

**VANINA HOFMAN** (Buenos Aires, 1978). Graduada en Diseño de Imagen y Sonido por la Universidad de Buenos Aires. Ha realizado cursos de capacitación en las áreas de fotografía y nuevas tecnologías aplicadas a la creación. Ha ejercido su profesión en Buenos Aires en distintos medios como publicidad, televisión, y gestión de seminarios y talleres sobre arte y nuevas tecnologías. Ha obtenido el título de *Master en Comisariado y Prácticas Culturales en Arte y Nuevos Medios* otorgado por MECAD/ESDi y la Universidad Ramon Lull. Actualmente trabaja para ESDi a través de una beca de formación de personal docente e investigador. Es profesora de la carrera de Arte Electrónico y Diseño Digital, y el Máster en Sistemas Interactivos. El tema central de sus investigaciones y producciones gira en torno a la conservación del arte electrónico. Vive y trabaja en Barcelona.

## Álbum inestable

*Un acercamiento a la conservación del arte electrónico*

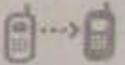
VANINA HOFMAN

### 1. OBJETOS, DOCUMENTOS E INTERPRETACIONES

Guardar algo con cuidado, continuar la práctica de costumbres y cosas semejantes, cuidar de la permanencia de alguien. Conservar puede entenderse como la búsqueda de estrategias para que la materialidad de los objetos y las ideas desafíen el paso del tiempo. Pero además, es un juicio de valor hacia el futuro que implica resaltar algunas experiencias por sobre otras, y relacionarlas encaminando esa selección hacia una determinada meta. Finalmente, conformar una memoria cuyos parámetros tenemos la ilusión de poder fijar de una vez para siempre. Aunque sabemos que nuestros recuerdos serán re-escritos innumerables veces, tenemos la intuición de que aquello que estamos generando hoy será la base sobre la cual se discutirá en un futuro. Esta tarea nos lleva inevitablemente a hacernos algunas preguntas: ¿con qué objetivos se conserva?, ¿cuáles son los aspectos del objeto/espacio/momento que se deben preservar? y ¿cómo deben fijarse los criterios?

Todo no puede ser "museificado" ni conservado. Todo no debe serlo tampoco: el crecimiento infinito de los recursos no dejaría lugar para el presente. Inclusive, aunque dotemos algunos entes de un determinado valor, logremos congelarlos o les construyamos monumentos, probablemente la vida cotidiana prevalecerá sobre ellos y los vaciará de significado. Entonces, a las tres cuestiones planteadas anteriormente cabría agregar: ¿qué debemos hacer con aquello que ya hemos conservado? <sup>1</sup>

El arte electrónico es un término amplio que abarca distintas expresiones artísticas contemporáneas que utilizan tecnologías electrónicas y/o digitales: videoarte, instalaciones audiovisuales, instalaciones interactivas, net-art, software art, bioarte, hacktivismo, entre otras. A la hora de pensar su conservación, encontramos que existen aspectos compartidos y por tanto estrategias comunes, pero también es cierto que sus particularidades y la



## 2. "COSAS MOMENTÁNEAS. EFÍMERAS, PERO SIGNIFICATIVAS"

**Connected Memories** (2007), es una "máquina" que funciona simbólicamente procesando y trayendo al plano consciente recuerdos almacenados. Esta obra, de la artista brasileña Anaisa Franco, se estructura a partir de una base de datos en expansión que almacena recuerdos en forma de narraciones y audiovisuales. La instalación está conformada por dos esculturas (cabezas) luminosas que dialogan entre ellas, intercambiando memorias, sentimientos y recuerdos.

A: Dentro del parque había una casa de té, una cafetería o un pequeño restaurante, dentro del cual se desplegaba una naturaleza hermosa. Nos sentamos, ordenamos un té y conversamos un poco.

