

De Matrix a Ático

Germán Rey



Fachada del edificio Ático en Bogotá.

MATRIX fue primero un nombre. Mientras llegaban las pantallas y los computadores de la isla de edición a la sala que los acogería en la Universidad Javeriana de Bogotá, escuché, de un grupo de estudiantes que se asomaban con curiosidad al nuevo espacio, el comentario que daría lugar al nombre: “Esto se parece a MATRIX”. No es frecuente que los estudiantes se asomen hacia el adentro de las aulas de clase; lo que ocurre es precisamente lo contrario: desde el adentro contemplan con ansiedad el afuera. MATRIX era un espacio espورا, un caldo de cultivo en que se entremezclaban sonidos y visualidades, formación y entretenimiento,

disciplina e intercambio. Por primera vez, podíamos transgredir algunas costumbres que han conquistado una gran hegemonía en la escuela: una de ellas la transformación del espacio del aula de clase en laboratorio, una evocación a la vez física y metafórica, con una amplia tradición arraigada en las sonoridades y el mundo de las imágenes. Más que una referencia espacial, MATRIX era para nosotros una adecuación simbólica, una imagen que podía ser habitada. Por eso, recurrimos en el laboratorio a algunas figuras icónicas del cine, para acentuar, por una parte, que el significado del espacio podía provenir de lo imagina-

rio y que, por otra, ese mismo espacio tenía muchos personajes e innumerables incidencias narrativas en la historia de lo audiovisual.

Las figuras del laboratorio

La existencia del laboratorio pertenece por igual a la memoria, la ciencia, la literatura y el cine. El laboratorio, en la obra de Mary Shelley, la autora de *Frankenstein*, es un lugar de excitación, de promesa a punto de cumplirse, de transfiguración que hace existir seres que finalmente se escapan de las manos. “Durante casi dos años –se lee en la novela– había trabajado infatigablemente con el único propósito de infundir vida en un cuerpo inerte. Para ello, me había privado de descanso y de salud. Lo había buscado con un ardor que superaba toda moderación”¹.

Normalmente, el laboratorio tiene como una de sus propiedades el control de todo lo que en él sucede, y la replicabilidad universal de sus experimentos. En el laboratorio del doctor Frankenstein, por el contrario, la criatura se escapa del control y la réplica es un imposible moral. Así, el laboratorio es un lugar de conflictos éticos, de cumplimiento o trasgresión de los límites, de alucinación ante la omnipotencia de la creación. El laboratorio conduce más allá a la voluntad, la desgarrar hasta el delirio, rompe en trizas las intenciones que desnudan la fragilidad de nuestras barreras. El científico vive atormentado por su creación. En uno de los episodios más dramáticos de la novela, la criatura le pide al doctor Frankenstein que le cree su pareja: “Lo que te pido –dice el monstruo– es razonable y justo; te exijo una criatura

del otro sexo tan horripilante como yo: es un consuelo bien pequeño pero no te puedo pedir más, y con eso me conformo. Cierto es que seremos monstruos alejados del resto del mundo, pero eso precisamente nos hará estar más unidos el uno al otro. Nuestra existencia no será feliz pero sí inofensiva, y se hallará exenta del sufrimiento que ahora padezco. ¡Creador mío, hazme feliz! Dame la oportunidad de tener que agradecer un acto bueno para conmigo; déjame comprobar que inspiro la simpatía de algún ser humano; no me niegues lo que te pido”². Y a continuación promete irse a los lugares “más salvajes de la tierra”. Nada más ni nada menos, que “a las enormes llanuras de América del Sur”.

En la película *Frankenstein*, protagonizada por Boris Karloff en 1931, hay una escena en que el doctor, encerrado en su laboratorio, entre máquinas que destellan y los truenos de una terrible tormenta, es decir, entre el temor de la ciencia y la furia de la naturaleza, asciende a la criatura en una camilla metálica, hacia la energía de los relámpagos. Una bella metáfora telúrica, energética y ascensional de la creación. Cuando lo baja a tierra, la cámara se dirige hacia una de las manos de la criatura, que con lentitud empieza a moverse entre los gritos del científico.

