



**Maestría en Tecnología y Estética de
las Artes Electrónicas.
UNTREF.**

**Proyecto 4-
El Odio del Gorila
La Patria Fusilada**

**Estudiante
Alberto Hilal**

Video del proyecto: <http://eldiego.com.ar/index.php/la-patria-fusilada>

El Odio del Gorila

La Patria fusilada Terrorismo de Estado

2. Presentación del tema (abstract)

Este trabajo, La Patria fusilada Terrorismo de Estado, es una continuidad del TP3 , algunos de los conceptos tratados en este trabajo ya fueron abordados en el TP3, pero para que resulte una lectura mas fluida los volveré a incluir en este texto. Forma parte de "El Odio del Gorila" que es el nombre de un proyecto transmedia, una serie de trabajos visuales-digitales, tales como dibujos, pinturas, videos, escritos, instalaciones y animaciones interactivas, que se alojan en eldiego.com.ar, así como la creación de perfiles en las redes sociales Facebook e Instagram, facilitando que otros se apropien de las producciones y las reinterpreten.

La Patria Fusilada es una parte de éste proyecto. Se trata de una instalación que puede ser accedida en forma virtual, serán objetos del mundo físico que se podrán accionar por internet. Tendremos una escenografía que simula una ciudad, las calles se constituyen en el espacio donde se desarrollan las acciones. Por esas calles circularán dos móviles con motores DC, y ESP32 que será accionado por WiFi.

Una cámara web registrará lo que suceda y transmitirá en tiempo real por Google Meet. Quien interactúe tendrá acceso a la escena ingresando a la sesión de Google Meet y conducirá su vehículo con sus teléfono celular.

Los vehículos se comunicarán entre sí en forma autónoma (Nuñez 2019), dadas determinadas condiciones de cercanía, uno de ellos manejará la comunicación. Para este propósito es importante determinar la posición de los vehículos en el escenario, por lo tanto usaré varios sensores, a lo largo de la pista, que detectarán la zona donde se encuentren los móviles y por lo tanto la proximidad, la comunicación entre vehículos se manifestará a través de sonido e iluminación.

La escenografía tendrá su propia iluminación y sonido, que dependen de la

posición de los vehículos. Se pretende cargar la escena de un clima dramático, tal como la narrativa que desarrolla la instalación.

En el TP3 desarrollé "EL Bombo", que refiere al elemento simbólico del peronismo. En esta etapa he desarrollado otro de los móviles, con sus comandos a distancia, que lleva por nombre "TDE", Terrorismo de Estado, que hace referencia a las fuerzas represoras de la dictadura. La imagen para éste actante (Ubersfeld 1989), es un Ford Falcon verde que usaban las patotas de la dictadura, en la cual va montada una calavera, que pretende ser un presagio de terror y muerte.

Tal como lo exprese en el TP3, una filiación de este proyecto es El Telegarden, de Ken Goldberg y Joseph Santarromana. Una instalación de arte que permitió a los usuarios de la web ver e interactuar con un jardín remoto lleno de plantas vivas. Cualquier persona en línea podría plantar, regar y monitorear el progreso de las plántulas a través de los tiernos movimientos de un brazo robótico industrial (Goldberg & Santarromana, 2004). Al igual que éste La Patria Fusilada también permitirá a los usuarios de la web ver e interactuar.

Este trabajo pretende ser un pequeño homenaje a Paco Urondo, autor de "La Patria Fusilada", un alegato en el que denunciaba la Masacre de Trelew perpetrada por la Armada en 1972, era asesinado hace 45 años al caer en la encerrona de una cita "cantada", en Guaymallén, 17 de junio de 1976, cuando era perseguido por las fuerzas de la dictadura. (CASTILLO 2021)

3. Preguntas que estoy trabajando.

En el contexto del proyecto "La Patria Fusilada", surgen preguntas cruciales que merecen una reflexión profunda sobre el papel de las artes electrónicas en la disputa del sentido de la batalla cultural. Estas interrogantes buscan esclarecer cuál es el propósito de esta disputa, su importancia y sus destinatarios.

1. ¿Pueden las artes electrónicas aportar a la disputa del sentido en la batalla cultural?

