno a la música propiamente tal. Más bien la música electroacústica, música mixta, procesamiento de instrumentos, etc., pero de alguna manera yo sentía que había una búsqueda que no era la música esencialmente. Entonces me voy a estudiar a Argentina un Magister en Composición, en el cual

fracaso a los pocos meses. Fracaso por muchos motivos que no vienen al caso. En ese momento veo por internet que se abre un Magister en Artes Electrónicas en la Universidad. La verdad es que no sabía exactamente bien qué era, vi los ramos: robótica, programación... Intuía que podía ser algo interesante y que algo había que me conectaba con esas temáticas, pero sin tener demasiados antecedentes de qué era exactamente. Ahí conocí un mundo súper interesante, y creo que era justamente lo que andaba buscando para ampliar fronteras; eso fue en el año 2008, 2009. En ese magister empecé a trabajar con la interacción, con sensores, con electrónica y tratando de encontrar un lenguaje particular en ese cruce entre el arte y la tecnología.

— *¿Y cuál era el interés de trabajar en esta interacción? ¿Qué es lo que te llamó tanto la atención que te hizo integrarlo?*

Principalmente creo que son dos cosas. Probablemente hay más, pero ahora podría mencionar dos; por un lado, me parece súper desafiante el estar trabajando en un lenguaje en el cual cada proyecto te obliga a estudiar, ¿no? Me refiero a que muchas veces uno se mete en una obra, en un proyecto y no sabe exactamente cómo es que se materializa eso. Entonces, de alguna manera el trabajo con la tecnología implica estar constantemente investigando, estar estudiando, estar observando, revisando, buscando en internet, etc., entonces se me presenta un constante desafío y eso me llama mucho la atención. Y por otro lado, también tiene que ver con la interacción como manera de relacionarse con el público. Es decir, me empezó a interesar -y era lo que también me traía en discusión con la música en su estado más bien puro- la posibilidad de generar un discurso en el cual el otro, el que visita, o el público, o como se quiera llamar, pueda de alguna manera intervenir en ese discurso. Entonces en ese sentido, para mí aparece la interac-

ción, que es uno de los pilares de lo que me interesa, como algo muy importante, como una forma de cómo relacionar un trabajo, una idea con el otro, de forma concreta, más allá de lo que uno pueda decir de los conceptos de que la obra es abierta, etc., ahí concretamente el otro puede intervenir.

— *Y en ese sentido, ¿cuál es la primera obra con la que empezaste a definir tus intereses más relacionados con arte y tecnología?*

Estoy pensando. Son dos trabajos que fueron el mismo año. Hay uno que no es interactivo, no es una instalación en la cual el público modifica la obra, pero ahí apareció algo que empezó también a marcar un poco la línea: un trabajo que hice con mi pareja Carolina Marín, un *video mapping* interactivo<sup>1</sup>. Cuando digo interactivo me refiero que va cambiando el mapping en tiempo real, o más bien un *video mapping* en tiempo real. Es un cuerpo con un traje, con una tela, que está cubierto por un traje muy grande. Ese cuerpo pasa a ser una pantalla. Entonces ahí hubo un primer trabajo que tiene que ver con la tecnología, el cual era esencialmente un trabajo visual, y un trabajo con el cuerpo, que es además algo que también empezó a ser importante dentro de mi trabajo. Y el segundo, del mismo año, es una interfaz electrónica para controlar programación sonora, que está hecho con materiales muy simples. Tiene un hallazgo nada más, que es un alambre resistivo, es decir, que permitía generar variación de voltaje a partir del largo del alambre. Fue para un trabajo del Magister y es que me invitaron a mostrarlo en el Festival Fase 3, el que organiza el Centro Cultural Recoleta, y ahí pasó algo muy interesante porque al momento de montarlo me pasaron una pantalla para mostrar los procesos de esto, y yo en el montaje dije: "bueno, hay una pantalla, voy a poner la pantalla cerca de esto..." y empecé a procesar la imagen también, y ahí el instrumento

<sup>1</sup> **AltosyPlanos - Video Performance interactiva**, performance dirigida por Carolina Marín, programación visual y diseño sonoro de Esteban Agosin. Presentada en Centro Cultural Plan Sofá, Santiago, Chile, 2011; Encuentro de Arte Sonoro Tsonami, Buenos Aires, Argentina, 2011; Festival de arte sonoro y multimedia Bahía[in] Sonora, Bahía Blanca, Argentina, 2011.

