

ROSTROS: EJERCICIOS DE LA MEMORIA EN EL ARTE TECNOLÓGICO ARGENTINO

Nadia Martin

Universidad Nacional de Tres de Febrero

martin.nadia@gmail.com

Resumen

La ponencia se propone exponer los resultados del análisis de dos obras de arte argentino que comparten el hecho de trabajar, desde la imagen tecnológica, con retratos: *Morfologías de la mirada*, de Mariano Sardón; y *Rostros*, de Leo Nuñez.

Se parte de la hipótesis de que estas obras participan de un imaginario social acerca del cuerpo que es modulado por -y a la vez generador de- nociones post-humanas de la identidad. Dentro de este marco de circulación de sentido, trabajan con la des/re-composición de rostros y con representaciones precarias, intervenidas por la participación del espectador y asimismo marcadas por una naturaleza ambigua, híbrida, entre lo real y lo virtual, lo orgánico y lo tecnológico.

Se analizará entonces el modo en que los rostros son representados, y se descubrirán allí las marcas de fantasías -monstruosas y/o maravillosas- acerca del cuerpo, vinculadas a la presencia del real traumático, asumido formalmente o latente, de los torturados y desaparecidos. Estas obras develan así un imaginario social plagado de identidades híbridas que instan al ejercicio del reconocimiento, y que pueden ser comprendidas a la luz del cruce entre promesas futuras y traumas históricos aún no resueltos.

**Arte tecnológico, Memoria, Cuerpo,
Posthumanismo, Desaparecidos**

INTRODUCCIÓN

El siguiente artículo se propone exponer los resultados del análisis de dos obras de arte que comparten el hecho de trabajar, desde la imagen tecnológica, con retratos: *Morfologías de la mirada*, de Mariano Sardón; y *Rostros*, de Leo Nuñez.

Se parte de la hipótesis de que estas obras participan de un imaginario social tecno-científico acerca del cuerpo que es modulado por -y a la vez generador de- nociones post-humanas de la identidad. Dentro de este marco contemporáneo de circulación de sentido (en el que proliferan nociones híbridas de lo corporal, marcadas por la tensión entre lo orgánico y sus extensiones maquínicas, como asimismo entre su existencia real y virtual), estas obras trabajan con la des/re-composición de rostros y con representaciones precarias, intervenidas por la participación del espectador y asimismo marcadas por dicha condición mixta.

El abordaje analítico se sirve de una metodología discursiva enmarcada en una sociosemiótica de corte veroniana (Verón, 1987). Se realiza entonces una breve descripción de las propiedades significantes de estas obras, organizada según la clasificación de Steimberg (1993) en cuatro niveles de análisis: el de *dispositivo* (condicionamientos discursivos de base técnica y mediática); el *retórico* (vinculado a la configuración del discurso); el *temático* (referido a los procesos de semantización); y el *enunciativo* (el efecto de sentido general del discurso que define los posibles participantes del intercambio y el modo en que se relacionan). Este acercamiento permite la identificación de condicionamientos de producción discursiva: marcas de discursos anteriores que persisten en estas obras, a través de líneas de continuidad, o bien desde la discusión o la ruptura.

Se entiende así que, a través de ciertos rasgos encontrados en la materialidad significativa de estas obras, es posible identificar un imaginario tecnológico específico, como asimismo la presencia, a sumida formalmente o latente, de un real traumático de la historia argentina vinculado a los cuerpos torturados y desaparecidos. Todas ellas, son imágenes que

parecieran retornar a estos espacios fragmentarios de representación corporal y constituyen en las obras un eje fundamental para el ejercicio de la memoria. De esta manera, en las formas tecnologizadas, cyborg de representar los rostros que tienen estas obras, es posible desentrañar las marcas de fantasías -monstruosas y/o maravillosas- acerca del cuerpo y de la tecnología, verdaderas ciencias-ficciones que develan un imaginario social plagado de identidades mixtas que instan al ejercicio del reconocimiento y que pueden ser comprendidas a la luz del cruce entre promesas futuras y traumas históricos aún no resueltos.

