



## EL OJO BREVE

CUAUHTÉMOC MEDINA  
cmedin@yahoo.com

# Aquelarre interactivo

*Machina-Medium-Apparatus*, Laboratorio de Arte Alameda, Doctor Mora 7, Centro Histórico.

La aspiración de la técnica no es la búsqueda de transparencia. Cada vez de manera más enfática lo que llamamos “tecnología” plantea una explosión de fantasía, ilusionismo y oscuridad. Más allá de la exploración de visiones cibernéticas (el *Sismo-lógico* de Santiago Izcóatl, la *Máquina Stellar* de Marcela Armas, o las múltiples exploraciones de un sistema híbrido robótico-botánico de las *Plantas nómadas* de Gilberto Esparza, que pretenden crear una especie de autómatas autorregulados a partir de la minúscula emisión de electricidad de bacterias) la exhibición curada por Karla Jasso ahonda en la proximidad de la visión barroca del mundo como un conjunto de dispositivos mágico-científicos que aparecen en los llamados “nuevos medios” para evocar en el video, la interactividad y la robótica, una especie de hechicería de la ilusión.

Fabiola Torres-Alzaga parte de la poética de los trucos de reflejos que eran comunes en el ilusionismo de la magia salón. Las obras de la serie *El problema de lo real* consisten de muebles y vitrinas hechas con madera y espejos donde la reduplicación de la realidad detrás del cristal sirve para crear una escultura del fantasma y el engaño: barajas que cambian de color y forma en torno de puntos de fuga y simetrías, una mariposa que se desvanece dentro de su cubo al girarlo, espacios que invocan

desmaterialización y multiplicación. También Torres-Alzaga ha construido un laberinto de paneles de espejos de doble vista que introducen al cuerpo del espectador en este juego de apariciones y desvanecimientos. La pieza tropicaliza los espacios ilusionistas de la arquitectura moderna de vidrio, para remitirlos a la figura de un laberinto fabricado con la estética de los instrumentos científicos del siglo XIX.

El imaginario al que ape-la Ale de la Puente es, en cambio, el de la máquina del tiempo. En *Tiempo In-Móvil* ha construido un círculo de 12 proyectores que, coordinados por una tarjeta electrónica en forma de mandala, comparten una misma cinta de cine. El film, proyectado a su vez en una periferia de pantallas, captura los cambios de atmósfera y luz de un amanecer, que corre en secuencias a lo largo de un círculo de las horas. Como en una ceremonia mística, el espectador debe recorrer este círculo buscando detener el tiempo. En suma, el dispositivo busca

invertir el efecto pre-cinematográfico de un zootropo hasta producir un instante de inmovilidad.

El centro de la nave del antiguo templo de San Diego lo ocupa una esfera de seis metros de diámetro que simula un sol del que cuelga ominosamente una cuerda con un nudo de horca. La *Nave Solar* de Rafael Lozano-Hemmer es, sin embargo, una compleja instalación interactiva que se activa al usar la cuerda como columpio. Dependiendo de la oscilación y giros que uno haga en ese péndulo, la esfera aumenta su actividad en un desarrollo de turbulencias basadas en algoritmos. Por si esa relación entre balanceo y energía no fuera suficiente, Lozano-Hemmer ha producido una segunda *interfase*: un teatro de sombras que amplifica al usuario y la cuerda como siluetas humeantes. Este aquelarre interactivo evoca un alud de alucinaciones: de las acuarelas visionarias de Blake al péndulo de Foucault, de la tortura por suspensión de la Inquisición a los linchamientos contemporáneos, de los columpios de curación de chamanes como el Niño Fidencio al movimiento oscilatorio del deseo. Una visión de fuerzas desbocadas en el arriba y abajo, donde deseo, universo y sacrificio están coordinados —como lo expresa el *Ano Solar* (1927) de Bataille— en la “imagen del movimiento erótico, dando por fractura a las ideas contenidas en la mente la fuerza de una erupción escandalosa.”

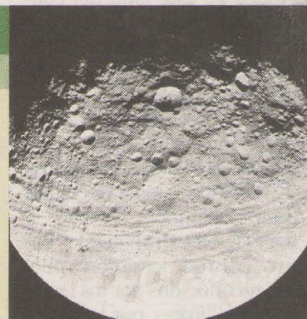
## REFORMA.COM

EXTRAS DE HOY: CIENCIA

### Ronda asteroide a la Tierra

Un asteroide del tamaño de un portaaviones, que nunca supuso peligro de colisión, pasó ayer por la noche cerca de la Tierra.

> nota



NTX