En este primer cuestionamiento, se examina la capacidad de las artes electrónicas, en particular en el marco de la instalación "La Patria Fusilada", para

participar en la disputa del sentido en el ámbito cultural. Se busca comprender si estas expresiones visuales y digitales pueden generar un impacto significativo en la narrativa histórica y política que rodea a este proyecto. Además, se indaga sobre cómo la combinación de elementos digitales e interactivos puede enriquecer la manera en que se aborda y se presenta la temática de la instalación.

2. ¿Cuál es el sentido que se pretende disputar?

En esta pregunta, se busca definir claramente cuál es el sentido específico que se pretende cuestionar y reconfigurar a través del proyecto "La Patria Fusilada". Es fundamental analizar los mensajes, símbolos y narrativas presentes en la instalación y cómo estos interactúan con la historia, la memoria colectiva y las representaciones culturales. Se explorará si el sentido a disputar está vinculado a la percepción de la historia oficial, a la visión dominante de ciertos acontecimientos o a la construcción de una memoria compartida.

3. ¿Por qué es necesaria esta disputa del sentido?

Esta pregunta invita a reflexionar sobre la relevancia y la urgencia de cuestionar el sentido establecido en la batalla cultural. Se abordará el propósito detrás de la instalación y el porqué de utilizar las artes electrónicas como medio para plantear esta disputa. Se considerará si el objetivo es fomentar un diálogo crítico y reflexivo, cuestionar la hegemonía de ciertos discursos o rescatar voces y perspectivas históricamente silenciadas.

4. ¿Para quién se dirige esta disputa del sentido?

En este último interrogante, se analizará a qué audiencias o grupos de personas se orienta la disputa del sentido en "La Patria Fusilada". Es esencial comprender si el proyecto busca alcanzar a sectores específicos de la sociedad, generar empatía en ciertos colectivos o provocar una reflexión amplia en la comunidad en general. Asimismo, se evaluará cómo la accesibilidad y la interactividad de la instalación influyen en la inclusión de diversas audiencias en esta disputa cultural.

Este capítulo se propone abordar estas preguntas para profundizar en el significado y la relevancia de "La Patria Fusilada" y cómo las artes electrónicas pueden

contribuir a la disputa del sentido en el contexto de una batalla cultural. Al indagar estos interrogantes, se busca comprender la naturaleza del proyecto y su impacto potencial en la construcción y transformación de significados culturales y políticos.

4: Principales conceptos en juego (en esta instancia)

En esta etapa de análisis del proyecto "El Odio del Gorila - La Patria Fusilada", es fundamental explorar los principales conceptos que están presentes y en juego. Estos conceptos ofrecen una perspectiva más profunda sobre la naturaleza y la significancia de la interfaz, así como su relación con la comunicación política, lo imaginario y lo real, y la dicotomía analógico y digital.

1. Tres tipos de interfaces para la comunicación política

Una cuestión relevante en este contexto es cómo las interfaces en el proyecto "La Patria Fusilada" contribuyen a la comunicación política. Se examinarán los tres tipos de interfaces presentes en la instalación:

- la interfaz física que permite la interacción de los participantes con los vehículos,
- la interfaz digital que posibilita la transmisión en tiempo real a través de Google Meet y
- la interfaz conceptual que establece una conexión con la narrativa histórica y política de la Masacre de Trelew.

Se analizará cómo estas interfaces se complementan y trabajan en conjunto para crear una experiencia integral y enriquecedora para los participantes, y cómo facilitan la expresión y la comprensión de mensajes políticos a través del arte electrónico.

2. Lo simbólico, lo imaginario y lo real

El proyecto "El Odio del Gorila - La Patria Fusilada", está organizado por tres órdenes, lo

simbólico, lo imaginario y lo real. Lacan, J. (1964). Por un lado, los objetos están cargados de elementos simbólicos que refieren a nuestra cultura e historia, la instalación virtual y las acciones de los vehículos en el escenario se sitúan en el plano de lo imaginario, donde las representaciones y los símbolos cobran vida y adquieren significado. Por otro lado, los objetos físicos y las acciones de los participantes durante la interacción se encuentran en el plano de lo real. Se indagará sobre cómo esta combinación en la instalación enriquece la experiencia de los participantes y cómo contribuye a la disputa del sentido en la batalla cultural que se plantea.

