

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO «ART MATTERS II»

*Proxemia: análisis sociotécnico de una obra de arte electrónico**

Victoria MessiProfesora de la maestría en Tecnología y Estética de las artes electrónicas
Universidad Nacional de Tres de Febrero (Argentina)

Fecha de recepción: septiembre de 2015

Fecha de aceptación: octubre de 2015

Fecha de publicación: noviembre de 2015

Resumen

En este artículo se propone un análisis sociotécnico de la obra de arte electrónico, *Proxemia*, realizada por la artista argentina Mariela Yeregui. Para ello, se han seleccionado aquellos aspectos del proceso creativo que dan cuenta con mayor contundencia de cómo dicho proceso no se restringe a la intención original del artista sino que se reformula y expande de acuerdo con los actores que intervienen en las diversas instancias de mostración de la obra.

Para ello se analizará el recorrido de la obra en dos de las galerías e instituciones en las que fue montada y exhibida. A partir de ahí, es de nuestro interés dar cuenta de los conflictos y las soluciones que afectan a la producción de la obra en cada una de estas instancias. Atendiendo a la flexibilidad que en dicho proceso adquiere la noción de problema, su construcción sociotécnica y las definiciones de funcionamiento que los diversos actores construyen en torno a la obra.

A partir del caso singular que plantea *Proxemia*, el objetivo de este artículo es analizar cómo se entrometen, entrecruzan y complejizan en la producción de arte robótico factores como la institucionalidad, las variables vinculadas a políticas de gestión, las representaciones de la escena artística, los cruces de sistemas de conocimiento diferente e incluso las consideraciones de localía.

En tal sentido, nos interesa discutir que las variables mencionadas se entrometen en el proceso creativo no como meros condicionantes, marco o contexto, sino que por el contrario

* Este artículo fue desarrollado en el marco del proyecto de investigación «Reconfiguraciones de la tecnología en la experiencia artística. La historicidad de la técnica como parte de la reflexión tecnológica del arte» radicado en la Universidad Nacional de Tres de Febrero, Buenos Aires, Argentina.

adquieren una agencia sobre la experiencia final de la obra incidiendo en la modalidad en que esta configura una forma de ver el mundo.

Palabras clave

sociotécnica, arte robótico, proceso creativo

Proxemia: a sociotechnical analysis of an electronic artwork

Abstract

This article puts forward a sociotechnical analysis of the electronic artwork Proxemia, created by the Argentine artist Mariela Yeregui. In the course of this analysis, aspects of the creative process have been selected which highlight most significantly how this process is not restricted to the artist's original intention, but rather that it reshapes and expands in line with the agents involved in the various instances on which the piece is shown.

To this end, there will be an analysis of the artwork's progression through two of the galleries and institutions at which it has been installed and exhibited. From that point, it is our intention to highlight the conflicts and solutions that have affected the piece in each of these instances. This will encompass the flexibility that the concept of problem acquires during this process, its sociotechnical construction and the operating definitions constructed by the various agents involved with respect to the work of art.

Based on the unique case put forward by Proxemia, the objective of this article is to analyse how, in the production of robotic art, certain factors interfere, intertwine and complexify the process, such as institutionality, variables related to management policies, representations of the artistic scene, the crossover between different knowledge systems and even local considerations.

In this respect, we aim to argue that the aforementioned variables interfere with the process not only merely as conditioning factors, or as a framework or context, but rather that, on the contrary, they acquire agency over the final experience of the artwork, influencing the mode in which the piece configures a way of seeing the world.

Keywords

sociotechnics, robotic art, creative process

Introducción

En este artículo se propone un análisis sociotécnico de la obra de arte electrónico, *Proxemia*, realizada por la artista argentina Mariela Yeregui. Para ello, se han seleccionado aquellos aspectos del proceso creativo que dan cuenta con mayor contundencia de cómo dicho proceso no se restringe a la intención original del artista sino que se reformula y expande de acuerdo con los actores que intervienen en las diversas instancias de mostración de la obra.

Para ello, se analizará el recorrido de la obra en dos de las galerías e instituciones en las que fue montada y exhibida. A partir de ahí, es de nuestro interés dar cuenta de los conflictos y las soluciones que afectan a la producción de la obra en cada una de estas instancias.

Atendiendo a la flexibilidad que en dicho proceso adquiere la noción de problema, su construcción sociotécnica y las definiciones de funcionamiento que los diversos actores construyen en torno a la obra.

A partir del caso singular que plantea *Proxemia*, el objetivo de este artículo es analizar cómo se entrometen, entrecruzan y complejizan en la producción de arte robótico factores como la institucionalidad, las variables vinculadas a políticas de gestión, las representaciones de la escena artística, los cruces de sistemas de conocimiento diferente e incluso las consideraciones de localía.