se transformó en otra cosa mucho más potente. Era un objeto que al tocar se intervenía la imagen, y era una imagen que además tenía una cámara; entonces era la imagen de la propia persona que está jugando con el objeto<sup>2</sup>. No tenía ninguna pretensión, ¡para nada!, pero así y todo incluso me despertó otra obra que después fue la continuación, de alguna manera, de esa idea. Empezó a aparecer la idea del reflejo, por ejemplo, la idea del espejo, en fin... Y yo creo que esos son los dos primeros trabajos que marcaron una línea.

— ¿Me puedes hablar de esa obra que fue la continuidad?

Sí. Esa obra se llama **MiError**<sup>3</sup>. Un poco el juego de palabras entre “mi error” y “mirror”, de espejo en inglés. Y bueno, a partir de este objeto, que estaba esta pantalla, que empieza a aparecer el reflejo, y la capacidad de modificarse a partir de ciertas acciones, empecé a meterme un poco más en profundidad con la idea del reflejo. Además, relacionado con el concepto de David Rokeby sobre qué es lo que es la interacción. Esta idea de que la interacción es un sistema en el cual una persona realiza una acción, y hay un sistema que procesa esa acción y la devuelve modificada, Rokeby justamente habla de que la interacción es como una especie de espejo, un reflejo de uno mismo y la posibilidad de encontrarse uno mismo en ese sistema. Entonces, bueno, fue más concreto en este caso: construí un paralelepípedo con una cámara oculta ahí. La persona se observaba, era un espejo, era todo hecho de espejos, pero la parte de arriba, la tapa, tenía la cualidad de ser un espejo semi-transparente, por lo tanto podía reflejar la imagen, pero al poner un proyector desde abajo también podía funcionar como pantalla.

Lo que hice fue juntar la imagen física del espejo con una imagen digital proyectada de la persona que estaba ahí, y el movimiento de la persona generaba modificaciones, de modo que ciertas acciones, ciertas reglas,

<sup>2</sup> **ISL - Interfaz sonora lumínica**, Encuentro de Arte Electrónico FASE 3, Buenos Aires, Argentina, 2011.

<sup>3</sup> **MiError**, Galería Pasaje 17, Buenos Aires, Argentina, 2013. FILE 2012 - Electronic Language International Festival, São Paulo, Brasil, 2012. Work in progress, presentado en Bosque Invisible, Primer Encuentro Anual de Arte y Tecnología, Santiago, Chile, 2012.

iban modificando la forma de la cara, la iban desfragmentando, etc. De alguna manera, lo que se planteaba ahí era la distancia que se produce entre la imagen digital y la imagen analógica, y eso tuvo un marco de investigación dentro de un diplomado que se desarrolló en la Universidad Católica, lo cual fue súper interesante como marco también, porque ahí nos enfocamos esencialmente en cómo construir una obra, o un objeto, o lo que fuere, en el cual el problema estuviera en la interacción, en cómo se relaciona el otro con una pieza. Y en mi caso particular era obvio, era evidente, pero el trabajo me permitió fundamentar muy bien esta idea del reflejo y la transformación de esta persona que se observa. Un poco haciendo un guiño a Narciso y al espejo de Narciso; no es un espejo frontal, sino un espejo que te obliga a observarte en esa actitud. Esa obra tuvo varias presentaciones, se presentó en Argentina, se presentó en FILE en São Paulo y fue bien interesante en ese sentido.

— ¿Puedes hablarnos de *Hábitat*<sup>4</sup>, tu última obra? En esta pieza parece querer dar un salto y abordar de manera más directa la relación cuerpo/tecnología?

