

Estudios Visuales Y Cultura Digital

316491-60

Directorio
Dr. Gilberto Herrera Ruiz
Rector
Universidad Autónoma de Querétaro

M. en A. Vicente López Velarde Fonseca
Director
Facultad de Bellas Artes

M. en H. Eduardo Núñez Rojas
Secretario Académico
Facultad de Bellas Artes

C.P. Claudia Pérez Cordero
Secretario Administrativo
Facultad de Bellas Artes

M. en A. Benjamín Cortés Tapia
Coordinador de Difusión Cultural
Facultad de Bellas Artes

COORDINACIÓN GENERAL

Dra. Alejandra Díaz Zepeda

Colaboradores
Fabián Giménez Gatto, Liliana Quintero
(CMM-CENART), Fernando Monreal (CMMM-
CENART), Eva Fernández, Mar Marcos, Hilda
Romero-Zepeda, Hugo Chávez Mondragón,
Vicente López Velarde Fonseca, Rubén Maya,
Antonio Loyola, LechedeVirgen Trimegisto,
Argel Mtz., Eunice Murillo, Anahí Sardaneta,
Roberto González

Revista Ouroboros
Centro de Investigación y
Producción Artística
(CIPA)
Cuerpo Académico Estudios Visuales
Bellas Artes-UAQ

Nota del Director

El Ouroboros traducido al arte siempre relacionado con el canon, con la obra abierta. Esta forma de imitación continua que nace y renace a través de indefinidos y crean una sensación de movimiento continuó con repetición que han sido las bases de todo el arte occidental. No solo por duración o eternidad, sino por continuidad de vida.

Ouroboros que representa el eterno retorno y la continua regeneración de la vida, el Rey serpiente es la imagen que mejor define el concepto cíclico del tiempo; el gran año de los antiguos. Tradición ritual, el tiempo cósmico que llegaba a su término cada vez que los astros volvían a su punto de partida. El cumplimiento de años en cálculo medieval, donde el tiempo invertía el sentido de su avance y comenzaba a hacerlo al contrario. El antes del tiempo lineal, adoleciendo de un comienzo, (la Creación del mundo) y de un final, (el juicio).

El Ouroboros del reptil que se muerde la cola y simboliza la eternidad, la continuidad de la vida y la totalidad del universo. Es el emblema de la creación. El desempeño una función alquímico-hermética, el proceso de refinamiento de las sustancias.

La reproducción de imágenes en el reverso de medallas y anillos para sintetizar mediante un símbolo figurado las cualidades de su temperamento intelectual, político o moral. Mirándola, Marsilio, Ficino, Giorgio Vasari, Rafael, Hildegarda, Rosacruzianos, Templarios, Satie, Mozart, Haydn, Debussy y un sin fin de iniciados.

La serpiente que se muerde la cola, el anillo de la unión entre cuatro divinidades, Siris, Isis, Osiris y Horus. La autofecundación, el uno en el todo.

Así llega esta revista como un flujo constante, sabia en movimiento, imagen en mutación, audio infinito.

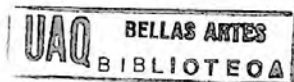
La F.B.A presenta una serie de pensamientos traducidos a lectura de sus mentes brillantes en el palpar de Arte.

Vicente López Velarde Foseca

índice

5.
cultura_RAM o
el ritornelo de una memoria en fuga
Fabián Giménez Gatto
16.
Reflexiones dislocadas entre tecnociencia y prácticas
artísticas contemporáneas
Liliana Quintero
36.
Disputas en torno a la visibilidad en el marco de los
Dispositivos tecnológicos
Jesús Fernando Monreal Ramírez
50.
De la máquina de guerra deleuziana a la figura del guer-
rero tecnológico contemporáneo.
El underground de la ética del hacker. Rebelión en las
redes.
José Ignacio Benito Climent
64.
De los microprocesos a la resistencia fractal: la perfor-
mance multimedia como puesta en escena del cuerpo
Alejandra Díaz Zepeda
76.
Hacia una historia de la imagen
Eva Natalia Fernández
83.
La historia de la no historia
Ma. del Mar Marcos Carretero.
91.
BIO ARTE: Expresión artística en la frontera
científica tecnológica
Hilda Romero-Zepeda

índice



105.

órgano-máquina-ram
Hugo Chávez Mondragón

116.

Nuevos conceptos en la cultura
virtual... más allá del ram
Vicente López Velarde-Fonseca

La cosmología de Maya

Alejandro Olarte García Murillo Eunie Josiane

Rubén Maya

Geo(reflecto)grafías

Antonio Loyola

146.

Lo que queda de mi cielo

LechedeVirgen Trimegisto

Catch the Terrorists

Argel Martínez

172.

Alquimia digital/dispositivos de contrarios

Roberto González

185.

Fantasmagoría contemporánea:

políticas de la visualidad

Eunie Josiane Murillo García

146.

Yo virtual

Anahí Sardaneta González

índice
206.

¬#172;𐄂𐄃'¬ýÿ¬¬íî"·#10

17%

AU.RAI

0.1b

∴!;¬É¬ÊËÏ'«ÿþîçε𐄂𐄃'¬ýÿ¬¬íî'
òº»/Û𐄃«îï¬¬±¬23¬##μ¶·\$ÿ¬Üý½¾
º¼½½(¬º±)þÿ²^³¬Æ«·»μ¶+Ç¿𐄃¬# 'Ö
μ¶îï¹𐄂𐄃#|,¹§öñöñ· Ç

12%

0.40:33

12%

-:-:-

¬º±2^^3¬^𐄂μ¶)+·10¬º»ÊÏ:í¬îï
¾¬ÿîçÜ¾¿ε#¾:ÿº𐄂𐄃;Ê𐄂ε'ÿº!𐄂𐄃¬;
ñ𐄂îî* *𐄂í𐄂𐄃!𐄂'1𐄂𐄃𐄂𐄃" (¬ýÿ¬

Ciertos temas vuelven una y otra vez en el libro de un modo recurrente. No he querido eliminar redundancias que en parte provienen de su estructura fragmentaria y de su condición de acumulación de una reflexión desarrollada a lo largo del tiempo. Y no he querido hacerlo porque las aproximaciones a los temas tienen siempre un carácter diferencial, constituyendo de ese modo perspectivas complementarias. Pero también porque para mí el libro en su conjunto está concebido con un cierto carácter musical, en el que el ritornello de algunos temas constituye la estrategia compositiva característica, y el modo en que su memoria a veces meramente intensiva se va fijando, gracias a la secuencia de repeticiones diferidas, variadas, como en una fuga.

✠

José Luis Brea

Para Deleuze el ritornelo es, entre otras muchas cosas, una forma de enfrentarse al caos. La sonoridad que resuena a través de las páginas de cultura_RAM conforma una estrategia de agenciamiento, una cartografía de nuestro presente, el libro, como máquina abstracta, traza, susurrando, las coordenadas de nuestra actualidad. Roland Barthes comentaba que el susurro es el sonido de las máquinas que funcionan bien, en este sentido, la escritura de José Luis Brea no deja de modular nuestro presente y, quizás lo que resulta más sugerente, nos enfrenta a lo que "estamos dejando de ser".

Digámoslo claro, cultura_RAM es una figura que signa el devenir de la cultura, su deriva, el alejamiento de las coordenadas de un enorme dispositivo que gira en torno a Mnemosyne, la memoria como significante despótico. Las micrologías de Brea enfrentarán a esta memoria despótica,

vística y docu-monumental con la memoria de procesamiento, productiva, relacional. Apropiándose un poco de la jerga informática, el autor dibujará, a través de ROM y RAM, a los actantes de esta agonística cultural. El despliegue metafórico tomará figuras tanto de la informática como del psicoanálisis, una memoria de disco duro funcionando como almacén y una memoria de red funcionando como fábrica. Al igual que el inconsciente, nos dirá Brea, nuestras memorias RAM generan un efecto de constelación, más que de consignación. La cultura_RAM es, en definitiva, una cultura en fuga, de la reificación del pasado en lo docu-monumental pasamos a la red, flujos y cortes de flujo operando en tiempo real, redes que entretejen nuestro presente y prefiguran un tiempo por venir, quizás más humano. Al decir de Brea: "Aquí memoria es reciprocidad y comunicación, la resonancia del otro y su diferencia en cada singularidad articulada. Aquí la memoria es tensión y experiencia de red y organicidad, código de intercambiabilidad -y sincronicidad..." (Brea, 2007: 18). Pareciera que frente a Mnemosyne, violencia simbólica de un pasado que ejerce sobre el presente la tiranía de lo Mismo, emerge un nuevo tipo de memoria, una memoria de lo Otro y de los otros, una memoria de la diferencia, que en su diferir, en sus vagabundeos nómades generará un efecto de actualidad, de potenciación sincrónica y transitiva de un presente como promesa de comunidad. Comunidad inconfesable, nos dirá Blanchot, aquella de los que no tienen nada en común, hermanados, tal vez, por el vértigo de una memoria en fuga. Volvamos al ritornelo, a lo largo del excelente libro que hoy nos convoca, el devenir_RAM de la cultura encarnará en diferentes dominios, mutación del dispositivo-memoria que reverbera, intensivamente, en la esfera económica, en el funcionamiento de la universidad, en el espacio museístico, en la lógica de la producción artística, en el régi-

ley, el límite, la castración, la falta, la laguna) que el pensamiento occidental ha sostenido como sagradas durante tan largo tiempo en tanto forma de poder y modo de acceso a la realidad. Preferido lo positivo y lo múltiple, la diferencia a la uniformidad, los flujos a las unidades, los ordenamientos múltiples a los sistemas. Considerad que lo productivo no es sedentario sino nómade. (Foucault, 1994: 46)

www.unosunosyunosceros.com/animas

animas/ 3:00 am <



0+10

La democracia que nos sugiere José Luis Brea se encuentra, me parece, desterritorializada en una nomadología electrónica que traza las potencialidades emancipatorias de la apropiación colectiva del conocimiento y del desarrollo de una intección colectiva o, para ponerlo en términos foucaultianos, *desindividualizada*.

*

La memoria RAM, memoria de proceso y de conectividad, en su volatilidad, en su interconexión de multiplicidades, convertirá lo intelegible en inter-legible. Pareciera que nos hará falta desplegar, cada vez más, una imaginación sintagmática para estar en condiciones de apreciar la magnitud de esta mutación en la episteme electrónica, una condición post-archivística donde la significancia estará ligada al ensamblaje de elementos discontinuos y móviles. Lo intelegible se inscribe en el "entre" de lo legible, inter-legible. Taylor y Saarinen, al igual que José Luis Brea, proponen un neologismo que intenta articular el "entre" en los procesos de significación electrónica, sugieren el pasaje del understanding al interstanding, lo que podríamos traducir como el pasaje del entendimiento al ent(r)endimiento, comprender no sería ya colocarse, aprehender, lo que está debajo sino lo que está en el medio, inter-legible. En palabras de Brea, "conectar y hacer hablar a inscripciones que en su distancia y fragmentación nada por sí mismas dirían" ((Brea, 2007: 246).

*

La mutación del dispositivo-memoria generará una transformación en la temporalidad, pasaje de una cultura archivística -donde la relación privilegiada se da entre el pasado y el presente- a una cultura post-archivística donde el vector por excelencia de nuestra experiencia del tiempo será la instantaneidad, una instantaneidad que se proyecta en el futuro, en una actualidad-diferencia siempre renovada. cultura_RAM no es sólo una conceptualización de lo actual y lo cotidiano, signado por el tiempo real de la comunicación electrónica, sino también una prefiguración del futuro. En el capítulo ::futurotopías::, José Luis Brea nos regala una especie de patafísica_RAM, una "ciencia de las explicaciones imaginarias", donde la ontología de nuestro presente, desarrollada ampliamente en otros capítulos, se proyecta hacia el futuro en una suerte de *back to the future*, de "imaginario dejà vú invertido" (Brea, 2007: 93). Las ::futurotopías::, entonces, pueden leerse como las líneas de fuga de nuestra experiencia temporal, micrologías que cartografían las comarcas venideras, desterritorializaciones de la teoría, que realiza, desde la ficción, una paradójica arqueología del futuro.

*

RAM_critique situará el estatuto de la crítica en la era del capitalismo cultural, RAM_critique o cómo ser intelectual y no morir en el intento. La crítica será, para el autor, un dispositivo diseminador, una producción intertextual y agonística, una invención no sujeta al imperativo de legibilidad, lo que él llama facilidad en la lectura, sino al de la inter-legibilidad, la interlectura como una variación sutil de lo que Barthes llamaba lo ilegible. Los

conceptos nómadas serán el resultado de esta invención que juega con lo ilegible, con lo que también podría entenderse como inconsciente óptico, la teoría como fábrica de conceptos, "cuya única condición de funcionamiento -nos dirá José Luis Brea- es el estar enlazado: la interconexión" (Brea, 2007: 204). La crítica, entonces, como rizomática, o bien, como rizomética, una ética del rizoma. Es decir, el ejercicio de la crítica entendido como una fuga, en el sentido musical y, principalmente, carcelario de la expresión. Una crítica que escape a dos de las prisiones señaladas por Brea, me supongo que habrá otras, la institución del museo y la periodística, ambas expresiones de la lógica del espectáculo y de su mercenarización del discurso crítico. Ahora bien, la estrategia de esta fuga será la escritura ensayística, cito a Brea al respecto, "(l)a escritura es para mí, esto lo he dicho en múltiples ocasiones, el lugar en el que verdaderamente la crítica se hace posible" (Brea, 2007: 224). En este sentido, la RAM_critique parece exigir una forma particular de escritura, escritura_RAM podríamos decir, lo ensayístico entendido como "estructura de interconexión y generación heurística". Me gustaría recuperar aquí una distinción formulada por Barthes en torno a la escritura, que bien podría articular las diferencias entre una escritura_ROM y una escritura_RAM, entre una escritura de la inscripción y otra de la de-scripción. Cito a Barthes:

Tal vez dos escrituras: la del punzón (cincel, cálamo o pluma) y la del pincel (bola o fieltro): la mano que fuerza y la mano que acaricia. La primera sería la escritura de la hendidura, de la incisión, de la marca, del contrato, de la memoria (...) Con este gesto de inscripción, hemos de vincular el devenir monumental de las escrituras antiguas: el sentido de la inscripción es, por una parte, que el trazado no se puede corregir,

la letra es irreversible y, por otra parte, que la escritura vale eternamente, solitariamente, en sí, fuera de toda lectura. Frente a esto, la escritura con pincel es una escritura de la de-scripción, de la mano acostada, del dibujo descendido, depositado. Dos gestos (dos civilizaciones): penetrar el secreto y racionalizar, o desplegar el significante y hacerlo volver: la eternidad o el retorno, lo singular definitivo o lo plural recurrente. (Barthes, 2002: 126-127)

Quizás, la lectura y la escritura electrónica, campo de inmanencia de la cultura_RAM, y los sutiles movimientos del mouse que ellas entrañan, posean el mismo efecto acariciante que atribuía Roland Barthes a la escritura con pincel. Tal vez, este sea el efecto que la lectura del sugestivo libro de José Luis Brea provoca, una escritura de la de-scripción y ya no de la inscripción, una escritura de la esbeltez que pinta, acariciándolos, los derroteros de una memoria en fuga.

11:29:31 P.M.

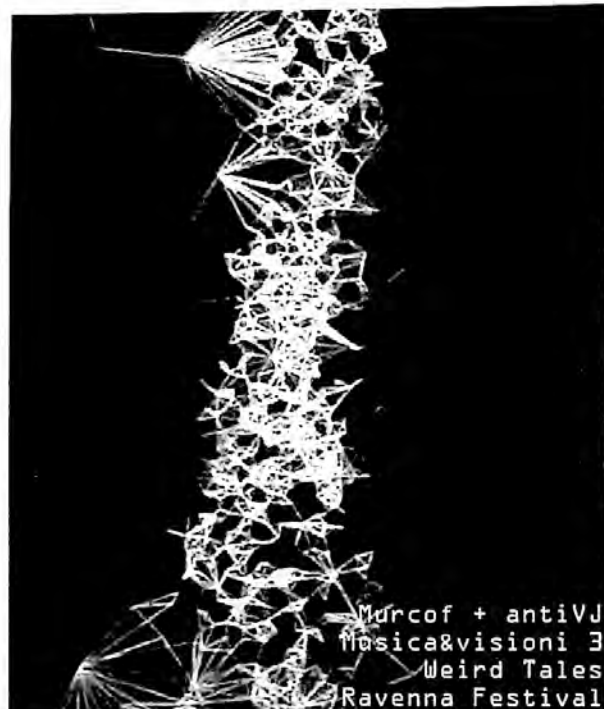


Jodi

www.jodi.org/betalab
/0:40:33 PM

Bibliografía

- Brea, José Luis (2007): *cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona, Gedisa.
- Barthes, Roland (1978): *Roland Barthes por Roland Barthes*. Barcelona, Kairós.
- (2002): *Variaciones sobre la escritura*, Barcelona, Paidós, 2002.
- Foucault, Michel (1994): "El Anti Edipo. Introducción a la vida no-fascista", en *Zona Erógena*, N° 18, Buenos Aires, pp. 45-46.



Reflexiones dislocadas
entre
tecnociencia y
prácticas
artísticas
contemporáneas

Murcof + antiVJ
Musica&visioni 3
Weird Tales
Ravenna Festival

Liliana Quintero Álvarez Icaza

Bernard Stiegler sostiene que el ser humano está desorientado por naturaleza y lo ejemplifica con el mito de Epimeteo, en el cual el hombre desnudo, desprovisto de habilidades naturales, no tiene cómo enfrentarse al mundo y, en consecuencia, le son entregadas las artes del taller (oficios). El problema es que el ser humano no se conformó con la técnica, sino que lo desorientó cada vez más porque destinó a ella una fórmula de aspirar a perfección. (Stiegler, *Técnica y tiempo*)

La lucha por la sobrevivencia acontece como un punto emergente y así el animal-hombre halló un germen que le permitió trastocar su alimentación, su forma de hacer herramientas, su relación con los animales y con su entorno natural; este principio configuró la transformación del animal-hombre al ser humano. Paulatinamente, mientras más se humaniza, transforma hasta los medios artificializados, plasmando en ellos nuevos deseos.

En cualquier acto humano se puede observar una diferencia con el resto de los animales, salta a la vista una *inteligencia poiética*. Inteligencia que se refiere a la relación hombre-naturaleza poniendo de manifiesto un significativo vínculo tecnológico, "la esencia del artefacto o producto es un momento del ser humano [...] en su fundamento sólo el hombre es la esencia de los artefactos" (Dussel, *Filosofía de la producción* 28).

