

## Entrevista realizada a Yto Aranda por Carolina Lara para Revista LA NOCHE

**- Cuéntame un poco cómo comenzaste a desarrollar la investigación sobre pintura electrónica interactiva, que te llevó a ello y qué aportes principales se traducen en las obras que exhibes en Artium.**

El concepto pintura electrónica fue una idea que me surgió desde la problemática que me producía el hecho de tener muchísimo interés por la creación con nuevos medios, especialmente computadores e Internet, y a la vez, mi deseo de seguir pintando. Es un proceso largo que comenzó sin darme cuenta, pero que fui haciendo cada vez más conciente. Es muy largo y complejo de explicar en pocas palabras, pues involucra muchas y diversas obras, por lo mismo le pedí al historiador Pedro Pablo Bustos que me ayude a relatar este proceso. Estamos en eso. Ya viene.

Pero resumiendo, me sentía demediada y un poco dispersa desarrollando tantas áreas en paralelo. Esto de Pintura Electrónica Interactiva nació como una necesidad de hacer confluír mis intereses en una obra que tuviera mayor peso. Me interesa muchísimo hacer algo contundente a lo que pueda dedicarle mucho tiempo sin sacrificar áreas de interés para mí relevantes. Es así que visualicé una forma más eficiente de generar una relación entre la pintura y las tecnologías electrónicas digitales. A través del Physical Computing encontré un camino riquísimo en posibilidades para la realización de esta idea.

¿Cómo hago que la pintura sea electrónica e interactiva? Bueno, tengo muchísimas ideas, pero para no confundir a los lectores, les diré que la clave son los microcontroladores. Los microcontroladores son computadores pequeños, en tamaño y también en recursos, poca memoria, poca capacidad, pero lo suficiente para poder programar sonidos, luces, motores, etc. Es así que al usarlos dentro o en paralelo a una pintura, estoy integrando el mundo de bytes y bits a este lenguaje ancestral.

Así fue que comencé integrando la electrónica en las pinturas. Una de las primeras cosas que aprendí fue Circuit Bending, lo que significa intervenir circuitos ya existentes y darles otra finalidad y si es posible, alterar sus funciones. A la vez aprendí a trabajar con leds y a hacer mis propios circuitos. Simples pero poderosos. La electrónica es un mundo infinito en posibilidades.

El año 2008 realicé mi primera pintura electrónica "Emociones Indebidas", luego el 2009 con Roberto Larraguibel y Nury Gaviola desarrollamos las pinturas de luz dentro de la obra cibernética [re][des]arm[o]. El mismo año realicé la obra "Resistencia por Mil" y luego el proyecto "E-pintura Demencial". Todas estas obras tienen un desarrollo conceptual, más allá del objeto en sí.

El proyecto Rx1000 es especialmente significativo por su relación con el tema redes y comunidad que vengo desarrollando desde hace más de 12 años. En esta obra confluyen muchas de mis preocupaciones. Esta es la pintura que vibra. En mi sitio web hay información detallada, muy largo de explicar aquí.

También para mí es importante el proyecto "e-pintura demencial" pues ahí he ido registrando el proceso además de la obra. Lo que ha sido muy interesante. Todo un proceso, largo y variado que incluye exposición itinerante. Esta experiencia con el público

ha sido muy significativa pues el hecho de que las personas toquen la pintura ha tenido tanto inconvenientes como gratificaciones.

Ahora estoy en la etapa de aprender a programar yo misma los circuitos a través de Arduino, crear mis propios sonidos a través de Pure Data y bueno, todo un proceso de aprendizaje permanente.

Como pueden ver es un proceso bastante sacrificado y con un alto costo de inversión en tiempo, dinero, materiales, etc. Pero para mí vale la pena, pues es lo que quiero hacer, me gusta el desafío, a la vez que las cosas que van sucediendo, los recursos visuales, la experiencia con el público, son muchos los aspectos que me motivan. Desde hacer un trabajo netamente experimental a lograr obras estables, de calidad, con mayores posibilidades de permanencia en el tiempo.