Sí. Exacto. Me pasan varias cosas en ese sentido con esa pieza. Por un lado hay un salto importante en varios aspectos, ¿no? Hay un aspecto técnico también, que si bien es perfectible, también esta bien depurado. Está bien decantado en algunas cuestiones técnicas. También está la necesidad de salir de la pantalla. ¿Cómo decirlo? El Teatro, por ejemplo, tiene esta idea de la cuarta pared, cierto, que es salir de esa idea en la cual uno proyecta una imagen externa, verdad, también está muy instalado. Siento que esta pieza sale un poco de esa idea, y es algo físico, algo donde hay una cuestión importante. Son datos que se recogen, pero se proyectan en una cuestión física, en una cuestión mecánica en este caso. Entonces, la forma en cómo se devuelve la información

<sup>4</sup> *Hábitat*. Sala Anilla MAC, Museo de Arte Contemporáneo, Santiago, Chile, 2016. IX Festival Internacional de Arte Sonoro Tsonami, Valparaíso, Chile, 2015. 12ª Bienal de Artes Mediales Hablar en Lenguas, Santiago, Chile, 2015.

del interactor, es para mí también una cuestión muy interesante, y que siento que además está cerrado, como si estuviera todo bien cerrado en el sentido de que hay un cuerpo, que habita un lugar, y ese espacio que habita, ese lugar, se modifica a partir de ese mismo cuerpo que está ahí. Entonces, sí, yo también siento que hay un paso importante en ese trabajo, y por otro lado también viene a cerrar muchas cosas que estaban siendo trabajadas parceladamente. El trabajo con sensores, con el cuerpo, ya lo venía haciendo hace un rato, en otro tipo de trabajos, en trabajos más escénicos. La idea del objeto en este espejo también aparece, quizás más modesto, por decirlo de alguna manera, pero también está esa necesidad de generar objetos físicos, pero aquí claro, que viene a culminar, a unir más bien, ciertas cuestiones que estaban separadas, ¿no?

— *En ese traspaso a datos de lo orgánico o biológico de la persona, ¿qué paso diste? ¿Cuál fue el cambio? Me acuerdo de una frase que tú dijiste, algo así como encontrarse a sí mismo a través de mirar tu propia biología...*

Es que son varias cosas. Hay una decisión ideológica al respecto, tratar de intervenir lo menos posible los datos. Recibir los datos puros y tratar de que esos datos puros se manifiesten tal cual como vienen. Buscábamos que surgiera una cuestión perceptiva del cuerpo presente, ¿no? Uno sabe que tiene un corazón latiendo, ¿verdad? Uno sabe, supone que tiene ciertos pulsos. Pero uno no lo siente. De hecho, si uno hace el ejercicio de tratar de encontrar el pulso ¡es muy difícil!. Es muy difícil tratar de seguir el pulso, y a veces uno se confunde y empieza a inventarse ese ritmo, y cuando uno lo escucha por alguna cuestión médica, por ejemplo, se da cuenta de que efectivamente es cierto, que hay un corazón que esta palpitando. De alguna manera, la intención de ser concretos, de no interpretar esos datos tenía que ver con encontrar ese click.

Como decir: ¡Ah, eso viene de ahí!. No sé exactamente qué es, no es que esté pensando en un movimiento y se mueve de esa manera, pero de alguna forma... intentar conectarse con esa información biológica.

Intentamos ser lo más transparente posible. Digo "posible" porque todo el proceso del sensor al movimiento de la máquina está lleno de interpretaciones. Es inevitable, por cuestiones de comportamiento de una cosa u otra, pero aún así, tratamos de ser lo más transparentes con la información en búsqueda de eso. En búsqueda de que el público perceptivamente, de forma intuitiva, lograra conectarse con esa información, hacer un click: ¡Ah!, ¡ese soy yo!. Sí. Eso es. No sé si eso responde...

— *Sí. Y volviendo también a **Hábitat**, ¿puedes hacer una descripción de la obra?*

**Hábitat** es esencialmente un espacio. Un espacio construido por una estructura bajo el *Principio de Tensegridad*, es decir, es un principio en el cual hay barras y elásticos que logran contener este espacio y logran ponerlo de pie. Es una estructura modificable, ya que por los elásticos es posible que esta estructura se mueva. Tiene un movimiento orgánico, tipo gelatinoso, porque justamente estas barras no están unidas por ningún perno, sólo por una red elástica. Hay una persona que puede entrar a este espacio, donde se pone un sensor que mide información cerebral, esencialmente electricidad, y esa información nosotros la digitalizamos. La transformamos en movimiento a través de motores, y esos motores van tomando puntos de esta estructura, lo que va permitiendo traccionar ciertos puntos, y al estar todo unido por elásticos, va repercutiendo orgánicamente en toda la estructura. Bueno, tiene otros detalles: tiene transductores que permiten transformar algunas de estas barras en parlantes. Ahí hay un traspaso directo de la información

del sensor a los parlantes, y bueno, eso es esencialmente en términos descriptivos **Hábitat**.

