

Entrevista a Mónica Jacobo

La artista cordobesa habla de la relación entre arte y nuevas tecnologías

[En exclusiva para Ludión, marzo de 2011]

game art | arte interactivo | experimentación | comunicación

Lucía Stubrin | Lila Pagola

- En función de lo que estás haciendo actualmente, ¿podrías remontarte a tus inicios para explicar lo que sería el cuerpo de tu trabajo?

- Lo que estoy trabajando actualmente es con fotografías intervenidas a través de *PhotoShop* y esto se puede englobar dentro de lo que se denomina *Game Art*, por el uso de iconografía de videojuegos. Anteriormente a las fotografías intervenidas, trabajé con videoinstalaciones donde los videos, generalmente, eran realizados usando motores de juego, como el del *Half Life*.

- ¿Utilizabas la técnica *Machine Image*?

- En algunas partes sí usaba la técnica *Machine Image* y en otras obras construí los ambientes de la misma forma en que eran construidos los ambientes reales en los cuales se exponía la obra. En otros casos lo que hacía era jugar el juego y entonces, de alguna forma, era como una performance virtual y después algún objeto que aparecía en el juego lo reproducía en la realidad. Como el caso de la silla (“00:04:44”, 2005) y la caja de madera (“00:02:11”, 2006).

- ¿El juego lo creás vos?

- No, son juegos que ya están, ya existen y que tienen la particularidad de haber puesto a disposición de los usuarios el armado y editado de los ambientes o de los diferentes objetos que aparecen en los videojuegos.

- ¿Por qué elegiste estos juegos como el *Half Life*?

- (...) Bueno, porque precisamente ese tipo de juego de disparos en primera persona fueron los primeros, si no me equivoco, que pusieron a disposición de los usuarios los motores de edición. Entonces, a partir de ese juego base surgieron un montón de videojuegos que actualmente se usan y que son derivados de ese original, algunos fueron hechos por aficionados y otros fueron tomados por los grandes estudios de juegos para después

comercializarlos o reeditarlos. Yo tomé contacto con ellos a través de mi marido que juega y a partir de allí empecé a investigar cómo realizar algo artístico con eso.

- ¿La cuestión narrativa de lo juegos te interesó en algún momento en sí misma?

- En un principio lo usaba porque era lo que estaba disponible para experimentar pero después, al explorar la iconografía, fui tratando de llevarlo a otros ámbitos. El tema de la violencia, la sangre, que es tan visual y tan explícita en los videojuegos, busqué darle un giro conceptual y tratar de pasarlo a considerar en el campo de las artes, por ejemplo, como un espacio de lucha simbólica, aunque no tanto –risas-. Entonces, a partir de ahí, la serie en la cual actualmente estoy trabajando consiste en tomar fotografías digitales de instituciones culturales y retocarlas con *PhotoShop* agregándole iconografía de videojuego.

- Como artista ¿de qué manera creés que te enriquece experimentar con videojuegos?

- Experimentar me gusta porque uno se sumerge, se mete en el videojuego. De estar en lo que sería ‘la realidad’ te metés en lo que sería otra ‘realidad’. Ese traspasar, que es similar al de la lectura, te permite sumergirte en otro mundo. Eso es lo que más me atrajo del videojuego. Es un camino, un portal a pasar y trascender el momento y la realidad que estás viviendo cotidianamente.

- Podríamos decir que tu búsqueda artística apunta a trascender y a recrear otro universo posible.

- Mi búsqueda artística, en general... Me gusta trabajar con estos límites de lo que es la realidad, la ficción y cómo se construye o deconstruye, se separa o se junta lo real y virtual, que cada vez están menos separados.

- ¿Cuál es tu obra más lograda?