En tal sentido, nos interesa discutir que las variables mencionadas se entrometen en el proceso creativo no como meros condicionantes, marco o contexto, sino que por el contrario adquieren una agencia sobre la experiencia final de la obra incidiendo en la modalidad en que esta configura una forma de ver el mundo.

En nuestro análisis partimos de la perspectiva de que tanto los problemas como las soluciones son construcciones sociotécnicas. En la misma relación problema-solución se explica porque una tecnología puede funcionar mejor en un lugar y no en otro, en tanto los distintos actores construyen diversos problemas y soluciones. Si establecemos que los problemas y las soluciones son sociotécnicos, el funcionamiento también lo es. Nuestra intención es demostrar que en este caso el funcionamiento no se limita al artefacto, a las esferas o a la obra en sí, sino que implica también como las instituciones, los realizadores, los curadores, los usuarios y el personal de mantenimiento construyeron el artefacto *Proxemia*, lo que entendieron por el funcionamiento del artefacto, lo que consideraron un problema y lo que consideraron una solución y sus distintos niveles de tolerancia. La tendencia a explicar el funcionamiento de las producciones de arte robótico en términos exclusivamente artísticos, estéticos, ingenieriles o técnicos, no permite comprender las diversas conceptualizaciones que la obra adquiere en cada una de las instancias de mostración.

El proyecto: presentación y preguntas

Para comprender los procesos de transformación que afectan a la configuración de la obra en su trayecto por las diversas instancias de mostración es necesaria una breve descripción del proyecto original.

En diciembre de 2004, la artista argentina Mariela Yeregui ganó en Buenos Aires la categoría «Limbo/Proyecto Multidisciplinario Experimental» del «Premio MAMba/Fundación Telefónica Arte y Nuevas Tecnologías» con su proyecto de instalación robótica interactiva llamado *Proxemia*. El proyecto *Proxemia* contemplaba la investigación teórica, técnica y formal para el desarrollo de una instalación compuesta por un conjunto de robots esféricos autopropulsados con fuentes de iluminación internas y mecanismos de detección de obstáculos que en

un espacio oscuro rehuyeran del contacto con otros y entre sí mismos. Más tarde, la institución le propuso a Yeregui presentar *Proxemia* como obra terminada, por lo que la artista buscó una persona que pudiera contribuir en el diseño y desarrollo robótico de las esferas contemplando que estas no tuvieran una superficie emergente. Esa persona sería Miguel Grassi, un ingeniero en sistemas y aficionado a la robótica. Grassi explica lo siguiente: «*Proxemia* llega a mí concebida desde todo punto de vista menos técnico. Pero el problema me llega cerrado, la pregunta era “¿vos sos capaz de hacer esto con estas características y de este tamaño?”» (Grassi, 2010). La propuesta de Grassi fue utilizar la masa principal que hay dentro de la esfera para desplazar su centro de gravedad y que la esfera ruede.

En principio el ingeniero consideró crear un sistema central que pensara la posición de las 22 esferas que compondrían la instalación, procesara la información y enviará indicaciones de movimiento a cada una de ellas. Pero Yeregui se opuso, por considerar que esto modificaría la obra por completo, introduciendo un enfoque *top-down* en lugar de *bottom-up*. «Una inteligencia central generalmente está más asociada a un modelo de inteligencia perfecta y esto tiene implicaciones ideológicas. Cuando uno parte de una cierta horizontalidad del sistema, la apariencia de organicidad es mayor, porque los sistemas vivos no estamos tan optimizados por una máquina y esto me parece que en un punto se vivencia, no sé si de una manera consciente pero se vivencia» (Yeregui, 2010).

A partir de ahí el proceso de negociación entre la artista y el ingeniero se daría en torno a otras variables pero no afectaría ni a su forma ni a su principio de funcionamiento. El dispositivo se formó con dos medias esferas de acrílico semitransparente que se unían a través del eje central para completar una esfera. El tamaño de las esferas se redujo en relación al boceto original, para prolongar la autonomía de la obra a seis horas, coincidiendo con el tiempo en que el centro de exhibición permanecía abierto al público. La



Figura 1. Simulación de la instalación presentada por la artista al «Premio MAMba/Fundación Telefónica Arte y Nuevas Tecnologías».

