

Bases para un catálogo razonado

SOBRE MARIELA YEREGUI

Por Graciela Taquini

Los lazos entre el arte y la tecnología en la Argentina, la posibilidad de encontrar en esta cultura de la electricidad, regida por el principio binario de energía / no-energía se remonta a las investigaciones de Gyula Kosice, fundador del movimiento Madi en la década del 40. Kosice pudo usar como materialidades, por ejemplo, el neón y el agua que fueron elementos constitutivos de su obra, a la vez de oportunas metáforas que señalaron en forma visionaria aspectos vitales para la comprensión de este mundo surgido del Positivismo y enfrentado al Apocalipsis. Kosice como moderno poseía una concepción optimista el futuro y el hombre, pero esos elementos actualmente se han resignificado. La posta arte/ tecnología fue retomada recién en el 60 por los artistas del Di Tella. Los años de la dictadura no fueron propicios para desarrollos en ese sentido. A partir de los 80, el fácil acceso a las nuevas tecnologías ha tenido una continuidad creativa que parece no tener fin.

SOBRE MARIELA YEREGUI 1966, Avellaneda, Buenos Aires.

Mariela Yeregui es una heredera directa de esas tendencias, y a la vez es una artista del nuevo milenio que no utiliza lo tecnológico como una herramienta inocua, sino que trata de desentrañar los mecanismos de cada uno de los elementos a los que no considera meras cajas negras. Su formación académica es sólida y dirigida específicamente a campos tanto prácticos como teóricos, es egresada de la carrera de *Cine del Instituto Nacional de Cinematografía*, estudió paralelamente Historia del Arte en la *Facultad de Filosofía y Letras*, de la *Universidad de Buenos Aires*. Fue becaria en nuevos medios en la *Universidad de California*. Actualmente le interesa trabajar en equipo con especialistas en informática y robótica y crear obras en colaboración. Además de la academia y la teoría ha diseñado Masters en nuevos medios. Tampoco ha descuidado su formación plástica. En Costa de Marfil donde vivió siete años obtuvo un master en literatura africana. También pertenece a esa especie de artistas viajeros y nómades atentos a lo que sucede en su área de competencia, que sin embargo no es un adorador ni del Primer Mundo ni de la tecnología por la tecnología en si misma. Mas allá de su abrumante trayectoria intelectual su obra posee una impronta expresionista, tanto en la relación que propone con el espectador como en el desarrollo de su propio discurso. A pesar de lo tecno, que subyace, lo que prima es la emoción y lo que expresa tiene que ver con el área de las relaciones humanas, discurre sobre la soledad, las diferencias y los sentimientos, no siempre satisfechos, es una visión personal que busca vínculos personalizados con el otro.

Otra de las constantes en su obra es que esa tecnología que despliega muchas veces es invisible, no se impone, casi desaparece. Sus complejas obras no requieren de competencias especiales del

espectador, sino que Yeregui busca una relación más afectiva y directa en el proceso de recepción. Son obras que no son guiños para pocos, no se necesita ser versado en nuevas tecnologías para disfrutarlas, busca en ellos la intuición más que la razón.

Después de sus trabajos en el campo del cine y el cortometraje, Mariela comenzó su camino tecnológico en la *Universidad de California*, en Los Ángeles con una beca de Antorchas. Allí crea **CLAUSTROFOBIA**, un entorno mediático con sensores en el que buscaba transmitir la angustia que provocan los ambientes cerrados y al mismo tiempo la necesidad de crear en el espectador un sentimiento de frustración y paranoia.

EPITHELIA es una obra pionera de net.art en la Argentina y fue realizada durante la residencia que Yeregui tuvo en el *Banff Centre of the Arts*, en Alberta, Canadá, en 1999. <http://hypermedia.ucla.edu/epithelia/index.htm>. Actualmente la obra juega a las escondidas en el espacio cibernético ya que el navegador elegido el Netscape 4.0 sólo se puede usar reinstalándolo. La obsolescencia, la rapidez con que una tecnología reemplaza a otra, hace que el cuerpo, tema principal de la obra se oculte. La metonimia, la fragmentación y la deconstrucción de este cuerpo intelectual conducen a una especie de disolución del yo, algo similar a lo que ocurre con la video instalación de Gary Hill Inasmuch as it is always already taking place <http://www.djdesign.com/artists/inasmuch.jpg>

De nuevo el tópico de la frustración es desarrollado a través del lenguaje informático como una manera de revisar las convenciones del diseño de páginas web. La información es continuamente escamoteada. Se construye y deconstruye un cuerpo humano antiparadigmático y globalizado, no importa el sexo, ni la raza, ni la piel. La epidermis reticulada de la Red se transforma a la vez en una maraña de citas culturales sobre el cuerpo que cuestionan la esencia de lo digital. Tampoco está ausente la autorreferencialidad Mariela barroquiza y fuerza el lenguaje citando hasta el delirio, en un denso y enciclopédico despliegue de intertextualidad siempre incompleto, ilusorio. La mediatización produce en última instancia la sensación de algo inalcanzable, donde siempre falta algo, o se podría buscar más, igual a lo que sucede cuando se navega por Internet. El cuerpo quedaría entonces como una eterna incógnita.

