

VI Bienal de la Fundación ONCE. CentroCentro, Madrid, 2016.

# Reconfiguraciones

## Nuevos agenciamientos en la era digital

por **Gustavo Romano**  
(Comisario de la muestra)

La irrupción de las nuevas tecnologías ha impactado de lleno en la vida del ser humano, ya sea en su propio cuerpo, en su entorno o en sus relaciones. Lo digital expandió sus sentidos, su forma de moverse en el espacio, su memoria y hasta su inteligencia, posibilitando un mayor rango de potencialidades y al mismo tiempo una mayor diversidad y especificidad de las mismas.

Con la aparición de Internet, este fenómeno se ha acelerado aún más. En estos veinte años, vimos emerger todo un universo desconocido en base a nuevos agenciamientos humano-tecnológicos. Un mundo moldeado por el dinero electrónico, las criptomonedas P2P, los sistemas de control satelital, o el Big Data -cuyos mejores y dentro de poco únicos intérpretes serán agentes robóticos en forma de redes neuronales de inteligencia artificial. Vimos crecer - o miniaturizarse- a nuestro alrededor toda clase de dispositivos móviles y vimos también crecer nuevos peligros: la brecha tecnológica, el hipercontrol o los ataques de terrorismo informático.

Desde el ámbito de la teoría, el impacto de la tecnología en relación al ser humano ha sido interpretado de muy diferentes y a veces opuestas posiciones: desde Marshall McLuhan, que entiende a la tecnología como prótesis del cuerpo y la mente, o Friedrich Kittler, que por el contrario, considera que la evolución de los medios es totalmente independiente del hombre<sup>1</sup>, pasando por Bruno Latour con su Teoría del Actor Red, o Félix Guattari y su interpretación del código informático como semiótica asignificante que, como tal, desterritorializa todo a su paso.

Pero también el arte -desde distintos enfoques y disciplinas- ha reflexionado sobre estos nuevos agenciamientos que resultan del cruce entre el hombre y lo máquinico-digital, sobre la intrusión del código en todos los ámbitos de la producción y sobre los nuevos modelos de intercambio, consumo y control que producen las redes - las de software y las humanas. Del mismo modo que la pintura cambió su razón de ser con el advenimiento de la fotografía, todo el arte contemporáneo deberá replantearse su función tras la irrupción de las redes digitales. El cambio esta vez ha ido mucho más allá de la imagen. Lo que Internet modifica radicalmente

---

<sup>1</sup> Kittler, en su idea de desplazar al hombre del centro de la historia de los medios, considera que, en todo caso, los dispositivos aparecerán para remplazar, anular o evitar el error de los sentidos.

son las conductas y modos de relacionarse, la producción de bienes, la educación, el dinero o las condiciones de expectación.<sup>2</sup>

De los innumerables fenómenos que han emergido en este nuevo escenario, nos detendremos en aquellos que afectan al ámbito de acción del sujeto y que alteran la noción clásica de "normalidad". Fenómenos como el de los cyborgs, pero también el de la realidad virtual, la inteligencia artificial -y la colectiva-, el Big Data y los ordenadores cuánticos, nos invitan a replantearnos los parámetros con los que acostumbrábamos a medir las capacidades humanas, expandiendo y poniendo en discusión el límite de la piel, los sentidos, la memoria e incluso el de lo individual y lo colectivo.

A través de obras que abordan estas temáticas, estableceremos cuatro aéreas en las cuales las nuevas tecnologías desarticulan un modelo dominante de clasificación -lo "normal"- caracterizado por la exclusión de lo diferente.

## SECCION 1

---

### **Ampliación del campo perceptual**

*sensores, visión artificial, conducción ósea, espectro infrarrojo, detectores de ondas, prótesis sensoriales*

Desde la antigüedad, el hombre ha procurado extender su capacidad sensorial ya sea para poder observar el mundo más allá de su entorno cercano o para mejorar su conocimiento del mismo. A través de dispositivos ópticos y mecánicos, logró extender su universo hacia afuera, hacia lo más lejano - gracias al telescopio- y hacia adentro, hacia lo más pequeño - con el microscopio.<sup>3</sup>

Pero es con la electricidad -y más tarde con la electrónica- que éstas facultades ampliadas de la percepción se disparan, más allá de la escala espacial, hacia otras variables como son la multiplicidad - la dispersión de los dispositivos por todo el planeta- y la perdurabilidad del registro -la capacidad de almacenar lo que los dispositivos captan-. De la fotografía y el fonógrafo pasamos al teléfono, la radio y la televisión, amplificando de este modo el alcance de nuestra voz y de nuestros oídos, multiplicando nuestros ojos y por lo tanto nuestra presencia en el mundo.

Es en este punto del siglo XX -cuando hacen su aparición los medios masivos-, en el que McLuhan elabora su teoría en la que interpreta a los medios como extensiones del cuerpo humano, sosteniendo que cada nueva tecnología tiene la facultad de amplificar una

---

<sup>2</sup> Más allá de los soportes, ya podemos afirmar que todo el arte actual es postinternet. Incluso la pintura es postinternet, debido a que es leída con otros ojos y en un contexto radicalmente diferente al de la era anterior a Internet.

<sup>3</sup> Podemos constatar hasta qué punto son simultáneos el deseo por espiar en lo macro y en lo micro, si consideramos que ambas invenciones se produjeron el mismo año: 1590.

determinada función corporal: la ropa es una extensión de la piel, las ruedas de las piernas, los libros de los ojos, los circuitos eléctricos del sistema nervioso central. Pero McLuhan afirma además que toda tecnología a la vez que extiende, amputa otra facultad y hace caducar la función de otro medio. Esto lo lleva a plantear una determinada dinámica de evolución técnica -su concepto de tétrada<sup>4</sup>- y a plantear de qué manera este entorno tecnológico y comunicacional, moldea los comportamientos humanos.

La llegada de lo digital, constituye un salto radical en esta espiral evolutiva de los medios, que nos hará replantear algunas de estas afirmaciones de McLuhan. Por un lado, la multiplicación y miniaturización de los dispositivos hace que su presencia invada cada rincón de la tierra. Ya sea que pensemos en móviles, cámaras de seguridad, sistemas satelitales, sensores sísmicos; todos estos millones de ojos, oídos y manos nos permiten ver, tocar, oír, ya no solo todo el planeta, sino que nuestras extensiones sensoriales han llegado a espiar otros paisajes del sistema solar, han visto atardeceres en Marte y se han adentrado en el espacio profundo, allí donde ni siquiera hay luz que ilumine.

Los nuevos dispositivos digitales extienden, además de la dimensión espacial, el rango de la percepción: ya no percibimos sólo las ondas del espectro visible o audible, sino que a través de sensores - infrarrojos, ultrasónicos, de radiaciones, etc.-, ampliamos nuestro alcance a todo tipo de frecuencias y ondas, lo que nos permite mejorar nuestra medición y manipulación del mundo que nos rodea.

Pero en este siglo XXI, tanto en las tareas de control como en las de producción, los dispositivos digitales han comenzado a reemplazarnos. La visión artificial, la localización satelital o el reconocimiento facial o de voz de los dispositivos, superan en precisión a los sentidos humanos, por lo que el hombre ha pasado a ocupar un lugar secundario y a cubrir tareas complementarias en estos procesos.

Es en este nuevo entorno maquínico digital en el que nos deberemos desenvolver. Friedrich Kittler dirá que "somos nosotros quienes nos adaptamos a la máquina. La máquina no se adapta a nosotros". Moviendo del centro de la escena al ser humano, y enfocándose directamente en los dispositivos, Kittler disiente con McLuhan y su visión de los medios como prótesis del cuerpo ya que según él, la tecnología sigue su propio camino evolutivo. En todo caso, en relación a los sentidos humanos, el teórico alemán considera que los dispositivos no sólo no pretenden mejorarlos sino que buscan reemplazarlos, debido a su mayor eficiencia y su menor nivel de error.

La proliferación de información generada a través de estos dispositivos, sobre todo gracias a Internet, genera nuevos modos de relación e intercambio y, por lo tanto nuevos tipos de agenciamientos. Esta situación nos convierte a todos en una sociedad cyborg (*cybernetic organism*) en la que circulan, siempre mediados por el código, inmanejables flujos de comunicación entre humanos, entre humano y máquina y, cada vez a mayor escala, entre máquina a máquina.

---

<sup>4</sup> En su libro de *Las leyes de los medios*, McLuhan presenta cuatro leyes fundamentales de los medios formuladas a modo de preguntas: ¿Qué extiende cualquier medio? ¿Qué convierte en obsoleto? ¿Qué recupera de otro medio y a obsoleto? ¿En qué revierte llevado al extremo?

Sobre todo gracias a las redes móviles y a los smartphones, ya no son los aparatos fijos como las cámaras de televisión los que nos permiten ver más o ver más lejos: el hombre porta sus sentidos tecnológicos -sus órganos de percepción en forma de sensores- y captura, retrata, comenta y etiqueta todo a su alrededor. Esta capa de información en forma de código se suma a la imagen visual generando diversos modos híbridos como la realidad aumentada, ya sea en forma de gafas, cascos, ropa o demás accesorios que conformarán nuestro vestuario inteligente.

Ante este vertiginoso escenario, cabe preguntarnos de qué manera estos cambios alterarán los parámetros de lo que considerábamos hasta ayer "normal", y cómo clasificaremos los nuevos modos de agenciamiento que resulten de las múltiples combinaciones posibles entre funcionalidades sensorias humanas -individuales o colectivas- y dispositivos digitales.

En el campo del arte, donde se ha reflexionado largamente sobre estas problemáticas, también encontraremos propuestas que, desde distintas posiciones y con variadas estrategias de producción, investigan estas relaciones o bien hacen uso de este tipo de dispositivos, en obras que describiremos a continuación.



## **Christine Sun Kim**

*Vídeo documental*

Christine Sun Kim nos cuenta que, desde pequeña, entendió que el sonido era algo que debía respetar aunque no lo comprendiera -ya que no tenía forma de percibirlo-. Sin embargo, veía de qué manera lo audible modelaba y ordenaba el mundo en el que se movía, estableciendo sus reglas, imponiendo territorios de sonido y otros de silencio. Posteriormente, y fundamentalmente a través del arte, Sun Kim decide apropiarse del sonido

de la única manera que a ella le es posible: a través de su materialidad, del movimiento, del rastro que deja en los objetos. Con prácticas fundamentalmente performáticas, su trabajo comprende dos tiempos de acción: la realización de paseos exploratorios micrófono en mano, en los que, provista de esta expansión tecnológica, logra atrapar ese complejo mundo de vibraciones que encuentra en la calle. Luego, a través de una serie de dispositivos electrónicos -altavoces, mezcladores, sensores- pero también de elementos plásticos -pigmentos, pinceles, cintas- recrea esa complejidad sonora en un activo entramado visual que reacciona al material previamente grabado en exteriores.

Sun Kim nos invita a una escucha expandida, a experimentar obras de arte sonoro que deben ser percibidas no sólo con los oídos, sino también con los ojos.



## Eduardo Kac

### *Aromapoetry*

*Aromapoetry* es, como lo define su autor, un libro de doce poemas para ser leídos con la nariz. Los diferentes aromas distribuidos en sus páginas, nuevas esencias diseñadas por Kac, compondrán una compleja "escritura" sin palabras.

Una de las funciones del lenguaje es "atrapar" sensaciones o experiencias usando el código como herramienta. La poesía ya había logrado, con diferentes estrategias, evocar los aromas y lo que ellos provocan: el olor de la sal que traen las olas, el de las flores al atardecer o el de la leña en invierno pueden evocar además del recuerdo de esas sensaciones, las vivencias asociadas a ellas. Como en toda producción artística, los perceptos se entretajan con los afectos.

Pero en el caso de *Aromapoetry*, al ofrecernos la experiencia directa del aroma, Kac se saltea no sólo el proceso de codificación del lenguaje, sino que se saltea la instancia de la

representación: al crear sus propias esencias, éstos no pretenderán ninguna evocación sino la experiencia directa, de un modo similar al del poeta que inventa sus propias palabras. Nuevas experiencias olfativas encapsuladas en capas de cristal nanométricas que dejan escapar muy lentamente el enigma de cada poema.