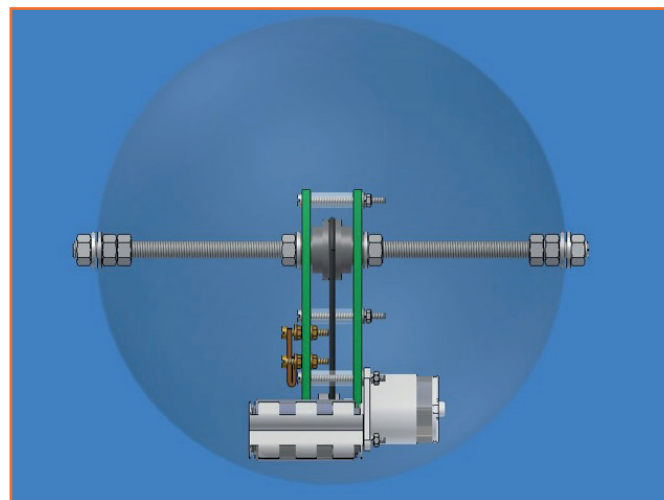


Figura 2. Simulación del mecanismo interno.

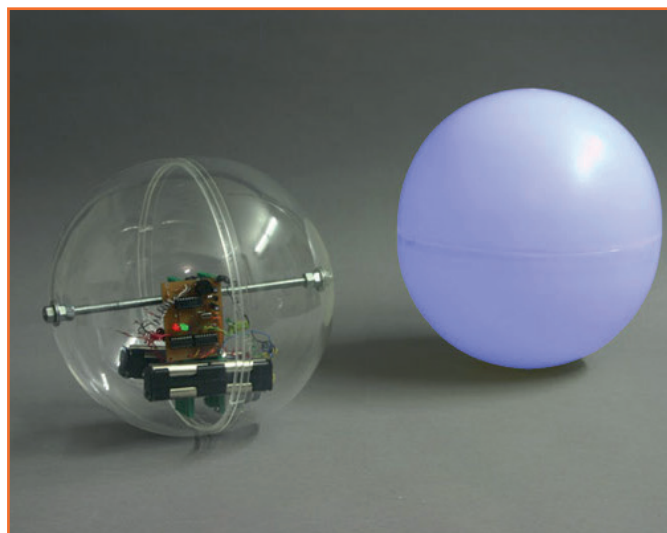


Figura 3. Fotografía de las esferas.

medida justa terminó siendo del tamaño de una pelota de fútbol. La factura de las esferas era artesanal, con pequeñas diferencias de tamaño y redondez entre una y otra, diferencias que se evidenciaban aún más cuando empezaban a desplazarse, a velocidades no completamente iguales, con pequeñas oscilaciones hacia los lados. A esto se sumaban factores como la rugosidad del piso o pequeñas inclinaciones, cuestiones aleatorias que subrayaban las diferencias en los movimientos de las esferas, que le otorgaban una cualidad distintiva al andar de cada una, emulando la idea de comunidad compuesta por individuos diversos.

En esta primera instancia se advierte que la configuración inicial de la obra se amplía hacia consideraciones formales que el ingeniero provee. Grassi sugirió hacer evidente el cambio de dirección de las esferas cambiando el tipo cromático de led. Además, Grassi diseñó y propuso la utilización de unos capuchones de silicona para cubrir los led y lograr que la luz que se emanara del interior de las esferas fuera difusa. Se destaca en tal sentido que, si bien este fue convocado en relación a un conocimiento técnico, su acción termina sin embargo incidiendo en los aspectos estéticos de la obra.

En el caso de *Proxemia*, la forma esférica del dispositivo fue definida antes que su principio de funcionamiento o sus mecanismos internos. Es decir, que la creación del dispositivo partió de un principio formal que no sería modificado y al que se supeditó el desarrollo técnico. El relato del proceso creativo da cuenta de que lo estético se comprendió como algo disgregado de lo técnico. Sin embargo, a lo largo de este artículo nos proponemos demostrar que la dimensión estética no se encuentra simplemente a nivel externo del artefacto, ni únicamente en la superficie de la tecnología porque no es externa a ella, sino que es ínsita. Participa decididamente en el diseño ingenieril a veces como un componente tácito del desarrollo tecnológico y otras veces de manera evidente y crucial.

Del mismo modo, las decisiones que el sentido común podría calificar como técnicas tienen consecuencias conceptuales, ideológicas, formales que impactan sobre el discurso artístico, porque proponen modos de acercamiento, interacción y lectura de la obra. A su vez que el diseño determina las posibilidades de interacción con el visitante a la muestra y facilita o dificulta su operatoria por parte del personal de museo, entre otras cuestiones.

Nuestra hipótesis de trabajo es que esta obra de arte electrónico se constituye como un artefacto artístico-tecnológico, hasta tal punto que ambos componentes se vuelven indisolubles, a pesar de la disgregación entre arte y tecnología que se manifiesta en la discursividad de la escena.