3. Analógico y digital

La dicotomía entre lo analógico y lo digital también es un elemento crucial en este proyecto. Se abordará cómo la instalación integra componentes analógicos, como los vehículos físicos que circulan por el escenario y los sensores para la comunicación entre los mismos, junto con elementos digitales, como la transmisión en tiempo real a través de Google Meet y la interacción a través de dispositivos móviles. Se examinará cómo esta fusión entre lo analógico y lo digital aporta a la experiencia estética y cómo amplía las posibilidades expresivas y comunicativas del trabajo.

Este capítulo busca profundizar en los principales conceptos en juego en esta instancia del proyecto "El Odio del Gorila - La Patria Fusilada", destacando la relevancia de las interfaces para la comunicación política, la relación entre lo simbólico, lo imaginario y lo real, y la combinación de lo analógico y lo digital. Al indagar en estos conceptos, se enriquecerá la interpretación y el análisis del significado y el impacto de esta instalación transmedia en la batalla cultural y la disputa del sentido histórico y político.

5. Fundamentación

Es mucho lo que se ha escrito sobre la disputa del sentido, también es mucha la obra que se ha realizado desde el campo Nacional y Popular, quizás elaborar una posible sistematización de la producción con un marco teórico adecuado permita generar obras por parte de los sectores populares que pongan en tensión los elementos simbólicos en disputa.

a. Cómo llegué ahí.

He nacido en 1952, en una familia donde la contradicción peronismo antiperonismo estaba instalada desde antes de mi llegada al mundo.

Entiendo que la grieta se manifiesta desde la Revolución de Mayo y quizás de antes también. Para mí el verdadero héroe trágico es el trabajador, trabajadora, que procuraré retratar en su lucha. Trágico porque a pesar de todas las luchas, las muertes y fusilamientos sigue dando una pelea desigual, atravesada por actos heroicos pero también por traiciones. Desde ésta perspectiva el peronismo es un signo que está en el lugar de este actante. Hilal, Alberto (2023)

b. Motivaciones.

Creo necesario aportar al relato y promover la mística del movimiento Nacional y Popular, para una Patria Grande, Libre, Justa y Soberana.

Segùn Victor Hortel

A lo que queda fuera de la razón lo llamamos misterio. Y lo que pertenece al misterio y a la experiencia del mismo solemos llamarlo mística. En todo caso, la mística es la vivencia de ese misterio que escapa a lo racional. Como se da en los límites de la razón, todavía alcanza a integrar algo de ella. Es, pues, vivencia de lo misterioso en parte con la razón y en parte con el sentimiento. (Hortel 2020).

Según Eliseo Verón en La palabra adversativa, la caracterización de un tipo de discurso supone trabajar en varios niveles al mismo tiempo. La construcción del adversario parece necesaria en el discurso y la enunciación política, ya que supone un enfrentamiento, un enfrentamiento entre enunciadores. (Veron 1987)

Todo acto de enunciación política supone que existen otros actos de enunciación, opuestos al propio. Podemos decir que el imaginario político supone no menos de dos destinatarios: uno positivo y otro negativo, y se dirige a ambos al mismo tiempo. Al construir su destinatario positivo, negativo y neutro, el enunciador político entra en relación con los tres.

Todo esto es parte de Hilal, Alberto (2023).

6- Antecedentes

El Arte que se entrecruza con las cuestiones políticas se desarrolla en Argentina a partir del siglo XIX.

Eduardo Sívori (1847- 1918), frecuentó la academia Colarossi donde pintó "El despertar de la criada" expuesta en París en 1887, esa mujer robusta recibió las críticas del momento, y escandalizó a Buenos Aires. Era una trabajadora, una mujer pobre, que a diferencia de otros cuadros donde se presentaba sirviendo, aquí aparecía desnuda.

Ernesto de la Cárcova (1867- 1927) "Sin pan y sin trabajo" en 1894 fue expuesta por primera vez en el Segundo Salón de Pintura organizado por El Ateneo. La imagen muestra a un obrero que mira a través de la ventana de su rancho como la policía reprime una manifestación obrera, a su lado, su mujer lo observa mientras amamanta a su hijo. La obra aborda la problemática del derecho al trabajo y a las condiciones equitativas y satisfactorias.