## Pete Eckert

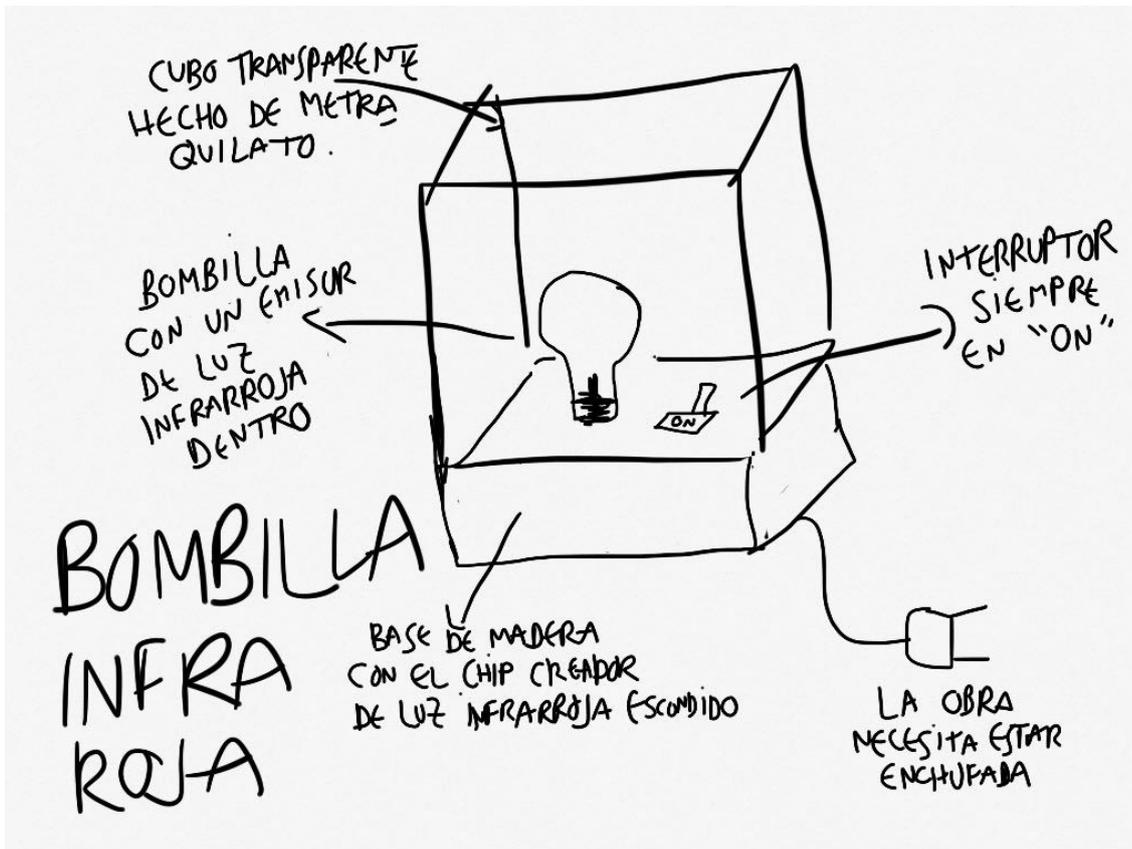
*Monique I / Monique II / Monique III*

Si bien Pete Eckert ya era artista -trabajaba especialmente en el campo de la escultura- no fue sino cuando perdió completamente la vista, que comenzó a utilizar la fotografía. Es un artista visual que comparte su visualidad, aunque no la que ven los ojos sino la que está más allá -o más acá- de ellos. Utiliza principalmente la técnica del *light painting* -la pintura con luz-, en la que prevalece la iluminación antes que el dispositivo de captura, la subjetividad de la "impresión" antes que la frialdad objetiva de la cámara oscura. No usa sus ojos pero tampoco los reemplaza mecánicamente con la prótesis técnica -la lente fotográfica-, sino que "interpreta" situaciones a través de la luz, las manipula, las interviene, acercándose al arte de acción.

Eckert parte de la total oscuridad y construye una experiencia visual cercana a lo táctil. Como fundamentaba Val del Omar al desarrollar su concepto de "Visión Táctil" y en relación a sus realizaciones de cine expandido, "para ver necesitamos los ojos y la luz, lo que hace que estos dos elementos sean complementarios. El artista que utiliza el artificio de la luz, debe dejarla caer sobre los objetos, expresar con la luz la sensación táctil que producen cuando los tocamos: la reacción"<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup>"Cuando uno cualquiera de nosotros mira un objeto para adquirir conciencia de su forma, orienta sus ojos en coincidencia sobre tal objeto. Lo palpa con dos superficies sensibles (sus retinas) para que entre las dos, y por diferencia entre ellas, le den noticia de la forma y de la distancia a que éste se encuentra. (...) La Visión Táctil es un lenguaje pulsatorio elevador de la sensación palpitante de todo lo que vive y vibra. El arte de esta nueva visión táctil consiste en la interpretación que ha de realizar el artista luminotécnico valiéndose de un sistema de iluminación pulsatoria variable en ritmos, intensidad, color y lugar". Val del Omar, José. Teoría de la Visión Táctil, publicado en la revista Espectáculo, Madrid, nº 132, febrero 1959.



## Neil Harbisson

### *Infrared Lightbulb*

En este trabajo Neil Harbisson nos plantea y pone en discusión el concepto de la visión "normal" y de aquello considerado "diferente". El montaje es sencillo pero contundente: una bombilla de luz que, según deducimos al ver el interruptor en "ON", está encendida, y que sin embargo, los "normales" no lo perciben pero sí muchos animales o el propio artista, ya que la luz que emite está en el rango de los infrarrojos.

Las distintas modalidades de percepción del color en la naturaleza dependen de cuántos "sensores" de color se posea -los conos-. Existe la visión tricromática -RGB, rojo, verde y azul- pero existe también la visión que utiliza menos canales, dos, uno o ninguno -el caso del acromatismo- e incluso más de tres -el tetracromatismo-, manejando en este caso un espectro mayor de colores visibles<sup>6</sup>. Pero más no siempre es mejor, tal como lo podemos comprobar incluso con nuestros ordenadores: a mayor cantidad de información de color, mayores requerimientos serán necesarios para procesarlos y menor será la capacidad de respuesta ante un situación límite. Una menor cantidad de información de color generará también una

<sup>6</sup> El tetracromatismo es común en la mayoría de los humanos y algunos primates, mientras que el dicromatismo - el caso del daltonismo en humanos- es lo más extendido en la naturaleza junto al tetracromatismo, común en las aves, peces, reptiles, insectos, pero excepcionalmente también en mujeres, ya que es una característica relacionada con el cromosoma X. Estas personas con super-visión, pueden distinguir unos cien millones de colores mientras que los tricromáticos alrededor de un millón.

mayor capacidad para percibir matices de luces y sombras, e incluso para diferenciar con mayor claridad colores cercanos en el espectro<sup>7</sup>.

Harbisson nos enfrenta a repensar los límites de la percepción. Debido a su acromatismo, ha recurrido al implante de un dispositivo tecnológico, el *eyeborg*, que le permite experimentar los colores en forma de sonidos, en un particular modo de sinestesia inducida. Este mecanismo es, oficialmente, parte de su cuerpo. Así quedó establecido por las leyes británicas al momento de tramitar su pasaporte y de esta manera ha pasado a ser oficialmente considerado el primer cyborg.

El *eyeborg*, debido a su origen tecnológico, "ve" un rango mayor de colores que los individuos tricromáticos y por lo tanto, también capta los infrarrojos. En esta obra de Harbisson, hay quien ve la bombilla encendida y hay quien no. El artista la ve gracias a la extensión electrónica de sus ojos conectada a su cuerpo. Los tricromáticos, no. Para poder "verla", deberán recurrir a un artificio externo como puede ser la cámara de su teléfono móvil, que traducirá el rango de infrarrojos a rojos.

*Infrared Lightbulb* es una invitación tanto a compartir distintos modos de percibir el mundo, como a emprender el camino del cyborg, en el contexto actual de creciente interacción entre seres humanos, máquinas y redes digitales.



## Amelia Marzec

*Re-Wired*

---

<sup>7</sup> Durante la Segunda Guerra Mundial se comprobó que personas con dicromatismo detectaban más fácilmente los camuflajes o incluso en algunos casos en los que los tricromáticos ni siquiera llegaban a detectarlos.

Amelia Marzec retoma la vieja técnica de la escucha por conducción ósea -usada por ejemplo por Beethoven- a la que le agrega las ventajas de la electrónica. Impulsada por sus propias limitaciones auditivas, desarrolla el proyecto *Re-Wired*: un casco dentro del cual ha colocado una serie de micrófonos y dispositivos que permiten al oído interno percibir los sonidos ambientes a través de la vibración ósea.

Este "cableado alternativo" nos propone no sólo compartir el modo de percepción de la artista, sino experimentar un modo expandido de escucha. Al bloquear un camino, muchas veces se abren otros, generando nuevos modos de circulación. Nos invita además a movernos, a recorrer nuestro entorno y sobre todo, como muchas otras obras de arte sonoro, a hacer consciente la "escucha", a prestar atención a la complejidad de lo sonoro y a trascender el automatismo de la rutina diaria.



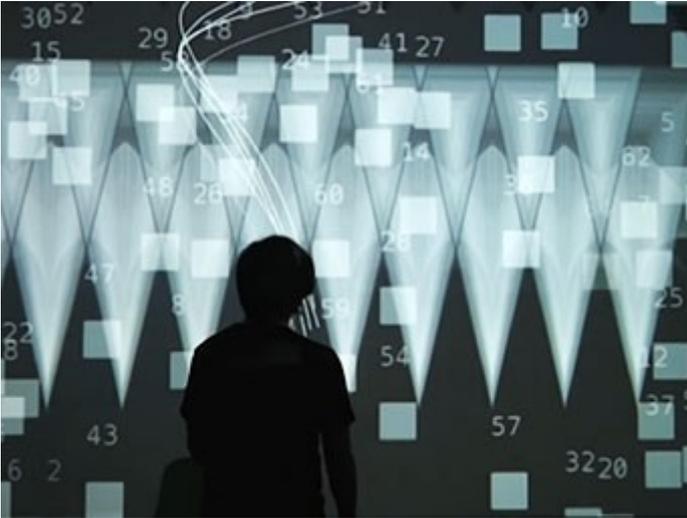
## Juan Torre

*El hombre invisible. / La llamada*

Su serie de fotografías en relieve han sido realizadas no sólo para ver sino para tocar. Juan Torre parte de un enfoque racional de la fotografía en la que se plantea cierta abstracción que elimina detalles accesorios, como son la ausencia de un fondo -todo lo que no es figura se reduce al negro- o el abandono del color.

Este juego entre lo racional y los límites de la percepción -entre lo táctil y lo visual- es llevado al extremo en obras como *La llamada*. En esta foto vemos la imagen de una mujer con sus manos a cada lado de su boca mientras emite lo que intuimos es un grito. La propiedad puramente visual de la fotografía hace que quede fuera de su capacidad de registro todo contenido sonoro. En esta foto en particular imaginamos lo sonoro por su apariencia, por el

gesto del cuerpo, pero no puede oírse. Ya sea para el que puede oír como para el que no. Ya sea que la toquemos con nuestras manos o no. Nos queda sólo la representación del grito y la paradoja de jugar con los límites y la capacidad de "traducción" de cada uno de los sentidos.



## Julio Sosa

*With in/visible hidden noise*

En esta instalación interactiva, Sosa nos presenta una caja negra con un orificio en donde podemos meter nuestras manos. Dentro, descubriremos objetos que sólo podemos imaginar por el tacto. El sistema, basado en arduino, sensores y altavoces, detecta nuestros toques y reacciona con una serie de señales acústicas y visuales.

Al mismo tiempo que vamos explorando el objeto físico oculto a nuestros ojos, experimentaremos su objeto virtual audiovisual correspondiente. Nuestra imagen mental surgida de lo que tocamos deberá confrontar con la imagen electrónica, sumándose a ella. A diferencia de un instrumento musical -incluso los electrónicos- el objeto que "tocamos" permanece inalterable, inmutable e inaccesible a nuestros ojos. Lo que generará la fluctuación de la imagen percibible será el devenir de nuestros dedos movidos por la curiosidad.



## **Peter Vogel**

### *Stile mit vier Lautsprechern*

Este trabajo de Peter Vogel forma parte de una gran serie de esculturas para "tocar", no tanto como se puede tocar un objeto plástico, sino como tocamos un instrumento musical. Las obras de la serie están construidas únicamente con componentes electrónicos, dejando la estructura totalmente desnuda, exhibiendo la circuitería y focalizándose en su función de interacción con el público. Sus fotocélulas perciben las sombras de nuestras manos y éstas modulan los distintos circuitos generando finalmente variados sonidos, de acuerdo a la electrónica de cada una de sus partes. Son por lo tanto, esculturas con "ojos".

Su trabajo escultórico se ha caracterizado por poner en contacto, de un modo atípico, lo visual, lo táctil y lo sonoro. Sus esculturas pueden semejar conglomerados urbanos o maquetas de edificios electrónicos. Pero también nos sugiere el estar frente a un texto escrito con capacitores, osciladores y resistencias en lugar de palabras. Un texto que cada uno puede "leer en voz alta", al ser transformados en sonidos los movimientos de nuestras manos alrededor de cada "palabra".