Los modos en que la obra se reconfigura en las diversas instancias de mostración

La primera exhibición

La primera exhibición de *Proxemia* fue comisariada por Laura Buccellato, quien por entonces fuera directora del MAMba (Museo de Arte Moderno de Buenos Aires), y presentada en EFT (Espacio Fundación Telefónica). Es clave considerar que hasta ese momento EFT era una institución dedicada al arte contemporáneo y estaba reorientando sus actividades hacia las artes electrónicas. Los profesionales del equipo curatorial y de producción de la muestra, profesionales vinculado a la gestión del arte contemporáneo, comprendieron *Proxemia* como una obra de arte que utilizaba medios tecnológicos y no como un artefacto tecnológico en sí. De este modo, privilegiaban en su comprensión parámetros visuales, así como aquellos aspectos que permitían inscribir la obra en una tradición artística de experimentación con tecnologías.

Además, estos actores leían con claridad la dimensión conceptual de *Proxemia* como comunidad de entes fóbicos. En el catálogo de la muestra el teórico David Oubiña escribió: «El sistema de multiagentes autónomos de Yeregui materializa la metáfora de la “burbuja privada” mediante un conjunto de esferas de acrílico transparentes que colisionan y se evitan, explorando esas relaciones de proximidad y distancia entre los individuos» (Oubiña, 2005).

También es importante tener en cuenta que los intereses de estos actores estaban ligados al éxito de *Proxemia*, la inversión en su producción había sido significativa en relación al presupuesto de la muestra, era la primera iniciativa propia en un nuevo campo de acción y un modo de mecenazgo institucional que hasta entonces no tenía precedente en el ámbito local. Además, la obra fue considerada por los especialistas como la primera obra de arte robótico realizada en Argentina.

En todos estos sentidos la primera presentación de *Proxemia* fue un éxito, en lo que respecta a la curadora y los organizadores de la muestra, y en lo que respecta a la artista y el ingeniero, también a criterio de los críticos y el público local. Yeregui explica: «Yo entendí

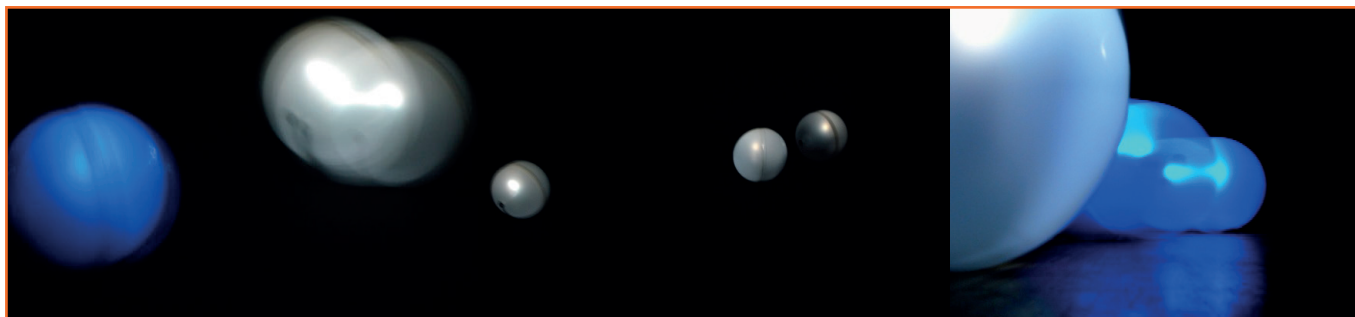


Figura 4. Fotografías de la obra en el espacio de exhibición.

que la obra funcionaba cuando el día de la inauguración y los días subsiguientes la gente se quedaba mucho tiempo en la sala y muy hipnotizada. Lo mío no es una propuesta racional, es una propuesta mucho más vinculada a lo sensorial, que lleve a estados de contemplación, y creo que los estados de contemplación sí me pueden hacer pensar. El estado de contemplación como disparador de reflexión» (Yeregui, 2010).

En su discurso, la artista explicita que a través de lo sensorial prioriza la experiencia estética. En esa línea también los gestores de la muestra parecen aceptar la propuesta de que en esta obra en particular el trabajo con nuevos medios tecnológicos permite expandir la experiencia estética.

Además de la exhibición en sí, nos interesa analizar cómo fue el montaje de la pieza y su mantenimiento durante los dos meses que duró la muestra, para luego contrastarlos con las experiencias posteriores y entender por qué ciertas cuestiones de la obra resultaron problemáticas en un lugar y en otro no.

En la primera exhibición Yeregui y Grassi se hicieron cargo del montaje y la instalación de *Proxemia*, llevaron ellos mismos las esferas, las ensamblaron *in situ*, regularon la luz de la sala y verificaron el desplazamiento de los robots sobre la alfombra que cubría el piso, y que ellos mismos habían elegido. La institución designó a una persona del equipo de montaje para que durante la duración de la exhibición se hiciera cargo del mantenimiento de la obra de forma exclusiva. Esta persona controlaba el funcionamiento de las esferas en la sala de manera casi permanente, dado que la sala en la que se instaló *Proxemia* era un lugar de paso que el personal debía atravesar regularmente. Grassi le fue enseñando codo a codo cómo realizar un mantenimiento preventivo y otro correctivo sobre la obra.