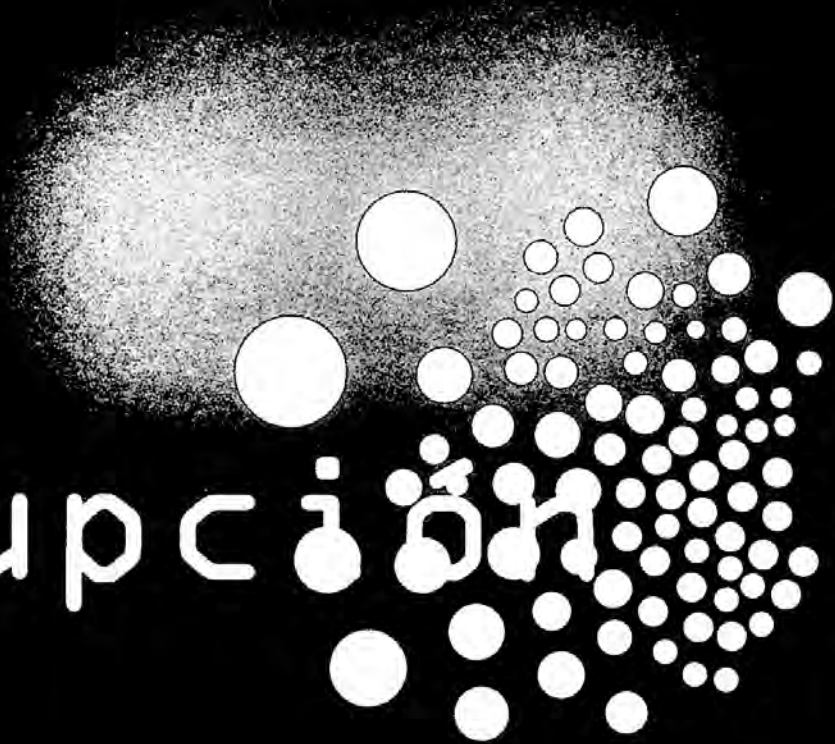
Es posible recrear la historia de la construcción de los artefactos, como en un abrir y cerrar de ojos, desde el *homo faber* hasta nuestros días. Ortega y Gasset divide en tres momentos principales el quehacer técnico: la técnica del azar, la técnica del artesano y la técnica del ingeniero. La diferencia entre estos tres momentos radica en su manera de vincularse con las cosas: el primero refleja un método que se manifiesta por la curiosidad aunada al azar, es la habilidad, el acto técnico implícito en el hombre, pero casi no denota diferencia con la construcción de un instrumento creado por un animal; el segundo nos remonta a una estancia armónica, se concreta una fabricación con sentido, el objeto adquiere un don creativo plasmado a través de la repetición, en la que ciertas técnicas devienen conscientes y son transmitidas de generación en generación; el último va de la mano con un pensar analítico vinculado históricamente con el surgimiento de la ciencia moderna, en éste, la técnica deja de ser destreza para convertirse en la habilidad del ingeniero, es decir, en técnica científica: tecnología que implica un olvido del objeto, porque está estrechamente ligada a la industria. Este período es el responsable de lo que acontece en la actualidad: la separación del acto *poiético* en el hacer.

El interés de Ortega es mostrar que el problema de la técnica no es un problema superficial, sino que refleja, de alguna manera, un vínculo indisociable con el ser humano,

pero que a su vez encierra una visión instrumental de la razón. De esta manera el problema de lo técnico queda orillado al terreno de la herramienta, y con ello la razón humana.

Desde los tiempos del hombre primitivo, al plasmar ideas en las cavernas, —independientemente de la explicaciones que se le den a esos fenómenos—, existe en él una facultad de exteriorizar, o como afirma el teórico español Fernando Broncano, una necesidad por extender el cerebro, no sólo desde la vivencia, sino desde la reflexión ante los hechos, y eso le permite construir un mundo lleno de habilidades técnicas. El hombre crea un mundo imaginario, un mundo interior. El hombre primitivo empezó a prestar atención a su interior, es decir, logró entrar en sí mismo, es el primer animal que se hallaba dentro de sí y este animal que ha entrado dentro de sí es el hombre (Ortega y Gasset, "El mito" 139).

Precisamente porque representan la insatisfacción, el hombre desea cosas que nunca ha tenido, por eso no pertenece al mundo natural. Necesita un mundo nuevo, llamado *sobrenaturaleza*.



irrupción

Irrupción

Algunas piezas de arte electrónico reflexionan de manera crítica sobre la tecnología, y también cuestionan nuestra relación con ella. Este es el caso de la pieza *Office plant #1*. Piezas como ésta nos permiten reflexionar sobre la idea de sobrenaturaleza de Ortega y Gasset, quien plantea que el hombre nunca pudo integrarse a su ambiente natural y por ello crea su propia naturaleza: la técnica. En *Office plant #1* se crean objetos que remplazan a los naturales para obtener un nuevo entorno. Lo interesante en esta idea es que no se trata de utilizar sólo técnicas para modificar la naturaleza sin intervenir en el orden natural, sino de crear artefactos que configuren un nuevo entorno, un entorno que se adapta más a la naturaleza artificial del hombre.

Office plant #1 de Michael Mateas y Marc Böhlen, es un objeto tecnológico adaptado a la ecología de una oficina que desempeña el mismo papel social y afectivo que una planta. Los autores plantean este objeto como reemplazo de las plantas, pues consideran que en la sociedad actual, especialmente en las oficinas modernas, llenas de artefactos, no nos relacionamos con una planta, y tendemos a abandonarlas. Consta de un gran bulbo rodeado de hojas metálicas montado sobre una base. La esfera, de aluminio forjado, se abre y se cierra. La pieza monitoriza el audio en el entorno, así como el nivel de luz, y responde con movimientos lentos y rítmicos emitiendo un sonido ambiental; además, utiliza técnicas de clasificación de textos para supervisar la actividad del correo electrónico de su dueño.

II. reflexión:

Tecnociencia,
la nueva ciencia
corporativa

Cuando hablamos de tecnociencia es importante entender que es un proyecto que enlaza muchos intereses. El proyecto inicial conocido como *Big Science* se desarrolló después de la Segunda Guerra Mundial¹ y fue acogido bajo la tutela norteamericana. Lo novedoso de esta actividad radicó en generar una estrecha vinculación entre científicos, ingenieros, técnicos, empresarios, políticos e instituciones militares (Echeverría, *La revolución* 13). Los intereses que fundamentaron el proyecto tecnocientífico respondieron a un momento geopolítico estratégico y fue diseñado bajo un modelo cuyo paradigma base fue "incapaz de asumir reflexivamente el conflicto entre su propio desarrollo y los intereses corporativos (o militares) que lo financiaban" (Subirats, *La existencia* 159).

Hay que mencionar que uno de los conceptos clave en la tecnociencia es el de control, pero a diferencia de la ciencia moderna, que de alguna manera se fundaba en la razón pura y que, a su vez, tenía una relación muy estrecha con el concepto de autonomía intelectual, la ratio de la tecnociencia está dictada principalmente por la economía: el Mercado. "Permitir que el mecanismo de mercado sea el único rector del destino de los seres humanos y de su entorno natural [...] tendría como resultado la destrucción de la sociedad" (Berman, *Edad oscura* 73).

1. Esto no quiere decir que en la Primera Guerra Mundial no se haya creado un sistema que permitió un importante avance tecnológico, sólo que con la devastación no se pudo edificar el proyecto de la *Big Science* (también llamado *Macrociencia*) y Estados Unidos aprovechó la situación para fortalecer el proyecto

Lo que discutiremos aquí es la posibilidad de integración de la tecnología en el desarrollo científico:

la ciencia requiere cada vez más de la tecnología, no sólo por el equipo e instrumental avanzado, sino porque el ámbito de aplicación de innovaciones constituye un verdadero laboratorio en el que se prueban teorías y se generan nuevos conocimientos. El fenómeno significativo es que ambas actividades se han vinculado cada vez más estrechamente en proyectos de investigación y desarrollo de innovaciones y aplicaciones artefactuales (Linares, *Ética*, 367).

El problema es que estamos hablando de un agenciamiento, artefactual en el que la tecnología queda al servicio de la ciencia y ésta a su vez, queda al servicio del mundo corporativo.

En este sentido las máquinas complejas complementan a disciplinas como la Biología hoy en día es imposible pensar los procesos computarizados y los procesos biológicos de manera separada como afirma Jordi Valleverdú en su libro *Bioética computacional* "La computación es algo intrínseco a la investigación científica contemporánea en muchas disciplinas no un mero instrumento o ayuda." (*Bioética* 63) De la misma manera como menciona Don Ihde quien analiza como el telescopio se vinculó con el pensamiento de Galileo, y formaron un dispositivo encarnado, así la tecnología contemporánea tiene una relación muy estrecha con las ciencias. El problema es que no hay una visión auténtica de la ciencia por la búsqueda del conocimiento, sino que desde su origen hay intereses políticos mucho más perversos. (*Los cuerpos en la tecnología*). Jorge Linares advierte que:

las tecnologías convencionales participan junto con las ciencias en diversas modalidades tecnocientíficas : v. g., la informática, la bioestadística, la biología molecular en lo que se conoce ahora como ciencias genómicas, cuyo fin primordial no es meramente cognoscitivo, sino eminentemente pragmático y utilitario. Las tecnologías se transforman en tecnociencias en la medida en que se hacen más complejas y requieren el concurso de otras ramas científicas y técnicas, y en la medida en que crean nuevas entidades artefactuales (*Ética y mundo* 370).

El problema de la tecnociencia es que no tiene una regulación ética. Las empresas son quienes mueven las investigaciones bajo intereses comerciales: "Como señala Ruth Hubbard, bióloga de la Universidad de Harvard, muchos de los más notables genetistas moleculares en la actualidad son dueños de sus propias compañías de biotecnología y colaboran o trabajan para las empresas más renombradas en los Estados Unidos." (Mae-Wan-Ho, *Ingeniería genética* 47)

Irrupción Irrupción Irrupción Irrupción

Irrupción

Uno de los casos más nombrados en el terreno de la cultura fue el caso de Steve Kurtz y otros miembros del Critical Art Ensemble, que están siendo investigados por el FBI en virtud de las nuevas leyes antiterroristas en EEUU (Patriot Act), trae de cabeza a la comunidad artística de Internet. La pesadilla comenzó para Kurtz cuando su mujer y colaboradora Hope falleció en el domicilio de ambos de un ataque al corazón. Al presentarse la policía a requerimiento del propio artista, los agentes efectuaron una inspección de la vivienda y encontraron en ella parte del material con el que Kurtz trabaja: cultivos biológicos. La policía informó al FBI que se presentó en el escenario de la desgracia y detuvieron al desolado esposo, requisaron su material... y el cuerpo de la fallecida. En estos momentos, tanto Kurtz como otros miembros del CAE están sometidos a investigación por parte del FBI y si la paranoia no remite serán juzgados por cargos que pueden ir desde bioterrorismo y hasta asesinato (se investiga también la muerte de Hope). La biotecnología es uno de los campos en los que se desarrolla el trabajo de CAE, también ampliamente conocidos por su difusión de los Tactical Media, una práctica artística cada vez más difundida entre artistas y activistas que combina investigación, crítica social y nuevas tecnologías para crear situaciones que denuncian las tendencias autoritarias en un contexto político.²

2. La información sustraída del sitio web:
<http://www.caedefensefund.org/spanish.html>

Sería interesante que el FBI, investigara a fondo cómo funciona el proyecto de la tecnociencia, como se ha fraguado el paradigma de mercado como elemento rector y que es mucho más relevante que cualquier vida humana, y de manera paradójica cuando el artista experimenta con elementos biotecnológicos se vuelve un agente sospechoso digno de ser investigado, encarcelado.

Con el auge de los primeros laboratorios en la década de los años 40, se introdujo un factor esencial para la investigación. La intervención de los artistas como elemento creativo. Por ejemplo los laboratorios Bell gracias a la participación de artistas desarrolló: bases de datos, telefonía celular, celdas solares, rayos láser, entre muchos otros inventos. Otro ejemplo es la intervención de la artista Sonia Sheridan en el Centro de investigación 3M, en la década de 1970, y su trabajo influyó en el desarrollo de la copiadora a color. En este sentido los artistas se volvieron piezas primordiales para contribuir en el desarrollo tecnocientífico, incluir artistas resultó mucho más relevante de los que los empresarios podían imaginar.

Pero más allá de la colaboración de los artistas como investigadores es interesante resaltar que estos Centros se convirtieron en espacios muy fértiles para desarrollar metodologías distintas y fueron los responsables en volver a integrar al arte en el diálogo entre la ciencia y la tecnología.

Sin duda el MIT³ es el referente más importante cuando hablamos de laboratorios tecnocientíficos, su origen se remonta a 1886⁴. Es muy claro su interés por la innovación vinculada al avance tecnocientífico. Los artistas estuvieron destinados a trabajar bajo el anonimato, ayudar a que

3. <http://mitstory.mit.edu/mit-highlights-timeline/>

4. Cuando sólo era un plan como escuela politécnica.

la investigación científica tuviera resultados eficientes, pero en 1984 fundaron el *Media lab* iniciado por Nicholas Negroponte y por Jerome Wiesner, desde entonces hay cierta libertad creativa que permite que existan proyectos con iniciativa estética o de diseño, como la creación de processig, pero vemos que es imposible desprenderse del dispositivo instrumental, de innovación, de eficiencia que se desprende del MIT.

Aunque a la par de los laboratorios se iniciaron propuestas mucho más interesantes como las de los científicos como Gregory Bateson que pudieron ver lo fértil e interesante que resultaba el factor creativo, así que lo integró dentro de la metodología científica, y así muchas de las teorías novedosas como la cibernética, estuvieron impregnadas por este carácter *poiético* y transdisciplinario.



III reflexión:

Vínculo entre
forma y programación.

El arte digital
como *pharmakon*^s

La información es sin duda uno de los conceptos más relevantes en la actualidad desde el invento de la cibernética, al vincular fisiólogos y expertos en tecnología se creó una nueva forma de entender la comunicación entre máquina y ser humano, abrió un campo esencial para la integración de los objetos técnicos y su reacción con el mundo, pero no sólo como acción sino como modelos de pensamiento para poder inventar nuevas disciplinas. Simondon define la información como:

[[1a]] Extraña materia inmaterial en la que se basan todos los seres vivos artificiales, la información propulsada por la cibernética implica desembarazarse del tradicional esquema hilemórfico aplicado a la actividad técnica: hacer algo consiste en dar una forma a una materia inerte según una finalidad conocida por el hombre. La información muestra que las cuatro causas aristotélicas están condensadas en la materia misma y que dar forma, in-formar, le ocurre tanto a lo vivo como a lo artificial sin que la conciencia y la fuerza del hombre sean necesarias. (MSOT 20, en *Ginette Múnica Barrios Pensamiento biopolítico* 214)

Los sistemas cibernéticos pueden dirigir de manera automatizada a muchos otros conjuntos de artefactos. Hay una integración orgánica que es propia de los objetos naturales. La intención de la cibernética muestra un viraje de la Modernidad: imitar lo vivo, lo orgánico pero trasladado a las máquinas.

5. Concepto que utiliza Derrida, que "no es ni veneno ni cura", sino lo que está en medio. Y en ese sentido pienso que el arte electrónico, no es ni programación, ni arte en sentido estricto, pero al estar en medio de los dos, abre una posibilidad sobre la manera de entender las prácticas estéticas contemporáneas y abren caminos de reflexión.

Lo que estamos presenciando es que la cibernética se integró a los procesos íntimos de lo científico, pero no para hacerlos fáciles, sino como un híbrido, la información digital se vuelve crucial, se torna como un elemento que posibilita los procesos de investigación. Se ha generado una dependencia entre los investigadores, las corporaciones, que son quienes financian y el software que aporta la ilusión-concreción de integrar imágenes digitales que permiten visualizar aquello que parecía imposible de ver.

Irrupción
Irrupción
Irrupción
Irrupción
Irrupción
Irrupción
Irrupción

La pieza *Ocular Revision* del frances Paul Vanouse es una obra que incorpora un mecanismo alternativo para el análisis y la visualización de la imagen del ADN. Normalmente, el ADN se visualiza en una cámara rectangular que contiene un material poroso de gelatina que tiene un campo eléctrico a través de ella. Cuando el ADN se inserta en un lado de la gelatina de la corriente eléctrica a través de la tira de gel a una velocidad correspondiente a su masa molecular y por lo tanto se diferencia del ADN de múltiples tamaños.

Ocular Revision utiliza una plataforma experimental, circular electroforesis en gel para visualizar las bandas de ADN. Esta obra diseñó una plataforma circular a polarizarse del interior al exterior del círculo. El diseño radial y la polarización de adentro hacia afuera permite que el aparato pueda crear imágenes de ADN, pero desde un "diagrama de barras" o una "barra de progreso" común en la pantalla de un ordenador, sino más bien una aparición lenta, una señal, una flor, una atracción o repulsión.

Así la pieza se convierte en intentos para desplazar imágenes del ADN hacia el campo de la biología. El propósito es mostrar la fuerza del ADN para ser leído como una sustancia más que mero código. Las imágenes que se crean son mapas políticos y económicos del mundo.^b

Quizá la manera más acertada de poder ir abriendo formas de interconexión entre el pensamiento filosófico, la vida y las teorías estéticas contemporáneas es reflexionar sobre la colectividad ya que es uno de los conceptos más interesantes en cuanto a la situación actual de hibridación y frente a las posibilidades políticas y éticas a las que estamos expuestos, nunca antes se habían creado máquinas de esta intensidad, pero nunca antes también el paradigma de mercado había estado tan presente. Sin duda las prácticas del bio-arte nos permiten integrar conceptos científico-filosóficos, pero también biopolíticos para rescatar el carácter de comunicación y vincular otras posibilidades de relación entendiendo la individuación como operación de comunicación. El ser humano no es la única realidad de ser,

b. La traducción es mía, información extraída del sitio <http://www.paulvanouse.com/or.html>.

Irrupción

Spher Aleas es un trabajo de inmersión interactiva diseñada por colectivo Scenocosme.

Esta planta viene en la forma de un sistema interactivo de inmersión en el espacio, escalable y. En el hemisferio, una relación entre el hombre, la imagen y el sonido se pone en juego que mejora el rendimiento colectivo. SpherAleas es un sueño creativo en el que el público crea, manipula, yuxtapone, superpone formas luminosas audible, inestables y reactivas para componer microcosmos visual y de audio. El escenario fue diseñado para la inmersión completa del espectador a través de un sensor interactivo, una difusión del sonido multipunto, un sistema de proyección de vídeo a 180 °, una media arquitectura membranosa esférica. Esta experiencia de la comunidad, se convierte en un poema extraordinario de sensaciones: el corazón de este espacio de la percepción sensible yema se amplifican, modificado hasta el sonido de una multitud de mundos metafóricos inesperado.⁷

Alsos es interactivo-intervención de los artistas Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt la idea es intervenir un un bosque.

Los espectadores recorren con linternas en el interior, se iluminan las flores fluorescentes dispersas en las ramas. Cada flor reacciona con una variedad de sonidos que están cambiando constantemente dependiendo de la intensidad de la luz producida por los espectadores. La pieza evoluciona de acuerdo a la intensidad de luz, y los caprichos de las intervenciones públicas.

⁷.La traducción es mía información sustraída de
<http://www.scenocosme.com/spheraleas.htm>

Esta creación es una hibridación entre las plantas y el uso de la luz digital. Cada flor oculta su pistilo sensores de luz que se transcriben los cambios a un programa de ordenador. Cambio de datos está relacionado con el vagar al azar de la población en el trabajo a través de la generación de pulsos de luz.⁸

Las obras de Murcof y anti VJ son acciones en las cuales a partir de una pantalla transparente intervienen imagen y sonido secuenciado, no son artistas exclusivos del código, pero la propuesta visual sonora genera metáforas sobre teorías de la complejidad o universos rizomáticos, también de alguna manera hacen palpable el poder de la ilusión de la imagen digital, el código se hace materia tangible, pero finalmente es simulación.

Si la agencia colectiva permite mostrar que se diluya la idea de máquina cerrada, si la conexión se abre a la escucha, si las obras artísticas contemporáneas funcionan como máquinas de visión que hacen presentes nuestra realidad de hibridación. Si la vida palpita como afirma Roberto Espósito, como una continua potenciación, entonces quizá estamos listos para iniciar una nueva búsqueda y nos reconocamos simplemente como humanidad.⁹

⁸. La traducción es mía, extraída del sitio web oficial
⁹. <http://www.youtube.com/watch?v=uF14RBQ-1ZQ&feature=related>

Bibliografía

- Berman, Morris (2006): *Edad oscura americana*. México: Sexto piso.
- Dussel, Enrique (1984): *Filosofía de la producción*. Bogotá: Editorial Nueva América,
- Echeverría, Javier (2003): *La revolución tecnocientífica*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Ihde, Don (2004): *Los cuerpos en la tecnología*. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca del cuerpo. Barcelona: OUC..
- Linares, Jorge (2007): *Ética y mundo tecnológico*. México: FCE, UNAM.
- Mae-Wan-Ho (2001): *Ingeniería genética*. Barcelona: Gedisa.
- Múnera, Barrios, María, Ginette (2010): "Pensamiento biopolítico en Gilbert Simondon. Técnicas y filosofía de la vida", en Hernández, Iliana (ed). *Estética vida artificial y biopolítica*. Bogotá, Pontificia Universidad de Javeriana.
- Ortega y Gasset, José (2001): "El mito del hombre allende la técnica", en *Filosofía de la tecnología*. Madrid: OEI.
- Subirats, Eduardo (2006): *La existencia sitiada*. México: FINEO.
- _____. *Violencia y civilización*. Madrid: Losada.
- Stiegler, Bernard (2003): *Técnica y tiempo II: La desorientación*. Hondarribia: Hiru, 2003.
- Vallverdú, Jordi (2009): *Bioética computacional*. Barcelona: Fondo de Cultura Económica.