## Víctor Meliveo

*Scan and Tech*

La foto sin cámara, si bien no es la técnica fotográfica más utilizada, nació muy poco antes y casi al mismo tiempo que su medio hermana, la foto con cámara. Esta última ha sido el resultado del matrimonio de dos desarrollos tecnológicos independientes: la cámara oscura y la fijación de la luz en un soporte por medios químicos<sup>8</sup>. Posteriormente, tanto Anna Atkins mediante cianotipos, Man Ray con sus rayografías o László Moholy-Nagy con sus fotogramas - emparentados con su concepto de "Nueva Visión"<sup>9</sup>-, muchos han sido quienes han explorado con esta técnica ligada más a lo táctil que a lo visual. Ver es como tocar: un tópico recurrente comenzando por Descartes y su comparación de la visión con un hombre ciego con dos bastones que, de forma más inmediata y con un alcance mayor al largo de sus brazos, logra "tocar" el mundo.

Víctor Meliveo recurre al escáner en lugar de a la cámara fotográfica, es decir, al tacto antes que al ojo. Porque así es como se compone la imagen que capta el escáner: una ordenada codificación por contacto de una determinada superficie. No hay un dispositivo panóptico -el ojo- que capte la totalidad, sino un ojo electrónico -el CCD- que, en forma fragmentada y extendida en el tiempo, realiza un recorrido, un devenir y una lectura sobre lo que está al alcance de su superficie táctil. El escáner realizará además una conversión desde la imagen hacia el lenguaje - el del código informático-, en una suerte de "écfrasis" digital para ser leída por ordenadores. Lo que nos recuerda que la visión es hardware pero fundamentalmente es software.

Meliveo, a través de su práctica casi performática de registro, exagera la propia fragmentación del dispositivo y saca provecho de la temporalidad de la "toma" -lo opuesto a la

<sup>8</sup> Durante la experimentación con estos procesos químicos y en base a una dinámica de ensayo y error, se han debido producir las primeras "fotografías" de la historia.

<sup>9</sup> Moholy-Nagy acuñó el término "Neues Sehen" (Nueva Visión) por su convencimiento de que la fotografía podría crear una nueva forma de ver diferente a la del ojo humano. La Nueva Visión se convirtió en un movimiento artístico -relacionado con la Bauhaus- que consideraba a la fotografía como una práctica artística autónoma, con sus propias leyes de composición e iluminación, a través de la cual la lente de la cámara se convierte en un segundo ojo para poder mirar el mundo. Uno más directo y más objetivo.

instantánea fotográfica-, así como del extremo "realismo" que deriva de la mayor capacidad de registro y almacenamiento que permite el escáner.

## SECCION 2

---

### **Redefinición del espacio y la interacción personal**

*prótesis motrices, robótica, drones, Second Life, telepresencia, redes sociales, cyborg.*

Si en la sección anterior analizábamos el impacto de la tecnología en la percepción, aquí nos detendremos en lo referente a la relación entre el ser humano y su entorno y cómo se ha modificado su modo de recorrerlo y de manipularlo.

Con la revolución industrial, el mundo comienza a encogerse y nuestro radio de acción, a expandirse. El tren, el barco a vapor y luego el automóvil - mediante redes viales, canales y rutas- comienzan a trazar sobre la tierra líneas de pliegue, a dibujar los tensores que harán que los espacios se retuerzan, que las horas se conviertan en minutos, que nuestras piernas se alarguen y nuestros pasos se agiganten.

La electricidad ayuda a acelerar este proceso de por sí vertiginoso, pero al mismo tiempo nos hizo reflexionar sobre la propia necesidad o no de trasladarse: la televisión, el teléfono o la radio nos permiten acceder a lugares remotos sin siquiera movernos de nuestra sala. Comenzamos a vivir entonces acontecimientos lejanos como propios -desde los más frívolos a los más sangrientos- compartiendo emociones similares con espectadores de todo el planeta. Dejamos que otros hagan por nosotros las grandes travesías. El paso pequeño de Neil Armstrong en la Luna se convierte, gracias a los medios de comunicación masivos y al efecto narcótico del "tiempo real", en el "gran paso para la humanidad". Son estas dinámicas las que llevan a McLuhan a desarrollar su concepto de Aldea Global.

Lo digital acentúa esta última tendencia: su bandera ya no será la velocidad sino la inmovilidad que permite la ubicuidad. ¿Para qué viajar cuando se puede estar en varios lugares al mismo tiempo?

La telepresencia marca nuevas conductas y nuevos protocolos sociales. Facebook, Twitter, Instagram pero también Second Life, Skype, los drones e incluso la Deep Web nos sirven para realizar todo tipo de excursiones, confesiones, seducciones e intercambios. Pero a diferencia de la experiencia unidireccional que brinda la televisión -mensaje de uno a muchos- y su consiguiente recepción por parte del público televidente de un discurso colectivo y uniforme, Internet a través de sus millones de caras conectadas punto a punto, hace estallar a la Aldea Global en miles de aldeas globales, todas similares pero diferentes, como lo son las páginas de cada uno de los usuarios de Facebook.

Este mercado de vanidades, pero también de productos y servicios, está estructurado sobre el actuar indiferente, frío e implacable del código informático. El Software actúa burlando sistemáticamente toda barrera de contención, desterritorializando fronteras de

naciones y tratados internacionales. Convirtiendo a su paso todo lo físico en digital, actuará eliminando todo tipo de traslados materiales, incluidos los monetarios. El dinero electrónico - y su ejemplo paradigmático, el Bitcoin- hace obsoleto ya no sólo el mover caudales de un lugar a otro, sino a los propios billetes<sup>10</sup> y posteriormente a la propia banca<sup>11</sup>.

Como decíamos, la tecnología ha redimensionado nuestro entorno y nuestro modo de movernos en él. Siguiendo a McLuhan podemos decir que ha electrificado nuestras piernas. Pero del mismo modo, también ha electrificado nuestros brazos y nuestras manos. La robótica nos ha permitido tanto "manufacturar" objetos en cantidades inimaginables, mover rocas y taladrar montañas en Marte, como operar el cuerpo humano con precisión nanométrica.

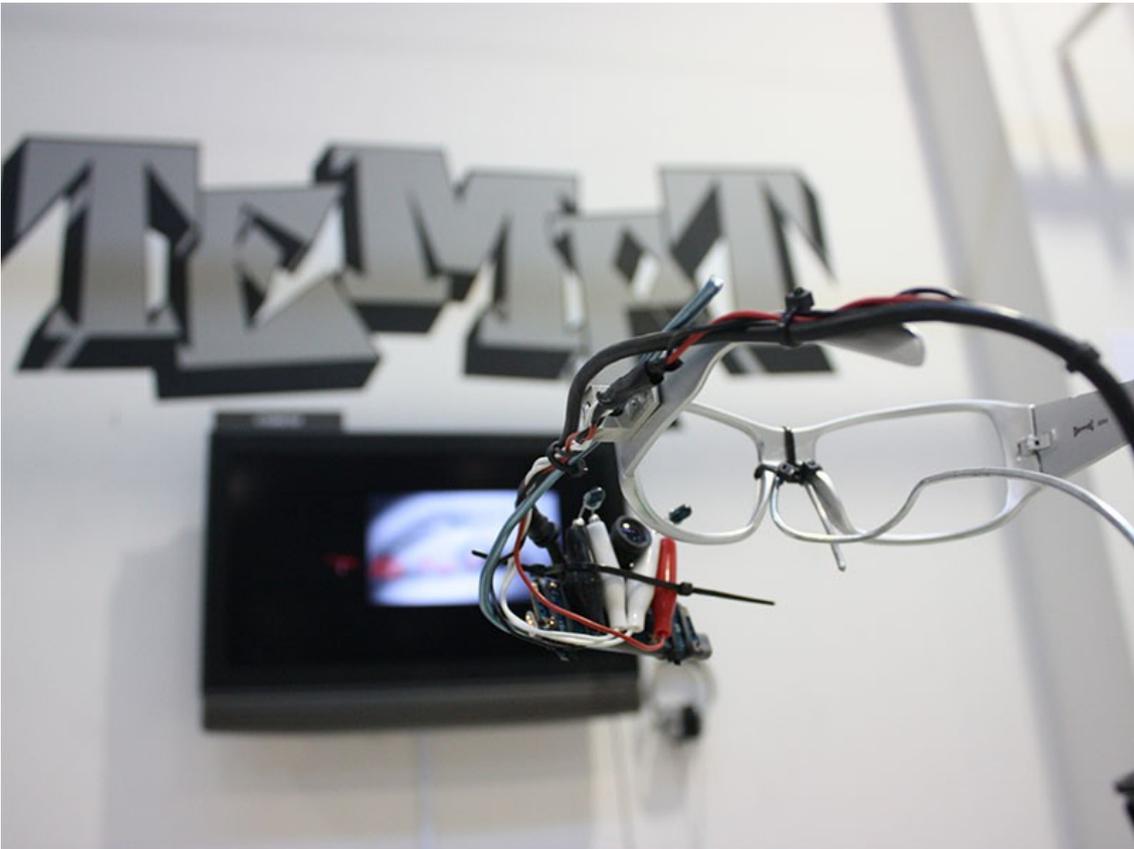
También se nos ha colado el código en el propio cuerpo y hoy en mayor o menor medida todos somos un poco *cyborgs*, ya sea que utilicemos partes sintéticas, dependamos de dispositivos mecánicos o electrónicos o, en casos más extremos, que nos hallamos implantado enchufes por donde conectar hardware y software directamente a nuestro cuerpo.

Numerosos artistas han operado sobre estos tópicos - que podemos resumir en cómo manipular nuestro entorno y cómo movernos a través él- ya sea desde la propia necesidad o la curiosidad, investigando sobre lo heterotópico -ni distópico ni utópico- , lo posthumano y lo virtual.

---

<sup>10</sup> El Gobierno de Dinamarca ha sido el primero en proponer retirar de la circulación billetes y monedas para realizar todos los movimientos de manera electrónica, mientras que otros países nórdicos estudian imitar esta medida.

<sup>11</sup> El préstamo entre particulares -también conocido en inglés como *peer to peer lending*, *social lending* o *crowdfunding*- amenaza en el largo plazo, a la razón de ser de los bancos - dar crédito- poniendo en peligro su existencia. Este proceso es similar al de plataformas como Spotify, las cuales están desplazando a las discográficas.



## **Tempt One, Graffiti Research Lab, Free Art and Technology, y OpenFrameworks, Not Impossible.**

### *Eyewriter*

El Eyewriter es un dispositivo que detecta los movimientos oculares y permite diseñar graffitis que puedan ser luego convertidos, por ejemplo, en proyecciones en espacios públicos. Fue un desarrollo conjunto en el que participaron un número importante de programadores y diseñadores -principalmente el *Graffiti Research Lab*, *Free Art and Technology*, y *OpenFrameworks*-, con el apoyo de la fundación *Not Impossible*. El objetivo era generar un software y un hardware que le permitiera volver a dibujar a *Tempt One*, un legendario graffitero de Los Angeles, que había sido diagnosticado con ELA y cuyo cuerpo había quedado totalmente inmovilizado excepto por sus ojos.

Con el Eyewriter, los ejercicios de leer y escribir se superponen. El sistema se basa en un ojo electrónico que "lee" los movimientos del ojo físico, que deberá "escribir" la forma de cada letra. Este sistema de reconocimiento se completa con un editor gráfico -también operado sólo con el movimiento ocular- con el que completará el graffiti. Estos trabajos finales han sido proyectados en espacios públicos o impresos para participar en numerosas exhibiciones internacionales.

Gracias al Eyewriter, los ojos de *Tempt One* ya no serán sólo bastones que le permitan tocar el mundo, sino brazos y manos con los cuales podrá no sólo leerlo, sino también, escribir en él y transformarlo. Desde su inmovilidad casi absoluta, sus graffitis recorrerán ya no sólo las calles de Los Angeles, sino todo el planeta.

Su particular estilo de dibujo surgió, a finales de los años 80, de la fusión del estilo cholo<sup>12</sup> del este de LA con la corriente *wildstyle* de New York. Ha dejado una gran huella y puede reconocerse su influencia, incluso hasta el día de hoy, en gran parte de la producción de arte callejero de esta ciudad. La recuperación de elementos de la cultura indígena está también presente en su modo de ver la vida, como por ejemplo el concepto Lakota-Sioux de *Mitakuye Oyasin*<sup>13</sup>: todos estamos conectados. Algo que adquiere especial relevancia en la cultura del graffiti y el hip hop, en donde la cooperación y la ayuda mutua ordenan y moldean a la comunidad. *Mitakuye Oyasin*: todo está relacionado, todo está emparentado y formando redes. Redes que de ahora en más, estarán también entretejidas por el código y por lo digital.



## The Superflux Lab

*The Drone Aviary*

¿Qué es moverse? ¿En qué se ha convertido? Desde un oscuro gabinete se controlan drones que permiten al operador bombardear territorios distantes. Tiendas online como Amazon, envían con drones los productos que un cliente ha comprado por Internet sin salir de su casa, y que ha pagado con dinero electrónico que no necesitará tampoco trasladarse, ya que en lugar de eso, un software realizará un casi imperceptible intercambio de ceros y unos entre una cuenta bancaria y otra.