Una de las cuestiones que resultó problemática y que fue la causante de la mayoría de las roturas de la pieza fue la propia interacción de los visitantes de la muestra con la obra. La idea de la artista era que los espectadores simplemente interrumpieran el desplazamiento de las esferas con los pies de manera delicada para que estas empezaran a girar en dirección contraria pero seguramente por la forma y el tamaño de las esferas, era muy común que las personas que visitaban la muestra se relacionaran con ellas como si

fueran pelotas de fútbol, guiándolas con los pies de manera enérgica o directamente pateándolas. Esto se repitió en todas las presentaciones de *Proxemia*. Comprendemos por tanto que enfrentado a la obra, el público no realizó una lectura puramente estética sino que repuso otras experiencias vinculadas a la memoria que la forma y su despliegue presentan.

La obra estaba compuesta por 22 esferas y durante la duración de la muestra hubo en la sala de exhibición entre 15 y 22 esferas dependiendo del día y de la cantidad de esferas que requirieran algún tipo de mantenimiento correctivo. «La torpeza para mí no es un problema, es interesante, es parte del concepto, yo nunca hice bolas perfectas, siempre fueron bolas torpes, son lentas, la misma carcasa está hecha muy artesanalmente entonces unas se mueven medio erráticamente, bamboleándose, incluso que se taren con el escollo de los límites fijos no me molestó porque tiene que ver con esta idea conceptual de lo antioptimizado. El umbral está dado por el no funcionamiento que es diferente a la torpeza, una bola muerta porque no funciona no me sirve. Una bola que funciona imperfectamente no me molesta. Si alguna no funcionaba yo pedía que la sacaran. En Telefónica eran 22 esferas, yo hasta 15 esferas me bancaba, menos de 15 no porque ya la definición del espacio dejaba de ser interesante, en ese espacio que tenía 100 m²» (Yeregui, 2010).

En esta cita la artista revela nuevamente un pensamiento estético: el grupo de esferas desplazándose de forma diferenciada en una sala oscura con sus luces difusas crea un espacio de contemplación e interacción. Ese espacio se produce cuando hay una determinada correlación entre la cantidad de esferas en circulación y el tamaño de la sala.

En este apartado analizamos por qué resultó tan exitosa la primera exhibición de *Proxemia*. La propuesta estética de la obra fue muy bien recibida por los actores institucionales y por el público asistente a la muestra, igualmente predispuesto a la contemplación como a la interacción. A su vez, la obra fue interpretada como una comunidad fóbica de esferas que rehúyen del contacto con otros y entre sí mismo. Por otra parte, el seguimiento del técnico y el compromiso de la institución con el éxito de la muestra se materializaron en un cuidado

y mantenimiento constantes que permitieron que la obra se pudiera apreciar durante toda la duración de la muestra.

La segunda exhibición

A continuación analizaremos cómo cambiar los criterios de producción de la situación de exhibición incide en la producción de la obra.

Tiempo más tarde *Proxemia* formaría parte de la muestra «Emergentes», una exhibición de arte electrónico latinoamericano comisariada por José-Carlos Mariátegui y presentada en noviembre de 2007 en «Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial», en Gijón, España. Laboral es un espacio de encuentro entre arte, tecnología y creación industrial, por lo que se dedica no solo al arte, sino también a las industrias creativas, particularmente al diseño de interacción y los videojuegos; es decir que aquí había una mirada más específica sobre las producciones de arte electrónico. Esto implicó que el equipo de Laboral juzgara la pieza también por su desarrollo técnico, por la eficacia de la interacción que proponía, y que relegara el aspecto conceptual de la obra e incluso el formal ya que era generadora de un espacio lumínico que invitaba a la contemplación.

Durante el montaje el comisario y el equipo de producción de la muestra comentaron que les parecía que las esferas se desplazaban a velocidad demasiado lenta. Esto pudo deberse a que el suelo de la sala tenía una mínima inclinación y una alfombra de pelo un poco más largo de lo que la obra requería, pero el contraste entre ambas instancias de exhibición reveló que la velocidad de las esferas no era notablemente más lenta. Quizás debamos considerar otros factores.