Disputas en torno a la visibilidad en el marco de los Dispositivos tecnológicos

I

Cuando nos enfrentamos a las problemáticas de proyectos con valor artístico que utilizan tecnologías digitales parece que se requieren metodologías de abordaje distintas a las formas tradicionales para comprender las artes. Al trabajar la relación entre producción artística y nuevos medios algunas metodologías de estudio siguen partiendo de una visión instrumental sobre las tecnologías. Sin embargo, las llamadas artes digitales no utilizan la éstas como medios o instrumentos, sino que se las apropian en términos de posibilidades enunciativas. Las tecnologías no son originalmente prótesis, porque no son extensiones corporales o lingüísticas del sujeto creador, sino que constituyen una compleja e histórica cultura material que ha modificado los modos de producir, registrar y de consumir objetos técnicos. En este contexto, a mi me interesa discutir aquí un par de conceptos que se encuentran operando

en los modos de hacer un conjunto de prácticas creativas que utilizan nuevas tecnologías. En relación a ello, para mí un *concepto* es un *modo del hacer* que abre posibilidades performativas; los conceptos no se reducen a constructos de la mente o formas de representación, están encarnados en el cuerpo y son como ha dicho Fernando Broncano, artefactos relacionales: o *peradores de posibilidad* en nuestro hacer cotidiano¹. Los conceptos de visibilidad y artefacto pueden operar como herramientas distintas dependiendo de la disciplina en que se manejen. Pero entonces, los conceptos poseen transversalidad; transitan por varias carreteras; la de la biología, la de las artes, dentro de las artes incluso; las artes teatrales, las artes performáticas, las artes visuales, etc. El concepto no es una categoría sustancial para reconocer la realidad, no es una evidencia, sino la *producción de una herramienta específica* en una multiplicidad de posibilidades. Me gustaría entonces, discutir conceptos siempre planteándolos como una herramienta metodológica provisional más que como una categoría con pretensiones universales.

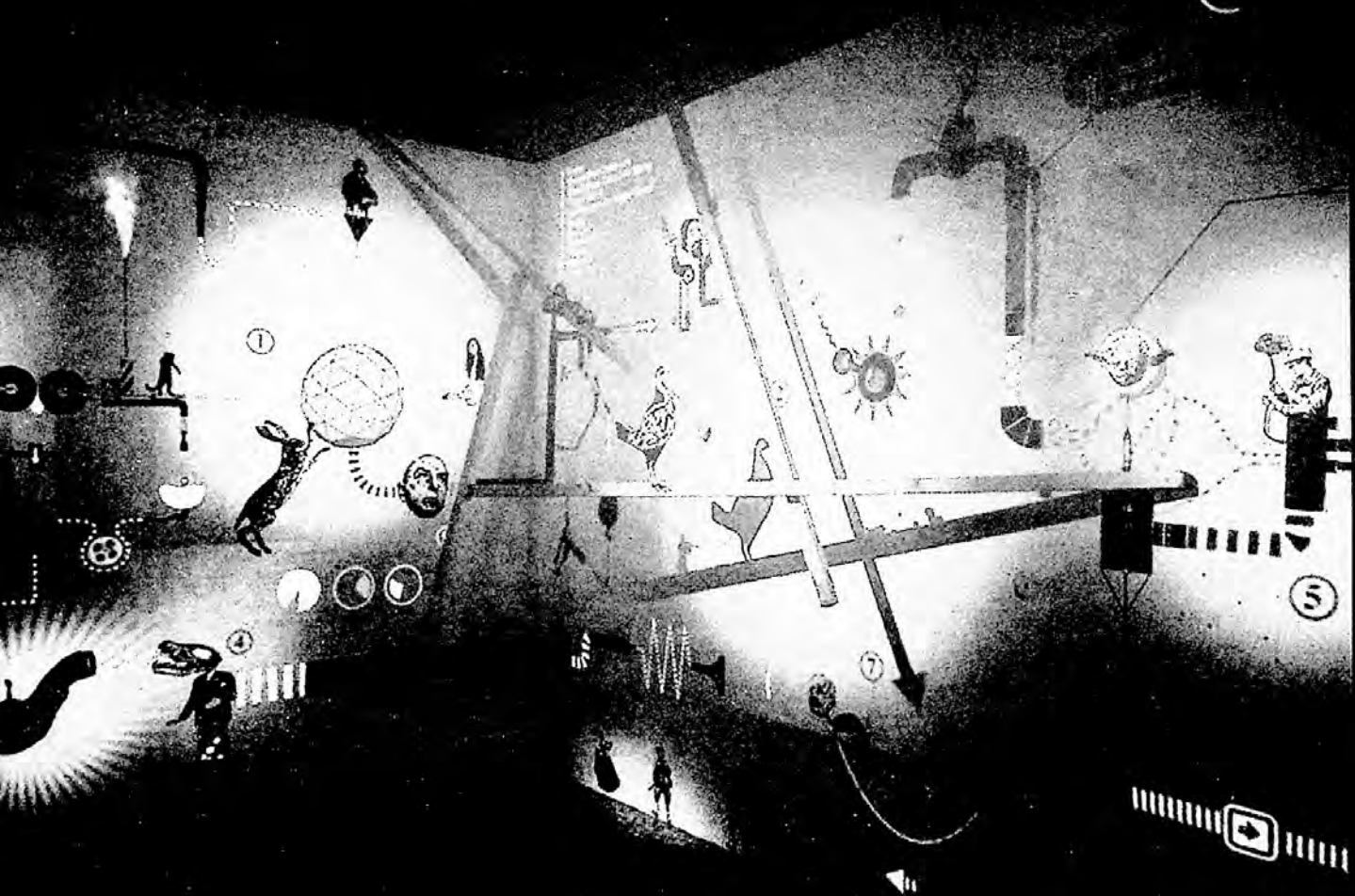
Aquí me interesa discutir los conceptos de *Dispositivo y visibilidad*. Me parece que con Dispositivo podemos cartografiar ciertas dinámicas que ocurren al interior de prácticas creativas que no se ubican bajo las categorías tradicionales del arte del siglo XIX y que se producen en un trabajo colaborativo entre varias disciplinas usando nuevos medios. Otra de las razones por la que elegí el concepto de *Dispositivo* es porque las prácticas artísticas perciben siempre a través de Dispositivos; no me refiero solamente a los receptores, el público; sino también lo artistas. Finalmente, me parece que las prácticas del arte contemporáneo están más encaminadas a la producción de dispositivos que

1. Broncano, Fernando. La estrategia del simbiote. Cultura material para nuevas humanidades. Salamanca: Delirio, 2012, p.58.

II

a obras de arte cerradas y substancializadas bajo una sola interpretación..Se trata de revisar cómo opera un Dispositivo, por lo que iniciaré mencionando algunos ejemplos. El primero es un Dispositivo clásico, el famoso *Velo* o ventana de Alberti, quizá uno de los más antiguos en las prácticas de la pintura. Alberti escribió un libro titulado *De pictura* que está dividido en tres apartados; en el segundo menciona que lo artistas pueden utilizar herramientas para mejorar su trabajo y recomienda que se apoyen en una red, una ventana cuadriculada que les permita comprender la información sensible que reciben del exterior. Considera que el conocimiento inicia en lo sensible por lo que se pregunta: ¿cómo puedo yo comprender ese conocimiento, esa información que proviene de los sentidos?. Él creó este velo para tratar de comprender y componer el paisaje. Este Dispositivo está construido según leyes de la matemática, que en el Renacimiento todavía era considerada un tipo de *tecné*, es decir, una técnica que servía al artista para poder comprender científicamente la realidad.

Voy a mencionar otro ejemplo. Se trata del proyecto *Mecánicas Discursivas* del artista Yannick Jacquet producido en 2012, que consiste en una instalación que relaciona y acopla distintos dominios de realidad, el físico, el virtual, la sombra, la imagen movimiento, la luz, el concepto, etc. *Mecánicas Discursivas* ensambla estos dominios en un sistema de relaciones que funciona como una máquina de relatos. El visitante al museo se encuentra con un "mecanismo" en el que se generan conexiones, intercambios, flujos y cortes de energía entre los diferentes dominios sensibles que lo componen. Y es precisamente esta forma de operar de un "mecanismo de conexiones e intercambios", lo que nos acerca a la noción de Dispositivo.



Mécaniques Discursives at ElectroniK Festival 2012 / Rennes / F

¿Cómo opera entonces, un Dispositivo? Planteo esta pregunta porque tengo la intuición de que no se trata de enfrascarnos buscando la esencia del concepto. Tenemos la tendencia de querer saber qué son las cosas, pero podemos aprender de la frase: "Ya no te preguntes qué son, pregúntate cómo funcionan". Tres importantes filósofos del siglo XX han planteado la cuestión de la operatividad del Dispositivo. El primero es Michael Foucault², quien trabajó la manera en que las tecnologías de poder disciplinan el cuerpo, lo reproducen y lo coaccionan. Para el caso de los Dispositivos según Foucault, hay que hacer una suerte de casuística, ya que operan de manera específica y sólo los podemos cartografiar. Un dispositivo es un conjunto heterogéneo, es decir; que se trata de un sistema de relaciones de poder y saber entre cosas que pertenecen a distinta naturaleza. Para ejemplificar esta propiedad traigamos nuevamente a colación el proyecto de *Mecánicas Discursivas*: esta instalación juega y relaciona diferentes dominios de realidad, como la sombra, el volumen físico, lo virtual, la imagen en movimiento; ahí existe un conjunto heterogéneo; el volumen físico pertenece a un dominio de lo real, lo virtual pertenece a otro; son elementos muy diferentes y sin embargo, se encuentran en un estado simbiótico. En Occidente hay una tendencia a dicotomizar la realidad, a aislar un elemento de otro, por ejemplo; dicotomizamos la mente y el cuerpo, la teoría y la práctica, lo visible y lo invisible, el ser y el no ser. Pero como señala Foucault, en los Dispositivos se comunican estos heterogéneos, el concepto con la sensación, la mente con el cuerpo, el sujeto con el objeto, podemos incluso decir,

2. Agamben, Giorgio, "¿Qué es un dispositivo?", en *Sociológica*, año 26, número 73, pp. mayo-agosto de 2011, p. 250.

que en el Dispositivo se *hacen* estos dominios por una especie de "síntesis disyuntiva" como la llamó Deleuze.

Así, los Dispositivos operan siendo sistemas de relaciones entre elementos totalmente distintos. Además, Foucault dice que este conjunto heterogéneo se consolida en relación a una necesidad que resolver, por lo que el Dispositivo sería en primera instancia una estrategia para solucionar esa necesidad. Podemos preguntarnos por ejemplo, cómo surgió la perspectiva artificial. Ésta es un conjunto heterogéneo que se fue consolidando histórica y estratégicamente ante la urgencia de comprender y componer el paisaje pictórico. La perspectiva no es producto de una causa, sino es resultado de un montón de relaciones. Para Foucault todo dispositivo incluye una episteme, es decir, algo así como la metodología para distinguir científicamente lo verdadero de lo falso.

Finalmente, para Foucault, un Dispositivo instituye cierta subjetividad en los individuos. Esta tesis nos conecta con los aportes filosóficos que al respecto ha hecho el pensador italiano Giorgio Agamben, para quien el Dispositivo es cualquier cosa que tenga la capacidad de modelar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los individuos³. Así, lo que somos y la manera en cómo nos comprendemos ocurre en un dispositivo; la subjetividad de cada uno, nuestros modos de ver, nuestros modos de ser, nuestros modos de pensar. Además, para Agamben, un mismo individuo puede ser el lugar de múltiples procesos de subjetivación dependiendo de los dispositivos con los que interactúa. El celular se torna un dispositivo, la computa-

3.íbid., 257.

dora también, ya que en relación a cada uno se moldean y orientan nuestros modos de hacer. Luego, partiendo de Agamben, podemos afirmar que un dispositivo produce un sujeto imaginario, gracias al cual nos percibimos, experimentamos y comprendemos.

En esta línea de discusión, Gilles Deleuze escribió un breve texto llamado *¿Qué es un dispositivo?* partiendo también de Foucault, pero comentando dos funciones sobresalientes⁴. Según la primera, un Dispositivo sirve para hacer ver; es una máquina que nos capacita con modos y prácticas de mirar, y nos moldea un focalización visual. La segunda función del Dispositivo es que constituye una máquina enunciativa que nos capacita en nuestra posición de sujetos del habla. Pero algo fundamental en Deleuze es que considera que los dispositivos operan rizomáticamente; no son máquinas cartesianas ni mecanismos causales que partan de un principio original, tampoco de una voluntad o la intencionalidad de una consciencia. El Dispositivo es una máquina dinámica compuesta de relaciones e intercambios, cuya lógica y *disposición* de las singularidades que produce se hace y se rehace constantemente, siguiendo los principios de conexión, heterogeneidad, multiplicidad, rupturas y rutas cartográficas⁵. Lejos de ser un todo caótico como se suele pensar a veces, en el rizoma se producen territorios y cartografías que en el caso del Dispositivo se cristalizan en prácticas y procesos bien definidos. Así por ejemplo, el rol que juega el artista y el público en el museo se cristaliza por la lógica del propio dispositivo que es el museo.

4. Deleuze, Gilles. "¿Qué es un dispositivo?" en Michel Foucault. Filósofo. Barcelona, Gedisa, 1999, p.155.

5. Deleuze, Deleuze, Gilles y Félix Guattari. Mil mesetas. Valencia: Pre-textos, 2006, pp. 13-17.

Para Deleuze las relaciones de fuerzas de esta gran madeja no se dan de manera lineal, ni sólo por causas y efectos o, arriba y abajo, o en función de qué va primero y qué va después, como las series numéricas lineales y arborescentes. Un buen ejemplo de Dispositivo rizomático lo encontramos en el ciberespacio que es virtualmente multiplicidad, esto no se refiere a que sea un conjunto de cosas, sino que virtualmente es una *disparation* de posibilidades que se actualizan en las conexiones que establecemos con la pantalla, pero que no dependen de nosotros, sino precisamente de esas máquinas de software-hardware que sirven de interfaces. *Disparation* es un concepto que usa Deleuze para hablar de un estado de indefinición y vaguedad, un especie de "océano". Ahora bien, al conectarnos con la página de inicio en la pantalla nos relacionamos con el ciberespacio y nos conectamos con la lógica de ese Dispositivo que siempre esta operando -siempre hay alguien conectado-, al abrir la página sin embargo, se establece una conexión que nos *dispone* como cibernautas. Esta conexión es una singularización de la página y de nosotros. Cada que abro la ventana de mi historial, me encuentro con el registro de una singularización. Además, veo que en mi historial navegué una serie de veces por la misma página. Esta *serie de repeticiones* es lo que de alguna manera constituye la identidad de los seres en el ciberespacio. En éste un objeto virtual es realmente una serie de repeticiones. Sigamos navegando: en la página que abrimos encontramos una ventanita, le damos clic y se abre otra ventana, pero ahora nos conectamos con una amiga cibernauta, que a su vez lleva un buen rato conectado con varios amigos suyos, se producen disyunciones. Luego, en estas conexiones se dan intercambios, rupturas significantes -por ejemplo, mi amiga cibernauta y yo acordamos una

cita. Finalmente, antes de desconectarme de Internet voy a "Todo el historial" y observo el registro de páginas que he abierto y cerrado, hago una cartografía con ese registro, de mi viaje por el ciberespacio.

III

Quisiera hacer algunos comentarios sobre el Dispositivo. El primero es que considero que todo Dispositivo es técnico; la técnica y la tecnología sirven para transitar de lo que somos a lo que podemos ser, de ahí que no sea adecuado reducirlas al nivel de las prótesis interpretadas como extensiones de una capacidad que ya tenemos. La tecnología se refiere al uso del conocimiento científico para especificar *modos de hacer* cosas de una manera reproducible, por lo que los Dispositivos técnicos y tecnológicos nos permiten transitar del ser a lo imaginario, de la posibilidad a la actualidad, de la virtualidad a la singularización.

El segundo comentario es que pienso que todo Dispositivo fabrica un sujeto técnico en los cuerpos que se mueven en la red de relaciones que aquél establece. Como ha señalado Don Idhe, encarnamos Dispositivos cuando nos movemos bajo las normas y los parámetros que éstos constituyen y que modelan nuestros modos del hacer. A partir de los Dispositivos encarnamos ciertos modos de habitar en el mundo. Pensemos por ejemplo, en la cámara obscura como la cristalización de un proceso de tecnificación del ojo; la cámara obscura fabrica un sujeto monocular en el cuerpo de quien se posa detrás de la caja negra. Incluso, en relación a la cámara oscura hay que recordar la distinción que hizo René Descartes entre la mente y el cuerpo. Para Descartes el ser humano es una cámara obscura: el cuerpo es lo exterior y la mente es una identidad extraña dentro de una caja

metafísica. Si comparamos esta visión del sujeto cartesiano con la cámara oscura, encontramos que ambas guardan similitudes; la caja interior de la cámara oscura es donde se construye la imagen de la mente cartesiana y fuera de la caja, está la realidad que entra por un agujero, es decir, el ojo monocular. En este sentido la cámara oscura es un Dispositivo que produjo un sujeto técnico para ver con un solo ojo. Quizá hoy no tenemos encarnado un sujeto monocular pero seguimos introyectando el dualismo mente/cuerpo como dualismo teoría/práctica. En el caso de la danza por mencionar otro ejemplo, se enseña una determinada técnica para moldear los movimientos del cuerpo y paulatinamente éste va fabricando su propio sujeto técnico encarnado. Así, la comprensión que tenemos de nuestro cuerpo no se reduce a lo meramente físico, sino que depende del dispositivo que tengamos encarnado. Podemos hablar de tipos de dispositivos; por ejemplo, aquellos que se rigen bajo el régimen de la semejanza, como el espejo de Brunelleschi. La cámara oscura por otro lado, que es un dispositivo de representación, el cine y la fotografía son dispositivos de reproducción de imágenes. En el ciberespacio no opera una mirada monocular; como he dicho antes, es un dispositivo rizomático. En el campo de las artes finalmente, el famoso teórico de la estética relacional Nicolás Bordeu, llegó a escribir que las obras de arte hay que verlas como dispositivos relacionales que fabrica espacios intersubjetivos, es decir, espacios de relaciones entre personas. Entonces para él el arte contemporáneo debe tener la función de construir máquinas que provoquen conexiones e intercambios entre las personas. Hay varios ejemplos de artista que han intentando plantear la idea de dispositivos, por ejemplo, Stephen Willats que se ha dedicado a hacer cartografías de las relaciones que establecen en los habitantes de un edi-

ficio de departamentos, cómo se relacionan entre ellos, cómo se relacionan con su departamento, cómo se relacionan con la calle, etc.