PARADIGMA TECNO-CIENTÍFICO DEL CUERPO EN EL CAMPO DE LAS ARTES

Tal como plantea Dubois (2001) con la imagen informática, por primera vez en la historia la máquina llega a ser capaz de generar su propio real. No hay una necesaria imitación del mundo porque “el mismo objeto 'a representar' forma parte del orden de las máquinas: es generado por el programa, no existe fuera de él, es el programa quien lo crea, lo moldea, lo modela a su gusto” (Dubois, 2001). Además, la emergencia de esta imagen con un orden de realidad abstracta, trae consigo un aparato técnico de compensación orientado a la recomposición de efectos de materialidad (joystick, mouse, pantallas táctiles, realidad virtual, etc.) que sumergen al usuario en experiencias de simulación, no tanto de “realidad” como de “presencia” (Dubois, 2001). De esta forma, los avances en robótica reubican el arte en el entorno real: aunque involucran una combinación con espacios telemáticos y virtuales, desarrollan actividades mecánicas en espacios físicos concretos (Kac y Antunez Roca, 1996) y permiten muchas veces una ampliación del cuerpo a través de prótesis tecnológicas. La inteligencia artificial ha permitido asimismo generar sistemas de comportamiento autónomo, que muchas veces se sirven de sensores, procesadores y microcontroladores para permitir la interacción con el espectador y el medioambien-

te, ante quienes responden con “identidad propia” (Yeregui, 2008). De esta forma, el paradigma técnico-científico extendido al campo del arte abre una nueva lógica de generación y significación de las imágenes, en la que tanto el tiempo como el espacio de la experiencia estética se ven tensionados, transfigurados (Jasso, 2008). Instancias anteriormente delimitadas (producción, obra y recepción, realidad e ilusión, etc.) comienzan a yuxtaponerse, proliferando nuevas funciones post-humanas en la instancia de creación y recepción, enmarcadas en prácticas de co-autoría a través de la interacción. Es así como el arte tecnológico consiste en un terreno heterodoxo y transdisciplinario del que nacen representaciones corporales híbridas, verdaderas mezclas de organismo, prótesis electrónica, inteligencia artificial, automatismo biomórfico y telerobótico (Kac, 1998). La referencia al ser humano en el arte tecnológico pareciera ser una constante, ya sea por alusión a su apariencia fisionómica o a su capacidad mental y espiritual. Y para ello, el arte tecnológico no usa la tecnología como simple herramienta o medio de creación, sino como lenguaje propio y eje central de su exploración estética, cognitiva y conceptual.

RETRATOS

Desde el desarrollo de las nuevas tecnologías (y específicamente, con la imagen digital), los parámetros de la experiencia perceptiva y los mecanismos del reconocimiento han sido dislocados:

“Poco a poco hemos perdido la lógica de la significación que le dábamos a cualquier objeto desde la simple apariencia; la significación ya no se otorga tan sólo a través del reconocimiento visual puesto que cualquier objeto puede tener infinidad de formas que no corresponden con la idea predeterminada que tenemos de ellos. (...) Así pues, paralelo al cambio morfogénico

de la imagen, se instaura también una nueva actitud: la seducción por la intervención”. (Jasso, 2008: 46).

Se ha abierto así un orden de representación en el que se da un abandono de los parámetros de mimesis y de proporción clásicos por una propensión a la objetivación de lo inexistente a través de la simulación. Y las obras de arte tecnológico se abren dentro de este paradigma a la búsqueda de nuevas intervenciones experienciales que, a través de la manipulación de lo visual y la interacción con el espectador, plantean una relectura crítica de la antigua lógica de la identidad. La idea de cuerpo post-humano se enmarca en dos lineamientos de la superación de lo orgánico: por un lado, el de la reconstrucción, ampliación y perfeccionamiento físico y psíquico a través de la biotecnología; por el otro, el de franquear las limitaciones corporales a través de la existencia virtual.