<sup>12</sup> El estilo cholo se caracterizaba por el uso del negro o colores oscuros, en graffiti con un diseño muy estructurado. El *wildstyle* de NY, en contraste, comenzó a utilizar botes de spray de colores muy brillantes y una escritura muy compleja. El *LA style* tomará aspectos de ambas tendencias.

<sup>13</sup> *Mitakuye Oyasin* -estamos todos relacionados o emparentados- es una expresión en Lakota-Sioux muy valorada en esta cultura indígena americana, con la que se suelen cerrar rezos o ceremonias. Refiere a un sentimiento de pertenencia a una sola entidad común e interconectada, que abarcaría no sólo al resto de los humanos, sino a todos los seres vivos y a la propia tierra.

Ahondando en esta línea, Superflux Lab nos presenta en este proyecto, una serie de prototipos de drones para un futuro muy cercano, que cubre todo un gran espectro de funciones relacionadas con la rutina diaria, dentro de un paisaje contemporáneo mediatizado y en red: artefactos voladores inteligentes para la publicidad, las noticias, la vigilancia, el tráfico o la recreación. En ellos destacan elementos como la personalización en base al reconocimiento facial -con su contrapartida de la pérdida de privacidad-, la miniaturización - que permite que en lugar de una cámara o un sensor haya centenares distribuidos en un mayor radio de acción-, y la interconectividad -que permitirá que éstos compartan información y se comporten como enjambres o redes neuronales-.

Moverse ya no es sólo mover nuestro cuerpo, sino también hacer mover aquellos dispositivos con los que conformemos "nuestro agenciamiento". Agenciamientos - conformados por seres humanos, dispositivos y sistemas- dentro de los cuales a veces ocuparemos la posición de control, y en otras, el control lo ejercerá el artefacto, el software o incluso otro agenciamiento.



## **Lisa Bufano**

*Vídeo documental*

El trabajo performático de Lisa Bufano explora la multiplicidad funcional del cuerpo, basándose principalmente en la utilización de extensiones o de prótesis y explorando también su reacción ante diferentes entornos físicos e incluso virtuales.

Habiendo sido gimnasta en su juventud, Bufano sufrió la amputación de sus pies y dedos de sus manos debido a una infección. A pesar de ello, o tal vez impulsada por ello, decidió incorporar la actividad performática a su producción artística -que hasta entonces abarcaba la escultura y los medios digitales-. Para sus performances, diseñó enigmáticas prótesis que sugieren extremidades de aves o insectos, aunque no de seres naturales, sino más bien de entes de origen onírico o literario.

Como ella misma dice, la falta, los cambios sobre cómo se percibía a sí misma en cuanto a tamaño, peso o gravedad, la impulsaron a explorar las múltiples posibilidades de un cuerpo que, gracias a estas extensiones, podía convertirse eventualmente en muchos cuerpos diferentes. Un pie, en muchos posibles pies. Extremidades para moverse en el escenario, pero también para hacerlo bajo el agua o el aire -con actuaciones en piscinas o de teatro aéreo- o totalmente virtuales -gracias al *stop motion* y la posproducción digital.

Sus movimientos expandidos -y de otro modo imposibles- son el fruto de una reconfiguración de su cuerpo y de sus posibilidades, en el que se mezclan naturaleza y artefacto, sueño y realidad, ficción y pesadilla.



## Eva y Franco Mattes

*Synthetic performances: Reenactments*

Second Life es por definición una segunda parte, un segundo mundo o una segunda oportunidad. Si bien lo que allí ocurre, ocurre en tiempo real, este tiempo que comparte SL (Second Life) con RL (Real Life) se puede percibir como diferente: con un imperceptible retraso, el de la copia, el de la simulación. El "ahora" de SL es una evocación mediatizada, traducida -aunque desde la diferencia radical- de un mundo preexistente ya conocido y previamente experimentado. De allí que las performances sintéticas que desarrollaron Eva y Franco Mattes en SL cobran mayor sentido, en tanto *reenactments* (recreaciones) de famosas performances previas realizadas por otros artistas en RL. Para ello aprovecharán además otra característica de Internet: la proliferación de personalidades múltiples, imposturas y robos de identidad. Nos resultará entonces "natural" verlos cambiar de *skin* y, alternativamente,

convertirse en avatares de Marina Abramovic, Joseph Beuys, Gilbert y George, Vito Acconci o Chris Burden.

Estar en SL es estar y no estar, es moverse y permanecer quieto. Es compartir el presente y relacionarse -no sólo textualmente sino visualmente- pero sin necesidad de trasladarse: bastará con hacer un *teleport* para aparecer en instantes en cualquier región lejana en SL.

Si bien la tecnología ha ampliado nuestras posibilidades de movimiento a través de extensiones del cuerpo -ya sean prótesis corporales, ruedas, exoesqueletos o drones-, la anulación del cuerpo físico, y su transformación en un objeto digital, hace innecesario todo tipo de traslados. Cuando usamos SL, no hay siquiera un verdadero desplazamiento ya que, a diferencia de la telepresencia, en donde hay una superposición de acciones desde dos lugares distantes -imaginemos por ejemplo una cirugía a distancia mediante brazos robóticos locales-, en SL los encuentros ocurren en un lugar que ni siquiera es un lugar: es un espacio digital sin coordenadas, sin límites ni fronteras que correspondan a las leyes de la física. En SL la geografía y también la anatomía, responden a reglas diferentes: nuestro cuerpo dependerá de nuestra imaginación y no de la genética, surcaremos cielos de atardeceres sintéticos, volando sobre ciudades que crecen y mutan descontroladamente. Conversaremos con sujetos de piel azul o cabeza de mosca, y tal vez compraremos por unos pocos "Linden" (\$L), coreografías de baile, sonrisas o posturas amorosas para tener sexo virtual en algún suntuoso palacio futurista o en algún oscuro garito digital. O puede que participemos de una manifestación virtual junto a decenas de otros avatares tan indignados como uno, portando sus banderas y profiriendo algunos gritos, en respuesta a algún conflicto en RL. Todos juntos en ningún lugar, cada uno desde el suyo.



## Stelarc

### *Tercer brazo*

Dentro de su línea de investigaciones sobre la obsolescencia del cuerpo -a lo que contrapone la búsqueda de un cuerpo artificialmente expandido<sup>14</sup>-, Stelarc desarrolló un brazo mecánico que pudiera ser acoplado a su brazo derecho y que utilizó en distintas performances desde 1980 hasta finales del siglo pasado.

Construido con piezas de acero, látex, electrodos, cables y baterías que resaltan su artificialidad en contraste con su cuerpo desnudo, el brazo culmina en una tercera mano que es controlada amplificando señales eléctricas de otros músculos -de las piernas o abdominales- logrando así un movimiento independiente en sus tres manos. Esta tercera mano tiene capacidad prensil, rotación de 290 grados en ambas direcciones y sensibilidad táctil.

La mano humana es considerada como una extensión del cerebro pero, al mismo tiempo, es la mano quien lo ha ido modelando y lo ha ayudado a desarrollarse desde su etapa de primate hasta el hombre actual. La mano abandonó su función de simple soporte para el desplazamiento, incorporando las funciones de defensa o de recolección, pero fundamentalmente las de creación y finalmente, las del pensamiento. Manipular un objeto para poder observarlo y entenderlo, es parte del proceso del reflexión.

Un tercer brazo y por consiguiente una tercera mano, forzarían, más que una extensión de las facultades de manipulación, un desafío evolutivo para el cerebro. Eso es tal vez lo que plantea Stelarc en una de sus performances, en las que escribe simultáneamente con sus tres manos, la palabra EVOLUCIÓN.

---

<sup>14</sup> En una entrevista publicada en la revista electrónica Ctheory en 1995, Stelarc desgranaba frases como éstas: "The body lacks of modular design (...) Technology is what defines the meaning of being human, it's part of being human. (...) Especially living in the information age, the body is biologically inadequate. (...) Electronic space becomes a medium of action rather than information".



## Peter William Holden

### *SoleNoid*

*SoleNoid* es una instalación o coreografía robótica que emula una sesión de zapateo. Formada por una compleja maquinaria hecha de circuitos electrónicos, motores, tensores, cables y aire comprimido, lo que emerge y reclama nuestra atención son ocho zapatos - ¿cuatro pares?- que ejecutan un musical mecánico, de rigurosa métrica e infatigables.

En esta "representación" que evoca en parte al *Ballet mécanique* o al Ballet Triádico pero también a las coreografías acuáticas de Esther Williams, vemos que lo humano aparece y se torna el elemento central, fundamentalmente por su ausencia. No hay más que emulación de sus movimientos y funciones corporales e interpretativas. Están los zapatos pero faltan los pies y las piernas. No hay tendones ni músculos sino resortes, electricidad y bombas de vacío. No hacen falta agotadores ensayos para que cada uno logre aprender sus movimientos ya que éstos están programados algorítmicamente. Y tampoco hacen falta ensayos para coordinar a los bailarines ya que todo el sistema lo opera un sólo cerebro electrónico. Desaparece el intérprete de carne y hueso y la única presencia humana será la del público. Aunque para el sistema esto sea realmente irrelevante: lo que lo mantendrá activo es la electricidad y no el aplauso.



## Ángel Baltasar

*Slow fugaz*

Este trabajo retoma una obra de arte público que el artista instaló en el pasillo intercomunicador de la estación Núñez de Balboa del Metro de Madrid en 1986. En ella, colocaba una pintura de 15 centímetros de alto por 7 metros de ancho y aprovechaba el movimiento del espectador, que circulaba en la cinta rodante, para lograr un cierto efecto cinético invertido en el que era el ojo el que se movía. En esta nueva versión, Baltasar registra esa pintura a través de un ojo electrónico en movimiento - la cámara - y lo traslada en formato de vídeo al espacio expositivo.

En la pintura, Baltasar ya señalaba la tendencia hacia el anonimato, la masificación y la eliminación paulatina de los rasgos individuales. Como pasajeros en la estación vistos desde el tren, sólo podemos identificar formas, nunca individuos. La velocidad nos impide detenernos en historias personales, dramas, sueños o luchas; sólo percibimos tendencias, sombras, o multitudes no numerables. El artista afirma que este trabajo se nutrió de la influencia de la *Romería de San Isidro*, una de las pinturas negras de Goya. Como en ella, utiliza tonos sombríos y oscuros, que conforman una visión desencajada como lo son las imágenes del metro. Y en donde también se ven mezcladas, como en la pintura de Goya, toda clase de personas y clases sociales o edades, tanto en esa romería como en el metro. Su destino final, en ambos casos, fue también el de la transposición de lugares y de soportes. La *Romería* fue pintada originalmente en el muro de su casa y trasladada posteriormente a lienzo, acabando finalmente en el Museo del Prado.

---

## SECCION 3

### Memoria e inteligencia artificial

*Bases de datos, redes neuronales artificiales, Big Data, detección de objetos, reconocimiento facial.*

No es sólo el campo de acción del cuerpo, sino fundamentalmente el de la mente, el que se expande con el aporte tecnológico. Son muchas las tareas de razonamiento que hacemos hoy en día apoyados en las máquinas, aprovechando tanto su velocidad de cálculo como la capacidad ilimitada de su memoria. Delegamos a los aparatos desde cosas triviales como recordar un número de teléfono, hasta la realización de cálculos algo más complejos como los necesarios para, por ejemplo, colocar la sonda New Horizons en las puertas de Plutón para enterarnos que tiene su cielo azul y esta bañado por agua helada.

El "cerebro electrónico", que antes ocupaba enormes salas y requería de enormes cantidades de energía, hoy en día se ha miniaturizado y mimetizado a tal punto que ya no distinguimos bien qué aparato lo posee y cuál no. Objetos inteligentes de razonamiento distribuido, funcionando en forma casi autónoma y en red, no sólo nos asisten sino que en ocasiones, parecen ignorar nuestra presencia, ocultos tras todo tipo de funcionalidades: control, divertimento, producción, transporte, seguridad, etc. Electrodomésticos, relojes, automóviles, pero también centros de control de tránsito, sistemas bancarios o de control de calidad se rigen por razonamientos artificiales.

Insensibilizados como estamos, ya ni parece que merezca la pena plantearse aquella pregunta de Alan Turing que desencadenó todo este aluvión: ¿Pueden las máquinas pensar?<sup>15</sup> Hoy lo vivimos como algo natural, y tal vez lo sea, si recordamos que en el sesenta aniversario de la muerte del matemático inglés, en julio de 2014, un ordenador logró finalmente pasar la prueba ideada para diferenciar a un humano de una máquina: el famoso Test de Turing. En esa ocasión, el "joven adolescente ucraniano" Eugene Goostman -en realidad un programa informático- logró burlar por primera vez en la historia al jurado de la Royal Society de Londres.