Con **AUTORRETRATO** de marzo de 2001 se produce su primera aparición como artista "tecnológica" en la escena artística de Buenos Aires. Fue Graciela Taquini que la había conocido participando en una serie de encuentros de un grupo de reflexión sobre lo digital llamado Area 54 quien la seleccionó para una muestra de autorretratos de mujeres en el Centro Cultural Borges El autorretrato es un video escultura de gran escala. La tecnología se impone con fuerza a través de un gigantesco trípode, un dispositivo monumental, una herramienta de cine que es lo que sustenta la obra y que es la base de su formación tecnológica. De ese trípode penden dos monitores que se ubican de manera tal que hay que agacharse, hacer un esfuerzo para ver las pantallas La imagen representa una jarra de agua que se llena, pero que siempre esta en el mismo nivel. Esto no está

producido por efectos digitales, sino mecánicos. La bomba que extrae la misma cantidad de agua que el chorro que va llenando la jarra esta fuera de campo, lo que produce el efecto de que el nivel de agua es siempre el mismo. Busca crear una sensación de cierta insatisfacción, en aras de metas inalcanzables. De la dificultad para conocer el otro y sus deseos.

A fines del 2001 obtiene una mención en la categoría multimedia del premio ICI con su net.art **MOVIMIENTO INCOMPLETO**, un juego abstracto con formas y colores muy mínimos. Basado en la idea del juego infinito, sin ganadores ni perdedores, sin recompensa deja frustrados a aquellos que quieren ganar. En una fecha trágica para la Argentina, diciembre de 2001, justo la caída del presidente De la Rúa, es seleccionada para el Premio Banco Nación en la sala Cronopios del Centro Cultural Recoleta con una video instalación DIFERENTE A con seis monitores colgando del techo que oscilaban mediante motores, todos eran en blanco y negro, salvo uno que era color y que mostraban imágenes de cámaras de seguridad.

RELACIONES es una video instalación cuya primera versión fue realizada para Estudio Abierto 2002. A fines de ese año se vuelve a exhibir en la Galería Argibell en una muestra organizada por la artista Lucrecia Urbano quien también había formado parte de Area 54, que convocó a Graciela Taquini para los textos del catálogo. Yeregui retoma el tema de los monitores de vigilancia que en este caso penden encastrados en una estructura tubular. El video muestra a dos caracoles en sus diferentes fases de relación, a veces se enroscan muy eróticamente otras se alejan o se ignoran. Todos los monitores eran blanco y negro excepto uno que era color y que no pendía en forma apaisada sino vertical. Prevalece entonces el motivo de la interrelación de los sujetos, de la posición del espectador y del despliegue plástico, escultórico y constructivo, al mismo tiempo que se busca calentar los medios fríos. **PRINCIPIO DE INCERTIDUMBRE** en sus diferentes versiones obtuvo el Tercer Premio del Salón Nacional 2002, forma parte de la colección del Museo de Arte Moderno que la seleccionó para su muestra Nuevas Tendencias y Graciela Taquini la incluyó en su muestra Video Emergencia en la Galería MOP de Mar del Plata. Con el mismo dispositivo pero con otras imágenes gana el Primer Premio adquisición de Arte y Tecnología de la Generalitat de Catalunya en septiembre del 2003. Lo singular de esta instalación es que los que interactúan no son los miembros del público, sino los elementos de la instalación que generan un circuito de retroalimentación. Crea un paisaje videográfico acuático inmerso en un entorno físico de agua (una pecera) en el que esta sumergida una cinta que va moviéndose azarosamente como consecuencia de la acción de una bomba que mueve el agua. Existe un sensor que capta los movimientos de la cinta y en función de estos movimientos se va alterando la sucesión de secuencias videográficas. Cada uno de los elementos, cinta y secuencia de video, sufrieron distintas modificaciones según las versiones y sobre todo según el estado de ánimo de la artista.

TOPOGRAFÍAS DESMESURADAS una obra de net.art del 2003 está basada en El Hacedor de Jorge Luis Borges, en el fragmento de la Sociedad de los Cartógrafos, inspirado en el tópico del mapa y el territorio, en las relaciones de verdad y simulacro. Los usuarios de Internet llenan un

mapa vacío. Cada fundación, cada pueblo es una suerte de graffiti en el que los usuarios pueden escribir y dibujar. Merced a su acción, el mapa se reconfigura, cambia, crece, se llena de textos, es un work in progress en continua mutación...