— ¿Cómo aparece *Hábitat*?

Se construye en base a una inquietud personal al respecto de la transducción, hay un interés sobre el proceso de transformación de un tipo de energía a otro. En principio me interesaba la transformación del sonido a energía mecánica, es decir, la idea original era cómo, a partir del sonido, podíamos movilizar una estructura. Esencialmente a partir de la tecnología de los parlantes, es decir, un electroimán que se mueve, y de ese modo poder amplificar ese movimiento que es muy pequeño, pero que tiene mucha potencia. Esta inquietud sobre la transducción unido al problema de interacción que vengo persiguiendo hace tiempo, hace que aparezca la situación de un humano, obviamente. De que hay un humano que establece ciertos comportamientos en la estructura, y ya venía trabajando hace un tiempo con sensores biológicos. Ahí empecé a unir ciertas cosas. Dije, “construyamos un objeto físico que pueda develar información del cuerpo, y esa información traspasarla a sonido, y ese sonido traspasarlo a movimiento”. Aprovechando el *biofeedback* de un espacio de retroalimentación.

Ahora, el proceso mismo, que involucró a muchas personas: arquitectos, a Cristian Galarce, a mi pareja Carolina Marín, a dos estudiantes de música y un estudiante de arquitectura; nos fue guiando a estos puntos más exactos de la pieza, o sea, el primer problema: ¿Qué tipo de estructura podemos hacer para que permita modificarse? Una especie de contradicción: una estructura que permita habitar a una persona está pensada más que nada en algo rígido. Aquí aparece el *Principio de Tenseguridad*, pero Eric encontró una modificación, porque estas estructuras de tenseguridad se hacen con tensores de acero, por lo tanto son



rígidas. Haber hecho el traspaso a elástico permitió justamente este movimiento gelatinoso. Fue de verdad un tremendo hallazgo. Después descartamos la situación de lo sonoro, porque eso ya involucraba una investigación muy particular de cómo amplificar la potencia de un parlante a movimiento, porque quizás se podría hacer en otro proyecto. Podría hacerse, pero era muy complejo. Y comenzamos a trabajar con programar motores, los que también tienen sus complejidades, etc.

Pero todo el trabajo y todas las decisiones, fueron tomadas en virtud de ciertos pilares fundamentales, y uno de esos pilares era el movimiento de una estructura. Que el espacio fuera capaz de ser modificable, que el espacio fuera capaz de interpelar a la persona que estuviese ahí, en definitiva. O sea, no es modificable por un capricho, sino modificable porque nos interesaba ver cómo un espacio puede interpelar a un humano, cómo el espacio que habitas...que además, si uno quiere hacer ciertas analogías con el útero, por ejemplo, el útero no es rígido, el útero se va modificando a partir del crecimiento del bebé, y de alguna manera era eso también. Había como un guiño a eso. Ese pilar era muy importante: cómo una estructura se puede modificar y puede dialogar, cómo un espacio puede dialogar. En un momento de la historia en el cual, justamente, el dialogo con nuestro habitar, en términos generales, más allá del hogar, pero me refiero del "habitar", es complejo. Vivimos en un momento complicado en términos de lo que significa habitar. Desde lo más simbólico, en términos sociales, como también a lo que significa un hogar, sobre qué significa un departamento, por ejemplo. Entonces, bajo ese pilar se tomaron todas las decisiones. También, otra vez hablo de lo de ser transparente en la decodificación de la información. No quisimos entrar nunca en este juego de las ondas alfa, beta, gamma, etc., del tema de la meditación, que está a la vuelta de la esquina con todo este tipo de dispositivos, sino tratar de ser lo más simples,

dentro de toda la complejidad que tiene la obra, tratar de ser lo más simples en términos del tratamiento de la información.