Desde aquellas horas de trabajo frenético en Bletchley Park para descifrar los códigos secretos nazis encriptados en la máquina Enigma, la dinámica de la evolución de los ordenadores y de sus algoritmos ha merecido diferentes interpretaciones y dado lugar a diversos futuribles.

Si en el siglo pasado la inteligencia artificial estaba fuertemente atada a un objeto específico -el ordenador-, en la era de Internet, los algoritmos han logrado independizarse de su "cuerpo" y hoy recorren las redes procesando vorazmente toda información que encuentran a su paso.

Sus millones de ojos y oídos electrónicos captan miles de Exabytes<sup>16</sup> que se almacenarán en cientos de bases de datos, un enorme caudal de registros que conforma lo que se ha dado en llamar el Big Data. Hacia donde miremos, algoritmos de Inteligencia Artificial manejan y

---

<sup>15</sup> Con esta sugerente pregunta comenzaba Alan Turing su texto "Computing Machinery and Intelligence", publicado en el número de octubre de 1950 de la revista de filosofía británica Mind. En este artículo fundamental para el desarrollo de la Inteligencia Artificial desarrolló el concepto de lo que luego se dio en llamar el Test de Turing.

<sup>16</sup> Exabyte es una medida de almacenamiento que equivale a 1024 Petabytes y cada Petabyte a 1024 Terabytes. Se calcula que toda la información de Internet es de unos 300 a 400 Exabytes y toda la que maneja Google es de alrededor de 2 Petabytes.

organizan constantemente esta masa de información, inabarcable para el ser humano. Todo es medido y almacenado: desde los datos generados por los propios humanos- a través de redes sociales, correo electrónico o búsquedas en Google-, pasando por las huellas de las transacciones -compras, transferencias, facturaciones, llamadas telefónicas-, las que deja nuestro cuerpo - huellas digitales y de ADN, imágenes faciales o registros de tatuajes-, y hasta las que generan las propias máquinas - las producidas por los sensores luz, de altura, de presión, de sonido o las que surgen de las comunicaciones de máquina a máquina-.

Las herramientas de Inteligencia Artificial están evolucionando casi a la par de cómo se acumulan los datos. Basadas en Redes Neuronales Artificiales, los últimos avances hacen ilusionar tanto a las grandes corporaciones como a las agencias de inteligencia que lograrían almacenar y procesar no sólo los datos estructurados -aquellos que podemos incluir en una hoja de cálculo- sino todo tipo de datos que puedan ser guardados en cualquier tipo de registro, desde imágenes ociosas de los satélites a las del parking de un supermercado. El Big Data quedará pequeño frente al nuevo coloso: el Gargantuan Data.

Los algoritmos detrás de estas bases de datos, generan además su propio modelo de economía- al cual nos hemos de adaptar-. En este modelo de consumo, lo que vemos es un nuevo tipo de agenciamiento entre hombres y máquinas, en el que el algoritmo pasa a ocupar el lugar de control. Es lo que pasa por ejemplo con las plataformas que conforman lo que se ha dado en llamar *sharing economy*, es decir, aquellos modelos que, como Uber o Blablacar, se basan en un consumo colaborativo a través de una plataforma digital online. Si bien es fundamental en este agenciamiento la participación del "humano" -el comportamiento del conductor y la valoración posterior del usuario que puede hacer subir o bajar en su puntaje - quien en realidad controla todas las relaciones es el algoritmo. Para un conductor de Uber, el algoritmo es su jefe.

Las nuevas economías se basan más y más en nuestro trabajo gratuito y voluntario - ya sea en forma de búsquedas en Internet, *likes* en redes sociales, o recomendaciones en tiendas online-, conformando algo que podríamos definir como una plusvalía de lo íntimo. Pero al mismo tiempo, nuestros clicks generan una espiral productiva que determinará el futuro de los objetos de consumo. Nuestro flujo de datos, la información que dejamos en la red, es utilizada en el diseño de nuevos productos y transformada luego en flujo de mercancías -que seguirá produciendo datos. Productos "data driven" - productos diseñados a partir de los datos- ya han comenzado a inundar el mercado. Y no sólo se trata de gadgets tecnológicos sino también de productos culturales, libros, películas o hasta discursos políticos.

Visibilizar lo invisible es tarea habitual del trabajo artístico. En este grupo de obras, lo que se perseguirá será abrir la caja negra de la tecnología, desnudando el código, sus algoritmos y las infraestructuras que lo hicieron posible, descifrando sus *codecs*. Ya sea a través de la ironía, la resistencia o la paradoja, detectar esta irrupción de lo digital en lo físico - que desembocará luego en la materialidad de la obra expuesta-, es tal vez detectar el síntoma de

estas nuevas relaciones, o como diría McLuhan, de nuestra relación con este nuevo "ambiente"<sup>17</sup> en el que las nuevas tecnologías digitales nos colocan.



## Kyle McDonald

*Exhausting a crowd*

Este proyecto de Kyle McDonald retoma la idea del libro *Tentativa de agotar un lugar parisino* de George Perec, en el cual el autor, ubicado en la Plaza de Saint-Sulpice, registró durante tres días todo lo que por allí pasaba y que por insignificante, no suele merecer la pena siquiera mencionar. McDonald elegirá para su obra espacios públicos de Londres, y los analizará por un lapso de doce horas. Pero a diferencia de la acción de Peret en 1974, aquí ya no será el escritor sino la máquina quien realice esta minuciosa tarea, mediante un proceso de automatización de reconocimiento y etiquetado. El resultado, colocado en una página en Internet, se nos presenta como un anticipo de lo que puede llegar a ser un proceso habitual en un futuro cercano.

Esta nueva estructura panóptica del nuevo escenario digital estará conformada por sistemas de visión artificial, unidos a algoritmos de reconocimiento facial y de movimiento, y a motores de inteligencia artificial que detectan, etiquetan e interpretan cada acción intrascendente, cada situación trivial para convertirla luego en datos. Datos que serán archivados en gigantescas bases que, por inabarcables para las capacidades humanas, sólo

<sup>17</sup> La palabra que usa McLuhan es "environnement". En sus textos, tradicionalmente se ha traducido como "ambiente".

podrán ser leídas por máquinas. Como diría Kittler, "What remains of people is what media can store and communicate. What counts are not the messages or the content with which they equip so-called souls for the duration of a technological era, but rather (and in strict accordance with McLuhan) their circuits, the very schematism of perceptibility". (Kittler, 1999: xl-xli)



## Paloma Navares

*Milenia/ De híbridos, artificios y seducción,*

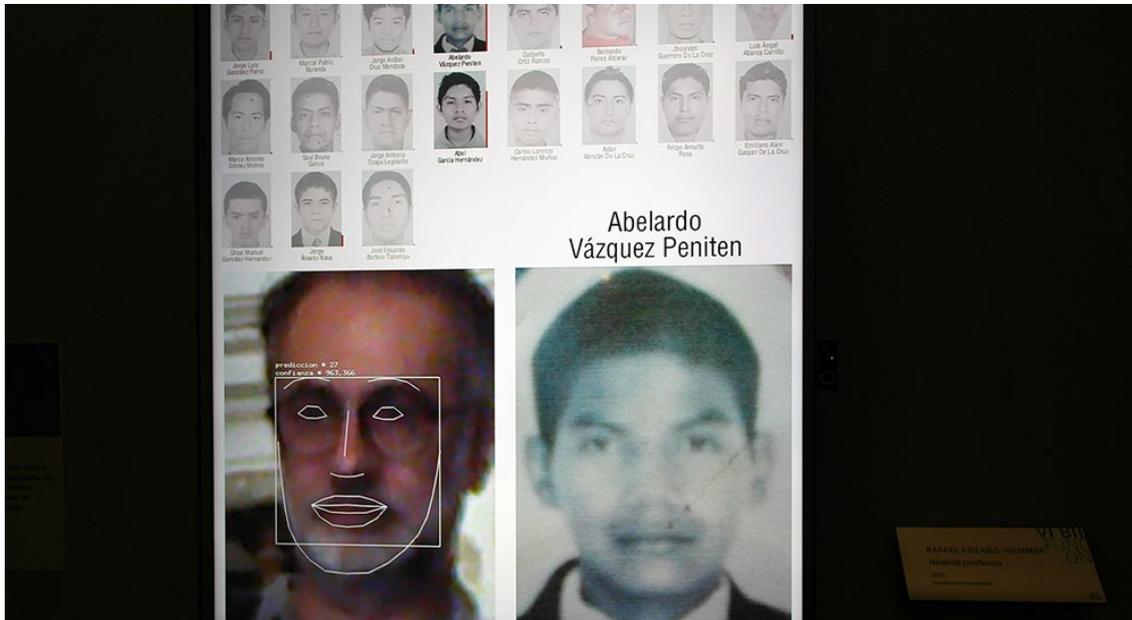
En esta instalación Paloma Navares recrea y recupera elementos de su serie de trabajos de los años noventa -en especial *Milenia* y *Productos Navares*- en los que explora el concepto de belleza artificial. Artificial por la contraposición de lo tecnológico a lo natural - a lo dado, a lo orgánico- pero fundamentalmente en tanto "artificio": un entramado hecho de piel y plástico, de sangre y electricidad, un engaño, un simulacro.

Acumulados y mezclados dentro de sus asépticos envoltorios, se nos presentan variados productos, fragmentos del cuerpo -recambios o extensiones- cuya finalidad es abandonar la tiranía de nuestros genes y lanzarnos, gracias a la tecnología, al éxtasis de lo múltiple, del "yo" intercambiable.

La tecnología a la que remite Navares en esta serie, por ser la correspondiente a los años noventa, dista mucho de la actual, de la postinternet, de la 2.0. Su estética está ligada al posthumanismo, -incluso al cyberpunk- en la cual lo digital estaba latente como una semilla revolucionaria de la que aún no sabíamos en qué árbol, enredadera o maleza se podría convertir.

Su presencia, en diálogo con obras contemporáneas, nos hace evidente una diferencia de enfoque. El de aquel momento, en el cual el concepto de "cyborg" estaba definitivamente centrado en lo humano - la concepción de McLuhan de la tecnología como extensión del

cuerpo-; y el de nuestra contemporaneidad, en el que los dispositivos regulan y disciplinan nuestros cuerpos -más acorde a la concepción de F. Kittler -. En el contexto actual, la tecnología ha dejado de pertenecer al imaginario del futuro y se ha convertido en el "ambiente" que modela nuestra rutina. Ha dejado de lado su costado romántico y ya no es futuro -ni utópico ni distópico- : es sólo un eterno presente, atravesado por la lógica del código.



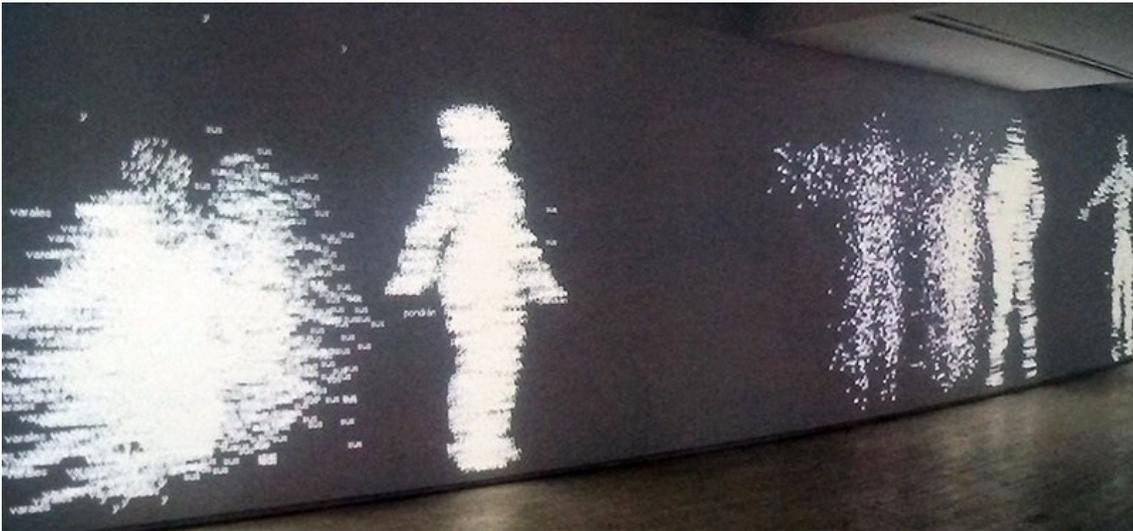
## Rafael Lozano-Hemmer

### *Level Of Confidence*

*Level Of Confidence* es una obra interactiva que consta de una cámara y un sistema de reconocimiento facial, entrenado para buscar los rostros de los cuarenta y tres estudiantes desaparecidos de la escuela de Ayotzinapa, una aldea del estado de Guerrero, México. El espectador, al permanecer frente a la obra, es observado por el sistema, el cual, tras realizar su búsqueda, confirma que esa persona no es uno de los estudiantes. En compensación, muestra el rostro del estudiantes con mayor parecido al espectador y su "Level Of Confidence" -expresión que en biometría indica el porcentaje de precisión de un determinado cálculo-.