En *La mosca*, la película de David Cronenberg, Seth Brundle, experimenta en teletransportación. La película, que comienza con la teletransportación fetichista de la media negra velada de la protagonista, finaliza con el horror del científico convertido en un monstruo deforme, que se llama a sí mismo, Brundlemosca, el resultado de la fusión entre

1 Mary W. Shelley, *Frankenstein*, Buenos Aires: Longseller, 2004, página 79.

2 Mary W. Shelley, *Frankenstein*, Buenos Aires: Longseller, 2004, página 207.

lo humano y lo animal. En una de las escenas, el monstruo le dice a su amiga, desde un rincón sombrío de su laboratorio: “Los insectos no tienen política. Son brutales. No tienen compasión. No transigen. No podemos confiar en un insecto. Me gustaría convertirme en el primer insecto político”³.

En *Eduardo Manostijeras*, de Tim Burton, el inventor, interpretado por Vincent Price, que además actuó en *La Mosca* (1958) y después en *The Hilarious House of Frightenstein* (1971), aparece en medio de un laboratorio con inmensas ruedas dentadas, muñecos de ojos rojos que amasan la harina con sus manos, batidores y payasos-fuelle que hornean galletas. Una de ellas, en forma de corazón, la colocará el inventor sobre el muñeco de lata.

El laboratorio es prueba, mezcla, precipitado. En el laboratorio se experimenta, se está a la búsqueda, se crea. Posiblemente esta sea una de las razones más sobresalientes de un laboratorio: en él la creación es un empeño alcanzable, que se enfrenta a la naturaleza a través de la razón que desentraña sus misterios. El laboratorio ha sido una de las invenciones más profanas, porque se inmiscuyó en un terreno en que solo sobrevivía Dios. “Numerosos teólogos y metafísicos han ido tan lejos como para discernir en la absoluta equivalencia entre Dios y el acto de crear, el único límite para la libertad de Dios: este no puede sino crear”, dice Steiner, en su *Gramáticas de la creación*⁴.

³ *La Mosca* (1986) Dirección de David Cronenberg.

⁴ George Steiner, *Gramáticas de la creación*, Siruela, 2001, página 28.

Por eso, a pesar de que existieron alquimistas en los tiempos medievales, en los que el crecimiento personal era el nombre más de un proceso que de un resultado, según lo anota Mircea Eliade, el laboratorio es un asunto moderno, que se alzó desde la magia hacia la ciencia, como se confirma en la historia de la Florencia de los Médicis. A su manera, laboratorio y democracia, pertenecen a un mismo terreno. Y vale decir, aunque suene extraño, que también democracia y monstruosidad. “La democracia –dice Paolo Flores D’Arcais– es “un sistema frágil y contra natura”. Quizá, algo de esto, puede ser una clave para entender por qué los neoconservadores quieren retornar a un creacionismo a ultranza. La experimentación, por el contrario, se expandió más allá del campo de ciencias como la química, la biología, la hidráulica o la física, para actuar en la música, las artes plásticas, el vídeo, el teatro o las tecnologías.

MATRIX después de pocos años se disolvió. Esta impresión de fugacidad y de disolución, de pérdida de peso e inclusive de ruptura de lo entrañable fue muy interesante al ser vivida en el entorno de lo perdurable. Desde entonces supe que la experiencia tecnológica transmuta a la experiencia pedagógica, sin que aun pueda explicar seriamente qué sucede con los habitantes de estos laboratorios que provienen de flujos tecnológicos que emparentan sus realidades cotidianas con las simulaciones, creaciones y artificios que realizan a diario en el nuevo contexto de ÁTICO.

La flexibilidad adaptativa del laboratorio

ÁTICO es una plataforma multimedial conectada electrónicamente, en la que

es posible crear cine y televisión, diseño, animación, arquitectura, información, artes electrónicas, música, sonidos y artefactos virtuales. La plataforma se conecta con la universidad y su generación de conocimiento, pero también con la ciudad y el país. Posiblemente, la mejor metáfora para hablar de esta plataforma sean las profundidades marítimas, con sus oscuridades y sus luces, pero sobre todo con el lento movimiento de sus habitantes, incluidos aquellos que a simple vista no parecen tener vida como las estrellas de mar o los corales. Esta flexibilidad adaptativa es fundamental para que la plataforma no se convierta en un sitio rígido y pierda su capacidad de entender y procesar los aportes creativos externos, mientras que el laboratorio incorpora lo aprendido y genera su propia energía creativa.