Un dispositivo es entonces, una red que nos habilita ciertas formas de ver, es decir un régimen de visibilidad y de enunciación y, finalmente es una máquina de subjetividad, produce un sujeto imaginario en nosotros. Resumiendo: un dispositivo encarna en el cuerpo un sujeto técnico desde el momento en que organiza sus modos personales y colectivos del hacer, ver y enunciar en diferentes ámbitos como el estético, el ético, el político, etc. La separación que se hizo entre ciencia y técnica, arte y ciencia, arte e ingeniería, arte y oficio, es una separación artificial de la modernidad. Y hoy por ejemplo, la cultura visual es el producto de una sobrepoblación de dispositivos orientados a visualizar casi todo. El microscopio, el telescopio, la fotografía, el cine o el *software* transforman la manera en la que vemos el mundo y a nosotros mismos. Actuamos y nos comprendemos en y desde un sujeto técnico encarnado en el cuerpo. Los dispositivos científicos han permitido aislar históricamente la vista del resto de los sentidos, por lo que la segregación de los cinco sentidos es una producción artificial y deriva de la operación que ejercen los dispositivos en los modos percibir y del hacer.

Ahora voy a vincular lo dicho acerca del Dispositivo con el concepto de visibilidad, centrarme en el caso específico de la artes. En relación a los Dispositivos hay que distinguir entre el ver fisiológico y la mirada que se construye en ellos. El uso de Dispositivos de visualización tiene una larga historia en la ciencia y en las artes. A partir del siglo XVII se generó en Europa un régimen de visualidad centrado en una interpretación del visualizar como *arte de hacer visible lo invisible*. Esta interpretación se extendió al campo de las artes y se ha vuelto muy popular entre públicos y artistas a tal grado de que todavía hoy encontramos textos en los que se afirma que la función del arte es hacer visible lo invisible. Hegel creía por ejemplo que las artes hacen visible una realidad ininteligible. En otro orden de ideas, en bien conocido que para Martin Heidegger, filósofo del siglo XX, el arte tiene la facultad de desocultar, de hacer visible. Varios de los artistas de vanguardia señalan en sus manifiestos que la función del arte es hacer visible lo que no se ve, lo que no es visible.

En relación a esta interpretación de la función de la visibilidad quiero plantear dos cuestiones: la primera es la pregunta ¿De dónde proviene esta interpretación de la visualidad como el arte de hacer visible lo invisible? Y la segunda: ¿Qué significa hacer visible lo invisible? Es decir: ¿Cuáles son las consecuencias de hacer visible lo invisible a nivel estético, político y ético? Mi respuesta a la primera pregunta es que al arte de hacer visible lo invisible no proviene originalmente de las prácticas del arte, sino de la investigación científica. ¿Pero entonces cómo llegó al campo del arte? Gracias a la asimilación por parte de

artistas y teóricos, de dispositivos científicos utilizados originalmente como mecanismos productores de la certeza del mundo. La cámara oscura es en mucho la cristalización de un Dispositivo científico capaz de construir un conocimiento evidente del mundo sensible.

Por lo demás, el arte de hacer visible lo invisible posee un acento propio de teología cristiana, porque: ¿Quién hace visible lo invisible, sino Dios? El arte de hacer visible lo invisible proviene de un largo proceso histórico de conversión de categorías teológicas al terreno científico y luego al artístico, cristalizado en dispositivos tecnológicos sobre todo a partir de la modernidad. Pero esto muestra también, que la relación entre ciencia, tecnología y arte es más estrecha de lo que creemos. Por otro lado, la lógica de hacer visible lo invisible ha privilegiado *lo visible* por encima de *lo invisible*. Hacer visible lo invisible privilegia al espacio de la representación jerarquizando lo visible por encima de lo invisible y ejerce una dicotomía entre ambos dominios. El principal discurso sobre esta interpretación de la visibilidad lo encontramos en la teoría de la representación desarrollada en la modernidad temprana: *lo visible es la representación y la certeza de una realidad presuntamente invisible y extraña*. Pero con ello, toda aquella mirada que se sostiene en este precepto ostenta un dualismo político de inclusión y exclusión. Cualquier arte de hacer visible lo invisible parte siempre de un lugar de enunciación con resonancia política, ética, estética, que impone su propia mirada al otro. Nos las vemos con una suerte de mirada economizadora y colonizadora que distribuye lo sensible y establece la mirada del otro.

El problema de la visibilidad en relación a la presencia de Dispositivos tecnológicos en las artes de los nuevos medios requiere entonces, una revisión del papel de la mirada y la imagen visual en la cultura contemporánea. La inserción de la virtualidad en el campo de la imagen visual permite cuestionar estas y otras interpretaciones de la visualidad, entre otras razones porque nos plantea el derecho que cada uno de nosotros tiene de mirar. Las prácticas del arte de los nuevos medios tiene el reto de superar los procesos que legitiman una mirada autoritaria y excluyente. Contemplar la dimensión social de la mirada y las relaciones entre visión, poder, tecnología y conocimiento en el campo artístico, nos habilita para ejercer una práctica de la diferencia en el derecho a mirar y en la creación de la imagen. Se trata en cualquier caso, de recobrar la premisa de que lo visual es cultural y que precisamente puede concebirse a la mirada como una táctica de resistencia y de fisura, allí donde los dispositivos establecen su imperio.

Bibliografía

Agamben, Giorgio, “¿Qué es un dispositivo?”, en *Sociológica*, año 26, número 73, pp. mayo-agosto de 2011.

Broncano, Fernando. *La estrategia del simbiote*. Cultura material para nuevas humanidades. Salamanca: Delirio, 2012.

Deleuze, Gilles. “¿Qué es un dispositivo?” en *Michel Foucault*. Filósofo. Barcelona, Gedisa, 1999.

Deleuze, Gilles y Félix Guattari. *Mil mesetas*. Valencia: Pre-textos, 2006.

De la máquina de guerra Deleuziana A La figura del guerrero tecnológico contemporáneo.

El *underground* de la ética del hacker.
Rebelión en las redes.

José Ignacio Benito Climent

*En tiempos de engaño, decir la verdad se convierte en un
acto revolucionario.*

Wikileaks

*Habláis de tiempos de paz mientras os preparáis para la
guerra.*

Midnight Oil, Blossom and blood¹

Empezaré con esta pregunta rimbombante y foucaultiana: ¿El mundo actual es deleuziano? Foucault dijo que un día el siglo sería deleuziano, yo estaría totalmente de acuerdo con esta afirmación de Foucault: ¿pero el siglo XXI es ese siglo deleuziano del que hablaba Foucault? Frente a esta pregunta vaga y nímia a la vez, por su excesiva generalización, pasaremos a estudiar qué estructuras, conceptos o perceptos (ver El abecedario de Gilles Deleuze) siguen vigentes de la obra de Deleuze y cuáles pueden haber devenido obsoletos. Si bien, por lo general nos interesan normalmente sobre todo los conceptos filosófico-políticos y su vertiente clínica (François Dosse, Gilles Deleuze Félix Guattari, *biographie croissée*, ed. La Découverte, París, 2007, 2009), en este texto trataremos más bien la vertiente geopolítica de Mil mesetas y no tanto la vertiente clínica de El Antiedipo o Crítica y clínica. En Deleuze, o para entender a Deleuze, no podemos separar la cartografía psicológica geopolí-

¹. Gusano Wank, hace referencia al grupo de rock australiano Midnight Oil. Mensaje Oilz.

tica de Mil mesetas y no tanto la vertiente clínica de El Antiedipo o Crítica y clínica. En Deleuze, o para entender a Deleuze, no podemos separar la cartografía psicológica al puro estilo de Elisée Reclus (Geografía al servicio de la vida), de la política, es decir, la psicología de los pueblos modifica hasta sus paisajes, estaríamos hablando de una psicoecología y en Deleuze, de los agenciamientos sociales en las formas de vida como hacceidades del pensamiento nómada. O como en la literatura del espacio como psicología, en Michel Houellebecq en su libro El mapa y el territorio o la idea de especies de espacios en la literatura de George Perec. Aunque sin olvidar la clínica deleuziana como trasfondo de la deriva del fascismo Capitalista al reapropiarse de una máquina de guerra, en nuestra contemporaneidad el Capitalismo global o la globalización y la reapropiación de una máquina de guerra de funcionarios de Estado, informáticos e ingenieros, así como otros oficios reapropiados en base a un filum maquinico constituyen la guerra por otros modos (tesis de Carl von Clausewitz). Y ese modo de desarrollo tecnológico, lo sabemos bien, es la máquina internet. Según Gille Deleuze la máquina de guerra se debe entender desde un vitalismo tecnológico, es decir atendiendo a la evolución de las nuevas herramientas o tecnologías como máquinas de guerra y para la guerra. Pensemos más bien, en una especie de guerra psicológica a nivel mundial. Piensan ustedes que es una hipótesis conspiranónica, pues esperen a ver que los presagios más poco escuchados de este autor como análisis sociopolítico marxista del Capital empiezan a vislumbrarse con la nueva crisis.

Les doy un ejemplo, hace nada leí un artículo que Osvaldo Baigorria, periodista que ha publicado en 2008, *El anarquismo transhumante* (Osvaldo Baigorria, *El anarquismo transhumante*, ed. Libros de Anarres, 2008) escribió en un artículo en *Radar* que va en esta dirección. Este texto advierte del uso de textos de Deleuze y Guattari, como el que estamos aquí estudiando, *Mil mesetas*, por parte del ejército israelí. Baigorria relata de qué manera en los años 90,

el general Shimon Naveh, director del Operational Theory Research Institute (OTRI), utilizó conceptos centrales en Deleuze (como el de rizoma) para:

Pensar contra la lógica binaria que opone teoría y práctica, modelo y terreno, uso y función, a fin de emancipar la acción militar de toda restricción.

Gilles Deleuze en **Capitalismo y esquizofrenia** nos enseña que el Capitalismo es flujo de Capital e información, recodificación y reabsorción del potencial subversivo de la multitud por el Capitalismo, su propiedad es que puede reapropiarse de cualquier cosa que en un principio pueda parecer subversiva y además necesita del secreto para subsistir, nadie puede saber en qué consiste por ejemplo la fórmula de la Coca-Cola como René Schérer nos explicó en su seminario en París VIII sobre *La geopolítica del individuo*. La esquizofrenia vendría a ser el resto del Capitalismo o el pequeño a lacaniano. Un desecho, *el cuerpo sin órganos* del esquizofrénico o los *sin voz* como en la literatura menor de Artaud o Kafka. Hoy estaríamos hablando de los desahuciados, los parados, los vagabundos, los gays, etc. Los *al margen* o los *que no cuentan*, según Jacques Rancière.

Deleuze en *Mil mesetas* analiza en un primer momento los conceptos de estrategia y experiencia a través de los distintos juegos que describen la mentalidad occidental y oriental, el ajedrez y el Go. Occidente y Oriente, la reforma del estado occidental y la máquina de guerra oriental.

Si analizamos el estado actual de la crisis (mejor dicho estafa) y sus manifestaciones contra la misma, los manifestantes contemporáneos actúan como pequeños goyas que dibujan la realidad en tiempo real a través de sus cámaras iphone o Smartphone llenando

la red (tela o lienzo si nos acogemos a la palabra en francés *toile*) de internet de imágenes reales, como Goya cuando atestigua de su presencia diciendo: Yo estuve allí, ellos comentan sus fotos. Cuando no son tweets o microrelatos que utilizan la fragmentación del lenguaje, enunciando solo el significante y no el significado. Son demandas de significantes vacíos de realidad democrática como enuncia Ernesto Laclau en *La razón populista* (Ernesto Laclau, *La razón populista*, trad. Soledad Laclau, ed. FCE, Buenos Aires, 2005). Todos estos efectos de la nueva maquinaria del poder dan como una especie de frutos podridos que serían los siguientes: la fragmentación del sujeto, su desubjetivación por las instancias del poder o su descogitación sin más.

Otro ejemplo, más lejano pero a la vez cercano de las disonancias del mundo global, son las interpretaciones del Subcomandante Marcos, para él *la cultura del desecho* o la basura es a priori a toda esta cultura tecnológica y para nada respaldaría que las rebeliones actuales sean un simple efecto del nuevo desarrollo tecnológico. De hecho, si seguimos el pensamiento deleuziano en el *Tratado de Nomadología*, la guerrilla, las minorías identitarias o las manifestaciones de los indignados serían una máquina de guerra nómada que no hace uso de la violencia sino más bien de la no-batalla, como se puede leer a lo largo del texto.

Si el mayo del 68 buscaba un cambio de sistema, acabar con las estructuras como una máquina de guerra nómada que intenta destruir el aparato del Estado. La rebelión de los indignados sin embargo busca simplemente mantener el sistema haciendo modificaciones precisas que garanticen el estado de bienestar y su extensión democráticas en distintas demandas, por lo tanto en ese sentido no serían nómadas. Quizás al moverse en el plano estriado bajo los límites del mismo, nunca pueden acabar de ser nómadas. Aunque pudiera ser su devenir. Lo que está claro es que la importancia de este movimiento radicaría en el hecho de que su máquina de guerra no quiere ser reapropiada por ningún parti-

do ni por ningún Estado. Aunque con el tiempo podríamos ver algunos protagonistas, que se transformarían en una máquina de guerra del propio Estado. En el mayo del 68 ya lo vimos, Daniel Cohn-Bendit es por ejemplo el representante del partido ecologista en el parlamento europeo.

Otro ejemplo, más lejano pero a la vez cercano de las disonancias del mundo global, son las interpretaciones del Subcomandante Marcos, para él *la cultura del desecho* o la basura es a priori a toda esta cultura tecnológica y para nada respaldaría que las rebeliones actuales sean un simple efecto del nuevo desarrollo tecnológico. De hecho, si seguimos el pensamiento deleuziano en el *Tratado de Nomadología*, la guerrilla, las minorías identitarias o las manifestaciones de los indignados serían una máquina de guerra nómada que no hace uso de la violencia sino más bien de la no-batalla, como se puede leer a lo largo del texto.

Si el mayo del 68 buscaba un cambio de sistema, acabar con las estructuras como una máquina de guerra nómada que intenta destruir el aparato del Estado. La rebelión de los indignados sin embargo busca simplemente mantener el sistema haciendo modificaciones precisas que garanticen el estado de bienestar y su extensión democráticas en distintas demandas, por lo tanto en ese sentido no serían nómadas. Quizás al moverse en el plano estriado bajo los límites del mismo, nunca pueden acabar de ser nómadas. Aunque pudiera ser su devenir. Lo que está claro es que la importancia de este movimiento radicaría en el hecho de que su máquina de guerra no quiere ser reappropriada por ningún partido ni por ningún Estado. Aunque con el tiempo podríamos ver algunos protagonistas, que se transformarían en una máquina de guerra del propio Estado. En el mayo del 68 ya lo vimos, Daniel Cohn-Bendit es por ejemplo el representante del partido ecologista en el parlamento europeo.

Toda esta temática nos hace pensar en el problema de la realidad virtual, si hacemos una ontología de lo virtual deducimos distintos fenómenos como el acotamiento de la realidad, selección de información por hipersaturación informativa, desarrollo de una hipersensibilidad insurgente que hace comunidad instantáneamente para crear inmediatamente un espacio político de defensa de las demandas en las calles y también la escritura de una nueva gramática propia del desarrollo de la tecnología (el hipertexto y la muerte del libro tradicional). Todas estas características de hipermodernidad nos hacen creer en la existencia de una transmodernidad, como enuncia Rosa María Magda por primera vez en La sonrisa de Saturno, pasando por El modelo de Frankenstein hasta su libro La Transmodernidad (<http://transmodernitat.blogspot.com.es/>) donde define el prefijo trans:

Lo "trans" no es un prefijo milagroso, ni el anhelo de un multiculturalismo angélico, no es la síntesis de modernidad y premodernidad, sino de la modernidad y la postmodernidad. Constituye, en primer lugar, la descripción de una sociedad globalizada, rizomática, tecnológica, gestada desde el primer mundo, enfrentada a sus otros, a la vez que los penetra y asume, y en segundo lugar, el esfuerzo por transcender esta clausura envolvente, hiperreal, relativista. Como tengo escrito: "La transmodernidad no es una ONG para el tercer mundo, y es bueno que ellos lo sepan cuanto antes, igual que nosotros deberíamos comprender lucidamente que no es tampoco la nueva utopía tecnológica y feliz. Es el lugar donde estamos, el lugar precisamente donde no están los excluidos. Con ello tendremos que bregar todos" (Rosa María Rodríguez Magda, Transmodernidad, p. 17, ed. Anthropos, Valencia, 2004).

Esta transmodernidad estaría más cercana al modelo del transhumante que aparece en el texto de Deleuze, cuya globalización y deslocalización del mercado laboral crearía una obligación a la ciudadanía del mundo a no permanecer en los territorios a los que se hayan arraigados. Más bien, se trataría de una deterritorialización de la máquina de guerra en la forma de un capital intelectual o si se prefiere de un *work intellect* (ver Negri y Hardt) o como dicen los media españoles una especie de *diáspora de materia gris*. Es así como funciona la máquina de guerra global deterrito-

rializando a la multitud para crear una esencia difusa (ver Husserl) de identidades que permitiría la forma de un fascismo capitalista, que consistiría en la lucha de los estados por hacerse con los mejores científicos para así continuar con una guerra global ciberactivista y armamentística. Un ejemplo que podría demostrar esta hipótesis aquí planteada es que los ataques virales entre China y EEUU son constantes. Los virus que llegan a nuestros ordenadores de forma casual, pueden ser los efectos de ataques a objetivos militares de grupos de extrema derecha o de máquinas de guerra al servicio del estado que desean apagar la luz en todo New York o apagar una infraestructura química en Irán.

De hecho, la CIA cree que la actual guerra debe ser a través de internet y ya no contra el terrorismo global, como se pensaba después del 11 de septiembre en que cualquier ciudadano podía convertirse en un enemigo o criminal terrorista (la consigna de *tolerancia cero*).

Para ilustrar estas ciberguerras, como la existente entre China y EEUU por ejemplo, les cito un fragmento de Deleuze del axioma II: *La máquina de guerra es una invención de los nómadas (en la medida en que es exterior al aparato de Estado y distinta de la institución militar). Como tal la máquina de guerra nómada tiene tres aspectos, un aspecto espacial-geográfico, un aspecto aritmético o algebraico, un aspecto afectivo. Esta idea aparece en la Proposición V: La existencia nómada efectúa necesariamente las condiciones de la máquina de guerra en el espacio, del Tratado de Nomadología: la máquina de guerra.*

Y dice así:

Es cierto que este nuevo nomadismo acompaña una máquina de guerra mundial cuya organización desborda los aparatos de Estado, está presente en complejos energéticos, militares, industriales, multinacionales. (Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, p. 391, ed. Pre-Textos, Valencia, 2006).

Por lo tanto, la paz global sería un *falso ídolo del foro* como diría Francis Bacon en su teoría de los ídolos, ya que estamos en guerra pero siguiendo un nuevo modo o paradigma de guerra que ejemplificaremos más tarde con las figuras subversivas de una máquina de guerra ciberactivista y *underground* contra las estructuras e instituciones de los estados democráticos que nace en el *underground* estudiantil de Australia. Y una guerra de máquinas de guerra estatales entre sí, para desestructurar sus comunicaciones y tecnologías de guerra sin movilizar ningún soldado en suelo hostil. Lo cual tendría su reflejo en una economía de guerra.

Las revueltas árabes, europeas y estudiantiles no pueden entenderse actualmente sin una máquina de guerra tecnológica, como bien expone Manuel Castells en **Redes de indignación y esperanza**. Entendiendo el concepto de Esperanza en el sentido de la utopía de Ernst Bloch (Manuel Castells, *Redes de indignación y esperanza. Los movimientos sociales en la era de internet*, trad. María Hernández, ed. Alianza, Madrid, 2012). Aunque el término esperanza siempre me ha parecido con demasiadas connotaciones religiosas como para poder explicar la utopía, más que esperanza se trataría para mí, de confianza en la posibilidad de otro mundo o de un mundo mejor.