En primer lugar consideramos que habían pasado dos años y medio desde la primera presentación de la obra, desde entonces se había hecho más común en el ámbito artístico encontrar propuestas de este tipo, ya no resultaba tan sorprendente ni impactante, sobre todo en España, uno de los centros más importantes para la producción y difusión del arte electrónico. Además, *Proxemia* era una de las piezas de la muestra que más años tenía, el resto era más reciente. Podemos pensar entonces que algo que fue sorpresivo de la tecnología en la escena del arte perdió su capacidad disruptiva y parecía no aportar singularidad frente a la nueva escena. En ese lapso de tiempo se multiplicaron las experiencias de ese tipo en los espacios expositivos ligados al arte, al diseño y a la tecnología. El desarrollo tan vertiginoso de esa escena productiva se relaciona al desarrollo exponencial del campo, a los avances técnicos que facilitaron la producción de las obras mediales, y al crecimiento de la oferta académica en arte electrónico.

En segundo lugar, en vez de las 22 esferas que Yeregui había presentado en Buenos Aires, a la muestra en Laboral llevó 13, pero la superficie de la sala en Gijón era un poco mayor que en EFT, esto reducía el impacto visual de la obra y su posibilidad de generar un espacio lumínico en la sala de exhibición. Espacio que pudiera generar ese estado contemplativo e invitar a la interacción, cosa que como ya señalamos era fundamental en la propuesta de la artista.

Sin duda, estas cuestiones contribuyeron a que el comisario y los organizadores de la muestra construyeran una descripción del artefacto *Proxemia* como una pieza demasiado lenta, poco espectacular, algo que no estaba a la altura de sus expectativas, algo que revelaba un proceso de trabajo demasiado artesanal, de muy baja tecnología. Para ellos, tenía una importancia fundamental para el desarrollo tecnológico y el diseño como determinantes del artefacto.

Al respecto la artista afirma: «Mi sensación es que tenían una expectativa de un proyecto distinto, de hecho me acuerdo que cuando las puse en Gijón el comisario me dijo “Ay pero andan muy despacito”. No sé qué pensaba. Tenía una expectativa de más eficacia cuando esa no es mi propuesta. Creo que él esperaba otra cosa de *Proxemia*. Es raro porque él tenía videos de la obra, creo que había cierta exigencia de algo más espectacular. Lo mío es más sensible, hasta más íntimo. Y se encontró con algo que no supo acomodar dentro de su horizonte de expectativas. Después a eso se sumaron todos los embates de mantenimiento que fueron tremendos. Yo no la pude remontar nunca» (Yeregui, 2010).

Coincidimos en que incide también una conceptualización de lo artístico como novedad que juega en contra de *Proxemia* en esta exhibición. Parecería que desde su experticia los nuevos actores involucrados en esta muestra consideran que la técnica tosca no puede ser sistema artístico. Manejan un concepto de la tecnología artística que no acepta lo tosco, lo viejo, a pesar de que en el arte ya hay demostraciones de que esas tecnologías constituyeron sistemas artísticos.

Mientras que en la muestra en Buenos Aires realizada en un ámbito de arte contemporáneo los actores reponían un pensamiento artístico, filosófico, para elaborar al conjunto de robots como una comunidad fóbica, en el nuevo contexto expositivo español más ligado a la creación industrial y al diseño de interacción, no se repuso la dimensión conceptual de la obra como portadora de sentidos sobre la distancias y proximidades entre individuos. La mirada sobre la obra se volvió más exigente y no bastaban los parámetros de lo visual para reponer esa lectura conceptual. Aquí la obra ya no proveía diferencia porque no era el mismo contexto, ni los productores poseían la misma experticia.

Tampoco se aprecia *Proxemia* como creadora de un espacio para la experiencia estética contemplativa. Si en Buenos Aires la obra fue entendida eminentemente como dispositivo artístico, podríamos señalar que en Gijón fue comprendida principalmente como artefacto técnico. Evidentemente, en ambos casos pesa en la conceptualización errática de la obra el énfasis en alguno de los extremos de la relación arte-tecnología y, de este modo, la experiencia de la obra se empobrece.

En cuanto al mantenimiento de la obra durante la exhibición podemos reconstruir lo siguiente. Durante la exhibición en Buenos Aires Yeregui y Grassi diagnosticaron una serie de problemas en la pieza que decidieron reformular para la muestra en Gijón. Los problemas tenían que ver con el mantenimiento que demandaba la pieza, por

lo que decidieron hacer algunos cambios en los mecanismos para prolongar su vida útil, así como modificar el sistema de alimentación incorporando un modo de alimentación externo.

