

## divergencia distinta de cero

$\nabla \neq 0$

Instalación interactiva de :

**mariano sardón**

*“... The page is white but it has been written on from time immemorial, it is white through forgetfulness of that has been written, through erasure of the text on which everything that is written is written. And yet nothing is truly written, all this can change at every moment, and it is still and interminably the first time...”*

Jaques Derrida.

**divergencia  $\neq 0$**  es una instalación interactiva en la que el aplauso de las personas sobre dos libros hacen brotar palabras desde sus hendiduras fluyendo hacia los bordes y quedando desparramadas en el suelo.

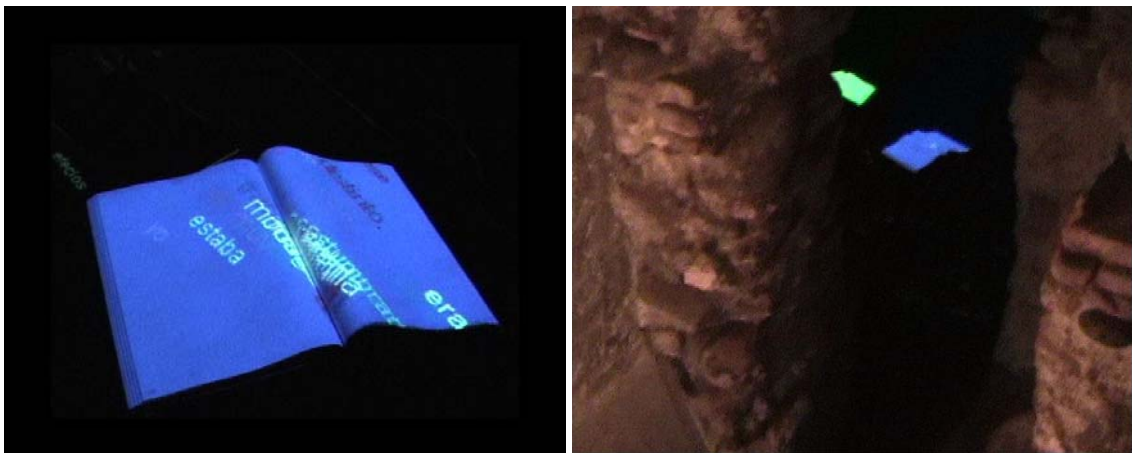
El argumento de un texto se opone al del otro, plantean una dialéctica de los opuestos. En la ruptura de la linealidad de sus contenidos y el fluir de palabras desde cada libro cada vez que se aplaude; se desarma el sentido de cada discurso, para diseminarse uno con el otro, entremezclarse y abrir el juego interpretativo.

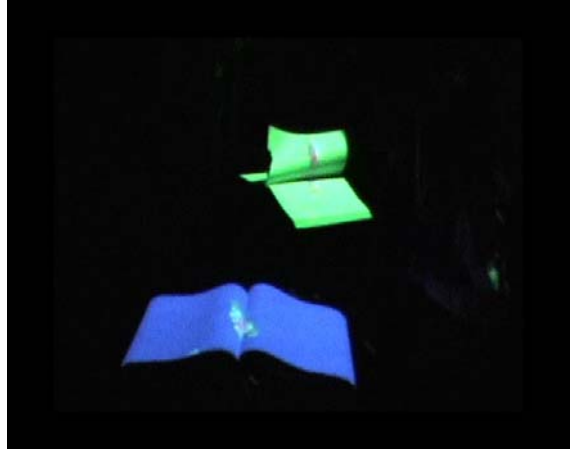
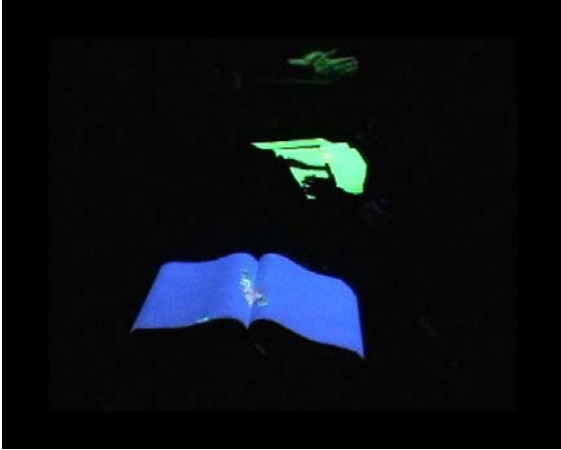
## CONTEXTO:

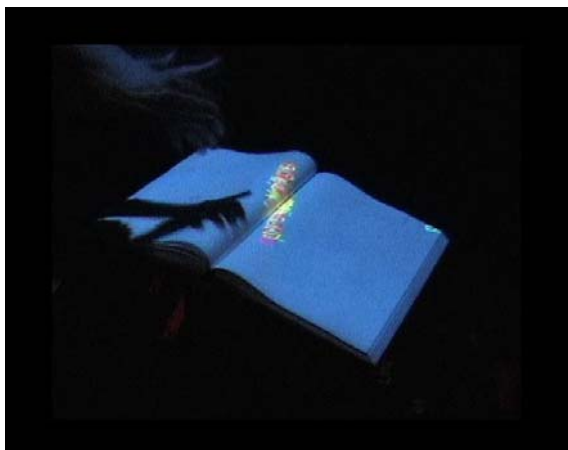
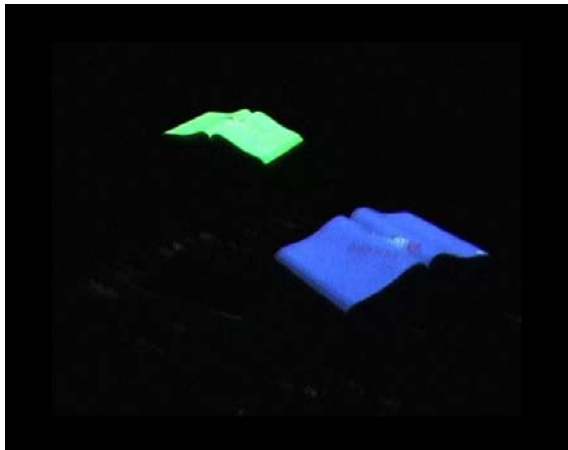
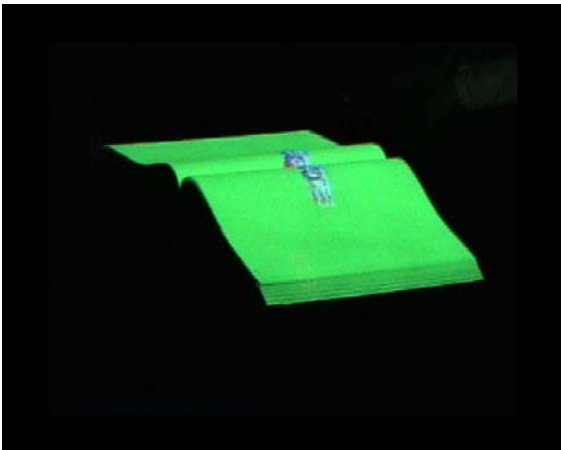
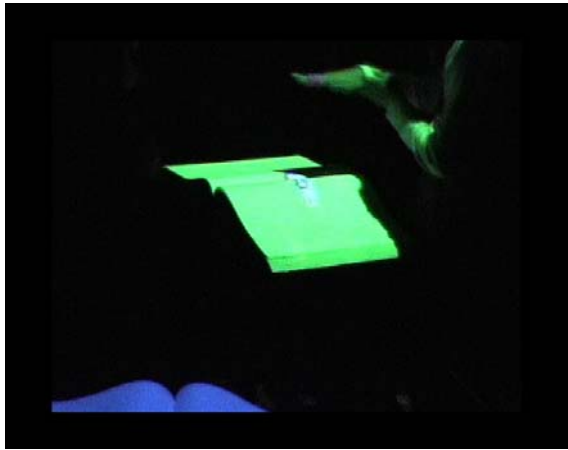
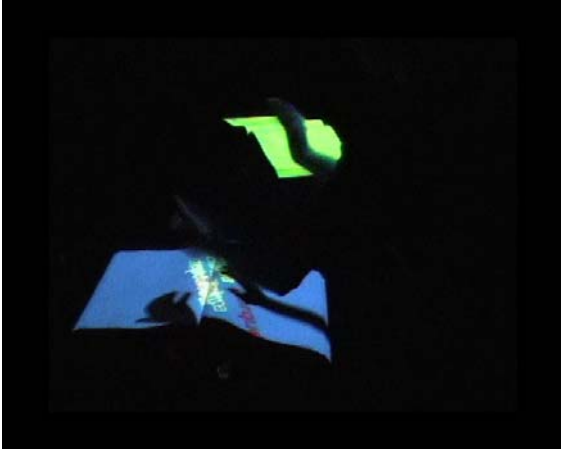
La irrupción de la tecnología digital en el arte es un hecho que se experimenta y debate en nuestros días. Muchos textos se escriben a causa de esta relación.