### **- ¿Qué materiales utilizas en ellas? ¿Cómo es el proceso de trabajo?**

Los materiales son un factor preponderante en este proceso creativo. Uso diferentes elementos de electrónica, circuitos, leds, parlantes, piezos eléctricos, sensores y un largo etcétera. Pero también hay una investigación en cuanto al soporte y complemento visual, como es el plumavit de alta densidad, metales, acrílicos, lupas, policarbonatos, espejos... y por supuesto, el elemento que le da la unidad al lenguaje: la pintura.

El proceso es distinto cada vez, a veces imagino como va a ser y llego con una idea muy clara, como es el caso en algunas pinturas de luz o en las metálicas. Es un proceso previo en mi cabeza, que luego voy testeando hasta llegar a algo que me seduzca. Esto sucede mayoritariamente cuando quiero una obra de mayor calidad técnica y asegurar una larga durabilidad.

Otras veces me planteo el trabajo de manera más experimental, comienzo a integrar circuitos y pintura y le pongo mucha atención a lo que va sucediendo, la misma obra me va generando ideas, me va mostrando recorridos y sugiriendo soluciones.

### **- ¿Por qué te interesó trabajar un tipo de arte interactivo?**

Porque tiene que ver con el computador, uno se sienta en el computador a trabajar, jugar, comunicarse. Para mí es la esencia de toda esta revolución tecnológica. Por lo mismo, si mi interés es relacionar estas dos áreas de trabajo, la participación del público es un factor preponderante. De hecho pienso que estoy en una etapa inicial. Me gustaría que la obra fuese de una interactividad más compleja, pero siempre dentro del concepto "pintura". Es un replanteamiento de la pintura, que se produce desde el descubrimiento de nuevos materiales. Me parece una consecuencia natural que a partir del descubrimiento del led, por ejemplo, un artista se pregunte sobre el color pigmento en relación al color luz. El led te permite integrar el color luz en una pintura, por sus tan especiales características. Esto a la vez permite darle animación a un cuadro. Cada elemento que voy descubriendo en el proceso motiva en mí nuevas reflexiones. Siento como si me faltara tiempo en esta vida para analizar, investigar, desarrollar todo lo que observo y descubro.

### **- ¿Cómo ha sido la respuesta del público frente a ellas?**

Éxito total! Ha sido una gran experiencia ver a las personas intentando descifrar el funcionamiento sin instructivo de las obras. Si quieren entender sólo como funcionan deben detenerse un rato, pues no todas son intuitivas. También se motivan mucho con el sonido. La visualidad también es relevante ya que posee muchas posibilidades perceptivas. Los materiales que uso y el cómo lo hice. Agradezco este interés sinceramente.

Lo malo es que a veces me las destrozan un poco y debo repararlas...

**- ¿Qué referentes hay sobre tu obra, en cuanto a artistas y obras que puedan relacionarse a esta propuesta que catalogas de innovadora?**

No persigo una innovación, mi trabajo es el resultado de un proceso, el hecho de que me interesen las ciber-tecnologías y temas relacionados es algo que me nace totalmente natural, una atracción que me apasiona, tal vez por mi curiosidad insaciable. Estar en algo llamémoslo "avanzado" en arte es una consecuencia, no un fin, es encontrarme en determinado territorio simplemente porque me gusta.

Por otro lado, sin usar el concepto que yo uso (pintura electrónica interactiva) sí he encontrado antecedentes. La pintura de Matilde Pérez no alcanza a ser interactiva propiamente tal, pero se acerca mucho y de hecho es mi antecedente más cercano y por supuesto una inspiración. Buscando trabajos similares he encontrado obras muy interesantes en el arte cinético, óptico y kinético, interactivas de maneras muy sutiles y cercanas a lo que estoy haciendo. También hay artistas contemporáneos que trabajan con la luz y con Physical Computing, como Daniel Rozin, por ejemplo.

[www.yto.cl](http://www.yto.cl)

22 de septiembre de 2011