— *¿Cómo fue el proceso en términos prácticos. Con qué desafíos se encontraron para realizar esta pieza?*

Bueno, y en términos metodológicos fue bien caótico, la verdad. Era como ir solucionando un problema, para luego juntarlo con otro, y ahí nos encontrábamos que la solución que habíamos encontrado no era la correcta, entonces volvíamos atrás y etc., etc. De hecho, la obra estuvo en el check, así, todo por separado, hasta que un mes antes de llevar la obra a Santiago fuimos al parque, con los tubos cortados, con los motores funcionando en otro lado, con el sensor funcionando por allá, y ahí ¡bum!, armarla nomás. Con tal que podría haber sido un fracaso en términos de derroche de plata, porque es un proyecto que estaba enmarcado en un Fondo, y si nos equivocábamos en ciertas decisiones era como "Uh! ¿Y ahora qué hacemos!? ¿A quién le pedimos plata para hacerlo?". Por suerte estaba igual todo, obviamente, estudiado y debía funcionar. Cuando se paró la obra, porque una cosa es pararla en la maqueta y otra en la escala real, donde los tubos pesan, los elásticos no se sabe si resistirán; y entonces, de repente la cuestión se para, y se sostiene, y logra el efecto, y mientras conectábamos el resto de las cosas, vemos que empezó a andar. De hecho, la obra anduvo por primera vez en la 12a. Bienal de Artes Mediales misma, y cuando se presenta en la Bienal, se presenta como un laboratorio abierto. Un lugar donde vamos del laboratorio que teníamos entre la Universidad de Valparaíso y el Parque Cultural, nos llevamos todo para allá. Estuvimos dos semanas y media trabajando, programando, armando la estructura, soldando, etc. Y para la Noche de los Museos, ese día, la pieza funciona y vemos qué sucede con este interactor. Nos damos cuenta de que aparece la

reflexión: “Ah, ese soy yo”, “Ah, hay electricidad en mi cuerpo, mira”. Y lo sabía, pero no lo había logrado ver, no lo había logrado visibilizar, o visualizar, y fue notable, realmente.

Fue muy emocionante esa primera experiencia, el interés que produjo. Uno muchas veces hace cosas que están en un nivel de abstracción muy críptico. Esta pieza tiene este dispositivo que lo hace ser bien llamativo. Pero vimos la reacción de ese día, del interés más allá de jugar, de entrar en una conexión con uno mismo. Y pasaron cosas divertidas, gente que se puso a bailar, otro que agarró un libro y se puso a leer. Era interesante, porque había algunos que trataban de controlar la máquina, y algunos lograban encontrar coherencia, pero es muy difícil, ¿no? Estos dispositivos están en un nivel bien “casero”. Con neurosensores profesionales, sí, se podría, eventualmente, manejar un avión si se quiere, pero este tipo de cosas no, aquí estamos simplemente manifestando información que está dentro del cuerpo, que parece ser muy simple, pero trae una complejidad bastante profunda.

— *Es interesante que ni la interfaz controla al sujeto, ni el sujeto controla a la interfaz. Hay una relación de ambigüedad ahí.*

Claro. Bueno, en este tipo de trabajos uno siempre está en la duda de si esto verdaderamente está pasando o no. Hasta qué punto es cierto que hay información. Es como un acto de fé. De hecho hubieron casos en que me acuerdo que esta obra tenía dos programaciones: la que funcionaba con el sensor y la que no funcionaba con el sensor, y un porcentaje importante de veces la obra estaba en ese modo, porque a veces el sensor falla, y de alguna manera la reacción tampoco es tan variable, tampoco cambia demasiado. La experiencia que veíamos no era tan distinta una con otra. Entonces insisto, uno no sabe, pero en definitiva hay una cuestión de disposición. Las personas que estaban

dispuestas a entrar en ese juego, más allá de encontrarle coherencia o de querer controlar, encontraban una experiencia, en definitiva. Una experiencia que tenía que ver con ellos mismos. A pesar de que insisto, cuando veían desde afuera, cuando entraban, cambiaba, pero cambiaba para ellos, no tanto para el que ve de afuera. Ahí aparecía. O sea, no es que uno esté pensando en algo en concreto y aparece de esa forma, sino que es bien potente en ese sentido. Es ese pequeño momento en que uno se da cuenta que más allá de estar controlando, está empezando a dialogar con una información.