Animado por la idea de *laboratorio* y más aun de *“colaboratorio”*, ÁTICO intenta superar el concepto de prestación de servicios o de prácticas, que subraya su carácter de lugar vacío, de no lugar, en el que se producen visitas, pero no afinidades y en el que la energía creativa externa llena por momentos sus salas que después quedan desiertas y soladas. La energía externa, como capital cognitivo y de la sensibilidad, es imprescindible para que la plataforma funcione, siempre y cuando posea sus propios mecanismos de creación y de asimilación del conocimiento, el arte y la información. De esta manera, el laboratorio se autoabastace. Las conexiones que lo permiten son mucho más que vínculos de conocimientos; son también de sensibilidades y sobre todo de perspectivas sociales. La relación de ÁTICO con grupos audiovisuales populares, se conecta con el Festival Internacional de Cine y Vídeo Alternativo

y Comunitario “Ojo al sancocho” y este a su vez, facilita que el grupo musical nasa Wejxakiwe grabe dos demos en su estudio de grabación. La red tejida es mucho más que una simple cadena de producción y el laboratorio más que un típico espacio de grabación. De esta manera, sin cerrar los ojos a las industrias creativas, lo que se espera que suceda en el laboratorio es mucho más que las concatenaciones formales determinada por las lógicas comerciales. Además de construir una tradición se logran proximidades selectivas mientras que el intercambio de lo diverso promueve una rica experiencia de conversación y diferencia.

Lo reticular es el mejor modo de expresar el propósito de ÁTICO. Es reticular su plataforma atravesada por laboratorios digitales de sonido, redacciones hipermediales de periodismo o espacio de animación experimental. Es reticular, la intersección de disciplinas que lo originaron: la arquitectura, el diseño, la electrónica, la comunicación, el cine, la música, la ingeniería de sonido y las artes como también las combinaciones entre la diversidad de tecnologías y los saberes ancestrales, las manifestaciones de la cultura popular y las innovaciones artísticas. La interdisciplinariedad, que ha naufragado tantas veces en diálogos infructuosos y encuentros imposibles entre disciplinas, se ha hecho mucho más fluida y real en el entorno de estas plataformas multimediales, en que son frecuentes las interacciones entre ingenieros de sonido, diseñadores, productores de realidad aumentada o 3D y artistas electrónicos, embarcados en proyectos en que sus experiencias se complementan y sus diversas estéticas se entrecruzan. Son, probablemente, experiencias menos durables que las que se pretendía



Taller en Ático.

en el pasado, más episódicas y hasta coyunturales, pero más flexibles a las mezclas y los cambios. Los laboratorios tecnológicos son, a la vez, laboratorios sociales y culturales, que, como sucede en **ÁTICO**, entremezclan la creación digital de los arhuacos, kogui y wiwas (tres pueblos ancestrales que viven en la Sierra Nevada de Santa Marta) con los experimentos de los jóvenes arquitectos que proponen espacialidades virtuales donde antes solo existían acercamientos físicos. “En un lugar secreto de la Sierra –dijo uno de los Mamos o líderes espirituales– está el dios de las imágenes, que es el mismo dios de los espejos”. En los primeros, las tecnologías que “roban” el alma, son reinterpretadas al establecer conexiones simbólicas de las cámaras o los aparatos de sonido con sus cosmologías, mientras que en los segundos, la noción de espacio se enriquece de opciones que la descripción física no permite. “Ahora soy un editor digital”, me dijo un día un indígena arhuaco que trabajaba como maestro de obra y que estaba dedicado

a la compleja tarea de compatibilizar digitalmente lenguas densamente metafóricas con la duración temporal de las grabaciones audiovisuales.

Lo que observo a diario en la gran cantidad de jóvenes que participan en el laboratorio, es un redimensionamiento del conocimiento y por supuesto de los aprendizajes y la enseñanza, una familiaridad entre los *software* de finalización y posproducción con lo ilusorio y las maneras contemporáneas de apreciar la realidad, una predisposición a elaborar paisajes sonoros inéditos y una muy fuerte sintonía entre la sensibilidad y los supuestos mundos de la apariencia. En el laboratorio se hacen evidentes las diversas pertenencias de los creadores y, por tanto, también, las precariedades, las dificultades laborales y hasta los cercos sociales de pobladores que han migrado, expulsados por la pobreza y las violencias. Uno de ellos, que pertenece a un colectivo audiovisual, me hablaba de las “fronteras invisibles” de su barrio en la Comuna 13 de Medellín, que no