FIDELIDAD ABSOLUTA A LO PERDIDO, la instalación interactiva que presentó en el 2004 en el Punt Multimedia de Barcelona es una video proyección en la que se va alterando por el input sonoro. Las imágenes son planos muy cercanos de agujas penetrando la carne (cuerpo), PROXEMIA V.1. según Yeregui "es una instalación interactiva basada Se trata de una comunidad de robots en forma de esfera que reacciona a la presencia de agentes externos (espectadores, límites físicos u otras esferas). Estas esferas ruedan libremente por medio de dispositivos mecánicos y, a través de desarrollos sensoriales de detección, tienden a desviar su trayectoria cuando se produce cualquier contacto físico. La dinámica general instala la metáfora social : individuos en continuo movimiento, evitando a otros individuos, más concentrados en el "movimiento" que en el objetivo de estos movimientos. Pero aún si el comportamiento estándar es seguir en movimiento, una minoría (sólo una esfera) tratará de contradecir las reglas sociales, buscando colisionar contra el resto de los agentes. El entorno, de naturaleza caótica, supone un principio general: el mecanismo total opera bajo condiciones de imprecisión e incertidumbre. El contacto personal –sólo un mero roce fortuito- es un momento fugaz y, merced a un gesto obsesivo y espontáneo (alejarse), toda posibilidad de que lo público devenga íntimo o privado queda desterrada. "No quiero que me toques" parecen querer decir las esferas al modificar su trayectoria, enunciando así la necesidad de auto-confinamiento en los propios contornos.

La proxemia, tal como fuera definida por Edward T. Hall, alude a las observaciones y a las teorías acerca del uso del espacio por parte del hombre. Hall define cuatro esferas, en función de las distancias que establecen los individuos entre sí: íntima, personal, social y pública. Pasajes, derivas y universos diversos dominan nuestra escena cotidiana. Multitudes frenéticas y escenarios vertiginosos en los que la proximidad de los cuerpos es casi inevitable. Paradójicamente, en este paroxismo de cuerpos cercanos, el contacto se debe evitar. Un mínimo roce provoca la repulsión de las dermis. Cuerpos contiguos pero embarcados, obsesivamente, en la definición y salvaguarda de la esfera pública y social. Los territorios privados huyen de toda encrucijada de intersección. de auto-confinamiento en los propios contornos.

En 2005 Graciela Taquini la invita a participar de Buenos Aires Digital, una mega muestra organizada por el Centro Metropolitano de Diseño. Donde produce la obra POLUCIÓN y la invita a reflexionar sobre esta obra, ya que la muestra se concibe como un Manual del artista usuario.

Desde siempre el mundo móvil atrae mi atención. Movimientos que establecen mapas invisibles de relaciones. No quiero fijar instantes sino expandir y dar cauce a movimientos. En mi búsqueda en torno a esta idea de sucesión y fugacidad, lo audiovisual ha sido un hito obligado. Más tarde, hace siete años, la tecnología empieza a dar forma y a redimensionar mi universo imaginario. La

sucesión lineal se quiebra y empiezan a entretorse urdimbres de relaciones. A "a" ya no le sigue "b", sino que "a" se relaciona con "b", "c" y "n" y se intermodifican. Los flujos asociativos y dinámicos pasan a ocupar el centro de mis reflexiones y creaciones. Intento dar puntapiés que desencadenen dinámicas procesuales. Para **POLUCION**, he creado una dinámica a partir de la cual la acción del espectador desata la contaminación. Utilizo un módulo para el programa Director. Los módulos que se añaden a este software se los conoce con el nombre de Xtras. En este caso, el Xtra permite captar el estímulo sonoro que recibe el micrófono y, según la intensidad sonora, desencadenar una determinada acción, programada por mí. Reflexiono sobre la contaminación de la mirada, sobre la contaminación que impide ver. Desde la superficie terrestre emergen ojos. Sólo ojos. El cuerpo se hunde en las densidades del terreno. De él, sólo queda en la superficie, el ojo como rastro, como huella. Ojos que son testigos. Pugnan por ver, por superar la apatía y la impotencia de los cuerpos enterrados. Nueve proyecciones sobre semi-esferas de yeso ubicadas simétricamente en el piso. Nueve ojos. El estímulo sonoro "contamina". El espectador interactúa a través del micrófono, provocando la polución: una multitud de hormigas invaden los ojos A partir del estímulo del "otro" (espectador), las hormigas los contaminan, nublan la visión. El "otro" como desencadenante de pestes y catástrofes latentes. Las hormigas como comunidades orgánicas que bloquean la visión de los seres enterrados. Los invaden hasta anularlos. La tecnología me permite generar mecanismos que me exceden. El devenir de la obra no me pertenece. Para mí, la tecnología tiene un carácter demiúrgico. Los objetos o sistemas que creo adquieren autonomía y se autoabastecen. La tecnología tiene los mismos límites que el resto de las cosas. Últimamente, estos límites se me hacen más evidentes en el terreno tecnológico. Tal vez porque cierta deificación actual de lo tecnológico acarrea una estandarización y banalización de la máquina y su potencial. No soy fundamentalista de lo tecnológico, soy sólo su amante.

La obra de Yeregui, que posee un notable desarrollo en sólo cinco años propone una dialéctica entre lo racional y lo irracional, el azar y la planificación, lo mecánico y lo digital, la emoción y la intelectualidad. Pero que para que lo profundo y oscuro surjan es necesario estar atento. Yeregui materializa su proceso invisible en objetos puentes de comunicación con el espectador. Estoy cansada de que el arte tecnológico desprecie el objeto, lo reivindico.