Reinaldo Giudice. (1853-1921) "La sopa de los pobres" -1887-. "Un grupo de personas compuesto por una mujer vestida con harapos, niños y ancianos (los marginados de la sociedad, los desempleados, los desprotegidos) almuerzan en la vereda, lejos de un lugar amable que los contenga. La calle se transforma en el espacio cotidiano, en cocina, en habitación, en casa. El interior del garaje deja ver dos grandes ollas humeantes: ese será el alimento del día. La obra pone de manifiesto la miseria y la pobreza humana.

Pero recién en la década del veinte aparece un arte producido por artistas comprometidos con las cuestiones sociales, formaron el grupo "Artistas del pueblo". Dice Facio Hebequer: ".....Alguien llamó al grupo de pintores y escultores que formamos y seguimos formando todavía, con Riganelli, Arato, Vigo y Bellocq, "Artistas del pueblo". La frase nos parece justa y el título "honroso". Interpretar la conciencia del pueblo fue siempre nuestra más alta aspiración".

Lino Eneas Spilimbergo, entre 1936 y 1937 realiza la serie Breve historia de Emma, relato visual que reconstruye ficcionalmente la vida de una prostituta desde el nacimiento hasta la muerte, que es el antecedente de Ramona Montiel de Berni.

El 30 de junio de ese año, en la sede de la Sociedad Argentina de Artistas Plásticos, se organizó una muestra con afiches realizados por 62 artistas que expresaron su repulsa al visitante, entre los cuales estaban Ricardo Carpani y el Grupo Espartaco, Pablo Suárez, Antonio Berni, Carlos Alonso y León Ferrari. La muestra fue clausurada al día siguiente y muchas de las obras fueron dañadas durante el ingreso violento de la policía." (Carpani 2012)

Tucuman Arde, fue una obra concebida y realizada colectiva y multidisciplinariamente que se montó en 1968 en las sedes de la "CGT de los Argentinos" de Rosario y Buenos Aires. Participaron en la obra: María Elvira de Arechavala, Beatriz Balve Graciela Borthwick, Aldo Bortolotti, Graciela Carnevale, Jorge Cohen, Rodolfo Elizalde, Noemi Scandell, Eduardo Favario, León Ferrari, Emilio Ghilioni, Eduardo Guira, Maria Teresa Gramuglio, Marta Greiner, Roberto Jacoby, Jose Lavarello, Sara Lopez Dupuy, Ruben Naranjo, David de Nully, Raul Perez Canton, Estela Pomerantz, Norberto Puzzolo, Juan Pablo Renzi, Jaime Rippa, Nicolas Rosa, Carlos Schork, Nora Schork, Domingo Sapia, Roberto Sara, Margarita Paksa.

El Siluetazo el 21 de septiembre de 1983 Rodolfo Aguerreberry, Julio Flores y Guillermo Kexel

Leo Nuñez, Desilusiones ópticas es una obra interactiva que explora y busca poner en evidencia alguna de las contradicciones sociales en la última dictadura militar se apropia de los gestos de celebración del mundial de fútbol de 1978 especialmente en lanzar papелitos al aire para develar los rostros de los aparecidos que en aquel momento quedaban oculto detrás de los festejos. (Nuñez 2019).

Todo esto es parte de Hilal, Alberto (2023).

El GAC / GRUPO DE ARTE CALLEJERO está integrado actualmente por Lorena Bossi, Carolina Golder, Mariana Corral, Vanesa Bossi y Fernanda Carrizo. En 1998 comienzan a participar de los escraches de la agrupación H.I.J.O.S. con la creación de una señalética de denuncia basada en la tergiversación de los códigos urbanos. En 1999 resultan ganadoras del Concurso de Esculturas para el Parque de la Memoria con su obra Carteles de la Memoria, la que se encuentra ya emplazada. Los formatos elegidos para sus intervenciones abarcan la instalación, la gráfica, lo performático y el video. Han trabajado de manera colaborativa con organismos de derechos humanos, sindicatos independientes, agrupaciones políticas no partidarias, organizaciones de desocupados y grupos de investigación en diversas áreas de la cultura.