En la práctica el nuevo sistema de alimentación trajo otros problemas, principalmente la dificultad de lograr que el conector externo ingresara en el conector que se encontraba dentro de la esfera. Realizar esta tarea tomaba bastante tiempo a los encargados del mantenimiento, las fichas se rompían con cierta frecuencia y debían ser reemplazadas. El otro punto que sumaba una dificultad es que a diferencia de EFT, las salas de exhibición de Laboral eran inmensas y estaban repartidas en una superficie enorme; verificar el funcionamiento de las obras demoraba mucho tiempo y no permitía hacer el tipo de seguimiento que *Proxemia* había tenido anteriormente y que había resultado tan eficaz.

De las diez obras presentadas en la exhibición, solo *Proxemia* y *Llegaste con la brisa* de la artista Mariana Rondón dependían eminentemente de cuestiones mecánicas, en el resto de las piezas lo mecánico era menor o directamente inexistente. Por lo que las instrucciones de mantenimiento de estas otras obras eran más sencillas y más fácilmente codificables, teniendo un margen de interpretación menor del que hay para el cuidado de una pieza mecánica. Nos parece fundamental entender que para el ensamblado y mantenimiento de la pieza se requería darle un tiempo y un lugar durante el montaje o antes de este para que los realizadores trabajaran junto al personal de la institución que iba a exponer *Proxemia*, y por distintos motivos relacionados a la gestión institucional esto no sucedió. Entendemos que la experiencia de funcionamiento que los propios realizadores definen como exitosa estuvo marcada por este componente de *learning by doing, by using, by interacting* que se pudo desarrollar en la muestra de Buenos Aires, y que se podría haber replicado de alguna manera en la siguiente.

Para la institución, los organizadores y el curador, la fragilidad de la obra, el tipo de mantenimiento que requería y el desgaste que sufría diariamente eran interpretados como problemas. En este contexto, la obra no funcionaba porque no tenía la autonomía suficiente, porque demandaba una labor intensiva para la que la institución no estaba preparada, porque era costosa de mantener, porque no les resultaba impactante ni visualmente interesante. Cuando decimos que funcionó o no funcionó, no nos referimos a si las esferas efectivamente se desplazaban o no, sino a las propias definiciones de funcionamiento que hicieron los actores.

En definitiva, la experiencia de funcionamiento que se produjo en EFT era imposible de replicar en el contexto de Laboral. El tipo de esfuerzo requerido para el mantenimiento de *Proxemia* en el marco de Laboral era para el personal del centro y los organizadores de «Emergentes» un problema de la obra, e implicaba su no funcionamiento. Mientras que estos mismos esfuerzos en Buenos Aires no fueron considerados un problema por los organizadores de esa muestra y, por tanto, consideraron que la obra funcionaba correctamente.

El caso muestra como la gestión se entromete en la producción de la obra y su experiencia. La institucionalidad, las variables organizativas vinculadas a políticas de gestión, las representaciones de la escena artística, los cruces de sistemas de conocimiento diferente, la experticia de los actores involucrados en la exhibición de la obra e las incluso consideraciones de localía influyen en cómo se configura y comprende la obra.

Conclusiones

La primera instancia de mostración de *Proxemia* fue en un centro de exhibición en la ciudad de Buenos Aires con un equipo de trabajo de profesionales del arte contemporáneo. La segunda instancia más de dos años después fue en Gijón, en un centro dedicado al arte y la creación industrial, es decir un sitio con una mirada más específica sobre las producciones de arte electrónico.

Entre ambas muestras hubo un material que cambió, *Proxemia* se presentó con un mayor número de esferas en una sala más pequeña en Buenos Aires y con un número bastante menor en un espacio expositivo menor en Gijón. La propia artista señala que la relación entre el tamaño de la sala de exhibición y la cantidad de esferas es determinante para la resolución formal de la obra, dado que el espacio configura la obra. Por tanto, la puesta en Gijón no planteó desde lo espacial la experiencia de la obra que la artista considera óptima.

A su vez, cambió el horizonte de sentido desde el cual la obra se configura porque cambian las experticias de los productores y espectadores que intervienen en la configuración final de la obra en cada uno de los espacios. La escena española leía un concepto de lo artístico y un concepto de lo tecnológico completamente distinto al argentino. En Buenos Aires la obra fue considerada novedosa porque lo tecnológico en sí ya ofrecía una experiencia estética, lo robótico era sorprendente en sí mismo. En el caso español, donde la experiencia de lo estético vinculado a lo tecnológico ya era mucho más diversa, lo robótico por sí solo no bastaba para calificar la obra de un modo novedoso o afirmativo. A la existencia de este ojo más profesionalizado, se le suma el desarrollo del campo tanto a nivel de producción de los artistas como de la oferta tecnológica que es insumo material y eso incide en la conceptualización diferencial de la obra.

En la primera muestra, la obra ofrece una experiencia estética diferencial y en la segunda muestra la experiencia estética que la obra ofrece es reproductiva, en el sentido de que no es novedosa. Así, se demuestra como la misma obra en dos instancias expositivas distintas configura una experiencia estética disímil.