— *Volviendo para atrás. En **Transcuerpo**<sup>5</sup> es todo lo contrario al final.*

Ese trabajo a mí me gusta mucho, porque es una evolución de muchas cosas. El 2010 empezamos con mi pareja a trabajar sensando el cuerpo. Partió con sensores que estaban dentro de la ropa, no se veían, y yo en una caseta recibiendo esa información y modificando algunas cosas, pero casi de forma autónoma. Y el 2011, 2012...no me acuerdo bien, 2013, por ahí, estuvimos en una residencia con un artista libanés, Tarek Atoui, que estuvo en Santiago, y empezamos a trabajar con esta idea, a seguir evolucionando, y de repente, bueno, yo llego y le digo: "Mira, programé estos sensores, hacen esto y aquello..." En ese minuto eran unas mangueras, y él me dice: "¿Pero porqué tú te vas a sentar allá y ella baila sola?", y ahí apareció una cuestión nueva muy interesante, que fue como entrar a escena, ponerme "a bailar", que no es que bailara en verdad, pero a movilizar el cuerpo. Y ahí, en realidad empieza a aparecer otra cosa que se escapa absolutamente a todo esto que estamos hablando, que es finalmente el fundamento de ese trabajo, que tenía que ver con cómo un cuerpo propone posiciones, propone posturas, propone formas y hay un humano que se relaciona con ese cuerpo y transforma ese cuerpo en un objeto que queda en la ambigüedad

<sup>5</sup> **Transcuerpo - Performance Interactiva**, Carolina Marin y Esteban Agosin. Invisible, 2do. Encuentro de Cultura Digital, Valparaíso, Chile, 2014. Festival Tomás Lefever, Valparaíso, Chile, 2014. Universidad Mayor, Santiago, Chile, 2013. Festival de Danza Contemporánea Vertientes, Santiago, Chile, 2013. Festival de Música Electroacústica Ai-Maako 2012, Santiago, Chile, 2012.

entre ser un cuerpo o ser un instrumento musical. O ser un objeto que no está vivo, de alguna manera, está en esa ambigüedad entre un *robot*, entre un *cyborg*. Pero entre un cuerpo vivo y uno no vivo. Ahí se escapa un poco de este trabajo, por una cuestión de formato y porque también no está ahí la sutileza del encuentro con la percepción del yo, sino más bien estaba en un mundo del espectáculo si se quiere, observable como fenómeno de interacción entre un humano y una cosa que no se sabe bien qué es. Y evoluciona ese traje, que es esencialmente la misma, pero ya puesto en un objeto más escultórico.

— ¿Y cuál fue el interés ahí, en explorar ese cuerpo-máquina?

De alguna manera, es también entrar en una discusión, que ahí sí se relaciona quizás con **Hábitat**, que es entre el mundo virtual y el mundo físico, que es algo que está presente probablemente en todos los trabajos que he participado. Ese límite entre lo virtual y lo físico. También está en el espejo, de hecho ahí es evidente, está en **RedTopía**<sup>6</sup>, también. Claro, aquí es como el humano virtual y el humano físico como ser social, no me refiero en su información biológica, sino preguntando, de alguna manera, en qué lugar estamos como ser social, dentro de un mundo en el que nos conectamos casi literalmente, y entonces, cuando aparece esta especie de *cyborg* que está en ese lado ambiguo, que interactúa con un humano, que se supone que sí es físico, es entrar en esa discusión y ahí es donde está el punto que nos interesó, que también está en el primer trabajo que les conté, de este videomapping sobre un cuerpo.

— ¿Y cómo trabajaste esa ambigüedad en **Redtopía**?