Dentro de este marco, las obras que tomamos como *corpus* de análisis, plantean un acercamiento al retrato, tradicional género de las artes visuales, que lo reactualiza desde el instrumental técnico-estético contemporáneo. En la era de la imagen digital y la manipulación de los códigos, “el retrato cambia de naturaleza, deja de ser la referencia a la identidad y se vuelve manipulable a voluntad” (Jasso, 2008: 141). Así, en estos objetos estéticos, el cuerpo en diálogo con la tecnología puede ser leído como espacio de inscripción de lo imaginario social y como territorio privilegiado para debate creativo y la exploración conceptual. Estas representaciones fragmentas sugieren identidades precarias, inestables, mixtas, a veces poco distinguibles, pero que instan a una búsqueda, a un ejercicio del reconocimiento y la memoria.

ROSTROS, DE LEO NUÑEZ

Rostros una instalación interactiva realizada en 2006 y presentada en la muestra “Ejercicios de memoria: reflexiones sobre el horror a 30 años del golpe (1976-2006)”, que tuvo lugar en el MUNTREF con la

curaduría de Gabriela Golder y Andrés Denegri. La obra consiste en un televisor antiguo en cuya pantalla se muestran los retratos fotográficos de personas desaparecidas durante la última dictadura militar. Mientras tanto, una cámara dispuesta en la instalación de la obra, captura en tiempo real fotografías del rostro de los espectadores y las inserta en la pantalla junto a los otros. De esta forma, el sistema técnico capta la imagen del cuerpo espectador, la procesa, y la vuelve participe de la obra. Lo vuelve sujeto y objeto de su propia mirada y de la mirada de los pares, entrando en el juego de la des/re-identificación. En esa búsqueda de quién está dentro y quién está afuera, se da un corrimiento del propio lugar, una confusión de roles que exige del público un esfuerzo de atención consciente, una inspección de qué cuerpos son visualizados o cuáles no, una distinción, en la que se comprueba cuáles están presentes materialmente y cuáles siguen desaparecidos.

Este ensayo asigna a la mirada una misión activa, de búsqueda y descubrimiento. Por un lado, pone en incomodidad a idea que circula en el sentido común de que durante la dictadura, la ciudadanía no estaba enterada de las torturas y las desapariciones, y señala en todo caso que “no querían ver”. Por el otro, empuja al espectador a asumir su mirada presente y a volverse responsable por lo que visualiza e identifica, a asumir la efectividad de su mirada en la construcción de la memoria. Y al mostrar que no hay un adentro y un afuera, lo vuelve parte responsable de la construcción de la historia y la realidad. En palabras del mismo artista:

”Inmersos en un sistema en el que, por sólo estar, ya somos parte, lo único que falta es decidir qué posición ocupamos dentro del mismo. Y ésta es la mayor de las búsquedas, la de uno mismo como punto de partida para la búsqueda del otro. Escondidos entre los recuerdos, los desaparecidos no pueden regresar a donde nunca se han ido.”¹

1 Entrevista realizada por Emiliano Causa para MEDIALAB CCEBA, página 18.

Llegado este punto resulta oportuno destacar que el artista utiliza para el desarrollo de su obra *low-tech*, es decir, materiales de fácil acceso, baratos, cuando no obsoletos. Esto tiene una potencia expresiva específica: los rostros desaparecidos parecieran retornan del pasado, lluviosos, rallados, con una apariencia de mala señal, se desvanecen y reaparecen entrecruzados con los rostros presentes, tomados en salas, dentro de un televisor añejo, blanco y negro, que remite a aquella época. Así, pasado y presente se entrecruzan en una visualidad melancólica que emerge de la superposición de los restos tecnológicos aún existentes de una época ya acontecida y la ausencia de carne, del cuerpo desaparecido. Pero el uso de materiales bajos remite también a una posición ideológica y a una condición material respecto de los recursos tecnológicos. La primera se refiere a la ideología del *open source*, a la cultura colaborativa: su obra, en tanto armada con materiales a disposición de cualquiera, puede servir de inspiración para la copia o perfeccionamiento casero, por parte de otros. La segunda se vincula con una situación de hecho, determinada por el acceso desigual a las tecnologías. La argentina se ha incorporado al escenario mundial en calidad de país subdesarrollado, y en ese sentido, tiene una participación marginal en la producción y el acceso a los desarrollos tecnológicos. Ya Beatriz Sarlo identificaba en *La imaginación técnica. Sueños modernos de la cultura argentina* (1992) que en el inicio de la radiofonía, a principios de los años 20, surge una moral del artesano-aficionado-bricoleur, basada en una inteligencia práctica y una habilidad manual para aprovechar los recursos a mano, desechos, descartes reutilizados, recompuestos en una nueva función. Con pequeñas astucias, los pioneros se lanzaban a la construcción casera de aparatos tecnológicos, encontrando dentro de la precariedad sus condiciones de posibilidad dentro de las promesas del porvenir que ya parecía estar aquí, pero que aún no había llegado materialmente. Esta figura del “inventor amateur” y sus imaginaciones técnicas ancladas en el universo de lo cotidiano, parecieran aún persistir