Finalmente cabe preguntarse a qué se debe que en Buenos Aires se realizara el mantenimiento de la obra de modo que los actores involucrados coincidieran en que la obra funcionaba bien y en Gijón frente a una versión mejorada de la misma obra que requería de cuidados similares, no. Hay sin duda una dificultad relacionada con el

modo de incorporación al conocimiento tácito frente al conocimiento codificado, sin un proceso de aprendizaje del equipo local sobre la obra, ni un apoyo de los realizadores en las tareas de mantenimiento. Pero vale preguntarse en qué medida las respectivas lecturas y valoraciones que los actores involucrados en cada muestra hicieron sobre la obra influyeron en el éxito o fracaso del mantenimiento de *Proxemia* en cada caso.

Bibliografía

- BIKER, W. (1987), «La construcción social de la bakelita. Hacia una teoría de la invención». En H. THOMAS y A. BUCH (Coord.), *Actos, actores y artefactos. Sociología de la tecnología*, Bernal, Universidad Nacional de Quilmes Editorial
- BRUUN, H.; HUKKINEN J. (2008), «Cruzando fronteras: un diálogo entre tres formas de comprender el cambio tecnológico». En H. THOMAS y A. BUCH (coords.); A. LALOUF y M. FRESSOLI (colabs.), *Actos, actores y artefactos. Sociología de la tecnología*, Bernal, Universidad Nacional de Quilmes, pp. 185-215
- PINCH, T. (2008), «La tecnología como Institución: Viviendo en un mundo material», *Redes. Revista de estudios sociales de la ciencia*, vol. 14, 27, pp. 77-96
- PINCH, T.; BIJKER, W. (1987), «La construcción social de hechos y artefactos: o acerca de cómo la sociología de la ciencia y la tecnología pueden beneficiarse mutuamente». En: H. THOMAS y A. BUCH (coords.). *Actos, actores y artefactos. Sociología de la tecnología*, Bernal, Universidad Nacional de Quilmes Editorial.
- PINCH, T.; TROCCO, F. (1998), «The social construction of the early electronic music synthesizer»- *ICON Journal of the international committee for the history of technology*, vol. 4, pp. 9-32.
- THOMAS, H. (2000), «Tecnología y Sociedad». En: KREIMER y H. THOMAS. *Aspectos sociales de la Ciencia y la Tecnología*, Universidad Nacional de Quilmes, Bernal.
- OUBIÑA, D. (2005), «La alquimia tecnológica». En: *Arte y nuevas tecnologías*. Premio Mamba Fundación Telefónica 2004, 2005, 2006: publicado en ocasión de la exhibición en el Espacio Fundación Telefónica Abril - Julio de 2005, Buenos Aires, Espacio Fundación Telefónica.
- AA.VV. (2008). *Emergentes*: publicado con ocasión de la exhibición en Laboral Centro de Arte y Creación Industrial 16 de Noviembre de 2007 - 12 de Mayo de 2008, Gijón, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial.

Entrevistas

- GRASSI, M. (2010) «Entrevista personal», 19 septiembre (grabada).
- MARIÁTEGI, J. C. (2010). «Entrevista personal», 25 febrero (grabada).
- YEREGUI, M. (2010). «Entrevista personal», 15 septiembre (grabada).

Videos

- CUEVAS, X. (2008). *Emergentes* (DVD). Gijón, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial

Cita recomendada

MESSI, Victoria (2015). «*Proxemia*: análisis sociotécnico de una obra de arte electrónico». En: Pau ALSINA y Ana RODRÍGUEZ GRANELL (coord). «Art Matters II». *Artnodes*. N.º 16, págs. 34-42. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa]
<<http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n16-messi/n16-messi-pdf-es>>
<<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i16.2747>>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV**Victoria Messi**

Maestría en Tecnología y Estética de las artes electrónicas
Universidad Nacional de Tres de Febrero (Argentina)

vickymessi@gmail.com
<http://www.elpezelectrico.com>

UNTREF
Viamonte 525
(C1053ABK)
Ciudad de Buenos Aires

Licenciada en Artes Plásticas, UBA. Cursó la maestría en Ciencia, Tecnología y Sociedad, UNQ. Fue coordinadora Académica de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, UNTREF. Profesora titular de la materia «Lenguajes no lineales» en dicha maestría. Investigadora en el proyecto «Insulares/Divergentes: Hacia una nueva cultura tecnológica en América Latina», ATA. Autora y editora del sitio El Pez Eléctrico (www.elpezelectrico.com). Trabaja en la producción de publicaciones y exhibiciones de arte contemporáneo, fotografía y arte medial. Vive y trabaja en Buenos Aires.