Lozano-Hemmer invierte la funcionalidad de un dispositivo de control social como es el reconocimiento facial, utilizado comúnmente por las agencias de inteligencia y lo convierte en una herramienta de defensa ciudadana y fundamentalmente, de reclamo ante el abuso del poder. En el inframundo de los seres humanos, este Sísifo digital se ve obligado a buscar entre todos esos rostros del público intentando hallar a un estudiante, en un esfuerzo que sabemos de antemano inútil. Pero su búsqueda en realidad será otra: la de visibilizar un esfuerzo tan tenaz como el de Sísifo, la búsqueda de justicia que persiguen los familiares de los desaparecidos de Ayotzinapa.

La obra logra colocar al espectador en el centro de la escena, funde su rostro con el de uno de los estudiantes, y le permite imaginar, en un brevísimo instante de confusión, que ése podría haber sido su propio destino.



## **Charles Sandison**

### *Figures & Letters*

En esta instalación, como en otras del mismo artista, presenciamos una proyección, dentro de una sala oscura, de una serie de flujos de letras y palabras que van conformando figuras reconocibles, para instantes después, desaparecer como remolinos y reconfigurarse en otras diversas imágenes. Este proceso es generativo, es decir, no hay una determinada linealidad en las formas que se configuran, sino que lo que está determinado es una serie de algoritmos a partir de los cuales un orden caótico e impredecible construirá la narrativa visual. Una narrativa que no es enunciada por un lenguaje natural, representativo, sino que está escrita en código, en ceros y unos.

En esta obra en particular, Sandison toma textos del Génesis - la Biblia como paradigma del libro, de lo perdurable e invariable- y lo transforma en un relato generativo, mutante y no lineal. Un libro lumínico con tantas narrativas posibles como espectadores la presencien, convertidos en exégetas digitales de un texto aleatorio.



## Maite Cajaraville y Gisle Frøysland

*From DNA to NSA*

En tiempos del Big Data, es cada vez más difícil, no sólo mantener datos privados, sino definir cuáles deberían ser considerados públicos y cuáles no. Dejamos rastros electrónicos en todas nuestras transacciones, ya sean compras, viajes en metro o *likes* en redes sociales. Dejamos huellas de nuestra imagen en cámaras de tránsito, de vigilancia o de simples turistas, invadiendo accidentalmente sus fotos. Dejamos trazas de nuestro ADN en el espacio público abandonando cigarrillos, vasos usados o perdiendo cabellos. ¿Deberíamos reservarnos derechos de copyright por el uso de estos datos? ¿Deberíamos escoger una licencia de Creative Commons? ¿Deberían ser en cambio libres y parte del bien común?

Parte de estos interrogantes pueden plantearse ante esta instalación de Cajaraville y Frøysland, que consiste en un laboratorio "hágalo usted mismo" de recopilación de ADN, en donde el público puede dejar sus muestras e incluso mezclarlas con el material genético de otros visitantes. Mientras tanto, podemos ver varias pantallas que emiten una sucesión de sonidos y códigos visuales, transcribiendo en tiempo real información proveniente de una base de datos de ADN alojada en Internet.

El proyecto retoma una serie de cuestionamientos sobre las actividades de empresas dedicadas al manejo de la información genética, a su explotación comercial y a sus investigaciones para la mejorar la "salud" de la especie humana, -en algunos casos bajo la regulación del estado y en otras logrando escapar a su control-. Tal el caso de deCODE, una empresa islandesa que durante años tuvo libertad de manejo en estas cuestiones y que, por cuestiones relativas a la privacidad, el estado decidió reducir su ámbito de acción. Finalmente, debido a presiones financieras, terminó vendiendo gran parte de esa información a una empresa china. Como las mismas artistas se preguntan, ante estos velados negocios "¿Cuál es el valor de mercado del ADN? ¿Cuál es su modelo de negocio? ¿Serán los algoritmos basados en el ADN los que gobiernen nuestra vida social?"



## Cuco Suárez

*Ferramenta*

En esta serie, Cuco Suarez nos presenta una serie de trabajos con un tema en común: la herramienta. Lo hace a través de un dibujo simplificado al extremo, esquemático, utilizando sólo dos colores -rojo y negro-, que podrían sugerir tanto iconos informáticos de 8 bits, como ideogramas o elementos de un sistema de codificación. Las herramientas elegidas son las más elementales, casi como lo son letras: unidades básicas con las que podemos construir un sistema muy complejo.

Dos de estas obras fuerzan a ser miradas de otro modo. En ellas, una herramienta "real" pintada de rojo es colocada en el muro y una extensa sombra de pintura negra se desprende de ella. Si en las anteriores podíamos percibir un simplificado sistema de representación - signo y significado-, aquí los niveles se bifurcan y a la vez se superponen. La herramienta "real" deja de serlo al ser pintada de rojo y se traviste de signo. Su sombra imaginaria -no hecha de oscuridad sino de pintura negra - lo es tanto de la herramienta real, como de la representada.

---

## SECCION 4

---

### Carácter disruptivo de la tecnología

*algoritmo cuántico, Think different, lógica difusa, Gargantuan Data, hacktivismo, descodificación, método paranoico-crítico, cuerpo sin órganos.*

Como comentábamos anteriormente, nos encontramos en un continuo proceso de digitalización. Pero este proceso no sólo traerá como consecuencia la desaparición de otros soportes de almacenamiento sino que hará desaparecer a los propios medios. Kittler llevará al extremo la teoría de remediación de McLuhan -de que todo medio se convierte en el

contenido de otro medio-, sosteniendo que la aparición de las tecnologías digitales y de la fibra óptica, hará que todo confluya hacia un único medio contenedor: el formato digital.<sup>18</sup>

Sin embargo cabe preguntarse: ¿Dónde queda lo no computable? ¿Qué ocurre con todo aquello que se escurre como el agua, con lo que no queda atrapado en las redes del código? Kittler, tal como sostiene Lacan, dirá que lo “real” es lo que está más allá de la apariencia y fuera del lenguaje, lo que escapa a todo tipo de simbolización. No obstante, marca una diferencia entre los códigos computacionales y otro tipo de lenguajes: “Los medios textuales transforman lo lingüístico-simbólico en un código que se puede operar; los medios tecnológicos, por el contrario, transforman lo real y material basado en la contingencia en un código que se puede manipular”<sup>19</sup>

El código informático no es representativo. Su estructura de unos y ceros está moldeada por el hardware, surge de él sin generar nada, ningún signo, que pueda ser reconocible para el ser humano<sup>20</sup>. Guattari lo define como una de las semióticas asignificantes y como tal, le asigna un efecto desterritorializante y maquinocéntrico.

Pero la misma pregunta que hacemos acerca del código, de lo que es o no computable, puede hacerse con respecto al arte. El surrealismo por ejemplo, a través de prácticas como el automatismo o la inmersión onírica, intentó llevar el reino del arte más allá de la frontera de lo racional y de la experiencia “codificable”, adentrándose en lo inconsciente. Pero fue tal vez Salvador Dalí quien llevó este camino al extremo al proponer su método paranoico-crítico.

Dalí, como muchos de los surrealistas, había encontrado en Freud una fecunda fuente de inspiración. Pero será luego de sus encuentros con Lacan –quien quiso conocerlo tras leer un primer enunciado de su método en la revista *El Surrealismo al servicio de la Revolución* - que termina de definir una teoría mediante la cual busca encauzar y utilizar sus propios delirios paranoicos para su producción. En su libro “El mito trágico del angelus de Millet” afirma que “...el cerebro humano, es capaz, gracias a la actividad paranoico-crítica, de funcionar como una máquina cibernética viscosa, altamente artística.”

Como vemos, el interés de Dalí por observar la realidad más allá de la lógica cartesiana, lo acercó no sólo al psicoanálisis sino también, en especial, a otra teoría fundamental del siglo XX, la de la física cuántica. Llegó a decir: “Mi padre ya no es Freud, es Heisenberg”.

Pero volviendo al tema de lo computable ¿hay acaso algo más opuesto al cómputo informático que la indeterminación de la física cuántica? ¿no pertenecen a mundos

---

<sup>18</sup> La digitalización general de los canales y la información eliminan las diferencias entre los medios individuales. Dentro de los ordenadores todo se convierte en número: una cantidad sin imagen, sonido ni voz. Y una vez que las redes de fibra óptica convierten los flujos de datos anteriormente distintos en una serie estandarizada de números digitalizados, cualquier medio se puede traducir en otro cualquiera. (Kittler, F. (1999) *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, California : Stanford University Press).

<sup>19</sup> Kittler F. (2009) *Optical Media*. Cambridge, UK : Politi Press.

<sup>20</sup> La computación se basa en lo discreto: aísla elementos. El mundo físico es continuo, es máxima conectividad. Según Kittler el único modo de hacer “computable” al mundo es con “hardware puro” que no necesite software.

irreconciliables? La respuesta es no. Al menos si consideramos que, por ejemplo, Google y la NASA han gastado 15 millones de dólares en comprar un D-Wave Two, un ordenador cuántico cuyo nivel de cálculo es 3600 más rápido que el de un ordenador normal. Su diferencia: al ser sus componentes de escala nanométrica, éstos dejan de obedecer a las leyes de la física convencional y pasan a obedecer las reglas de la física cuántica. Es decir, en lugar de manejar bits –unos o ceros-, utilizan Qbits –unos y ceros- al mismo tiempo. Si bien hoy en día uno de estos ordenadores ocupa instalaciones de gran tamaño, ¿llegará el día en el que nuestros smartphones manejen algoritmos cuánticos?

No es ésta la única vía divergente a la lógica tradicional en cuanto a paradigma de computación. Deberíamos agregar otras investigaciones como la de la lógica difusa o la computación basada en ADN. En realidad, en la dinámica de la evolución de las tecnologías digitales anida el germen de la disrupción: volviendo a la tétrada de McLuhan, un medio siempre reemplazará a otro medio. *Think Different* (Piensa diferente) más que un slogan<sup>21</sup> se ha convertido en una bandera y toda una estrategia evolutiva.

En el campo del arte muchos han sido los creadores que, a lo largo del siglo XX y hasta nuestros días, se han rebelado de una u otra forma contra la tiranía del código. Uno de los ejemplos más paradigmáticos es el de Antonin Artaud. En su obra radiofónica “Pour finir avec le jugement de Dieu”, por ejemplo, elabora su búsqueda de un cuerpo sin órganos, llamando a la rebelión contra el organismo- contra la figura de orden- y fundamentalmente, contra el modo de estructuración del lenguaje. Esta noción de "cuerpo sin órganos" será clave para Gilles Deleuze y Félix Guattari a la hora de elaborar su teoría del esquizoanálisis. Deleuze dirá: “Lo que Artaud llama Dios, es el organizador del organismo. Su escritura forma parte de las grandes tentativas por hacer pasar los flujos bajo y a través de las mallas de códigos, cualesquiera que estos sean, es la más grande tentativa para descodificar la escritura. Lo que llama la crueldad es un proceso de descodificación”<sup>22</sup>

Lo diferente, lo inadecuado, lo que se puede ver de un modo y también de otro, lo que no podemos poner en palabras, lo que se sustenta en una lógica diferente, será la temática que esté presente en las obras que conforman esta sección.

---

<sup>21</sup> Think Different (en español, Piensa diferente) es un eslogan publicitario creado por Apple Computer en 1997 que fue utilizado en un famoso anuncio de televisión y en varias publicidades impresas de productos de Apple.

<sup>22</sup> Deleuze, Gilles (2005). *Derrames: entre el capitalismo y la esquizofrenia*. Buenos Aires: Cactus.



## Salvador Dalí

*Las Meninas (Pinturas estereoscópicas) y Visor VR para verlas en 3D.*

En su texto *Declaración de la independencia de la imaginación y de los derechos del hombre a su propia locura*, Dalí dejaba clara su defensa de lo irracional, de lo inconsciente, de lo que no puede ser atrapado en las redes grises del sentido común. Búsqueda que lo unía en ese entonces al movimiento surrealista.

Pero a diferencia de las técnicas pasivas del surrealismo - los sueños incontrolados y las producciones automáticas-, Dalí formula una nueva estrategia creativa a la que le introduce un elemento de control. A la actividad de apertura e inmersión en el inconsciente, le agrega el análisis del "delirio" previamente experimentado, tal como lo enuncia en 1930, en su artículo "El burro podrido"<sup>23</sup>, en el que presenta su método paranoico-crítico<sup>24</sup>.

Dalí sostendrá que en el propio delirio ya aparecen los elementos y significados, que luego, con la etapa crítica, lograrán estructurarse y revelarse<sup>25</sup>. En sus propias palabras: "La idea delirante se presentaría como portadora en sí misma del germen y de la estructura de la sistematización: de ahí el valor productivo de esa forma de actividad mental".