podían ser atravesadas sino arriesgando sus vidas. Vino a ÁTICO para conectarse con las nuevas tecnologías y regresar a su semillero de niños en la Comuna. En el contexto de las tecnologías –y ha sido la experiencia reafirmada por ÁTICO– es posible el diálogo entre las diversas formas de creación y las difíciles procedencias sociales de sus productores. Por ello, se juntan el diseño de un Museo Itinerante de la Memoria de Montes de María (una región duramente golpeada por paramilitares, guerrilleros y narcos que desea ser un lugar de la oralidad, de las imágenes que retornan a terribles momentos del pasado y la dignidad de las víctimas y sus sobrevivientes) con un Diplomado de Documental promovido por organizaciones de jóvenes de Ciudad Bolívar, la zona más pobre de Bogotá.

La economía de la cultura –y de ello tenemos innumerables ejemplos en Iberoamérica– no pasa solamente por los circuitos y las cadenas formales de la industria creativa, sino también por la creación descentrada y periférica de pobladores y barriadas. Un festival como “Rock al Parque” de Bogotá, el más antiguo y el más importante evento público de su naturaleza en América Latina, no es en nada ajeno a los movimientos de bandas de rock que crecen en las diversas localidades de la ciudad⁵. Al mismo tiempo que esto sucede, un productor musical profesional calibra el funcionamiento de nuestro estudio de grabación, se encuentran diseñadores de moda con ilustradores de carteles y expertos en luces demuestran que la iluminación más

precisa puede hacerse con una economía de la técnica.

ÁTICO es un lugar de pensamiento, formación, investigación, creación, emprendimiento, memoria y equidad. Uno de sus peligros es caer en la seducción de los aparatos y de las tecnologías eludiendo la necesidad de pensar lo que está ocurriendo internamente, por ejemplo en términos de lenguajes y experiencia, y sobre todo, explorando las conexiones múltiples del laboratorio con la vida de la ciudad y los procesos del país. Los grandes retos de la formación de los estudiantes no están solo en el dominio de la técnica o en la construcción de narrativas, sino también en el intercambio de los saberes y en la capacidad de interlocución que descentre los ejes disciplinares.

ÁTICO es un lugar de investigación sin investigadores ni profesores, lo que lo convierte en extraterritorial a los caracteres universitarios habituales y el funcionamiento académico más tradicional. Pero quizás aquí esté en parte su posibilidad. Dialoga con el entorno universitario, enfatizando su diferencia: hay diseñadores, generadores de contenidos y creativos. Su especificidad no está en que en ÁTICO se realicen artefactos virtuales para poner a prueba la enseñanza tradicional sino en que muestra otras opciones educativas, que probablemente no reemplazan sino complementan. Los laboratorios de robótica, visualización científica y videojuegos, animación experimental, simulación digital de territorios, odontología y diseño y biomecánica del pie del diabético son a su vez nichos y ensamblajes del “colaboratorio”. Falta aun comprobar cómo se puede establecer una colaboración imaginativa y provechosa entre los diferentes laboratorios sin que renuncien a su particularidad.

⁵ Germán Rey, *Los sentidos despiertos. Públicos y apropiación de la música, la danza y el teatro* en Bogotá, Bogotá: Orquesta Filarmónica de Bogotá, 2010.

Como lugar de la creación respeta las opciones individuales y los esfuerzos colectivos, como el que recientemente promovieron dos jóvenes ingenieros de sonido de la Facultad de Artes al grabar el Réquiem de Mozart con 120 estudiantes en escena o el que hacen a diario productores de vídeo en las salas de finalización. El emprendimiento es la posibilidad de convertir la experiencia en acción e inclusive en opción (laboral, productiva) y nada más contradictorio

en la época de las tecnologías (“nada dura”), que la fugacidad y evanescencia de la memoria que contrasta con la enorme capacidad de “teras”, archivos informáticos y “nubes”. Finalmente el laboratorio es un espacio de equidad es decir de entrecruce y apropiación cultural de quienes están alejados de las tecnologías, o de quienes agregan otra exclusión a las que viven habitualmente. La apropiación les permite reconocerse y les abre posibilidades de expresarse. ♦

Este artículo fue publicado en el volumen 5 de la Colección Ciudades Creativas (2013) de Fundación Kreanta correspondiente a las V Jornadas Internacionales Ciudades Creativas organizadas por la Fundación Kreanta y la Secretaría de Cultura Ciudadana de la Alcaldía de Medellín del 2 al 6 de octubre de 2012, en Medellín (Colombia).