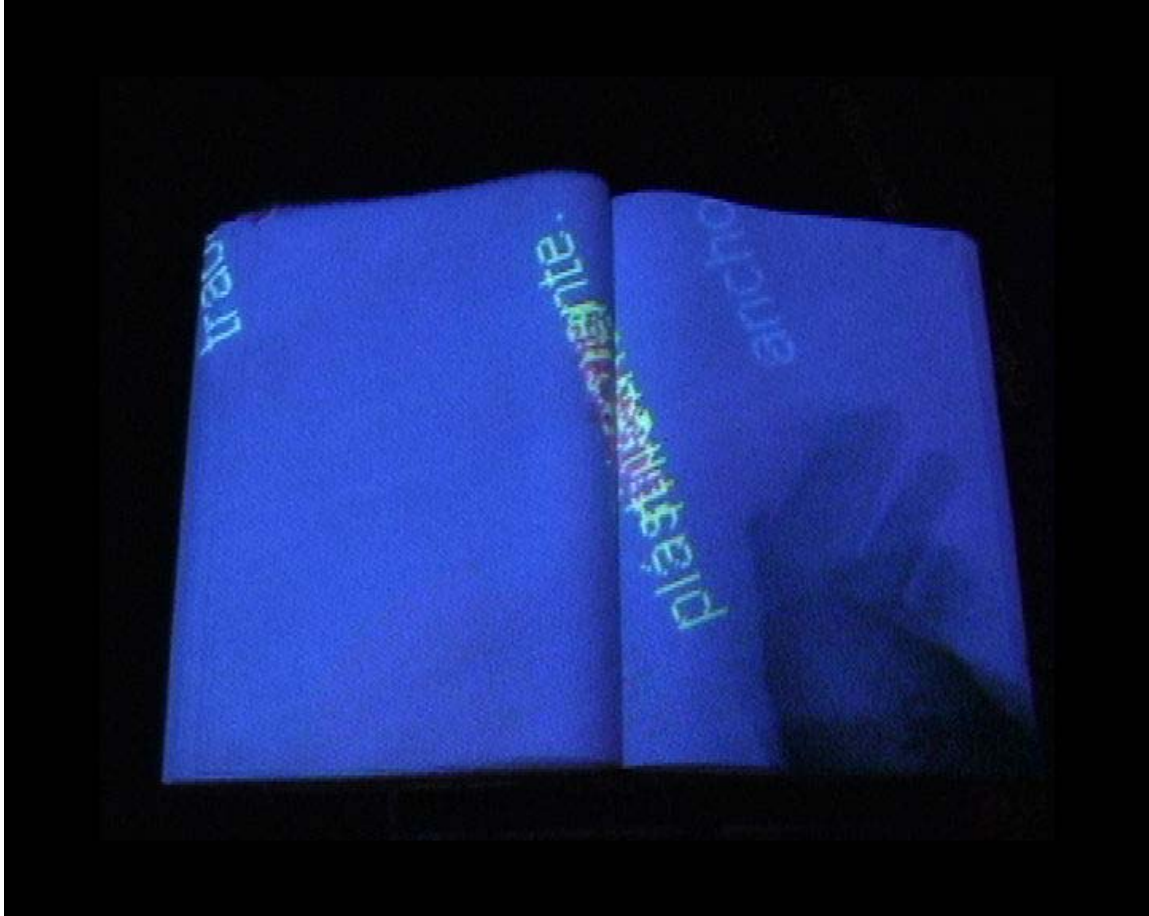
Los discursos acerca de la tecnología digital y el arte suelen ser abordados desde muchas perspectivas, pero a menudo la postura artística, en general, hacia el paradigma tecnológico digital va desde la omnubilación por las máquinas hasta el rechazo tajante. Oposiciones que en principio parecieran refutarse unas a otras, deben sin embargo su existencia por ser complementarias y sostenerse por tensión entre sí.