B: Hablábamos de nuestras experiencias en el viaje; había sido un fin de semana de encuentros, en un lugar extraño, pero interesante. Encuentros fugaces, pero intensos, conversaciones reales, intercambio de experiencias, sin barreras, un lugar donde la gente podía abrirse;

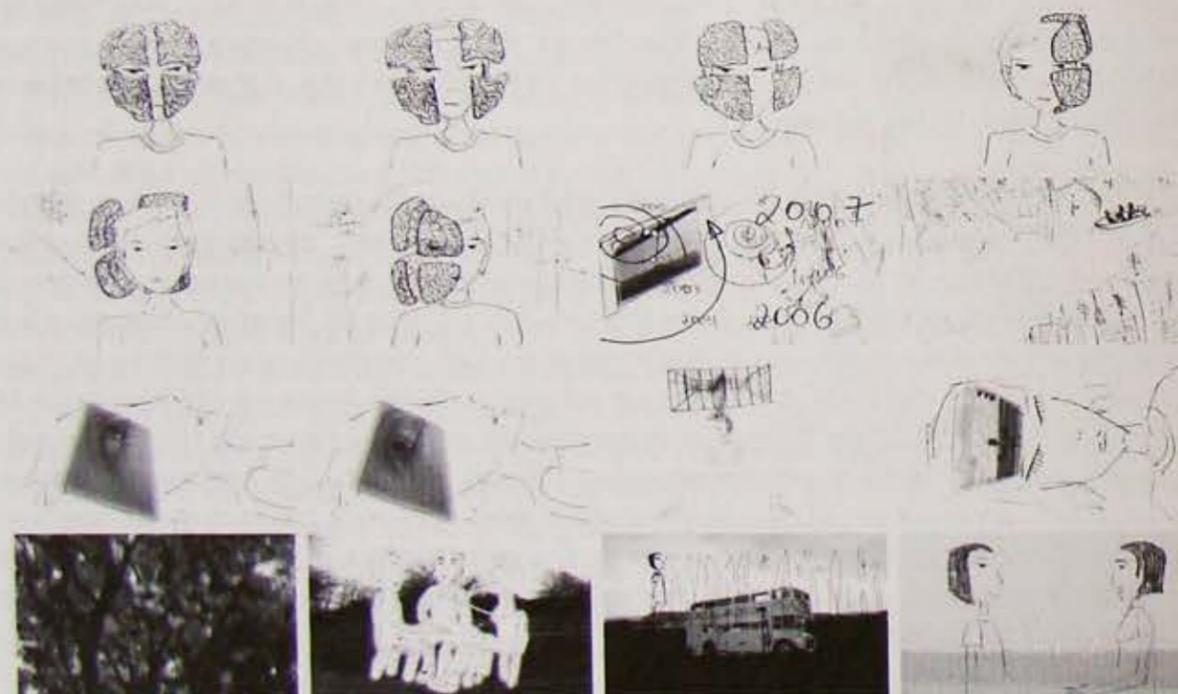
A: La gente no utilizaba máscaras. Eran simples momentos fluidos.

B: Necesitamos vivir estas cosas en el mundo.

A: Los momentos han transcurrido como sueños dentro de otros sueños en un lugar experimental en el cual probamos la vida.

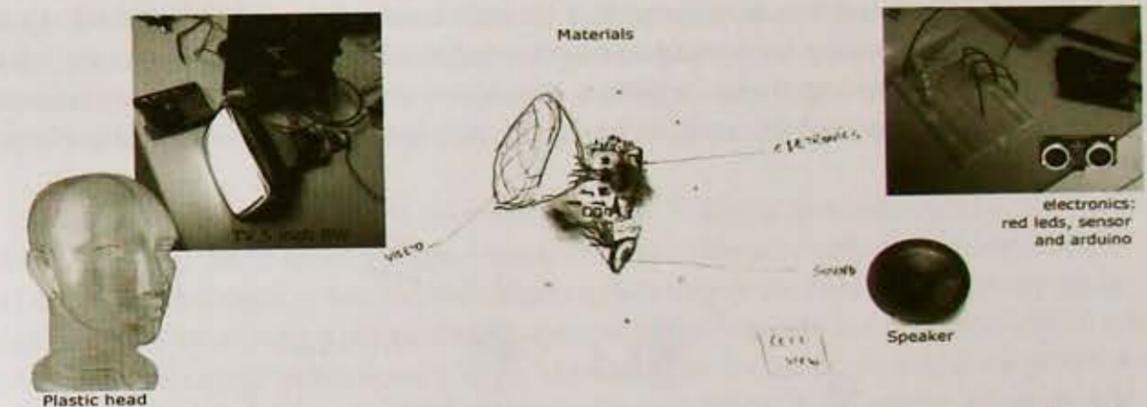
B: Vida. Aquello que podemos sentir dentro de ella.