Disponible en: http://www.cceba.org.ar/v3/pdf/revista_254.pdf

en la contemporaneidad. Y Leo Nuñez pareciera actualizarla no tanto para imaginar un futuro como para releer el pasado.

MORFOLOGÍAS DE LA MIRADA, DE MARIANO SARDÓN

Morfologías de la mirada es un proyecto artístico de Mariano Sardón, que se expone por primera vez en 2012 en la muestra que lleva su mismo nombre, realizada en la Galería de Arte Ruth Benzacar. El proyecto se genera en el marco de la Maestría en Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, en colaboración con Mariano Sigman, director del Laboratorio de Neurociencia Integrativa de la Universidad de Buenos Aires. Consiste en una investigación llevada a cabo sobre más de doscientas personas expuestas a diferentes retratos. Mediante un dispositivo se inventariaron los movimientos oculares de estos espectadores frente a los rostros expuestos: se tomaba así registro de los puntos donde posaban su visión, los recorridos de su atención, los sectores de las caras que no eran observados, como asimismo se hacía un cruce de resultados entre todas las miradas individuales. El resultado de las combinaciones entre zonas visualizadas y eludidas o desconsideradas, se presenta así como un conjunto de indicios acerca del modo en que se construye la identificación de los objetos observados y cómo estas formas de mirar son organizadoras de determinadas aproximaciones al mundo. Los resultados se materializaron en cuatro conjuntos de videos que, desde el cruce entre arte, informática, electrónica y neurociencia, constituyen espacios de indagación acerca de los modos en los que se construye la mirada.

La primera serie de videos muestra la superposición de las trayectorias de los movimientos de los ojos sobre los retratados. Conforman así rostros constituidos por rayas que cruzan sobre su fisonomía, volviendo visibles sus rasgos predominantes. La segunda serie de videos muestra los rostros conformados por la suma de los puntos del tamaño de la pupila de los espectadores, en el sector exacto donde la mirada se

posó por primera vez. Es decir, es un rostro descubierto por la suma del primer punto de foco arrojado por los espectadores. Una tercera obra consiste en una instalación en la que se observan dos retratos: uno constituido por lo que ciento sesenta personas miran, y otro por lo que estas personas no han mirado. A esto se agrega que el espectador encuentra estos rostros al visualizarlos a través de láminas de polarizadores, fuera de las cuales únicamente se observa luminosidad blanca sobre la pantalla. La última obra muestra el proceso de montaje de un rostro, a través de la proyección del recorrido de las miradas de doscientas personas a la vez. Es decir, las caras van apareciendo mediante el dibujo que imprimen las líneas de la trayectoria de estas visiones.

Morfologías de la mirada desmenuza la actividad del mirar, y traduce este proceso complejo en objetos cerrados, visibles, en entidades delimitadas para ser abordadas comprensivamente, puntualizando en sus detalles o componentes. Permite así al espectador descubrirse en sus procesos inconscientes y falsear certezas y dudas respecto de cómo se vinculan con el otro mediante los puntos que llaman su atención y aquellos que les pasan desapercibidos. Asimismo, el espectador de la muestra se acerca a estos retratos mediante la mirada previa de otros. En tanto solo puede visualizar puntos y trayectorias ya marcados, la obra plantea hipótesis acerca de la condición cultural de la mirada: cartografiando la fisiología del observado, a través de las intenciones del observante, expone un mapa posible de determinaciones sociales que operan en los actos de visualización y reconocimiento. Y si bien este punto excede el objetivo de la obra, se esboza en la misma.