- A mí me gusta mucho una que hice en una residencia en Austria, por el tiempo que tuve para hacerla (me dieron tres meses). Se llama “*BSP, Binary Space Partition*” y es una videoinstalación. En esa obra reproduje el espacio en el cual iba a exponer la obra, en el motor de edición del videojuego, y había una fotocopidora en el espacio de trabajo entonces también la reproduje, y en lo que es el video, la fotocopidora tiene restos de sangre. Entonces, de alguna manera, yo muestro el mismo espacio pero con algo

distinto, precisamente, la sangre. De esta manera, estoy aludiendo a algo que pasó en ese espacio, en algún momento, en algún tiempo... algo más sucedió ahí que no se ve. Además, la proyección estaba en una pared y el personaje del videojuego traspasaba esa pared al ingresar al espacio y se iba por esa misma pared. De esta manera se integraban y había como un doble espacio.

- ¿El espacio pesa más que el tiempo en tu obra?

- En algunas sí, el espacio pesa más pero, a la vez, en otras como “00:04:44”, no.

- El tema de la interactividad, que es central en los videojuegos: ¿cómo lo trabajás en tu obra? ¿Te interesa experimentar con esa herramienta?

- En mi obra, en general, he experimentado con la interactividad pero en las obras de videojuegos, precisamente, no. Sólo en lo que hace al proceso de producción mi ‘interacción’ consiste en armar los escenarios virtuales pero, igualmente, yo llamaría a eso la exploración propia del medio.

- ¿Y en lo que respecta al espectador?

- En lo que hace a la interactividad real, estas obras no ofrecen tal participación del espectador. En otras obras como “Adicción” (2007), “COUNIKT/adicción” (2006), “COMUNIKT/fobia” (2006), ahí sí utilizaba la interactividad con los espectadores a través de teléfonos celulares. El primer módulo yo le pedía las fobias a la gente y después utilicé la misma estructura para pedir las adicciones. La idea era recopilar, de cada lugar donde yo exponía la obra, cuáles eran las principales y fobias y adicciones.

- Toda esa información que recabaste, ¿te sirvió para algún tipo de reflexión posterior?

- La idea era dar un espacio para expresar las fobias o lo que desagradaba a la gente de una manera pública y en el momento. A raíz de eso busqué la idea contraria (lo que les agradaba) para ver el grado de interacción de uno y otro pedido. En el primer caso, yo había armado la obra de tal manera que, a la vez que se enviaban las fobias, el programa buscaba en Internet – en *Google*- imágenes asociadas con esa palabra. Entonces las primeras tres imágenes que aparecían eran siempre distintas porque se actualizan permanentemente. Y esas imágenes eran las que ponía en pantalla en forma de caleidoscopio. La intención, en ese momento, fue registrar esos resultados para comparar, en distintos momentos, las principales fobias e imágenes

asociadas. De esta manera, la obra iría variando con el tiempo pero, finalmente, no lo hice.

- ¿Trabajás sola?

- En lo que respecta a las obras interactivas trabajo con un programador y en las obras que no son interactivas sí, trabajo sola.

- ¿Tuviste que incorporar conocimientos técnicos a tu formación artística?

- Las obras con videojuegos las hice sola, pero tomé cursos de edición de video. Empecé probando como una amateur, en forma artesanal (risas).

- ¿Intentás modificar el software del videojuego o aprovechás lo que te da?

- No me interesa la programación. En algún momento me interesó un poco pero después cambié, me dejó de gustar.

- ¿Te resultaba muy complejo?

- Es todo un aprendizaje diferente y sigo prefiriendo la imagen. Meterme a programar terminó no interesándome. Sólo lo necesario para lograr lo que yo quería.

- ¿Cuál es tu desafío como artista para el futuro cercano?

- Tengo dos líneas abiertas: el *Game Art* y la interacción mediante el teléfono. Las obras de esta última no las considero un trabajo cerrado, con variantes, creo que se pueden volver a exponer en otros lugares para continuar recopilando distintas respuestas del público a través del tiempo, cambiándole tal vez la interfaz pero manteniendo el concepto de la obra. Dentro del *Game Art* me gustaría volver a trabajar con los editores de nivel pero tengo que conseguir un nuevo editor, una nueva versión porque el que tengo no funciona más (risas).