Si el guerrero busca conjurar el aparato del Estado como expone Gilles Deleuze en el capítulo **Tratado de nomadología: la máquina de guerra** en el **problema I**: *¿Existe algún medio de conjurar la formación de un aparato de Estado (o de sus equivalentes en un grupo)?* y la **pro-posición II**: *La exterioridad de la máquina de guerra es igualmente confirmada por la etnología (homenaje a la memoria de Pierre Clastres)*, en nuestra era actual sería el guerrero tecnológico o los guerrero/as tecnológicos (los hackers y ciberactivistas) quienes buscan conjurar al Estado y otras organizaciones gubernamentales y empresariales contra sus proyectos no-éticos. Anonymus es un buen ejemplo en España y que realmente fueron quienes estuvieron al inicio del movimiento de indignación española, ya que se luchaba contra el canon y la libertad de diseminación de la obra propia, así como su accesibilidad como forma

de derecho adquirido de consulta de las obras culturales de la humanidad. No olvidemos la lucha del colectivo copyleft que consiste en permitir la libre circulación de una obra y sus copias para el libre acceso en internet constituyendo una nueva licencia tecnológica como creative commons (<http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>).

Vivimos en una *guerra de captura* (7000 a. J.C *Aparato de capturas* de Gilles Deleuze y Félix Guattari, Mil mesetas, cap. 13, pp. 433-482, ed. Pretextos, Valencia, 2006) y el libro de Marc Bernadot (forma parte del comité de Terra), *Captures*, éditions du croquant. Krikos, 2012 como dice Gilles Deleuze en un capítulo del mismo nombre en *Mil mesetas* y mi colega, el sociólogo Marc Bernadot uno de los fundadores del colectivo *Terra* en Francia que se dedica a denunciar los abusos de los Estados en materia de emigración y guerras actuales. En su último libro *Guerre de capture*, define la guerra de captura como una guerra en la que el *migrante* es cazado como un animal en las ciudades europeas y también el que lo pueda parecer simplemente por sus rasgos de extranjero, aún siendo nacional. Esta investigación sociológica y antropológica denuncia como las empresas privadas dirigidas por antiguos responsables de ministerios de seguridad estatales ingleses, franceses, españoles, etc., crean sus propias empresas privadas para dedicarse al negocio de la caza humana. La propuesta de ley de prohibición en España *del derecho a la hospitalidad* (ver René Schérer, *Zeus hospitalier, Éloge de l'hospitalité*, Col. La petite vermillon, ed. La Table Ronde, 2005; dónde se hace un *elogio a la hospitalidad* desde el mundo griego como practica ancestral de acogida de la diferencia) de los ciudadanos españoles vendría a acreditar esta necesidad de los estados de desproteger al migrante para poderlo cazar más fácilmente y hacer negocio con su encierro, desplazamiento, embarque (en el que compañías aéreas como Air France, están implicadas) y vejaciones diversas como el maltrato físico y psicológico. Recordemos también la aplicación *de la doble pena* (su

homóloga para la regulación de internet en Francia es la ley *Hadopi* o de *caza del internauta*) en Francia que vendría a avalar esta tesis y también la abolición del espacio Schengen desde su construcción en 1985 por el ex primer ministro francés Sarkozy, con el acuerdo del presidente de la República italiana Berlusconi antes de que presentará su dimisión por escándalos de corrupción, abuso de poder y promiscuidad provinciana al puro estilo de un capo de la mafia italiana.

Si algo viene a decirnos este texto de *Mil mesetas* y específicamente el capítulo aquí tratado: *Tratado de nomadología: la máquina de guerra*, es que hemos de desarrollar una ciencia nómada que es muy distinta de la ciencia real o imperial (véase de Estados). La primera desarrolla y es desarrollada por el pensamiento nómada, su figura entre otras es la del bárbaro. Para que haya pensamiento nómada se necesita de un *espacio liso*, para que haya *pensamiento estatal* o imperial se necesita un *espacio estriado* como las fronteras actuales en Gaza o en Ceuta, por poner dos ejemplos muy graves de atentado a los derechos humanos *aquí y allá*. La máquina de guerra necesita de un guerrero, el paradigma de guerrero tecnológico contemporáneo sería para nosotros Julian Assange y su defensor el juez Garzón.

El nómada no es una raza, es una tribu de una raza oprimida. El nómada hace un trayecto y su velocidad es por intensidades. El nómada no es nómada por su movimiento continuo sino porque se mueve sin moverse del lugar, es el movimiento en absoluto.

Cito a Deleuze y Guattari:

La velocidad o el movimiento absoluto no carecen de leyes, pero esas leyes son las del nomos, del espacio liso que lo despliega, de la máquina de guerra que lo puebla. Si los nómadas crearon la máquina de guerra fue porque inventaron la velocidad absoluta, como "sinónimo" de velocidad. Y siempre que se produce una acción contra el Estado, indisciplina, sublevación, guerrilla o revolución como acto, diríase que una máquina de guerra resucita, que un nuevo

potencial nomádico surge, con reconstitución de un espacio liso o de una manera de estar en el espacio como si fuera liso...la respuesta del Estado es estriar el espacio, contra todo lo que amenaza con desbordarlo (Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Mil mesetas*, cap. *Tratado de nomadología: la máquina de guerra*, página 390, ed. Pretextos, Valencia, 2006).

Les pongo un ejemplo para entender mejor lo que quiere decir Deleuze, un saharauí en el desierto del Sáhara no sale nunca del Sáhara sino para ir más a dentro de la zona ocupada por Marruecos que sigue siendo el Sáhara y cuando protege su territorio, el saharauí no se mueve más que con los ojos que conocen el desierto y sus movimientos propios. Un saharauí conoce el desierto como si fuera su propio cuerpo, es una extensión del mismo. Esto es lo que nos quiere decir Deleuze y Guattari.

Podríamos ver el paralelismo del pensamiento nómada en la misma ética del hacker contemporánea por eso mi subtítulo en este texto, *la rebelión underground de la ética del hacker*, la cual es antiautoritaria, ecológica y comprometida con la paz. Creo que Jullien Assange y Suelette Dreyfus, y esta es mi propuesta más original, es el ejemplo *paradigmático* del guerrero tecnológico contemporáneo, su ética de hacker *underground* ataca las estructuras del poder por medio de virus o gusanos diseñados que se expanden o diseminan por los flujos de las redes de las instituciones del poder: la Nasa, la CIA, la banca mundial, etc. Toda esta **contra-batalla** empezó con el primer virus informático llamado *Wank* que afectó al lanzamiento de la *sonda Galileo* el 16 de octubre de 1989 camino a Júpiter.

Jullien Assange y Suelette Dreyfus, vivieron en este entorno underground en el que se nutrió la máquina de guerra nómada de los ciberactivistas. No olvidemos que Wikileaks (<http://spanishwikileaks.wordpress.com/>) significa fuga, goteo, filtración de información y que esta organización cambió la imagen del mundo, al hacer transparente la realidad encubierta por las informaciones diplomáticas de los supuestos Estados democráticos (uno de estos cables informa que Hilary Clinton

solicitó a la CIA que se hicieran con el ADN de todos los integrantes de la ONU) o los Vatileaks del mismo Vaticano, de hecho se piensa que la dimisión del Papa es debida al surgimiento en internet de unos cables del antiguo banquero del Vaticano. Por lo tanto, la acusación de Assange de acoso sexual a unas estudiantes, perfectamente podría ser una campaña de de acoso y derribo de la máquina de guerra ciberactivista en la figura del guerrero contemporáneo, como así lo cree el juez Garzón por eso ha decidido defender a Assange. Sin embargo, el discurso imperante que se disemina a través de los medios es el de asociar a la figura del activista con la figura del pervertido, cuando quizás sería mejor definirla más cercana a la figura del *outsider*, ya que eran jóvenes informáticos *freaks*. Este ha sido más bien el contexto de los hackers, minorías ilustradas (en el sentido kantiano del término) conectando a través de los BBS (tablones de anuncios informáticos) con una tecnología muy precaria, pero con las cuales estas mentes privilegiadas pueden acceder a la mismísima NASA. En un principio con un modem y un ordenador que tardaba 45' en conectarse, imagínense ahora con lo que ha evolucionado la tecnología de redes que pueden o podrían hacer. De hecho, son expertos en hacerse con las contraseñas de los altos funcionarios de las instituciones más representativas del poder global actual.

Otro underground de guerreros licenciados es el 15M, que como dicen los participantes de la estructura del 15M y que he desarrollado en otro escrito titulado: ¿Cómo se organizan los indignados? El 15M (<http://madrid.15m.cc/p/documental.html>) es un clima, el fin de los mitos, un despertar, un espacio de pensamiento, agenciamientos del deseo en el sentido más deleuziano del término.

Aprovecharé para explicar lo que es un *agenciamiento*, el agenciamiento siempre es del deseo. Existe un método diferencial para estudiar los agenciamientos, según Deleuze. A través de las

familias, las filias maquínicas y los afectos. Una *filia maquínica* es cómo podemos pasar del modelo del herrero en contraposición al del agrícola, por ejemplo (que es el ejemplo más importante en el texto de Deleuze) el paso de las herramientas a las armas como formas de los agenciamientos nómadas y su contenido. Como en las eras del metal y el acero, del metal y el acero no nacen las mismas herramientas ni las mismas armas. Unas son armas nómadas otras sedentarias. Deleuze nos explica las diferencias entre las distintas figuras del *nómada*, el *sedentario* y entre ambos se encuentra el *troglodita* (que es el transhumante o itinerante).

En la última parte del capítulo, Deleuze deja más claro que nunca el uso de este concepto de *máquina de guerra* que busca acabar con el Estado, como los caballeros levantados contra un rey y la máquina de guerra del Estado, que es ese rey que los nombra caballeros para reapropiarse de esta máquina de guerra contra el Estado o el reino en este caso. Pero en nuestra contemporaneidad la máquina de guerra que surge de todos los Estados, sería la máquina de guerra mundial en la forma del Capitalismo salvaje. Deleuze al analizar la *guerra total* expone que la misma se desarrolla más bien al interior del Estado y no al exterior del mismo como decía Clausewitz, defendiendo la misma tesis de que el enemigo no sólo está al exterior sino también al interior de la polis. La nueva *máquina de guerra mundial* crea nuevas formas de relaciones sociales y en esto creo que estarán de acuerdo. Deleuze no se equivocó para nada, internet es un hecho y la construcción de redes sociales que sustituyen el contacto directo con las personas es una realidad en nuestra vida cotidiana. Esta maquinaria crea también nuevas líneas de fuga, nuevas líneas de captura. Deleuze finaliza el capítulo distinguiendo entre lo que es la guerra, la guerrilla, la batalla y la no-batalla. Lo que nos ayuda a definir el ciberactivismo o la ética hacker como una no-batalla de guerrillas, que es ya una rebelión

y que no sabemos muy bien si una revolución, más bien al revolver los cimientos de la cultura de la información y de la falta de transparencia respecto a la corrupción y abusos del poder. Si nos imaginábamos lo peor respecto a los Estados democráticos, estos cables vienen a mostrarnos el peligro en el que estamos al fundamentar nuestras vidas en relatos ficticios basados en sofismas que quieren que creamos, cuando de lo que se trataría es de crear nuevos paradigmas sociales contra los paradigmas científicos establecidos por el poder: transparencia, justicia para todos, fin de la corrupción, fin de la persecución de vidas humanas, dación de la vivienda en pago al banco, renta mínima de inserción social, etc. El que crea hoy todavía en los fundamentos de un Estado, aún viendo los abusos que ejerce contra la multitud, puede caer en la más absoluta ignominia al desvelarse la historia real oculta tras el velo del Estado.

Aún así no olvidemos que existen distintas *éticas del hacker* e incluso no-éticas como el carding, que rozan el borde entre la criminalidad y la anarquía. Jóvenes adolescentes hackers que roban a los bancos unas determinadas cantidades de dinero, para luego comprarse por ejemplo unas motos, utilizarlas durante todo el día y luego dejarlas abandonas en cualquier sitio. La idea de estos jóvenes hackers sería: *cómo que no se puede hacer, yo lo he hecho*. Término aquí el artículo que la revista *Ouroboros* ha tenido a bien de publicarme, pero nos faltaría desarrollar en futuros ensayos, las diferentes éticas del hacker en base a los privilegios y secretos de privacidad, intimidad y comunicación entre hackers, así como la función ética o no-ética de los *hackers policías* que se introducen en las redes de hackers y que sin embargo, no llegan a denunciar determinados pasos dados por los hackers que yo denominaría *hackers éticos*. Y como no, la importancia de las mujeres dentro del mundo hacker, ellas también son activistas y modulan los procesos de competitividad entre los mismos hackers, accediendo a la información de otro modo social e íntimo. El paradigma de los *espías* podría ser una posibilidad para entender la configuración de las relaciones entre los hackers.

De los microprocesos a la resistencia la performance multimedia como puesta

Alejandra Díaz Zepeda

¿Dónde está el cuerpo de la fábula, el cuerpo de la metamorfosis, el del puro encadenamiento de las apariencias, de una fluidez intemporal e insexual de las formas (...) cuerpo no individual, dual y fluido -cuerpo sin deseo, pero capaz de todas las metamorfosis-, cuerpo liberado del espejo de sí mismo, pero entregado a todas las seducciones (...)?

Jean Baudrillard

1.

Si bien es cierto que la inmediatez con la que los cuerpos se comunican actualmente tiende a la sustitución de una respuesta comunicativa por una simple reacción a la instantaneidad y, si bien suponemos que desde las practicas sociales la presencia de los cuerpos ya no tienen nada que ver con la física de los mismos, el fatalismo del progreso tecnológico puede ser redefinido en los terrenos del arte, específicamente en la capacidad de tener un cuerpo presente en el ámbito de la performance.

Siguiendo la tesis de Jean Baudrillard expuesta en *El otro por sí mismo*, considero que la pérdida del cuerpo en la cibercultura, no sólo demostraría que el clásico dualismo cuerpo/ espíritu no ha sido resuelto. Sino que se discute claramente un dualismo que tiene que ver ahora con la física de los cuerpos, cuerpo/ mente. Ya no es sólo pensar la disolución del cuerpo, interior y

fractal:

en escena del cuerpo

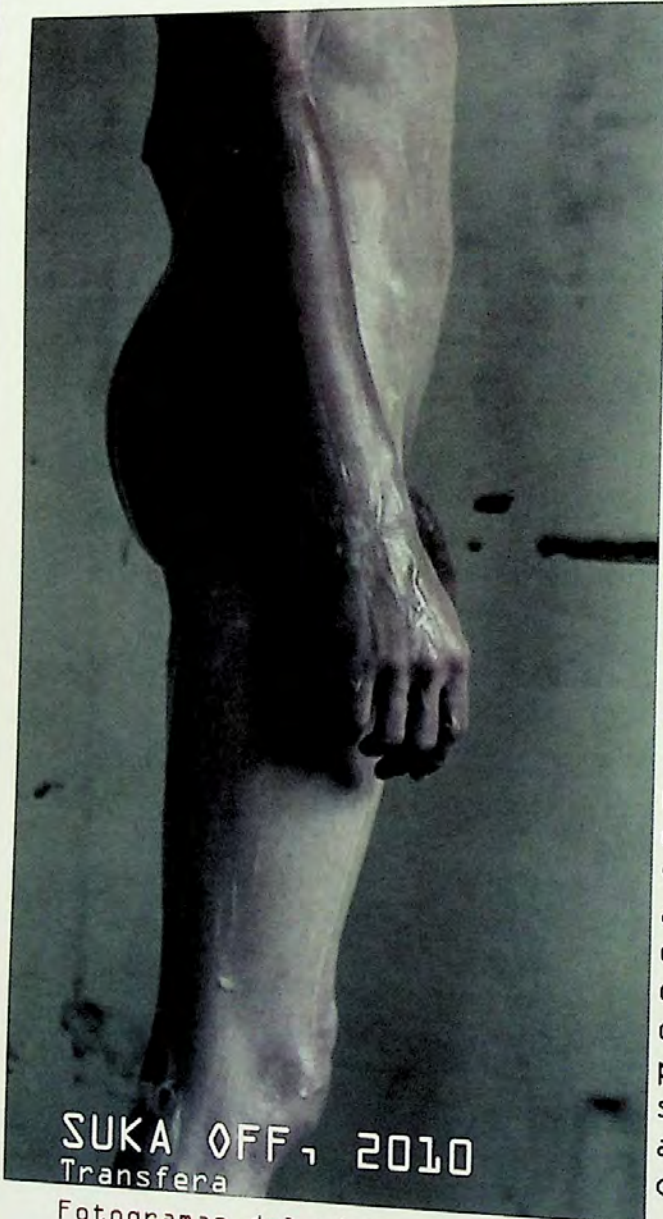
exterior siendo la misma cosa. Sino pensar que no se requiere de la relación íntima con los cuerpos para exteriorizarlos y es el cuerpo el que ahora aprisiona la inteligencia del sujeto. Estaríamos regresando a la condena del cuerpo, a la hostilidad que resulta de un pensamiento que insiste en su separación. La carne como fuente de corrupción, el cuerpo como prisión del alma. Ahora, el cuerpo como límite de la mente. David Cronenberg, advierte que gran parte del pensamiento filosófico gira alrededor de esta compleja dualidad y visión de la corporalidad separada de la mente. Según el director, "El fundamento del horror, y de la dificultad de la vida en general, se basa en que no podemos llegar a comprender cómo es que podemos morir. ¿Por qué debe morir una mente sana sólo porque su cuerpo esté enfermo?" (David Cronenberg, citado en Mark Dery, 1998: 20). Frente a los sistemas de comunicación podríamos estar posicionado la operatividad y la estimulación cerebral sobre el resto del cuerpo, relegados a un ejercicio que Sandino Núñez ha llamado "imperativo de la comunicación", el progreso tecnológico parece exigir de forma inexcusable su uso, dejando una suerte de sobre estimulación de los impulsos cerebrales, condenando el resto del cuerpo, o lo que es peor la necesidad de un cuerpo extendido, "(...) este cuerpo, nuestro cuerpo aparece como superfluo en su extensión, en la multiplicidad y la complejidad de sus órga-

nos, de sus tejidos, de sus funciones, ya que todo se concentra hoy en el cerebro y en la fórmula genética, que resume por sí solos la definición operacional del ser". (Jean Baudrillard, 1995: 15) Por otra parte, el llamado progreso nos aseguran un remplazo del resto del cuerpo exitoso. Pero no caigamos en la idea de que este progreso y la posibilidad de recuperar aquello aparentemente perdido, se da únicamente en el remplazo de miembros, o la posibilidad de experimentar un momento de los cuerpos en cuestión de segundos. Lo que le da aún más sentido a la ecuación es la posibilidad de liberar los cuerpos de sus impurezas, agilizarlos relegando el peso de la materia que nos aleja de la experiencia de la inmediatez volviéndose un mecanismo controlable. Esta podría ser, entonces, la verdadera idea de una asepsia de los cuerpos, más allá de tomar un respiro porque la telecomunicación no precisa mi roce con el otro, pues el cuerpo está plagado de pura materia séptica, la asepsia tecnológica tendrá que ver más con mecanismos de control, notemos que más allá de la preservación de gérmenes infecciosos, hablamos de la preservación de inteligencias y formas genéticas. David Le Breton lo ha explicado de esta forma:

[...] la carne del hombre encarna su parte maldita, que innumerables dominios de la tecnología pretenden felizmente remodelar, "inmaterializar" transformar en mecanismo controlables para librar al hombre del molesto peso en el que maduran la fragilidad y la muerte. Para remediar la desgracia de estar hecho de carne, el cuerpo es disociado del hombre que encarna y concebido como un en sí. Es sometido a innumerables subterfugios para escapar a su precariedad, a sus límites, para controlar esta parte inaprensible, para alcanzar una pureza técnica. Tentación demiúrgica de corregirlo, de modificarlo, ante

la imposibilidad de hacer de él una máquina realmente impecable (David Le Breton, 2007: 20)

Pasamos de la multiplicación infecciosa de los microorganismos a la propagación de los microprocesos. Así, sumergidos en los deseos de la inmaterialidad y la reconstrucción de un cuerpo impecable, nos entregamos a la fascinante mutilación corpórea para ser mutantes de la tecnológica bajo el manifiesto de despojarnos de los cuerpos, de sus entrañas, de sus órganos y fluidos para construir cuerpos nuevos alardeando la llegada de las prótesis y el transplante. Efectivamente el cuerpo nuevo devendrá de la rasgadura de la carne. Pues ésta es su exceso y desde ella se extiende el cuerpo. Así, la tecnología, desde su intrusión al cuerpo, intenta superarlo bajo la creencia, ya no de sustituirlo, sino de remodelarlo. Sin embargo, bajo esta mítica condena y frente a algunas propuestas artísticas me parece aún más sugestiva la idea de imaginar un cuerpo que enfrenta la supuesta asepsia de la tecnología más allá de la contaminación tecnológica. Esto situaría a la misma como medio de exploración y experimentación, en este sentido pensemos la tecnología como proceso de develamiento y exteriorización de su materia, órganos, fluidos y carne. En algún momento he partido de la representación de la herida y la producción de la enfermedad en los medios visuales presentados como relatos minuciosos, excursiones corpóreas, que permiten desde la fragmentación de los cuerpos, un acercamiento a lo real que viene del efecto que dichas representaciones generan. Así, la tecnología, más que una forma de volver ausente lo corpóreo, nos aproxima a la realidad de su presencia. En este sentido, los mecanismos de representación tecnológica gozan de una cualidad efectista en tanto posibilidad de cercanía al cuerpo. Subvirtiendo la tesis baudrillardiana, existe en los dispositivos tecnológicos, una reaparición



de la puesta en escena de lo corpóreo. Este análisis es vertido específicamente desde la propuesta Transfera realizada en diferentes ediciones por el colectivo polonés SUKA OFF, pasando por la iniciativa de disolver los sistemas de control tomada en el 2007 por Jaime del Val con su performance Anticuerpos de vigilancia y control.