Leo Nuñez, desarrolla una obra que desafía los límites entre las artes plásticas, visuales y el universo de las sofisticadas tecnologías electrónicas, especialmente interesado en analizar el rol de la tecnología en los países latinoamericanos y el vínculo entre el hombre y la máquina, todo ello atravesado por un análisis que compromete la mirada histórica y política. ("Página de la Bienal Sur", s.f.)

7. Objetivos

Según Eliseo Verón en La palabra adversativa, la caracterización de un tipo de discurso supone trabajar en varios niveles al mismo tiempo. La construcción del adversario parece necesaria en el discurso y la enunciación política, ya que supone un enfrentamiento, un enfrentamiento entre enunciadores. (Veron 1987)

Todo acto de enunciación política supone que existen otros actos de enunciación, opuestos al propio. Podemos decir que el imaginario político supone no menos de dos destinatarios: uno positivo y otro negativo, y se dirige a ambos al mismo tiempo. Al construir su destinatario positivo, negativo y neutro, el enunciador político entra en relación con los tres. Hilal, Alberto (2023).

En esta definición encuentro mi objetivo; debatir y confrontar o persuadir a los destinatarios, sobre las ideas y principios del campo Nacional y Popular, que ayuden a construir una Patria Grande, Libre, Justa y Soberana.

8. Bibliografía

Adamovsky, E. A., & Buch, E. (2016). Título del recurso. Recuperado de <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/107788>

Anguita, E., & Cecchini, D. (2019). Título del artículo. Recuperado de <https://www.infobae.com/sociedad/2019/12/23/paco-urondo-el-poeta-y-guerrillero-que-dijo-que-habia-tomado-la-pastilla-de-cianuro-para-salvar-a-sus-companeros/>

Carlos A. Scolari (2021). Las leyes de la Interfaz Ecología Evolución Tecnología 2° Edición Editorial Gedisa, S.A.

Carlos A. Scolari, Fernanda Pires, and Maria-Jose, Masanet, (2022). Gamers never play alone: An interface-centered analysis of online video gaming

Carpani Ricardo 2012. Malvenido Rockefeller
<http://www.gacetamercantil.com/notas/20352/>

Castillo Leonardo 2021
<https://www.telam.com.ar/notas/202106/558026-asesinato-paco-urondo-45-anos-poeta-militante.html>

Fernández Pedemonte, Damián, 2022. «Tres tipos de interfaces para la comunicación política. El caso del presidente argentino Mauricio Macri». Hipertext.net, 2022, n.º 25, pp. 87-99, <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2022.i25.09>.

Goldberg, K., & Santarromana, J. (2004). Título del recurso. Recuperado de <https://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/>

Hilal, Alberto (2023). TP3 La Patria Fusilada

Kusch, Rodolfo, 2008 La Negación En El Pensamiento Popular Y Otros Textos. Buenos Aires: Las Cuarenta.

Lacan, J. (1964). Libro 11: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis. Paidós. Buenos Aires- Barcelona-Mexico.

Manuel Ojeda Saavedra, Imaginario, simbólico y real

Nieves Laura, 2020. Pensar y hacer (des)colonial en el arte tecnológico latinoamericano. Universidad Nacional de Avellaneda. Maestría en Estéticas Contemporáneas Latinoamericanas

Núñez Leo 2019 Entes indóciles. Una aproximación a las cualidades sensibles y sistemáticas del arte robótico. Universidad de tres de Febrero Bs As.

Página de la Bienal Sur. (s.f.). Recuperado de http://bienalsur.org/es/single_agenda/82

Prohibido Olvidar: Una Conversación con Leo Núñez. (s.f.). Recuperado el 16 de marzo de 2024, de

<https://sculpturemagazine.art/prohibido-olvidar-una-conversacion-con-leo-nunez/>

Ubersfeld Anne 1989, Semiótica Teatral, Segunda Edición, Cátedra/Universidad De Murcia Signo e imagen

Verón Eliseo, 1987. "La palabra adversativa" en El Discurso político, Hachette, Buenos Aires.