Esta formulación del método paranoico-crítico, y sobre todo la idea de que la estructura desarrollada del delirio se encuentra en gran medida contenida en los detalles del fenómeno

<sup>23</sup> Publicado en la revista *El Surrealismo al servicio de la Revolución*, Nº 1, julio de 1930.

<sup>24</sup> Dalí lo define así: "Actividad paranoico-crítica: método espontáneo de conocimiento irracional basado en la asociación interpretativa-crítica de los fenómenos delirantes" (Dalí, *La conquista de lo irracional*, 1935).

<sup>25</sup> "La actividad crítica interviene únicamente como líquido revelador de imágenes, asociaciones, coherencias y sutilezas sistemáticas graves y ya existentes en el minuto en que se produce la instantaneidad delirante" (Dalí, *ibíd.*)

elemental mismo, influirá en el propio Lacan, quien, tras mantener una reunión con Dalí -en la que ambos compartirán sus ideas-, completará su concepto de "conocimiento paranoico"<sup>26</sup>.

Dalí desarrollará un profundo análisis de sus propios delirios en su libro *El mito trágico del Ángelus de Millet*. De ese método y en relación a esa pintura, ha completado innumerables piezas, entre ellas, tal vez la más emblemática, el *Ángelus arquitectónico*, que realizó en ese mismo año.

En ese libro, Dalí relaciona además el mecanismo paranoico con la teoría cuántica. Establece un paralelo entre la presencia activa del sujeto durante el delirio -y su interpretación de la realidad-, y la presencia del observador durante un experimento cuántico que plantea Erwin Schrödinger, quien afirma que la sola acción de observar modifica el estado del sistema.

Su interés por la ciencia continuó durante toda su vida, pero no fue sino en sus últimos años, que comenzó a trabajar profusamente con experimentos ópticos. Entre estas investigaciones encontramos el uso de estereogramas -ayudados por ordenador- como el caso de *Odalisca cibernética* (1973), o los pares de pinturas estereoscópicas, como *El ojo del Ángelus* (1978)-en el que retoma su obsesión con dicha pintura de Millet-, o *La Meninas* (1975-1976).

Mucho se ha escrito sobre el complejo juego de miradas de *Las Meninas* de Velázquez, dando lugar a variadas interpretaciones entre las que destacan las de Foucault y Lacan. En esta recreación de la pintura del artista sevillano, Dalí incorpora aún nuevos niveles de representación, nuevos juegos de reflejos, disparando una interminable espiral barroca -paranoica- de lecturas posibles.

En el par estereoscópico de Dalí podemos ver, en el centro de la imagen, una representación simplificada de la obra original, de la que ha descartado las figuras secundarias. Siguiendo los análisis realizados sobre la pintura de Velázquez, podríamos iniciar las siguientes lecturas al analizar la recreación de Dalí.

En la obra original, se plantea un juego de miradas en el que el punto de partida es el Velázquez representado, que mira al lugar donde estarían los modelos del cuadro que está pintando. No vemos a los modelos, ni a su representación en el cuadro, ya que al lienzo sólo lo vemos por detrás. Sin embargo, podemos ver en un pequeño espejo que hay al fondo de la escena, lo que está retratando el pintor -y que descubrimos por el reflejo- es la pareja real. Foucault dirá que esta ubicación se instituye como la posición del poder en la escena: aún fuera del cuadro, es el centro de todas las miradas y escapa incluso a la representación. Es el lugar donde están los reyes, aunque también -justo entre ambos- es el lugar del espectador y el lugar del Velázquez real - no el representado-.

---

<sup>26</sup> Lacan diferencia al conocimiento -que relaciona con lo imaginario-, del saber -de carácter simbólico. El conocimiento imaginario del niño sobre sí mismo, transferido en el reconocimiento de la propia imagen durante el estadio del espejo, lo denomina "conocimiento paranoico". El desconocimiento de sí es también la estructura del delirio paranoico, e indica el sitio donde el sujeto se aliena a sí mismo: su propia imagen.

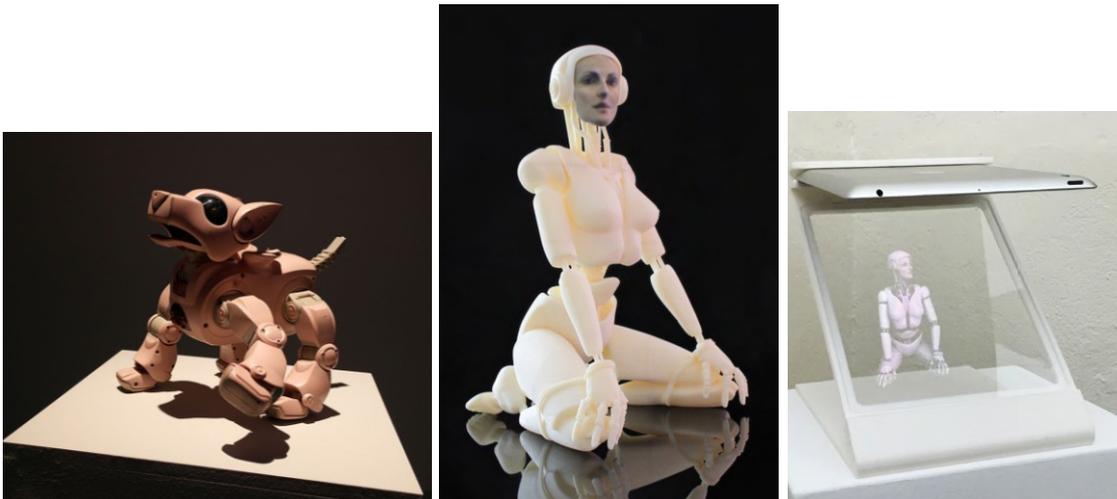
En la versión de Dalí, a este juego de por sí complejo, se sumarán dos capas más de representación, generando una variedad de nuevos espacios y nuevos pliegues de miradas.

Aquí también tenemos un Dalí real y otro representado -aunque no veamos a ninguno de los dos- y también dos lienzos, uno representado y otro real. En el cuadro real de Dalí sólo vemos la representación de dos objetos: un pincel y un cuadro que está siendo pintado.

El cuadro que está pintando el Dalí representado no se oculta como el de Velázquez sino que ocupa el lugar central, se evidencia, a la manera de un *trompe-l'oeil*.

Del Dalí representado sólo podemos ver su pincel, ya que el pintor se sale de cuadro, ocupando el lugar del rey, a la derecha del lugar del pintor real -Dalí o Velázquez-. A la izquierda y también fuera de cuadro, está la Gala representada, de la cual sólo vemos su sombra. Sin embargo, la Gala representada y su sombra, lo están no en el cuadro principal, sino en el del *trompe-l'oeil*: ella y Dalí quedarán en planos de existencia separados y su sombra compartirá el plano de la sombra del pincel del artista-cuya mano ni siquiera genera sombra.

El cuadro del *trompe-l'oeil* que está siendo pintado, no refleja una escena de interiores como el de Velázquez, sino que sucede fuera, bajo un cielo al atardecer. El escenario no es otro que el del *Ángelus de Millet*, en el que las dos figuras de la pareja de campesinos han sido desplazadas. Dependiendo de la capa de representación que elijamos, su lugar ahora es ocupado por la pareja real, por Gala y Dalí o por los dos ojos del espectador que estarán mirando esta pintura estereoscópica.



## France Cadet

*Flying Pig / CyberLesson / HoloLesson*

France Cadet ha incorporado recurrentemente en su trabajo al robot doméstico, tanto en su materialidad, como en el imaginario social en cuanto objeto de consumo. La artista los manipula, los desvía de su funcionalidad y en algunos casos, se apropia y subvierte el discurso publicitario que los rodea.

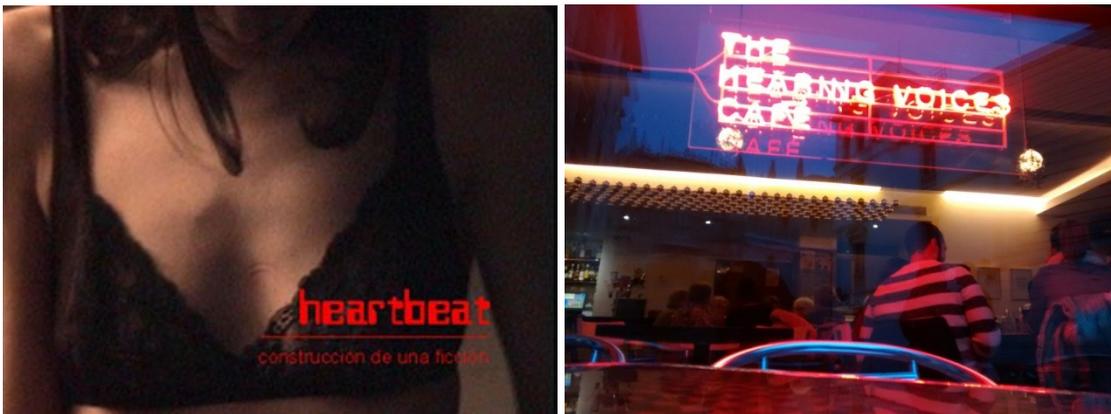
Por ejemplo, *Flying Pig* -que forma parte de la serie Dog[LAB]- es uno de siete robots-perro que han sido transformados, hackeados y reprogramados por la artista. Tras su intervención, la apariencia y comportamiento de estos nuevos robots son ahora un híbrido de diferentes especies: perros, gatos, vacas, cerdos, ovejas y hasta humanos.

En el caso de *CyberLesson* y *HoloLesson*, Cadet partió de la apropiación y desviación de una publicidad de lencería, que la impulsó a producir dos versiones *cyborg* de sí misma, una como objeto -utilizando impresión 3D- y otra como imagen virtual -utilizando una proyección holográfica.

En ambas, Cadet se aprovecha de una campaña de anuncios de una marca de lencería - "les leçons de séductions" - a la cual interviene. En lugar de la modelo humana del cartel original, de rodillas, ofreciendo su cuerpo en exhibición, nos encontramos con su versión robótica, también de rodillas, que nos recuerda a un personaje de hentai o una androide japonesa. Es decir, un producto de consumo para la satisfacción erótica.

La pregunta latente en ambos casos será la misma: ¿serán estos comportamientos de la androide impulsados por sus propias necesidades? ¿O serán sólo producto de la programación? ¿Nos estamos relacionando con un ente como nosotros? ¿O estamos interactuando con un simulacro, con un remolino de algoritmos, con un fantasma en la máquina?

Y principalmente: ¿Hay alguna diferencia?



## Dora García

*Heartbeat / Hearing Voices*

Un sonido cíclico en particular parece obsesionar a los personajes de la obra *Heartbeat*, el de su propio corazón.

*Secretamente y sin que nadie se haya dado cuenta hasta ahora, una nueva moda se ha extendido entre nuestros jóvenes: el vicioso hábito de escuchar exclusivamente los latidos del propio corazón. Los que han dado en llamarse a sí mismos "Heartbeaters" (labeledores, los que laten) sufren una percepción alterada de lo real, el mundo exterior reducido a un puro eco de sus*

*propios espacios interiores. Esta percusión íntima influye en pensamientos y conductas, y es adictiva.*

Como en otros de sus trabajos, la artista nos habla de sociedades paralelas, de códigos compartidos y de la obsesión como método de aproximación al mundo exterior. En este caso, nos habla de una red dentro de otra red -Internet-, valiéndose de un formato hipertextual. El relato desarticulado y a la vez cíclico nos lleva a olvidar que todo recorrido tiene un fin. A pesar de que para estos personajes, al final del viaje se esconde el tesoro más valioso. Como nos lo recuerda Dora García, *"el deseo profundo de todo heartbeater es presenciar la propia muerte, esto es, escuchar el ultimísimo latido de su corazón"*.

En otro de sus trabajos -uno de sus más recientes-, también utiliza la estructura de las redes, de la actividad en grupos y especialmente, el de la "escucha". Ya no será la red de quienes escuchan los latidos del corazón sino, en este caso, el "movimiento de escuchadores de voces". Se trata del proyecto *Hearing Voices*, en el que la artista trae a discusión, en el formato de reuniones periódicas en un café, el tema de los modelos establecidos sobre la enfermedad mental, retomando prácticas de la anti-psiquiatría. Estos grupos de gente que "escuchaba voces", que comenzaron a actuar en los años setenta, se consideraban a sí mismos más un movimiento de derechos civiles, que una herramienta de auto-terapia. Un grupo que podría honrarse de tener entre sus filas nombres como Sócrates, Santa Teresa, Robert Walser o Philip K. Dick.

El proyecto se ha desarrollado en varias ciudades, comenzando en un bar de Hamburgo cuyo nombre resulta sugerente: Traumzeit Café. El sueño pareciera ser un territorio donde el criterio de salud y enfermedad pierde todo su sentido.