Este conjunto de obras se construyen mediante la aplicación de conocimientos técnicos específicos y el uso de tecnología relativamente de avanzada. El dispositivo técnico-mediático se expone, se muestra, no solo en la obra misma, que muestra su naturaleza maquinica y digital y su efecto hipnótico, cuando no aurático. En el montaje pulcro, ascético, también esto se pone de manifiesto: se visualizan los cables que conectan los dispositivos, las pinzas y brazos robóticos que sostienen las pantallas, y se destaca la función que lo tecnológico tiene para poder

concretar la visión (se muestra la imagen formada detrás de las láminas polarizadas, pero también la pantalla luminosa, blanca, translúcida, detrás, para corroborar que no hay objeto a conocer sin conocimiento y dispositivo que medie). Se refuerza así un clima gris, neutral y despojado, propio de laboratorio, quirófano, o película de ciencia ficción. De esta forma, si bien la tecnología utilizada no está a la vanguardia de los desarrollos tecno-científicos que manejan los centros de punta, comparte con ellos un universo ideológico, de identificación ética y estética.

REFLEXIONES FINALES

Hemos realizado un breve recorrido por dos obras que trabajan con el retrato desde el arte tecnológico argentino. Teniendo en cuenta las dimensiones de análisis planteadas en la introducción y abordadas durante las descripciones, las particularidades de las obras pueden ser esquematizadas en el siguiente cuadro, que las distingue comparativamente:

	Rostros	Morfologías
Dispositivo	Tecnología disponible/ obsoleta: TV + cámara fotográfica + procesador.	Tecnología desarrollada + conocimiento técnico- científico: Cámara foto- gráfica, sensor ocular, código digital, pantallas led.
Retórico	Moral low-tech + uso expresivo de la imagen “sucia”, de baja calidad, en blanco y negro (retorno del pasado que nunca se ha ido, y futuro que está presente pero no llega)	Imagen de altísima cali- dad, purismo minima- lista, ascetismo (imagi- nario tecno-científico de avanzada).

Temático	Reconocimiento → desaparecidos (historia nacional, pasado)	Reconocimiento → modo de construcción de la mirada (conocimiento científico, futuro)
Enunciativo	Mensaje con contenido ético explícito, dirigido. Efecto de sentido de moralidad. Posición enunciativa de reflexividad: asume posición enunciativa que sustrae al espectador de sí mismo y lo insta a reconocerse como parte específica de una historia narrada.	Desdoblamiento: dispositivo tecnológico expuesto como herramienta de conocimiento y expresión. Efecto de sentido de imparcialidad/objetividad. Posición de mostración sin mensaje ni postura, orientada al conocimiento puro.

Como es posible distinguir, estas obras comparten la intención de modular discursos diversos acerca del reconocimiento identitario a través del uso de tecnologías. Autores de diversa corte de pensamiento (Heidegger, Sloterdijk, Benjamin), coinciden en que toda transformación del mundo es tecnológica; y por lo tanto, la tecnología es un asunto político. Por eso, la condición “tecnológica” del arte contemporáneo tiene una función política vinculada a la imagen de mundo que construyen. En estas obras, el cuerpo humano, y más específicamente el rostro, funciona como el espacio para este ejercicio de construcción de realidad. Y en ellas, parecieran hacerse presente un imaginario ciencia-ficcional habilitado por la tecnología, en el que las identidades y los cuerpos tienen una nueva oportunidad para ser reconsiderados, rearticulados, incorporados a lo social. Hecho que no resulta menor, en un país aún herido por la marca imborrable de los treinta mil cuerpos torturados y desaparecidos durante la última dictadura.

Leo Nuñez dirige su obra directamente, de forma explícita, a esta temática. Y así, tiene un contenido político manifiesto. La obra de Mariano Sardón no pareciera hacer referencia. No obstante, hay una intención de investigar la mirada que apunta a identificar los puntos en los que la mirada colectiva ha cristalizado, a observar de forma precaria los condicionamientos que operan en la mirada y cuáles son los rasgos específicos que permiten al mirar definir su objeto. Los resultados muestran que en el rostro, los recorridos del reconocimiento se centran en los rasgos de los ojos, nariz y boca, especialmente. La silueta, el contorno, es el sector menos tenido en cuenta. Los desaparecidos tienden a ser representados en la esfera pública con sus foto-retratos estilo carnet, para identificar a cada uno de ellos. Sin embargo, cuando se habla de ellos en general, se recurre a las siluetas, a los contornos², a aquellos puntos que, según esta obra muestra, son desestimados para la identificación. De esta forma, hay algo de la memoria colectiva que esta obra pone de manifiesto, a la vez que se manifiesta en ella.