Así, en tanto sistemas de control Jean Baudrillard ha radicalizado los sistemas de comunicación, "Hoy, ni escena, ni espejo, sino pantalla y red" (Baudrillard, 1995: 9) Según el filósofo nos producimos a imagen y semejanza de los medios de comunicación y sus dispositivos. Las cámaras de vigilancia y control han sido ampliadas a las pantallas como dispositivos de vigilancia que dictan la forma en la que hemos de reaparecer, formas multiplicadas, sujeto clónico que se abstrae a la inteligencia, a la mente sana innecesaria del cuerpo.

SUKA OFF, 2010
Transfera

Fotogramas del video realizado por Manuel Vason
<http://sukaoff-transfera.blogspot.mx/p/photography.html>

"Las mismas cámaras de vigilancia son instaladas en los cuerpos performáticos de Jaime del Val y Olinto proyectando fragmentos del cuerpo en movimiento con intenciones, según los artistas, de disolver esta multiplicidad invirtiendo los mecanismo de vigilancia de las sociedades de control" (Jaime del Val, diciembre 2007). Las pantallas que dibujan el espacio hacen emerger los cuerpos iluminados en escena proyectando fragmentos irreconocibles del cuerpo, alterando así la idea de abstracción baudrillardiana. Más allá de la fractalidad de estos cuerpos, los artistas se han entregado a la requerida mutilación del cuerpo que en su crítica ha hecho notar Baudrillard como necesaria para el disfrute del progreso tecnológico, más próximos a la conmutación, pues en tanto cuerpo humanos "demasiado humanos" nos encontraremos al margen de las potencias tecnológicas.



Fotogramas del video realizado por Manuel Vason
<http://sukaoff-transfera.blogspot.mx/p/photography.html>

Desde la visión de Del Val se ha proclamado un nuevo manifiesto, no responder como cuerpo, a la norma, a la regulación, a los sistemas dialécticos de la modernidad, a esta hipermodernidad como ha expresado el propio artista. Según Baudrillard:

(...) hasta ahora todas la mutaciones del entorno han provenido de una tendencia irreversible a la abstracción formal de los elementos y las funciones, a su homogeneización en un único proceso, al desplazamiento de las gestualidades, los cuerpos y los esfuerzos hacia mandos eléctricos y electrónicos en el tiempo y en el espacio, de procesos cuya escena -que ya no es una escena- se convierte en la de me-

Recuperar la gestualidad del cuerpo, exaltarlos potenciando el modelo cyborg. En este sentido, vemos encumbrada la gestualidad corpórea a través de los movimientos detallados por las microcámaras sobrepuestas en los cuerpos, piel sonora y texturizada. Ha dicho Baudrillard, en Los Rituales de la Transparencia que:

La creciente cerebralidad de las máquinas debe provocar normalmente la purificación tecnológica de los cuerpos. Cada vez el cuerpo humano podrá contar menos con sus anticuerpos, y habrá que protegerle por lo tanto, desde el exterior. La purificación artificial de todos los medios, de todos los ambientes, suplirá los desfallecientes sistemas inmunológicos internos. (Baudrillard, 1995: 32)

Por su parte, Anticuerpos de vigilancia y control nos aproxima a una nueva concepción de asepsia tecnológica, una asepsia que ya nada tendrá que ver con formas de despo-
seer el cuerpo y el alma, estos fragmentos no se niegan a la apertura de los poros o el sonido que emerge de su interior y de los roces con la piel que son exaltados con mecanismos y censores durante los movimientos intransigentes de los artistas. Si hemos de continuar un nuevo manifiesto, en tanto cuerpo, hemos de procura ser anticuerpos; frente a la creencia de que el cuerpo se verá progresivamente incapacitado de defensas debido a la purificación tecnológica, yo pensaría a la tecnología como el mismo antígeno, la tecnología como respuesta inmunitaria al cuerpo del discurso, al cuerpo político, cuerpo de la diferencia, salvaguardando así la especificidad de los cuerpos. "La vigilancia y el control depende de formas y acciones reconocibles de marcos de la representación estándar para los cuerpos. A través de una subversión del uso de la cámara el cuerpo se torna ininteligible o se suspende en la frontera de la ininteligibilidad. Sus territorios, formas y discursos se disuelven, la vigilancia colapsa en el reino de lo amorfo. La proximidad, las relaciones y los territorios pueden redefinirse" (Jaime del Val, diciembre 2007).

Sin dudarlo, mucho ha tenido de razón Jean Baudrillard al decir que "(...) cuando la escena es abandonada y sólo se focaliza en determinadas pantallas y terminales operacionales, el resto aparece como un gran cuerpo inútil" (Baudrillard, 1995: 15). Entendiendo que el acto fatal y amenazante es permitir que el cuerpo salga de escena y el sujeto se despoje de sus fantasías.

Tras la fragmentación requerida por un cuerpo en tanto máquina experimental, recordando a Deleuze, la tecnología nos presenta otras formas de transgresiones al cuerpo para ser redefinido. Lo que vemos en la seductora propuesta de Jaime del Val es una ruptura de los imaginarios del cuerpo producidos por la modernidad a partir de su desorganización. Por su parte, el colectivo SUKA OFF no se detiene únicamente en formas de desorganizar el cuerpo, más allá de ceder a la fragmentariedad, el colectivo recupera la extensión del cuerpo aparentemente ahuyentada, demostrando que hemos de precisar de la totalidad del cuerpo para escapar de los sistemas de control antes impuestos. Según Baudrillard, la distinción entre interioridad y exterioridad describía la escena, desde la disolución entre lo público y lo privado la escena ha ido desapareciendo y por tanto ya no hay sentido de seducción. En tanto al cuerpo, siendo éste espectacularizado, expuesto, público y por tanto habitual por los discursos psicoanalíticos y políticos sobre la diferencia, no enfrentamos a un cuerpo alejado de la escena, para Baudrillard, un cuerpo obsceno. Se precisa un regreso a la intimidad, una disolución del cuerpo social, si al parecer de muchos la tecnología a impuesto una economía política, es desde la misma que habrá que subvertirla. Según Jaime del Val, "Desde la especificidad de los cuerpos y la tecnología, puede producirse nuevas redefiniciones radicales del cuerpo social y su economía política" (Jaime del Val, diciembre 2007). Fin de todo ritual de la transparencia, fin de la alteridad como alienación, y regreso de la alteridad como constitución del otro y el mismo, como seducción del extrañamiento.

A partir de la utilización de video en tiempo-real y componentes sonoros, el objetivo de la performance Transfere responde a la búsqueda de formas no verbales al interior de una relación íntima, alterando con esto, la imagen del cuerpo percibida por el caos de la información moderna y por la manipulación de lo real creada por los medios de comunicación y sus tecnologías. Prácticamente la totalidad de la pieza ha sido basada en la mitología griega de Hermafrodita y Salmakis. Según el mito, Salmakis ninfa náyade del muelle de Halicarnaso, se enamora perdidamente de Hermafrodita, hijo de Afrodita y Hermes, durante un día en que Hermafrodita se acerca al muelle a refrescarse. La mitología cuenta que durante un efusivo y forcejeado abrazo, Salmakis ruega a los dioses que nunca los separe y respondiendo a su suplica los dioses fusionan ambos cuerpos creando un solo ser. Dice Baudrillard que el sexo no es más que un ritual de transparencia (Baudrillard, 1995: 27) Pero este cuerpo fusionado es reversible, vela y devela su sexo siendo ambos y ninguno. He dicho que el cuerpo nuevo devendrá del rasgamiento de la carne, antropofagia pasional que produce este cuerpo regalándonos una exacerbación del mismo. Hemos pasado de una desposesión del cuerpo a su desenfundada posesión. A lo largo de la performance vemos la alegoría mitológica entremezclada con dispositivos electrónicos y la mutabilidad de ambos cuerpos. Esta transfiguración es representada a la mejor manera Cyborg, organismo y sistemas tecnológicos en la misma escena en una suerte de devenir pantallizado de los sexos. En tanto sujetos fractales, como resultado de la ubicuidad potencial de la tecnología, vemos durante esta metamorfosis una resistencia a ser ese sujeto fractal enamorado de su imagen, las mismas pantallas y cámaras que funcionan

como mecanismo de reproducción genética, son las mismas pantallas que ahora potencian una de las formas más radicales de alteridad "(...) transfigurarse (...) nos hace traidores a nuestra propia especie y nos entrega al vértigo de todas las demás (...) " (Baudrillard, 1995: 39). Esa es la fuerza de la metamorfosis. Baudrillard había hablado de tres formas progresivas del cuerpo: la metamorfosis, la metáfora y la metástasis, siendo nuestra sociedad contemporánea productora de la tercera, SUK OFF revierte esta figura, tomando como punto de partida la "seducción amorosa", la "extrañeza del otro sexo" mencionada por Baudrillard a propósito de la metamorfosis. En un escenario donde el filósofo asegura que todo estaba dado a la transparencia en medio de la ausencia de la trascendencia, la inhibición y transgresiones posibles (Baudrillard, 1995: 47). El cuerpo ha regresado a escena, y nos muestra que no hay acto más seductor que el de desaparecer en el otro.



Anticuerpos

Fotografía: REVERSO - Copyright: REVERSO
<http://www.reverso.org/microdanzas-fotos.htm>

Bibliografía

Baudrillard, Jean (1995): *El otro por sí mismo*, México, Anagrama

Dery, Mark (2005): *Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo*, Barcelona, Siruela

Le Breton, David (2010): *Adiós al cuerpo*, México, La Cifra

Archivos Web

Transfera - Suka Off

http://www.sukaoff.com/transfera_eng.html

Reverso - Jaime Del Val

<http://www.reverso.org/jaimedelval.htm>

Hacia una historia de la imagen

Eva Natalia Fernández

La irrupción de los estudios visuales a comienzo de la presente década supuso una auténtica convulsión para el inmovilismo tradicional del escenario académico relacionado con el estudio crítico de las prácticas artísticas y culturales sostenidas en la circulación de imágenes en el mundo contemporáneo.

⊗

⊗

José Luis Brea

El escenario posible desde el cual abordar los estudios visuales y la cultura visual es claramente un espacio de relativa actualidad y de amplio revuelo, que innova profundamente en la cultura contemporánea, proponiendo una mirada alternativa al eje directriz, lineal, propio del ámbito académico -casi "incuestionable" y ortodoxo- tan bien trazado de la historia del arte y de las disciplinas filosóficas; tales como la estética y la filosofía del arte. Repensar categorías, objeto de estudio, método, programas y contenidos, que respondan a la necesidad actual de entender la cultura desde la visualidad, conlleva un trabajo de perseverancia y de posicionamiento efectivo, que abriría una brecha a ese universo tan bien instituido de las ya mencionadas humanidades.

En este ensayo se busca pensar la inclusión de los estudios visuales a la formación teórica del arte, dictada generalmente a través de la Historia del Arte, la Estética o de la Teoría del Arte. La mirada potencial y multidisciplinar que tendría el estudio de la cultura visual, según la línea reflexiva de José Luis Brea, permitiría contar con una perspectiva global de los fenómenos artísticos, culturales,

sociales y tecnológicos que completarían el campo de estudio y de conocimiento para quienes deseen formarse no solo en el acervo de las prácticas artísticas contemporáneas, sino a través de un estudio transdisciplinar de la cultura. Ello provocaría la formación constante, crítica y extensiva de docentes y alumnos.

Para el desarrollo de esta idea se mencionarán las posturas de algunos especialistas que definen la cultura visual, como Anna Maria Guasch, Keith Moxey, W.J.T. Mitchell y el ya mencionado José Luis Brea; para dar cuenta del gran campo cultural en el que estarían inmersos los teóricos de los estudios visuales y el desafío intelectual y analítico que implicaría la enseñanza de esta nueva disciplina que innovaría en la tradición teórica del arte.

Irrupción de los estudios visuales

¿Cuál es la coyuntura o la necesidad de la incorporación de los estudios visuales al escenario académico? ¿Cabe cuestionar una práctica tradicional que se ha ido fortaleciendo precisamente por la repetición y el abordaje unidireccional y consecutivo de los temas de su campo de conocimiento? Brea afirma en uno de sus artículos que:

(...) la sustitución de un programa universalista de historia del arte por una multiplicidad dispersa de historias de las imágenes, y el consecuente reconocimiento de la apertura de un campo disciplinar de objetos de estudio -de experiencia- enormemente vasto y adecuadamente descriptible en términos de "cultura visual", del que las producciones artísticas apenas constituirían una pequeña parte, constituye sin duda un acontecimiento crucial para el total de las prácticas que producen visualidad y las disciplinas que se ocupan de su estudio. (Brea, 2003, p. 5)

Los teóricos de la cultura visual y de los estudios visuales, desde hace más de una década, aproximadamente, han ido perfilando un camino que abriría un universo de reflexiones y de pensamientos en torno al rol de la imagen en la actualidad y a la impronta multicultural que ésta posee. Anna María Guasch, docente de la Universidad de Barcelona, expresa en su artículo Un estado de la cuestión, que lo que se ha hecho es un intercambio en los conceptos de estudio: historia se sustituye por cultura y arte por el término visual. Refiriéndose a Mitchell, ella explica cómo un giro en la imagen transformaría la historia del arte y la convertiría en una historia de las imágenes; como afirma la autora "...poniendo énfasis en el lado social de lo visual..." (Guasch, 2003, p. 10)

Si bien, otros pensadores como Mieke Bal o Keith Moxey, despliegan y amplían estas definiciones para construir epistemológicamente el corpus de conceptos que describirían este actual campo del conocimiento: la cultura visual, que por la cualidad multifacética de su objeto de estudio, es controversial -incluso para quienes teorizan sobre ella-, cabe destacar, que ha generado gran polémica en el ámbito académico y su validez es ampliamente cuestionada.

Reconocer las diferencias o similitudes entre los estudios visuales y la historia del arte, es un tema ya muy bien trabajado entre los estudiosos de este campo, por lo que es importante mencionar que la cultura visual plantea un abanico amplísimo y rico para la comprensión del devenir del arte y de la cultura en nuestros tiempos.

Brea resume el vasto campo de la cultura visual a través del surgimiento de un paradigma que ocasionaría un giro substancial, en donde el "logocentrismo" se reemplazaría por "imagocentrismo". De esta forma, la noción de concepto o conocimiento -refiriéndonos a algunas de las muchas interpretaciones que pudiera tener logos- se cambiaría por

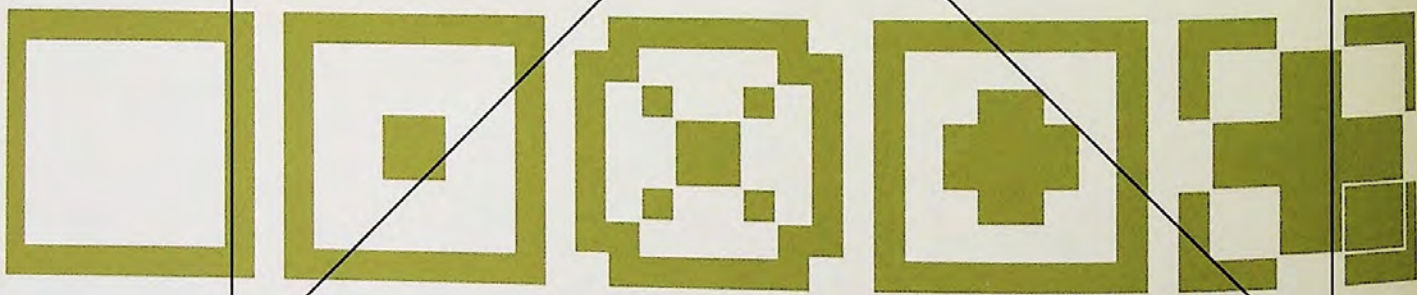
imagen. Lo interesante de este cambio, desde mi punto de vista y en vistas de ponerlo a discusión, es que al otorgar el lugar de centro a la imagen se universaliza el concepto a tal punto, que como bien explica Brea en su artículo *Estética, Historia del Arte, Estudios Visuales*, ocasiona la conjunción de muchas disciplinas para entender y profundizar en los fenómenos culturales -ya no solo artísticos- que se suscitan en la historia. Esta irrupción -no intencional sino casual- a la que nos enfrenta los estudios visuales, al verse atravesada por ciencias como la antropología, la sociología, la filosofía, entre muchas; replantearía también, una disposición por parte de los teóricos que se desempeñen en este campo, de formación más vasta, transdisciplinar y de inacabable revisión, que concede también al especialista un marco cultural enorme. Explica Brea:

Las imágenes que ahora irrumpen -en el escenario de las mil pantallas, al llamado de lo electrónico- convocan su cifra de diferencia justamente de este modo secreto, interiorizado, como potencias de conjuro del margen de lo innumerable. Cada una de ellas es una cualsea que, siendo un uno entre muchos, es al mismo tiempo la totalidad posible de la serie vertida infinitas veces. (Brea. 2010:76).

En uno de sus artículos, el autor detalla a través de una historiografía de la imagen en las diferentes culturas, el valor ritual y la infinidad de posibilidades que despertaría esa representación. Profundiza en la trascendencia de las culturas extrayendo de las representaciones simplemente la imagen, despojándola de todo aditamento histórico que la ate a un contexto determinado. Moxey explicaría:

"...los estudios visuales están interesados en cómo las imágenes son prácticas culturales cuya importancia delata los valores de quienes las crearon, manipularon y consumieron". (Moxey, 2003, p. 45). Podría surgir, producto de esta situación, el interrogante sobre cuál es la disciplina más apta para comandar los estudios visuales y la cultura visual, pregunta que es claramente muy difícil de responder.

Retomando algunos puntos de este trabajo, quisiera hacer hincapié en la discusión sobre un nuevo paradigma, "imago-centrismo", como regente del acontecer de la cultura; la imagen como un universo de significación convirtiéndose en un fenómeno transdisciplinar dentro del ámbito de los discursos horizontales, las perspectivas globales y la democratización de la cultura (Guasch, 2003, p. 12) ; la formación fehaciente de especialistas y docentes de la cultura visual en el contexto contemporáneo atendiendo a la pretensión de otorgarle a la visualidad el lugar que debe ocupar en la ámbito académico y docente de comienzos del siglo XXI.