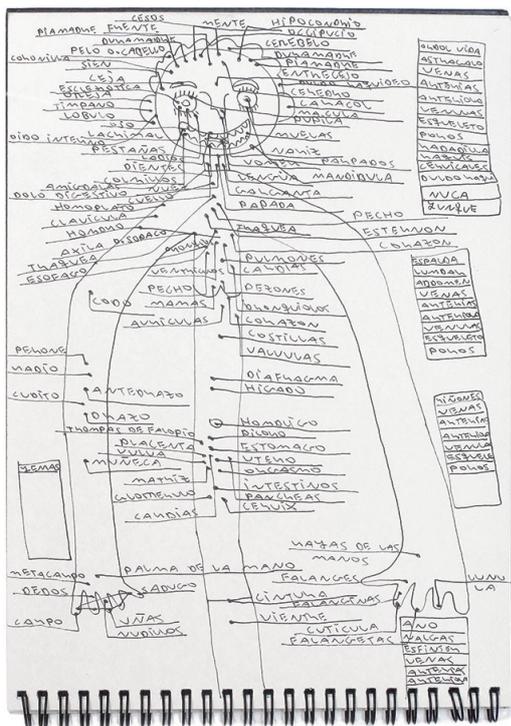


## **Eugenio Ampudia**

*Workstation*

*Workstation* es una escultura a escala real de un ordenador portátil. A primera vista podría tomarse como un monumento a lo digital, como un intento de hacer perdurable aquello cuya característica más distintiva es la de ser efímero. Fugaz como la información alojada en la memoria RAM si cortamos la alimentación eléctrica.

En su carácter de "monumento", aísla forma de función, convierte en algo inmóvil a lo que es móvil y "portátil" y conmemora a través de uno, a todos los de su género. Sin embargo, si miramos mejor, echaremos en falta una de las más importantes cualidades del monumento, la perdurabilidad. Esculpida en alabastro, su estructura es frágil, blanda y fácilmente dañable. Es además traslúcida y en su "pantalla" sólo vemos una luz constante -nada de píxeles cambiantes-, que evoca más a un pequeño ventanal de iglesia medieval que a una interfaz de contacto, a una superficie de trabajo y de negociación entre humano y máquina.



## Andrés Fernández

*Sin título*

A través de imágenes y textos, el artista nos comparte un complejo mundo en el cual podemos identificar figuras recurrentes, preguntas y obsesiones, una maquinaria simbólica oculta que se irá revelando siempre en fragmentos.

Entre estos elementos recurrentes veremos intentos de ordenar, desde la total subjetividad, el mundo que lo rodea. Por ejemplo, a través de sus particulares cartografías, que pueden tener su centro en el taller en el que trabaja dentro de Matadero<sup>27</sup> y terminar en remotas zonas del espacio exterior. También encontraremos listados o enumeraciones, ya

<sup>27</sup> Andrés Fernández concurre al taller de la Asociación Debajo del Sombrero, Plataforma de Creación Contemporánea dirigida a personas con discapacidad intelectual que funciona en Matadero, Madrid.

sean de las partes del cuerpo humano como de las redes WIFI disponibles o del riguroso cronometrado de acciones que percibe. Pero uno de los elementos más elaborados, que nos muestra a través de esquemas y representaciones, es lo que él llama la mecánica de la fabricación del bebé.

En sus diagramas, nos muestra una ruta, un trayecto con numerosas paradas, que comienza en las estrellas, pasa por Cundinamarca, Kazajistán o Salamanca, para terminar siempre en el Metro Ríos Rosas: estación final del canal del parto.

Sus gráficos, sus listas, sus diagramas, responden a otro tipo de lógica. Sus enumeraciones del cuerpo no corresponden al orden de una taxonomía, sino en todo caso, al de las folksonomías. No describen el funcionamiento de un organismo, sino que enumeran sin ninguna jerarquía de por medio, fragmentos de un "cuerpo sin órganos".

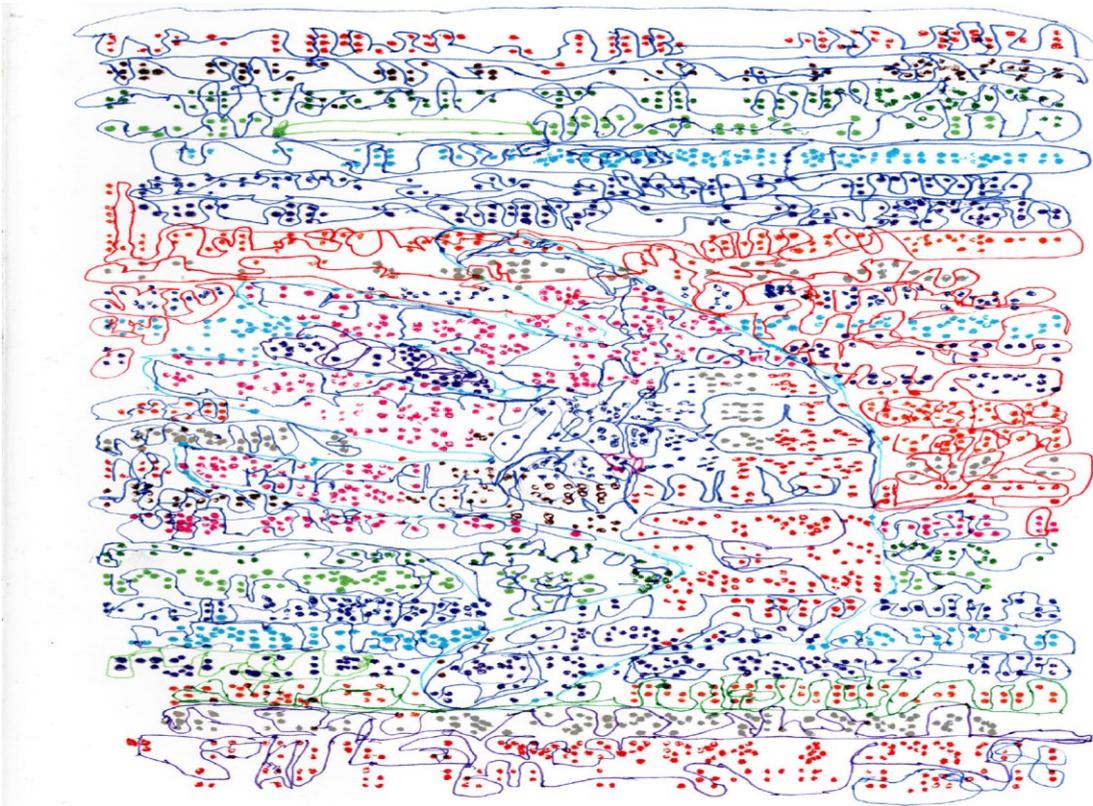


## Dolly Sen

### *Varias obras*

Dolly Sen, recurriendo a nuestras experiencias como usuarios digitales, nos propone compartir otros puntos de vista, a tomar decisiones de navegación no deseadas, o mediante el uso de la ironía, a explorar desviaciones de los sistemas informáticos y también de los sociales.

Con producciones digitales y websites, pero también a través de vídeos y de su trabajo como escritora, Sen explora sus propios eventos de psicosis, e investiga y pone a discusión la propia definición de salud mental, y por extensión, todo tipo de clasificación de las capacidades humanas.

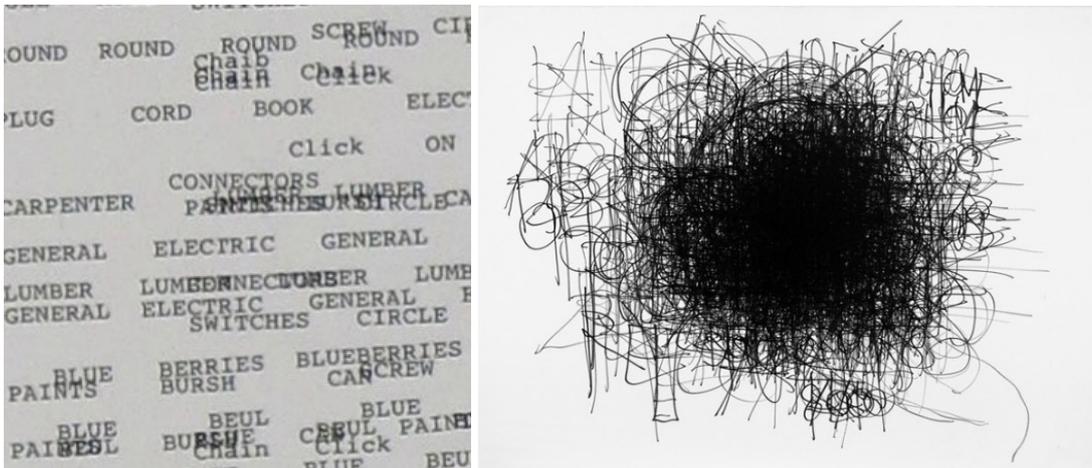


## Karol Golebiowski

*Sin título*

Karol Golebiowski comenzó a intervenir con rotuladores de colores, un folleto de la Biblioteca Nacional Alemana para Ciegos escrito en braille, que llegó un día a sus manos<sup>28</sup>. Terminó convirtiéndolo en un cuaderno de dibujos, en el que se superponían dos codificaciones en simultáneo: los textos en braille -sobre los cuales podemos imaginar posibles paseos de dedos lectores decodificándolos- y la nueva grafía en colores que registra los paseos de los dedos de Golebiowski. Empuñando sus rotuladores, recorrerá los valles de papel entre los gofrados del braille, sin seguir ningún mapa, perdiéndose entre los senderos, transformando travesías en derivas, desvíos, o laberintos.

<sup>28</sup> Karol Golebiowski concurre al taller de artes plásticas de *Thikwa*, una iniciativa experimental para la inclusión de artistas con y sin discapacidad, ubicado en Berlín.



## Dan Miller

*varios*

Conectores, interruptores, lamparillas, ON OFF, General Electric... son palabras usuales que utiliza Dan Miller en sus trabajos y que conforman una estructura de poesía visual tipográfica -mecánica o escrituraria - y a la vez una posible partitura para una poesía sonora, en las que "oímos" sonidos recitados casi como gritos inconexos, superpuestos, descriptivos pero nunca narrativos.

En sus trabajos, las letras y las palabras son repetidas, unas sobre otras, perdiéndose en masas de tinta, y que, a medio camino entre palimpsestos y escritura encriptada, difícilmente llegan a ser totalmente legibles. Miller ha sido diagnosticado con autismo y sus estrategias artísticas dan cuenta de su personal enfoque.



## Vicente Talens

*Engrama*

Tal como nos aclara el artista, *Engrama* es un conjunto formado por tres humanoides y seis animales de compañía. Supervivientes de un hipotético desastre nuclear, han

desarrollado "orejas pretzel" para comunicarse, carecen de órganos sexuales y su avidez cultural es insaciable. Si bien Talens deja abierta al público la interpretación del título elegido, la peculiar "mutación" de estos humanoides llama a ver a este conjunto desde el contexto de la inteligencia artificial. En computación y en especial en el estudio de la interacción entre lenguajes informáticos y humanos, engrama es el nombre que se le da a las redes neuronales artificiales. Redes que operan en todo nuestro entorno y que incluso utilizamos diariamente por ejemplo cada vez que hacemos una búsqueda en Google.

Talens parece hacer el recorrido inverso. Si las neuronas artificiales colaboran y se comunican entre sí emulando pero convirtiendo en maquínico al pensamiento humano, en *Engrama*, se humaniza y se ficcionaliza la inmaterialidad y frialdad del pensamiento artificial. Sus algoritmos de comunicación son convertidos en orejas pretzel, la conducta jerárquica del perceptrón presentada como una singular familia humanoide, su voracidad en el procesamiento de datos como avidez cultural.

## Bibliografía

Artaud, Antonin (1975). *Para terminar con el juicio de dios y otros poemas*. Buenos Aires: Ediciones Caldeón.

Dalí, Salvador (1930) "L'âne pourri" en *Le Surrealisme au Service de la Revolution* N°1. Paris.

Dalí, Salvador (1952) *Manifiesto místico*. Figueras: Ediciones Extraordinarias de El Empurdanés.

Dalí, Salvador (1978) *El mito trágico de "El Angelus" de Millet*. Barcelona: Tusquets.

Deleuze, Gilles y Guattari, Félix (1985). *El Antiedipo: Capitalismo y Esquizofrenia*. Barcelona: Paidós.

Deleuze, Gilles (2005). *Derrames: entre el capitalismo y la esquizofrenia*. Buenos Aires: Cactus.

Guattari, Félix (1996). *Caosmosis*. Buenos Aires: Manantial.

Haraway, Donna (1991) "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century" en *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.

Kittler, Friedrich (1999) *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, California : Stanford University Press.

Kittler, Friedrich (2009) *Optical Media*. Cambridge. UK : Politi Press.

McLuhan, Marshall y Fiore, Quentin (1967). *The medium is the message*. Berkeley: Gingko Press.

McLuhan, Marshall (1996). *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Turing, Alan (1950). Computing machinery and intelligence. *Mind*, 59, 433-460