Estas obras ponen en tensión las dudas y certezas con las que nos vinculamos al mundo desde la visión. Juegan, desde la imagen en la pantalla, a poner en cuestión la existencia real del referente, su objetividad, su presencia. Ante la idea de que durante la última dictadura la gente “no miraba”, “miraba al costado” o “no quería ver”, nos instan a desentrañar nuestro acto de ver, a asumir su naturaleza construida, y nuestra responsabilidad en esa construcción. Y estas exploraciones acerca del reconocimiento del otro, si bien pueden leerse en el marco de una tendencia global a la redefinición el concepto de ser humano desde lo post-humano y post-histórico, también pueden comprenderse de acuerdo a una especificidad local. Por un lado, se observa en ellas un acceso determinado material y simbólicamente a las tecnologías, lo que organiza asimismo las especificidades estilísticas y estéticas de cada

2 Desde el Siluetazo hasta los avatares que se utilizan masivamente como foto de perfil de facebook durante los 24 de marzo, se utiliza este recurso de las siluetas para referirse a los desaparecidos.

obra. Pero también a nivel temático pareciera hacerse presente un real traumático de la historia argentina, que regresa a través de indagaciones, conscientes o inconscientes, a estas obras. En ellas hay un abordaje reflexivo de las ansiedades que la tecnología produce en el imaginario social: están presentes tanto el optimismo utópico de superación de los dualismos modernos como las fantasías aterradoras de una tecnología potencialmente agresiva, destructora de la naturaleza y de la integridad del cuerpo. El cuerpo desmembrado, maltratado, roto de la tortura, aparece aquí sublimado: la tecnología desarma el cuerpo en un juego de representaciones que permiten comprenderlo, para reconocerlo. Son propuestas lúdicas, basadas en la idea de lo interactivo, que recuerdan al espectador que su accionar efectivo motoriza del cambio. Redimen así a la tecnología, la vuelven sensible, perceptiva, partícipe en el ejercicio de ajuste del sentido que nos damos en el mundo.

BIBLIOGRAFÍA

- Calabrese, Oscar (1987). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Dubois, Philippe. (2001). “Maquinas de imagen: una cuestión de línea general”, en: *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas (UBA).
- Fabbri, Paolo. (2000). *El giro semiótico*. Barcelona: Gedisa.
- Foster, Hal (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal.
- Haraway, Donna (1991): *Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature*. New York: Routledge.
- Huyssen, Andreas. (2002) *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Jasso, Karla (2008). *Arte, tecnología y feminismo: nuevas figuraciones simbólicas*. México: Universidad Iberoamericana.
- Kac, Eduardo y Antunez Roca, M. “Arte Robótica. Un Manifiesto”. En: *Leonardo Electronic Almanac*, Vol. 5, N. 5, May 1997. 05/05/2014 <http://www.ekac.org/kac.roca.sp.html>
- Kozak, Claudia (ed.) (2012). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra.
- La Ferla, Jorge. (comp.) (2000). *De la pantalla al arte transgénico*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Sarlo, Beatriz. (1992). *La imaginación técnica. Sueños modernos de la cultura argentina*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Steimberg, Oscar. (1993). *Semiótica de los medios masivos*. Buenos Aires: Atuel.
- Sibilia, Paula (200). *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. México: Fondo de cultura económica.
- Verón, Eliseo: (1993 [1987]). *Semiosis social: Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Gedisa.

FICHA DE LAS OBRAS

- Rostros
- (2006) – Leo Nuñez
- Videoinstalación
- Medidas variables.
- Morfologías de la mirada
- (2012) – Mariano Sardón en colaboración con Mariano Sigman
- Conjunto de videoinstalaciones
- Medidas variables.