A: Cosas momentáneas. Efímeras, pero significativas. 7



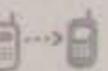
**Connected Memories, Anaisa Franco (2007).** Los diálogos que mantienen las cabezas provienen de los sueños, la memoria de esos sueños o sus residuos cotidianos. Los usuarios pueden expandir la base de datos, enviando sus propios recuerdos en forma textual o audiovisual.

**Connected Memories** despliega dos cabezas de plástico cada una de las cuales contiene un televisor de 5 pulgadas ubicado en su parte posterior (a través del cual se visualizan los recuerdos), un altavoz (que emite los diálogos), *leds* color rojo (cuya intensidad varía según ciertos parámetros de cantidad de personas y cercanía del público, captados por un sensor de infrarrojos) y un microcontrolador Arduino (que conecta todos estos elementos a sendos ordenadores). Finalmente cada cabeza contiene un puerto Bluetooth, sistema que posibilita la transmisión de datos entre diferentes dispositivos mediante una conexión por radiofrecuencia de corto rango. Esto permite a los usuarios interactuar con la obra a través de sus teléfonos móviles u otros dispositivos electrónicos dotados de este sistema inalámbrico de transmisión de datos. La instalación se encuentra en una etapa de investigación y proceso, por tanto alguna de las características mencionadas en este texto, pueden modificarse levemente en el transcurso de la experimentación. Asimismo, la artista ha propuesto más de una versión para esta pieza, cuyas diferencias fundamentales radican en el tipo de información a almacenarse en la base de datos. **Connected Memories** ha sido programada en MaxMSP.



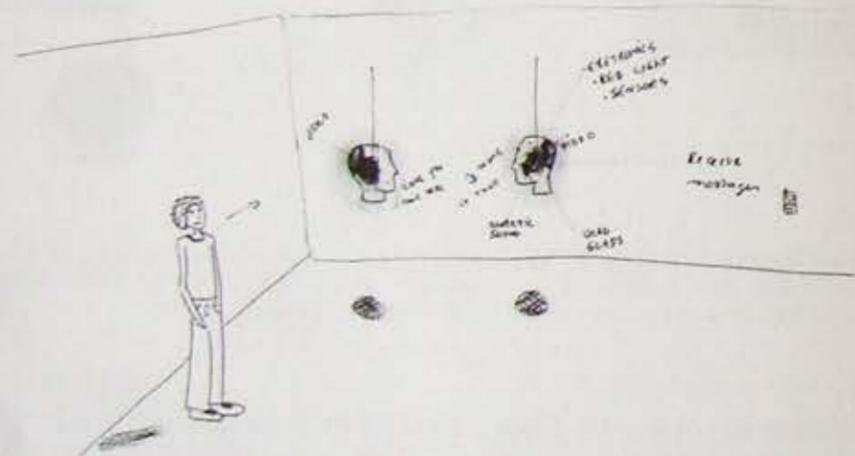
El proceso de construcción de **Connected Memories** comporta cuatro etapas. La investigación y experimentación sobre los materiales; la redacción de los diálogos y el montaje de videos; el ensamblaje de la cabeza; y la programación de las interacciones.

Cuando el usuario topa con **Connected Memories** encuentra a las cabezas A y B "conversando", emitiendo diálogos predefinidos a través de sus pequeños altavoces que hacen de bocas. En la versión de **Connected Memories** que analizaremos, la primera forma de interacción del usuario es interrumpir estos diálogos enviando mensajes de texto vía Bluetooth al sistema. El sistema reproducirá inmediatamente el mensaje a través de una voz sintética, y el mismo pasará a formar parte de la base de datos.



En la parte posterior de cada cabeza, un pequeño televisor muestra animaciones (realizadas con dibujos, videos y 3D) que nos recuerdan los procesos de las historias que las cabezas relatan. El segundo modo de interacción del usuario es interferir en esos videos, de la misma forma que lo hacía con los diálogos. Esto quiere decir, que puede enviar sus propias imágenes vía Bluetooth a alguna de las cabezas. Esta información también será emitida y seguidamente archivada.