- Estas dos líneas de trabajo (videojuegos e interacción vía celular) son muy distintas pero al mismo tiempo muy vinculadas a espacios ‘masivos’ de contacto general con la tecnología. ¿Qué pensás al respecto?

- Me interesan algunos aspectos de la tecnología y, sobre todo, aquellas formas tecnológicas populares que plantean otra forma de comunicación con las personas.

- ¿En qué sentido te parece que aporta el uso artístico de estas tecnologías tan conocidas?

- A veces la evolución de la tecnología es tan rápida que hace imposible ver qué pasa realmente a medida que uno va haciendo las obras. Sin embargo, en algunos casos, con el paso del tiempo se puede ver si el uso artístico de la tecnología fue diferente del uso del *mainstream* o no.

- ¿Qué resonancia ha tenido tu obra entre los artistas de Córdoba?

- Bueno, en Córdoba el público de arte y tecnología es muy muy pequeño. Para los colegas, en general, no es algo que contagie. Lo único que pretenden es que uno les sepa conectar algo (risas).

- ¿Considerás que en el ambiente local se le da el mismo status a una obra tecnológica que a una obra de arte tradicional?

- Dentro de los que no trabajan con tecnología hay quienes consideran que es algo sin valor artístico todavía y además que tiene mucho que ver con el *mainstream* y lo que serían las industrias culturales. A otro les parece interesante, pero de lejos...

- ¿Considerás la posibilidad de que la reflexión que vos hacés desde el punto de vista artístico pueda aportarle a quienes trabajan en el mercado de la creación tecnológica?

- Creo que toda reflexión desde el punto de vista artístico se queda dentro del mundo del arte y, en los límites en los cuales puede haber técnicos interesados en el arte, en esos límites puede interesar pero son bastante escasos.

- ¿Podríamos decir que tu búsqueda no apunta a trascender el ámbito artístico?

- No tanto que no busque sino que descreo que algo que se llame arte pueda trascender el ámbito artístico.

- ¿Esta opinión tuya está relacionada con lo que pasa en Córdoba o en Austria también sentiste lo mismo?

- Creo que pasa en todos los países. Claro que hay grupos que se mantienen y pueden abrir un poco más el ámbito pero una revolución no se puede producir desde el arte. En un nivel micro sí confluyen diferentes miradas y la producción se hace más interesante al trabajar con técnicos y otros

profesionales. Pero en un nivel más general, creo que lo que es experiencia artística, trabajo experimental cuesta bastante que llegue fuera del circuito.

- ¿Puede que la búsqueda conceptual y estética por encima de la problematización de la herramienta tecnológica en sí misma dificulte la trascendencia de la esfera artística?

- No lo sé...

- Si te tendrías que poner una etiqueta ¿cómo catalogarías tu trabajo?

- Al ser *mainstream*, diría que lo que hago es *Game Art*. Antes, hubiera dicho que era Arte Digital, en algún momento hice obras de Web Art pero, en general, creo que hay mucha confusión teórica.

- ¿Qué opinás de la formación académica de los nuevos artistas en Córdoba en relación a las nuevas tecnologías?

- En la Universidad de Córdoba veo que hay menos interés que en la universidad privada Blais Pascal donde no hay carrera de arte. En la Universidad (UNC) la experimentación con la tecnología es muy básica.

- ¿Considerás que es una falla académica o que no hay interés de parte de los estudiantes?

- Creo que el interés te lo va creando la propia universidad. Como no hay espacios con profesores que estén específicamente dedicados a esto, no hay discípulos.

- Sin embargo en la época en que vos estudiabas tampoco había interés por las nuevas tecnológicas...

- Teníamos interés por experimentar....quizás por la novedad que significaba en ese momento. Ahora no se ve ese interés, tal vez porque la tecnología es algo muy instalado.