Jaques Derrida pensaba, entre otras cosas, que la trampa de la metafísica, y en general de la filosofía occidental desde Platón hasta Nietzsche, era incurrir en el pensamiento por opuestos. Su propuesta sería quebrar esta oposición, diseminar una impostura en otra, como partes de algo que las contiene o genera. Una posibilidad en la ruptura del sentido de cada discurso y apertura al juego para desarticular esa dialéctica binaria.









#### LA INSTALACIÓN:

La instalación propone 2 libros en blanco, sin ninguna hoja escrita. De cada libro fluyen palabras desde las hendiduras cuando se aplaude sobre ellos. Estas palabras son animadas con un movimiento similar al del agua, como si brotaran de una fuente proyectándolas sobre el suelo.

Las palabras pertenecen a partes de discursos sostenidos en conferencias, opiniones de artistas, críticos, etc., sobre la relación de la tecnología digital con el arte.

Cada vez que alguien aplaude sobre un libro, un software toma un puñado de palabras al azar de los discursos almacenados en la memoria de la computadora, y las proyecta sobre los libros.

Los contenidos de los discursos desarmados en el suelo, desprovistos de su linealidad argumental y diseminados unos en otros por todas partes del piso, inician otro juego interpretativo sobre un azaroso mar sin sentido de palabras.

El juego comienza en ese momento, y esta vez está emprendido con el cuerpo del espectador (actor) moviéndose en el espacio, con la palabra bajo los pies y en el que no importa su clausura o sentido.

## DESARROLLO TÉCNICO:

Los libros van colocados sobre dos pedestales que contienen sensores que captan los aplausos que hagan las personas sobre los libros.

Cada vez que se accionen los sensores, estos envían ese evento a una interfase que va conectada a una PC. Un Diagrama del proceso se muestra en la figura 1.

Este “evento” es leído por un software que identifica de que libro viene el aplauso y elige un cierto número de palabras de los discursos guardados en la memoria de la PC, para luego simular el movimiento de palabras proyectándolas sobre los libros y desparramándolas las palabras en el suelo a diferentes velocidades.

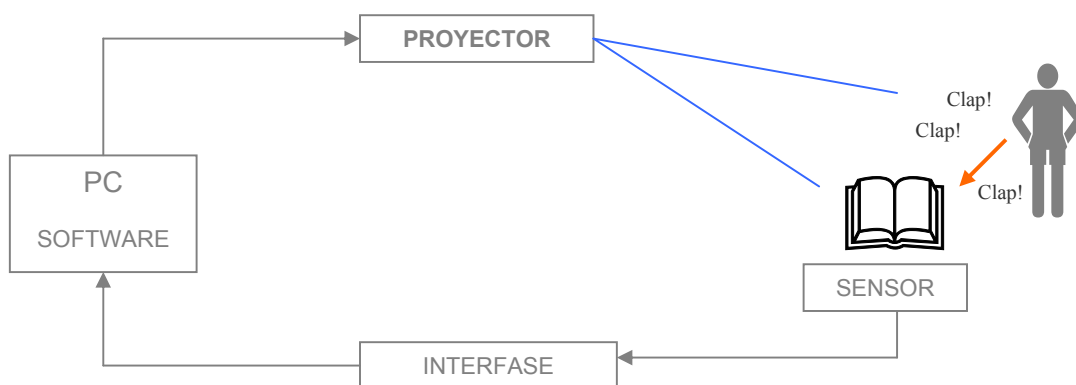


Figura 1

La instalación se monta como se muestra en la figura 2:

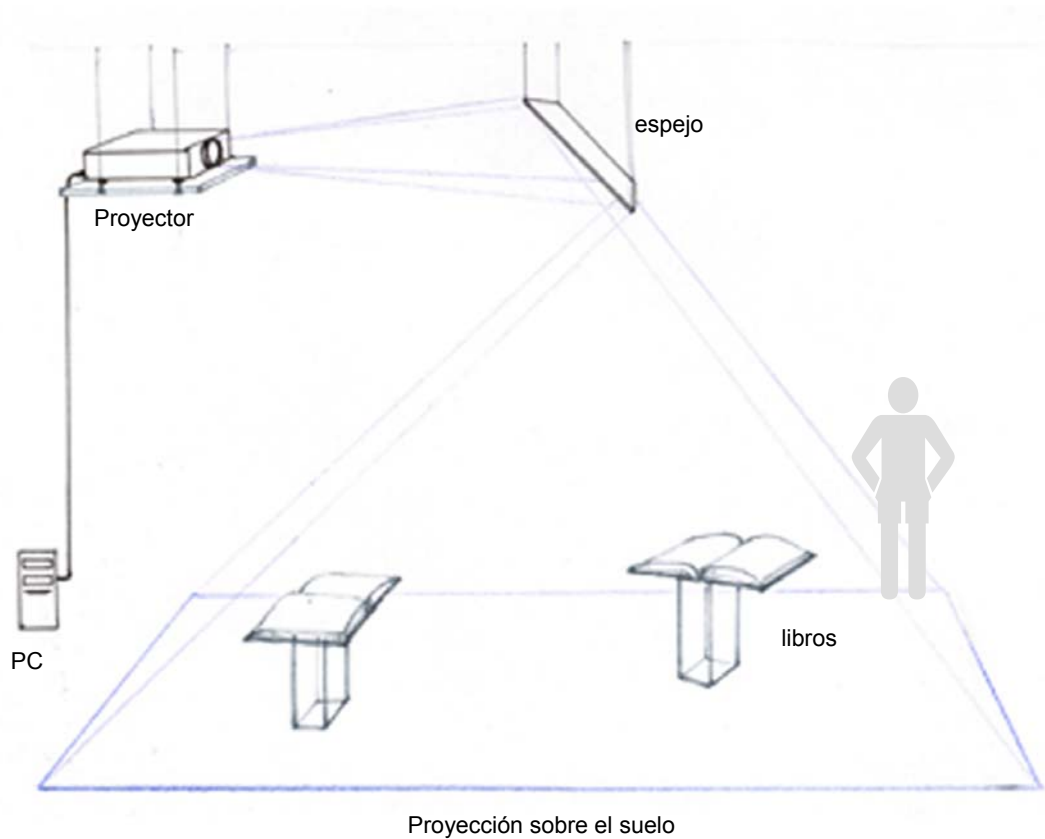


Figura 2

Equipamiento a ser provisto:

1. Una computadora PC Pentium III o mas, con sistema operativo Windows 98, puerto paralelo, lector de CD y Disquete.
2. Un cañón de proyección de data para ser conectado a la computadora, SVGA, de 1000 ansilúmenes o mas, con posibilidad de invertir la imagen. El equipo va colgado del techo o de alguna otra forma que quede sobre la instalación.
3. Cable de conexión Pc – cañón de proyección según necesidades del espacio.

4. Un espejo. Sus dimensiones dependen de la distancia del proyector y la altura del espacio donde se arma la instalación. También va colgado del techo e inclinado a 45°.

Equipamiento y materiales provistos por el artista:

1. Sensores de sonido.
2. interfase de conexión a la PC.
3. cableado, libros , pedestales.
4. Todo el software necesario para correr la instalación.

**Divergencia distinta de cero:**

Idea y realización : Mariano Sardón.

Asesoramiento tecnológico: Laurence Bender, Roberto Paz, Instituto de Física del Plasma (UBA – Conicet)

Colaboración en textos : Liliana López Iturbe.