La tercera interacción que el usuario mantiene que la instalación está vinculada con su presencia en el espacio y su cercanía a la obra. Los "sentimientos" de estas cabezas con respecto a su entorno se expresan a través de la intensidad lumínica que emiten. Cuanto más cerca se encuentre el visitante o mas gente haya en la sala, más brillantes se tornarán los leds rojos que la conforman. Anaisa Franco explica: "Los sentimientos (intensidad de la luz) de las cabezas y la interacción del usuario con la pieza se conecta conceptualmente con las memorias *flash bulb*, altamente emocionales, cuyo término ha sido acuñado por Brown y Kulik en 1977 para describir un evento significativo o social impactante que se recuerda vívidamente, inclusive pasado un largo período de tiempo. Por ejemplo, mucha gente puede recordar dónde estaba en el momento en el que escucharon el ataque terrorista del 11S o cuando asesinaron a John Lennon. Estas reminiscencias dependen de las personas y los momentos importantes de la humanidad. Las cabezas perciben estas intensidades en la habitación a través del contacto (sensores de proximidad) con la gente. Cuanta más personas, más momentos, más luz, más acciones, más episodios, más intensidad y todo significa: más recuerdos."



Interacciones entre el usuario y la instalación

1. Las cabezas dialogan expresando memorias predefinidas que el usuario puede interrumpir enviando un mensaje de texto vía Bluetooth desde su teléfono móvil.
2. Exactamente del mismo modo, se puede interferir en el video enviando audiovisuales propios. Se ha optado por utilizar televisores antiguos, como una forma de representar que las imágenes de la memoria son siempre pasadas.
3. Según la cercanía y la cantidad de público en la sala, la intensidad de la luz que emite *Connected Memories* se verá alterada, reflejando la cantidad de recuerdos que potencialmente alberga esa sala.

Anaisa Franco entiende que su objetivo con esta obra es la generación de una base de datos que, a través de la participación de la gente, pueda erigirse como símbolo de memoria colectiva. La elección de la tecnología Bluetooth se debe a la posibilidad de este sistema de traducir efectivamente las ideas de Franco sobre interacción instalación-individuo. Si bien sería un error afirmar que la obra no reflexiona sobre el medio que la soporta, a partir de las conversaciones con la autora entendemos que de ninguna manera es ése su objetivo principal. Pensando, ahora, algunas de las variables de conservación diríamos que para *Connected Memories* mutar aspectos de la obra para que siga siendo operativa en un futuro es algo perfectamente viable. Por tanto, la re-interpretación de la misma, cuando el entorno tecnológico en el cual ha sido producida quede obsoleto, es un trabajo que tiene sentido encarar. Independientemente de eso, necesita ser almacenada con todos los recaudos necesarios de cada uno de sus componentes. Esto significa, parámetros de temperatura, humedad, etc. que requiere cualquier ordenador, prever el reemplazo de los *leds* rojos, y de los pequeños televisores de rayos catódicos -relativamente discontinuados en el mercado-. Probablemente, haya que optar por conservar cada una de sus piezas por separado para poder conservar el conjunto. La obra está programada en MaxMSP por tanto, se podrían contemplar actualizaciones según la evolución de las versiones. En tal sentido, Anaisa Franco propone favorecer la conservación del equipo antiguo y completo, y no las sucesivas versiones que derivan de la migración. Pero sabemos que cuidar de los entornos, si bien es una tarea indispensable, también es una labor efímera.

**Magmimesis** de André Menks es una instalación interactiva del año 2006, a partir de la cual Menks propone una reflexión sobre el envejecimiento de la tecnología y las posibilidades de conservación de las obras basadas en ella. Una mesa de acrílico transparente soporta un monitor LCD y un televisor de rayos catódicos (CRT). Un brazo articulado, en cuyo extremo se ha montado un imán, permite al usuario modificar la imagen del televisor. Este tipo de televisores tienen la especificidad de sufrir interferencias electromagnéticas que se visualizan como distorsiones en la imagen, fenómeno que no ocurre en los monitores que los reemplazan actualmente. El artista nos propone observar la diferencia de percepción entre una imagen analógica y una imagen digital a través de una emulación: mientras el usuario modifica físicamente la imagen del televisor CRT, ve en el moderno monitor LCD y en tiempo real, su doble digital generado a partir de un algoritmo.