Bibliografía

Brea, José Luis (2003). Estudios Visuales, Estudios Visuales [en línea]. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, diciembre de 2003, nº1. [Fecha de consulta: 13 de marzo de 2013]. Disponible en:

<http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num1/edito.pdf>

Brea, José Luis (2006). Estética, Historia del Arte, Estudios Visuales, Estudios Visuales [en línea]. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, enero de 2006, nº3. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2013]. Disponible en:

http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num3/brea_estetica.pdf

Guasch, Anna Maria (2003). Un estado de la cuestión, Estudios Visuales [en línea]. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, diciembre de 2003, nº1. [Fecha de consulta: 13 de marzo de 2013]. Disponible en:

<http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num1/guasch.pdf>

Moxey, Keith (2006). Nostalgia de lo real. La problemática relación de la historia del arte con los estudios visuales, Estudios Visuales [en línea]. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, diciembre de 2003, nº1. [Fecha de consulta: 12 de marzo de 2013]. Disponible en:

<http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num1/moxey.pdf>



La historia de la no historia

María del Mar Marcos Carretero

Un proceso que acompaña a la actual cultura digital, es la sensación de cambio: el vértigo ante la inmensidad que produce navegar sin rumbo fijo, frente a la posibilidad de lo infinito; y, a la vez, introducirse en lo perecedero, sin el control de saber cuánto tiempo va a conservarse una página, o si va a ser alterada, manipulada. En la realidad digital, ¿dónde existiría el control? ¿Quién designa, y selecciona, lo que debe perecer o permanecer?

Como historiadora del arte, no me sustraigo del mareo frente a la cultura digital. Pertenezco a una generación Rom, como dice Brea; la cual se caracteriza por su memoria tradicional, de archivo, de recuperación, de puesta a resguardo del patrimonio del pasado, o resguardo del presente para el futuro.

La memoria de la generación Rom, tiene un carácter documental; lo cual condiciona la relación del ser con la imagen. En este caso, la memoria documental establece una relación archivista, propia de la concepción de la imagen-materia; bajo esta perspectiva, se defiende, con toda la fuerza, la tesis de que el arte es necesariamente "cosa del pasado", como sugiriera Hegel; en este sentido, la única "ciencia" posible de las imágenes, sería la que

atendiera a su acontecer en relación con el pasado y la conservación de lo que fue; es decir, el fundamento de esta forma de mirar, sería la historia, la historia del arte.

En la sociedad globalizada, la complejidad de la tecnología y el ritmo progresivo de su desarrollo, hacen que las cosas se modifiquen a gran velocidad. La tecnología siempre ha causado alteraciones en nosotros y en nuestra relación con el medio; la diferencia ahora es el ritmo al cual este cambio tiene lugar. La aceleración, la rapidez, la fluidez, tienen como consecuencia la dificultad para entender la "totalidad" de las imágenes. El reto más significativo, en el encuentro con la tecnología, por su capacidad de transformación, tiene que ver con los medios de comunicación; me estoy refiriendo a los medios digitales.

De acuerdo con Brea, los medios digitales producen un cambio en el régimen escópico, el cual se relaciona con las cosas a las cuales nos acostumbramos a ver, y que representan la realidad que socialmente hemos construido. Se considera verosímil a la coincidencia entre lo que se ve y aquello que la época considera normal que se vea.

[...] la constitución del campo escópico es cultural o digamos, está sometido a construcción, a historicidad y culturalidad, al peso de los conceptos y categorías que lo atraviesan. O dicho de otra forma, y resumiendo finalmente: que el ver no es neutro ni, por así decir, una actividad dada y cumplida en el propio acto biológico, sensorial o puramente fenomenológico. Sino un acto complejo y cultural y políticamente construido, y que lo que conocemos y vemos en él depende, justamente, de nuestra pertenencia y participación de uno u otro régimen escópico. (Brea. 2007: 66).

La mirada del arte ha cambiado. El arte del siglo XX tuvo que ver con un cierto régimen escópico, una cierta zona de punto ciego o inconsciente óptico, en palabras de Brea; vinculado al desarrollo de las vanguardias, y que el arte se encargó de elucidar, de dar luz.

Pero el desarrollo de la tecnología ha influido de forma definitiva en nuestra manera de ver y entender el arte, las imágenes. Se trata de la memoria Ram, donde ya no se trata de imágenes-materia estáticas, relacionadas con la historicidad; ahora son imágenes electrónicas, donde el *dispositivo memoria* es diferente. Este tipo de imagen es lo que Brea llama e-image, eso es, imagen fantasma, pues su paso por lo real es momentáneo.

El cambio fundamental es que la imagen digital es fugacidad y acumulación; características que viven de forma independiente y dependiente, por igual. En la cultura digital siempre existe esa dualidad: la imagen aparece y desaparece, la vemos y no la vemos; no sabemos cuánto tiempo va a estar ahí, pero está. Ocurre algo parecido con la imaginación: la velocidad de nuestra mente no siempre es controlable ni lineal; saltamos de una imagen a otra, de una sensación a otra, andamos de aquí para allá, como sin rumbo pero con "voracidad".

La fluidez y la rapidez de la internet, encuentran su reflejo en la vida cotidiana, impuesta por el mundo capitalista; en la globalización, las imágenes viajan de un lado al otro, pero no se retienen; es como nuestro propio proceso entre el sueño y la vigilia: me acuerdo, pero no me acuerdo; pues todo ocurre al mismo tiempo, sin estructura, sin una línea clara.

Es así que toda e-image es entonces imagen-tiempo, en el sentido de que su paso por el mundo es, necesariamente, fugaz, contingente. Ellas no claman

por la eternidad marmórea de lo inmóvil, sino quizás al contrario por la magnífica eternidad del tiempo-instante, del tiempo-ahora como tiempo-pleno [...] (Brea. 2007:69).

La sensación frente a la *e-image*, de fugacidad y "ubicuidad", es llamada por Brea como *memoria de fábrica*: mucha gente participa en el internet; cualquiera puede crear y aportar, quitar y modificar. Por supuesto, esta visión implica una percepción de múltiples partes o momentos; no existe la visión del "todo", de la obra acabada, digamos; pero ello no interesa a los nuevos protagonistas de la historia, quienes no pretenden permanecer.



Fuente:
<http://moremakyvette.blogspot.mx/2009/03/no-film-film-column.html>

Se trata de una riqueza en la acumulación de subjetividades, emociones desprendidas, que no buscan el recuerdo. Diríamos, nosotros, una memoria de la no-memoria. No hay autor, hay autores, mezcla de equilibrios y discursos encontrados, donde todos enriquecen a todos y donde la composición es lo que hace una "unidad". Ya no se trata de la imagen intocable, llena de aura; el aura de las nuevas imágenes se halla en cualquiera, en todas, en incontables referentes, por su popularidad; porque no pertenecen a ninguno, sino a todos.

"Ver" es, entonces y sobre todo, una operación selectiva -se trata de seleccionar entre todo aquello que puede, en cada momento, en cada lugar, estarse viendo-. Un ojo es así, una máquina productiva; no un mero escenario de comparecencia, sino un autentico dispositivo que, como poco encuadra, enfoca, selecciona, despliega; produce un campo visual -allí donde no lo había hasta el trazado de su mirada- en el cual las imágenes -pero ellas ya estaban ahí, para entonces- cobran "cuerpo". (Brea. 2010:69).

Imágenes sin memoria, pues se enclavan en el instante, se manifiestan en la brevedad; son *imágenes-tiempo*. El tiempo se relaciona con el momento; las imágenes no viven pegadas a la materialidad, no siguen una cadena, se pueden intercalar, enlazar o empalmarse, pero sin guía. Y el resultado es el propio efecto de la imagen y el instante.

Las imágenes que ahora irrumpen -en el escenario de las mil pantallas, al llamado de lo electrónico- convocan su cifra de diferencia justamente de este modo secreto, interiorizado, como potencias de conjuro del margen de lo innumerable. Cada una de ellas es una cualsea que, siendo un uno entre muchos, es al mismo tiempo la totalidad posible de la serie vertida infinitas veces. (Brea. 2010:76).

Tras las reflexiones anteriores, ciertamente se impone el cuestionamiento sobre el devenir de la historia del Arte; si la mirada sobre la imagen se ha cambiado, es lógico pensar que también se requieren transformaciones en la conceptualización y, sobre todo, en las metodologías para analizar el fenómeno creativo-artístico contemporáneo.

Tal como se manifiesta la memoria *Ram* de la fábrica creativa, y la casualidad y la diversidad de las interrelaciones que genera, la Historia del Arte, tal como la concebimos de la mirada *Rom*, ha caducado... O está en proceso de caducar, para decirlo de un modo más *Rom*, queriendo aún "preservar" para el futuro.

La nueva *Historia*, tendría que abandonar, por ejemplo, la noción de "obra maestra" o "artista destacado"; pues la lectura ya no apunta a reconocer una estética o una corriente, sino a dar cuenta de las relaciones interpersonales y las manifestaciones individuales, lo cual conlleva, al mismo tiempo, a una visión de colectivo. Un *colectivo* silencioso, donde el autor se diluye, al igual que el público "masivo" y la pieza "especial". La dualidad entre el individuo y la ausencia de un nombre, ante la carencia de un autor y de una obra *material*, es el territorio que recién se abre, virgen, para los historiadores del arte que nos procederán. La nueva responsabilidad es crear la *propia* historia; el museo propio.

Los estudios de Historia del Arte, de este modo, se inclinan, poco a poco, hacia una historia de *acontecimientos*; por ello, muchos estudiosos del tema, han abandonado la palabra *historia*, para hablar más bien de los *estudios visuales*, donde la Historia es una más de las herramientas que permiten aproximarse a la creación. Se trata de la mirada interdisciplinaria propia de la posmodernidad, donde el fenómeno tendría relación con la sociología, la antropología, la informática, la psicología...

Bajo esta posible perspectiva, André Malraux apoya muy bien el cierre de esta breve reflexión. El autor predice, justamente, el *museo imaginario*; adelantándose a su tiempo, pues se trata de un concepto elaborado en los años cuarenta. Las características serían un museo subjetivo, mezclando épocas y estéticas diferentes, un museo hecho a medida, donde el hilo conductor de la exposición es el afecto. En él se pueden recuperar artistas y obras olvidadas por la historia del arte, y apostar por nuevos talentos del presente. Es portátil, tanto si lo recoges en un álbum, como si lo cuelgas en diferentes espacios de internet, no tiene límites, ni espaciales, ni temporales, ni geográficos.

Malraux's Shoes, 2012

Single-channel video, 42 minutes

No. 1 from an edition of 3

Written and performed by Dennis Adams. Directed by
Dennis Adams and Paul Colin.

Fuente:

<http://kentfineart.net/artists/dennis-adams/>



El sueño de Malraux de difundir el arte del mundo entero, se ve hoy cumplido con la democratización de Internet, y el avance de las nuevas tecnologías. La cultura digital, precisamente, es la materialización (valga la contradicción), de la propuesta de Malraux, ya no puede hablarse a favor o en contra de las tecnologías que sustentan las formas de creación actuales, pues simplemente ocurren y seguirán ocurriendo, como en su momento sucedió con la imprenta. La disertación se enfoca sobre el uso, los conceptos y las metodologías de análisis que se imponen reconstruir frente a esta nueva forma de "preservar"; porque, por otro lado, la red, por ejemplo, permite al individuo "guardar" y compartir su memoria particular.

Bibliografía

- Brea, José Luis (2007): *cultura_RAM. mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona, Gedisa.
- Brea, José Luis (2010): *LAS TRES ERAS DE LA IMAGEN. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid, Akal

BIO ARTE: expresión artística entre la frontera Científico Tecnológica

Hilda Romero-Zepeda

I. INTRODUCCION A LA BIOTECNOLOGIA Y AL BIO ARTE

La Biotecnología, es una de las disciplinas científico tecnológicas que ha permitido a través de la manipulación de organismos vivos y de sus derivados, la obtención de productos ampliamente utilizados por la humanidad en las múltiples y diversas áreas de la farmacología (por ejemplo la obtención de antibióticos y de principios activos de uso farmacéutico), de la seguridad alimentaria (desde la translocación de plantas y animales fuera de su contexto endémico, la producción/conservación/almacenamiento de alimentos y bebidas, el uso de suplementos alimenticios, hasta la producción de organismos genéticamente modificados con usos específicos en los diferentes sectores sociales), del cuidado del medio ambiente (desde la utilización de microorganismos en procesos de degradación de contaminantes ambientales, utilización de organismos para la producción y protección de flora y fauna, hasta la obtención de bancos genéticos cuyo objeto es la preservación misma de la biodiversidad) y la misma área de la genética y de la ingeniería genética, como una forma de comprensión de la relación estructura función en los organismos de los diversos compuestos químicos encontrados en el material genético determinante de las características hereditarias en la diferentes especies vivas; su manipulación

con fines de la procreación, de la identificación de factores de riesgo para desarrollo de enfermedades, en su manipulación para el tratamiento de las mismas (genoterapia e ingeniería genética para la expresión e inhibición de la expresión genética), hasta el propósito de la clonación de organismos con fines de preservación de especies o con fines antropocéntricos.

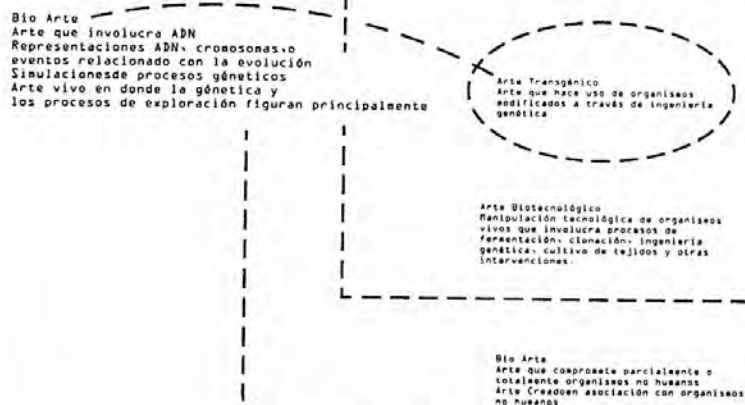
El Bio Arte, o la aplicación de la Biotecnología en el Arte, ha tenido a lo largo de la historia distintas expresiones artísticas; aquellas que van desde la utilización de la **biotecnología tradicional en el arte** culinario (vino, queso, alimentos conservados, etc), en el arte textil (producción de fibras naturales, seda, colorantes naturales, detergentes biodegradables, degradación enzimática de color para patrones textiles exclusivos, etc), en el arte plástico con instalaciones y performances en donde coexiste la utilización / modificación de organismos y derivados, con la modificación creativa

del autor, y el arte gráfico, presente en centenares de publicaciones científicas y tecnológicas, en donde a partir de la imagen, el artista gráfico hace accesible el conocimiento y sintetiza en el diseño, los conceptos científicos y tecnológicos relacionados con el aspecto biotecnológico en observación y difusión. Incluso, en este Bio Arte tradicional, aparecen aquellas expresiones tecnológicas y organismos humanos como pudiesen incluso ser el trabajo con piel y derivados humanos (tatuajes, modificaciones, prótesis, etc). El **Bio Arte no tradicional** y que va a la vanguardia del conocimiento, es aquel relacionado directamente con el empleo de una biotecnología de punta en el ámbito de la generación de cultivos de microorganismos y de tejidos, del arte genético y el arte transgénico; esto es, acorde a Gessert (2010) con base a Capucci (2007) (fig1),

o totalmente la presencia y /o asociación de organismos vivos no humanos, dentro del cual se desarrolla el **Arte Biotecnológico**, como el arte que contiene la manipulación tecnológica de los organismos vivos y que incluye la clonación, fermentación, ingeniería genética, cultivo de tejidos y otras interven-ciones, y que por su definición contiene al **Arte Genético** y a su vez este último al **Arte Transgénico**, en estos casos, como expresiones artísticas que involucran el material genético ADN y su ingeniería.

Fuente: Gessert (2010),
modificado de Arte Biotecnológico
de Capucci (2007).

Figura 1.
Terminología asociada al Bio Arte



Estas dos corrientes principales de Bio Arte tradicional y Bio Arte como el Arte Biotecnológico actual, han sido también denominados como "Soft Bio Art" y "Hard Bio Art" respectivamente (Fargas, 2011), que se han constituido a su vez en movimientos artísticos internacionales con una característica esencial, manipulación de organismos y sus derivados, en la frontera del conocimiento científico y tecnológico, pero para la expresión artística de su autor, para el activismo al cuidado del ser vivo e incluso para la reflexión ética del quehacer tecno científico en el mundo actual. II.EL MOVIMIENTO ARTÍSTICO "SOFT BIO ART"

En el Soft Bio Art, es consistente la propuesta del artista para la interacción del espectador con la obra., en este sentido, se propone que si no existe el interés del espectador, entonces no hay arte. Por ejemplo, David Kermers, postula la interacción del espectador con su obra visual, en donde a través de la utilización de enzimas termo sensibles, se logra el cambio de coloración en su obra, al acercarse el espectador y al momento que su situación vital momentánea, permite la irradiación de calor que interactúa con la pintura termo sensible, modificándola a cada momento (descubrimiento de esta capacidad gracias a las pinturas amarillas de Van Gogh). Esta propuesta incluso ha tenido aplicaciones mucho más comerciales, como aquellas cucharas de plástico que cambian de color al contacto con la temperatura bucal del consumidor, y la temperatura diferente del producto alimenticio en cuestión., aquellos elementos de oficina que interactúan y cambian de color con la temperatura corporal del usuario, las tazas de café que presentan una pintura y que al incrementarse la temperatura por la bebida alojada en la taza, desaparece esta imagen dando lugar al descubrimiento de una segunda imagen bajo la primera, que desaparece al disminuir la temperatura nuevamente (termo cromados)., o en la aplicación

en la arquitectura, la posibilidad de tener un cambio del medio ambiente a través de la termo sensibilidad del color de la pintura, del mosaico, del piso, mingitorios, etc., en las distintas épocas del año, en la interacción de su usuario con su medio ambiente, o en la modificación de sentimientos que permiten los cambio fisiológicos suficientes para modificar la temperatura del usuario, dando una mayor dimensión a la relación ser y estar con su entorno. También es esta área, aparece para el arte textil, la aplicación de enzimas derivadas de microorganismos, para los colores "deslavados" y "tornasoles" que han instalado modas en el vestir contemporáneo.



Martha De Menezes, a través de sus "Retratos Funcionales" y de sus "Mariposas Mono cromáticas"; en el primer caso, asociando la lectura del tomógrafo de resonancia magnética nuclear, por cambios de patrones en la imagen obtenida a nivel neurológico, a los sentimientos generados por la asociación a una pieza clásica musical, a una fotografía de alguien amado, o al apoyo irracional al equipo deportivo o equipo político en el cual se cree. En su segunda obra, sobre mariposas mono cromáticas, a través de una lesión infringida al

ala de la mariposa viva, que permite la modificación del patrón de forma y figura de sus alas (similar al tatuaje, cicatrices, injertos o inyecciones de soluciones salinas, grasas, etc., para cambiar el patrón de la piel en el ser humano), comunicando al espectador la intervención del ser humano en la misma naturaleza.