Ahí más bien me referiría a la segunda versión, una que presenté en Francia, en Montpellier. Es una obra que solo se ha presentado ahí, y

<sup>6</sup> **RedTopía 2**, Festival Asso The Avida, Montpellier, Francia, 2014.  
**RedTopía 1**, 10a. Bienal de Video y Artes Mediales Deus ex Media, Santiago, Chile, 2012. Encuentro de Arte Sonoro Tsonami, Buenos Aires, Argentina, 2011.

probablemente solo se presente ahí. No pasó más que eso. Esa obra nace por un encargo de la curadora de un centro cultural latinoamericano en Montpellier. A ella le interesaba trabajar con la primera versión de **Redtopía**, que se presentó en la Bienal del 2010, pero le interesaba focalizarlo hacia la problemática de los estudiantes, que en 2011 fue el año más emblemático. Bueno, ya habían pasado dos años de la versión anterior (2009), y la verdad es que no me daba para replicarla exactamente igual. Repasando la situación y observando qué significa lo político en lo virtual, lo político en las redes sociales, lo político en lo digital, etc.; versus lo político del mundo físico, es que lo que se realiza ahí es una proyección de una red semántica de palabras que vienen de *Twitter*, no se ven las frases completas, si no se ven las palabras separadas y conectadas por líneas, y son frases en que se ha mencionado “Chile” y “Educación”. A partir del movimiento de una persona, es decir, a partir de la acción física de un humano, la red semántica va disgregándose en el espacio y va develando una imagen de fondo. Esa imagen de fondo proviene de imágenes que vienen sacadas de *Tumblr*, de esas mismas palabras. Lo coherente debería ser que aparecieran imágenes de protestas, educación... ¿no?, pero como el mundo virtual no es coherente, empieza a aparecer cualquier cosa. El robot podía agarrar, por ejemplo: “La educación en Chile no funciona”, por decir algo correcto, pero podría decir otra cosa, por lo que resulta que agarra “funciona” como palabra, y empieza a aparecer algo que no tiene nada que ver con la educación. Entonces la idea era como entrar en ese juego. En ese juego de lo que debiésemos esperar de todo lo que se supone que es la política y su acción, con lo que realmente aparece y lo que realmente sucede. Si uno observaba lo que pasaba en las encuestas, si uno observaba cuál era el candidato más buscado del 2011, tendríamos otro presidente.

Ese tema me interesó: cómo decimos lo que decimos, y nos manifestamos, y nos construimos un *avatar* en las redes sociales y en el mundo físico nos comportamos de otra manera. Esa construcción de personajes que nos hacemos en la virtualidad, versus lo que hacemos con la acción me parece interesante, y ahí en esa obra se manifiesta de esa manera. ¡Ah! Y un detalle importante: lo que iba pasando con el movimiento de las personas que estaban, es que iban construyendo pequeñas líneas, entonces esas pequeñas líneas iban construyendo un mapa, entonces, de alguna manera, lo que estaba tratando de decir ahí simbólicamente es que lo que realmente construyes no es lo que estamos diciendo, sino lo que realmente hacemos, como un cuerpo físico.

— ¿Y la primera versión de *Redtopía*?

Si, también está el mismo problema enfocado de otra manera. Ahí la obra se desarrollaba sobre un mapa, donde cada continente tenía como un loop de muchos videos sobre discursos X de políticos relevantes de cada uno de los continentes. La cuestión es que uno entraba a este espacio y aparecía un punto donde se iba como navegando el mapa, y te iba diciendo qué cantidad de personas tenían conexión a internet en ese lugar, cuánta era la población real de ese lugar, y a partir del movimiento también, y cuando te salías de la Tierra, empezaban los presidentes como a desfigurarse y a transformarse en una especie de pintura, se juntaban todos los colores ahí.

Y esa cuestión viene de algo muy simple: viene de un mapa de visualización de conexiones a Internet. Es decir, es un mapa bien conocido, que no está dibujado, sino más bien se ven las conexiones que existen entre un lugar y otro. Entonces, se ven muy claramente las potencias económicas, se ve en África, por ejemplo, que casi no hay conexión en comparación con los otros países, en Sudamérica se ven muy claras las

capitales, en Europa lo mismo, entonces tiene que ver con una reflexión a partir de esa imagen. Se supone que decimos que la Internet se nos presenta como una maravillosa posibilidad de relaciones sociales en las cuales las jerarquías desaparecen, en las cuales las personas se empoderan y pueden movilizarse políticamente, ¿verdad? Pero finalmente está sujeto a una realidad física que tiene que ver con las realidades políticas y económicas de los países, las sociedades, entonces ¿cuántas personas realmente estamos conectadas a ese mundo increíble de democratización de la información?

— *Esa reflexión entre el mundo real y el mundo virtual ¿te interesa seguir trabajándola ahora?*

Ahora estoy en un momento extraño, que esencialmente tiene que ver con una cuestión familiar, ya que tengo una hija pequeña, entonces estoy enfocándome en mi familia. Y en términos artísticos, después de **Hábitat** me detuve un poquito, la verdad de las cosas. Por supuesto que sí, de alguna u otra manera la voy a seguir explorando porque es algo que todos los trabajos tienen que ver con eso. Hay ciertas cosas que sin querer queriendo aparecieron como pilares, que tienen que ver con esa fricción entre lo virtual y lo real; está ahí presente en todos los trabajos que he estado. También el tema del cuerpo, de forma concreta y directa, o indirecta también, simbólica, y ahí hay dos proyectos que estoy pensando para el próximo año, que tienen que ver con eso también, desde lo sonoro, eso sí, en este caso. Estoy trabajando con Fernando Godoy, del Festival Internacional de Arte sonoro Tsonami, en esos proyectos, por lo tanto tienen una relación más con lo sonoro, pero sí, evidentemente es algo que está presente en lo que he venido haciendo y probablemente en lo que siga haciendo.



— *Y por último ¿cuál es el valor que le das al trabajo colaborativo?*

Considero que en este tipo de trabajos es fundamental. Ahora, por un lado, tiene que ver con las pretensiones que tienen los propios proyectos. Hay proyectos que sí, efectivamente uno los puede trabajar solo, pero en realidad uno nunca los trabaja solo. Hay formas directas de colaboración, como es **Hábitat** por ejemplo, que ahí directamente es un trabajo colaborativo, un trabajo de personas, de un grupo de saberes diversos, lo cual lo hace mucho más enriquecedor, lo hace mucho más potente también. Pero también hay formas indirectas de colaboración, cuando he trabajado solo, es entre comillas porque me encuentro en un problema y hay alguien a quien le pregunto, sea una persona física, o me meto a un foro a resolver ese problema. O incluso si lo veo en un libro, en realidad lo colaborativo es como inherente en la creación. Bueno, probablemente en una creación más clásica-romántica donde hay un artista que está en un taller pintando, y está en ese mundo encerrado, probablemente ahí no, pero en este tipo de cosas y en este tipo de lógicas, donde uno está más bien afuera que en el taller, al taller uno viene a concretar ideas, pero uno está conversando, uno está dialogando, uno está verbalizando la obra, sociabilizando la obra, o el proyecto, o la investigación, es como que la colaboración aparece siempre.

— *¿Qué es lo que más disfrutas de tu trabajo?*

Lo que más disfruto de mi trabajo es esencialmente este desafío que se presenta en cada proyecto. De repente aparece una idea, y uno dice: "Ah, lo podría resolver por este camino", pero uno no sabe exactamente cuál es la forma técnica de resolverlo. Hay una obligación constante de estar investigando, de estar buscando, de estar aprendiendo. No es que aprendí una técnica y después empiezo a desarrollarme en esa técnica. ¡No! Aquí uno aprendió a programar una cosa, o aprendió un

circuito X, y no es que voy a replicar y desarrollar ese circuito mil veces. No. Sino que más bien aprendo una lógica, y después un proyecto nuevo me obliga a seguir buscando otro circuito, otra programación, etc. Esa cuestión te da una libertad increíble, porque sientes que puedes hacer muchas cosas sin saberlo exactamente, porque además estamos en un momento en que hay mucha información, la gente hace sus trabajos y comparte cómo resolverlos, lo que hizo, entonces también se hace expedito en ese sentido. Me entretiene mucho el enfrentarme a un problema, por decir algo: "¿Cómo programo este motor de esta manera?", y me entretiene mucho vagar horas, días, tratando de encontrar la solución a esa cuestión. Y pensar que cada proyecto va a tener un problema, un problema nuevo que yo puedo intuir por dónde va la respuesta pero no conocer la respuesta, y eso es un proceso muy enriquecedor.

Plataforma Arte & Medios, 2016  
[arteymedios.org](http://arteymedios.org)

PAM / Plataforma Arte & Medios está bajo licencia Creative Commons Atribución No Comercial Sin Derivar 4.0 Internacional, por lo cual puede usarse este material sin modificarlo citando su fuente.