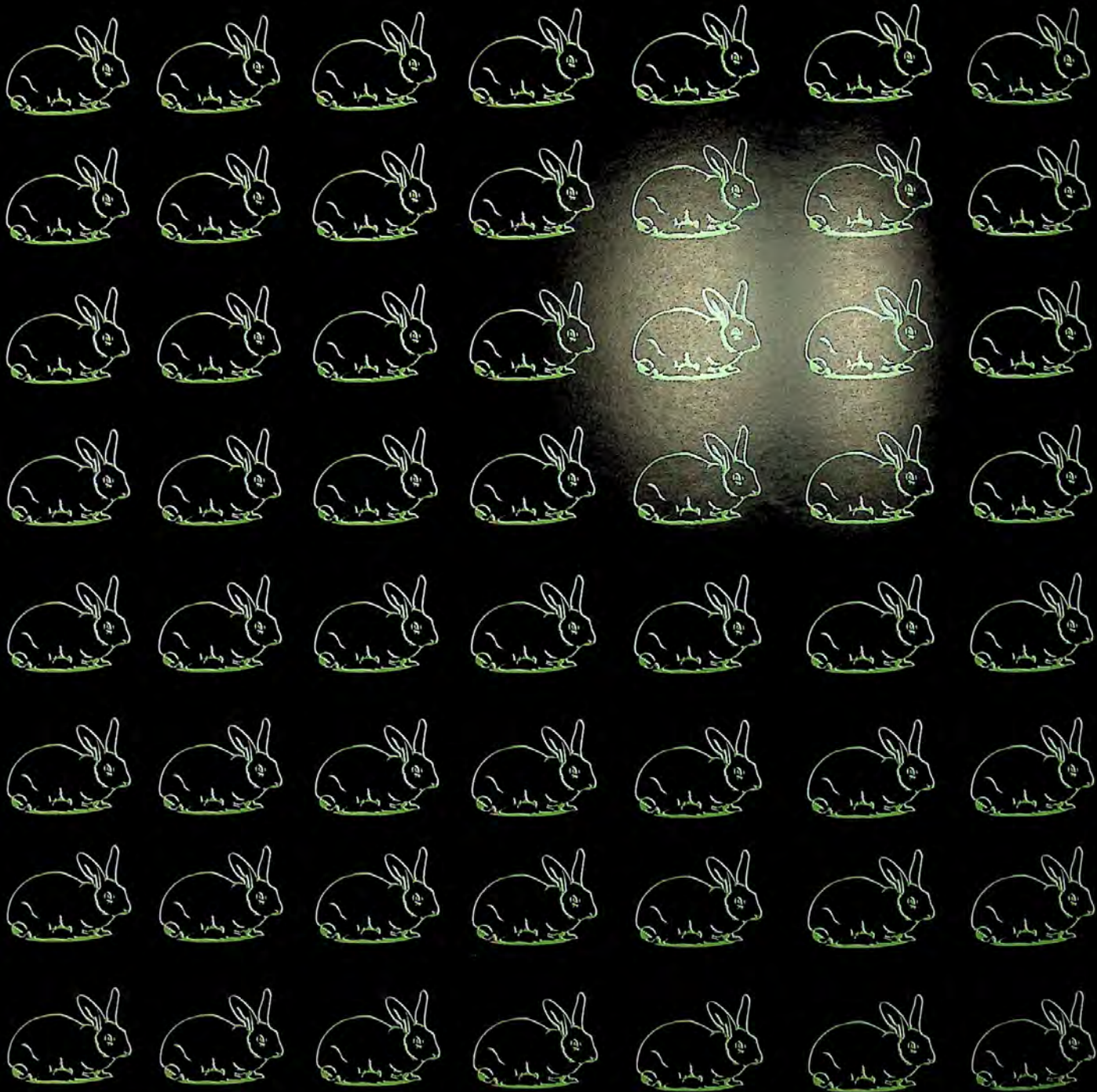
Natalie Jeremijenko actual profesora del Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Nueva York; **Gilberto Esparza** desarrollador de organismos y sistemas mezclando alta y baja tecnología utilizando desechos industriales para intervenir el espacio público; **Ken Goldberg** actual profesor del Departamento de Ingeniería Industrial e Investigación de Procesos de la Universidad de California, Berkeley; **Joaquín Fargas** ingeniero/artista, artista/ingeniero como el mismo se considera; **Avital Geva**, autor y responsable en el Gobierno Israelí de invernaderos vivos para la educación de las y los niños en edad escolar; **Beverly Pepper** y **Adriaan Geuze**, estos últimos arquitectos de paisajes contemporáneos; autores quienes han mostrado activismo hacia el cuidado del medio ambiente, la creación de lámparas verdes con efectos de utilización de paneles solares como fuente de energía, la personalización de los espacios, la utilización de la luz modificada por la clorofila de las plantas, la utilización de irrigación y alimentación de las lámparas verdes con hidroponía, y sobre todo la purificación que esto promete de los espacios en donde el ser humano interactúa; la sensibilización hacia la necesidad de disminuir el deterioro medioambiental, y su propuesta de utilizar el recurso verde del planeta para mejorar espacios; respetar el desarrollo duradero del mismo planeta, la interacción cibernética con jardines robotizados cuidados por el mismo espectador; el mimetizar proyectos tecnológicos a plantas como el girasol o los parásitos urbanos; la creación de bio bots o robots

biotecnológicos para sensibilizar sobre la dualidad de la presencia del hombre en la naturaleza a través de su destrucción y uso tecno científico de artefactos que controlen esta misma; el exigir a través de la arquitectura del paisaje, la visualización, disfrute y cambio de perspectiva que brinda la observación misma del entorno natural; o ante el cambio climático, considerar proyectos como las biósferas, invernaderos o ambientes naturales protegidos, obras de los diversos autores, para mantener un mundo natural en un mundo artificial (autores bioartistas estudiados en el programa de la asignatura de Biotecnología en el Arte, Romero Zepeda 2011-2013).

Por otra parte, en el manejo de la sensualidad de la textura, la complejidad de su utilización y el uso mismo de materiales biológicos como tecnológicos, aparecen artistas como **Helen Chadwick, Jean Dubuffet, Jimmie Durham, Rebeca Horn**.

La evidencia de la crueldad innata del ser humano ante la muerte y el sufrimiento, expuesto en los performance de **Hermann Nitsch**, o el auto retrato, utilizando el vaciado de la escultura de acero inoxidable de la cabeza del artista con cuatro litros y medio de su propia sangre congelada, presentada por **Mark Quinn**.

Cabe hacer mención en este movimiento, entre muchos otros, a autores como **Damien Hirst y Gunther von Hagens**, ambos polémicos en diversos sentidos, pero cuyo tema en común es la muerte, la conservación de la esencia del ser animal o humano, su conocimiento desde su exterior e interior; en el primer caso la confrontación del artista ante aspectos de valuación de la obra, y en el segundo, el retrato del cuerpo con o sin piel, una vez "plastinado", en instalaciones recreando el ambiente natural y actividades humanas del ser y del coexistir.



III.EL MOVIMIENTO ARTÍSTICO "HARD BIO ART"

En el movimiento Hard Bio Art, con una aplicación tecnológica mucho más compleja, de alto costo y con utilización de materiales genéticos que cuestionan las mismas obras no solo científicas o tecnológicas, sino ahora artísticas; aparecen autores en la escena internacional, tales como **Eduardo Kac**, cuya obra "Génesis" (Kac, 1999) se encuentra en la confrontación del mismo inicio de la vida humana, al hacer una serie de traducciones de la escritura bíblica del libro del Génesis al código morse y con él, al código genético, con lo cual logra dar vida a través de la síntesis de ADN para la conformación de plásmidos, derivados de esta traducción del texto bíblico; en donde finalmente, se generan colonias de bacterias genéticamente modificadas, que fluorescen en un ambiente artificial / tecnológico, y que conforman su instalación artística del inicio de la vida. Asimismo, este polémico artista, da vida a un organismo genéticamente modificado, clonando el gen asociado a una proteína producida por las medusas marinas, que permite la fluorescencia de su coneja "Alba" bajo condiciones de luz adecuadas; razón por la cual incluso, es el primer caso de demanda de un Artista a un laboratorio biogenético francés, porque "su obra" no obtuvo la autorización para salir de su confinamiento al ambiente familiar que el artista propuso de convivencia entre el ser humano y su obra viva.

En el área del cultivo de tejidos, aparecen autores como **Oron Catts y Ionat Zurr** (2003; 2004) con su obra "Victimless leather" (Proyecto de Cultivo de Tejidos y Arte de que hace referencia al cultivo de tejidos para la obtención de piel para usos textiles, de la fabricación de muebles o empastados de libros, pero desde una reflexión con perspectiva ética de su obtención sin necesidad de sacrificar organismos pluricelulares; actuales temas de investigación doctoral y de inves-

tigación entre el arte y la biotecnología, de la University of Western Australia. En este laboratorio de Cultivo de Tejidos y Arte (TC&A por sus siglas en inglés) se presenta el proyecto de "Pig Wings" y el proyecto de "The Semi-Living Worry Dolls" (2000), proyectos en donde se genera piel a partir del cultivo de tejidos en laboratorio (proyectos que paralelamente se llevan a cabo en laboratorios biomédicos con fines clínicos y terapéuticos) en el primer caso para la obtención de "alas" de cerdo como proyecto de la estética, y el segundo con un trasfondo de la recuperación de la cultura latinoamericana, especialmente de las comunidades indígenas guatemaltecas, en donde las y los niños guatemaltecos le cuentan a sus muñecas sus preocupaciones, con la finalidad de que durante las noches las muñecas ayuden a los pequeños a la solución de estos problemas; así estas muñecas recubiertas de tejido cultivado, reciben en la instalación artística, las preocupaciones del espectador, y con ello se "modifica" el crecimiento del cultivo por la recepción del problema, pero permite la "solución" de los mismos.

La misma **Natalie Jeremijenko** con su obra "One Hundred Tres", en donde llevo a cabo la clonación del material genético de un árbol en 100 réplicas exactas, pero que a través de su obra cuestiona el que la clonación (para la generación de organismos idénticos), sea el factor único para el crecimiento idéntico de los organismos, sino que la interacción de estos seres con su ambiente, hace la diferencia en su crecimiento y por tanto modifica su mismo entorno. **Marta De Meneses** en sus proyectos con DNA, proteínas y células como lo son "NucleArt", "NucleArt Family", "Extended Family", "Proteic Portrait" entre otras, sintetiza material genético a partir de conformar fusionando las letras con que se representa gráficamente su nombre y el de sus antecesores,

para con ello generar microorganismos únicos que representen la vida familiar misma o el analizar a través de tecnología de micro arreglos las similitudes y diferencias familiares.

George Gessert, con sus cientos de híbridos de lirios y flores ornamentales de diferentes especies, que con base a la propuesta eugenésica de Charles Darwin, establece en su obra que las especies más fuertes, únicas, la buena reproducción y el mejoramiento de rasgos hereditarios hasta la misma toma de decisiones del público de permitir la vida y la muerte de las flores híbridas con base a su estética como determinante evolutivo; ha escrito y se ha convertido en un autor de referencia para el Arte Genético dentro de la Biotecnología en el Arte.

IV. NOTAS

En la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro, en el área de Artes Visuales que contempla las líneas disciplinarias de Artes Plásticas y de Diseño Gráfico, se ha impartido la asignatura en su modalidad optativa desde principios del 2011, y en este proceso enseñanza aprendizaje, disciplinariamente se ha establecido un puente de comunicación desde una fuerte formación disciplinaria en Biotecnología y Biología Molecular con sus aspectos básicos y fundamentales de la tecnología; con la parte creativa, comunicativa e innovadora del artista plástico y del diseñador gráfico, además de que a través de los proyectos escolares se han presentado un sin número de obras tipo collage, presentaciones tipo ponencia de las y los diferentes autores del Bio Arte y la misma propuesta a través del proyecto final del estudiante de Artes, estos últimos trabajados desde el "Soft Bio Art" en virtud de que

no se cuenta a la fecha con un laboratorio de arte que permita la elaboración de proyectos sofisticados para el desarrollo del "Hard Bio Art", sin embargo, que ante el potencial de las y los jóvenes creadores, se vislumbra como un área de desarrollo artístico de vanguardia con una propuesta desde la perspectiva nacional y en particular universitaria queretana única e innovadora; lo anterior como resultado de la atinada estratégica propuesta de quien dirige en la actualidad la Facultad.

V. CONCLUSIONES

El desarrollo tecnológico a partir del desarrollo científico, ha permitido al ser humano, un sinnúmero de productos y servicios biotecnológicos milenarios en la biotecnología tradicional, y altamente complejos y tecnificados en la biotecnología genética y moderna. Muchos de ellos han facilitado el desarrollo social y muchos otros han incluso cuestionado la

utilización, los costos y el elitismo de estos procesos biotecnológicos complejos accesibles a ciertos grupos sociales; o de uso simple de productos y servicios biotecnológicos, con cuestionamientos sociales hacia su empleo por hombres y mujeres de la actualidad (por ejemplo la biotecnología empleada en la reproducción humana, en la alimentación y en el medio ambiente).

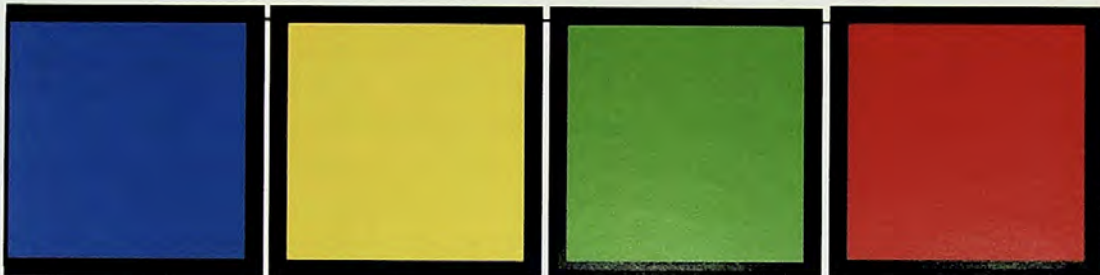
El arte por otro lado, ha permitido la utilización de la biotecnología para su desarrollo y paralelamente ha sido el medio de expresión del sentir comunitario ante estos avances tecno científicos, antes su utilización y ante los alcances que la tecno ciencia tiene en el mundo contemporáneo.

Las múltiples expresiones artísticas van desde la explicación gráfica, estética y utilitaria de esa tecno ciencia

complejidad, su representación para la comercialización y presentación de obras únicas, hasta su crítica desde la reflexión de la moral social ante la perspectiva artística, científica y tecnológica del Bio Arte. Sin embargo, tanto la Ciencia, la Tecnología y el Arte, tienen como punto común el romper paradigmas, el buscar la innovación y la autenticidad; y por tanto son fuertemente cuestionadas por las sociedades a partir de limitada comprensión y justificación ante la perspectiva moral social y de la moralidad de la humanidad en sus diferentes culturas. El Bio Arte promete tener un desarrollo exponencial de acuerdo a la Biotecnología tradicional, y al desarrollo de la Biotecnología Genética y sus artistas, han evidenciado el inicio de nuevos movimientos artísticos.

Bibliografía

- Capucci L. (2007): "La doppia articolazione del vivente" (The Double Division of the Living), conferencia presentada en el Congreso Internacional "From Land Art to Bio Art" (Turin, January 20, 2007).
- Capucci P.L. (2007): *Art Biotech. Jen Hauser, Pier Luigi Capucci and Franco Torriano* Ed. Bologna. Italy.
- Fargas J. (2011): Joaquín Fargas. *Ideas y Obras - bioArte. Espacio Fundación Telefónica*. Bio Arte. En <http://www.youtube.com/watch?v=LyliZgqaXMY>.
- Gessert G. (2010). *Green Light. Toward an Art of Evolution*. The Massachusetts Institute of Technology, MIT Press.. Cambridge, Massachusetts, USA; London, England.
- Kac E. (2007): *Signs of Life: Bio Art and Beyond*. The Massachusetts Institute of Technology, MIT Press. Cambridge, Massachusetts, USA; London, England.
- Zurr I. & Catts O. (2003 y 2004): *The Ethical Claims of Bioart: Killing the Other or Self-Cannibalism*. Australian and New Zealand Journal of Art: Art & Ethics 4(2) y 5(1): 167 – 188.
- Menezes M. (2012): Marta de Menezes, sus proyectos, su obra, su trabajo. En <http://martademenezes.com/>.
- Steichen E & Steichen J. (2010): *Steichen in Color: Portraits, fashion & experiments by Edward Steichen*. The George Eastman House. Sterling Publishing Company, Incorporated 2010. 1st Edition. USA.



Órgano_Máquina_RAM

Hugo Chávez Mondragón

1.

Corría julio del año de 1974 y el arquitecto húngaro Erno Rubik, mientras trabajaba para el departamento de Diseño de interiores en la Academia de Artes y trabajos manuales aplicados en Budapest, buscó crear una maqueta que le permitiera mostrar a sus alumnos cómo hacer modificaciones tridimensionales de color. El problema vino cuando él no logró regresar a su posición inicial los colores y entonces se dio cuenta de lo entretenido que era "tratar de volver sobre los propios pasos". Luego de unos días sólo le quedó llamar aquello "Cubo mágico" ante lo complicado de restaurar la forma inicial.

Obtuvo la patente húngara en 1975 y para la navidad de 1977 ya la mayoría de las jugueterías de Budapest contaban con unidades de éste cubo mágico. Pero, el debut mundial llegó en enero y febrero de 1980 presentándose en más de 20 ciudades entre las que se incluían Nueva York, París, Manchester, Torino y Berlín. Entonces vinieron los problemas de adecuación global, pues el nombre de "cubo mágico" no le parecía a los mercadólogos la mejor opción para comercializarle y aparecieron las propuestas sesudas que pasaron por nominarlo como: "Nudo gordiano", "Oro Inca", "El cubo imposible" y "Cubo de lógica". Meses de discusiones y al

final, como si se tratara de una marca de automóviles o una empresa farmacéutica, el dilema terminó bajo el nombre que hoy el conocemos de "Cubo de Rubik" en honor a su creador. Para ese mismo año de promoción internacional aparecieron patentes en Japón y Estados Unidos de Norteamérica considerandocubos de $2 \times 2 \times 2$ y $5 \times 5 \times 5$ que ya habían sido diseñados y comercializados en los últimos 4 años. Sin embargo su éxito no fue el mismo pues en estos casos el primero era demasiado sencillo y el segundo sobra de dificultad provocando que fueran figuras poco populares, aunque el ánimo de crecer en dimensión y complejidad llegó hasta la figura de $9 \times 9 \times 9$ creada por la empresa Shengshou en enero de 2012, sólo para refrendar que el modelo que mejor combina con la combinación de IQ, paciencia y esnobismo científico, es el de Rubik.

Ahora vamos a pensarle como una figura conceptual. El cubo estándar de $3 \times 3 \times 3$ mide 5.7 cm por lado y está formado por 27 pequeños cubos de los cuales 8 tienen tres colores, 12 dos colores, 6 con un solo color y 1 que permanece oculto permitiendo la movilidad del resto en los ejes X, Y y Z en la versión original que es ensamblada por presión y tornillos y no con un eje rotatorio de esfera para su fácil desarmado por aquello de hacer trampa. La permutación matemática es de cuarenta y tres trillones doscientos cincuenta y dos mil tres billones doscientos setenta y cuatro mil cuatrocientos ochenta millones ochocientas cincuenta y seis mil movimientos sin repetir. Ciertamente no es infinito, pero la cifra es considerablemente amplia.

El cubo como una metodología, la metodología de lo múltiple, consideremos cada color como un conjunto de teorías, los cubos pequeños como autores y las caras como sus textos. De esa manera siempre se puede rotar el cubo para

ver otra variante del mismo objeto, cambiar sus componentes para que haya una imagen particular, girarle, encontrar semejanzas y diferencias con el cubo de alguien más.

Porque en éste caso no importa tanto el "concluir" su armado regresándole a la constitución que tuvo antes de salir de su empaque, sino las mutaciones. Veamos allí un territorio a diagramar, que sea un microcosmos con los elementos suficientes para poder leer una problemática particular mediante su margen de acción, pues aquella apuesta del científico más o menos a la Da Vinci, como un conocedor del mundo en general, es un tipo de erudito que desapareció en una relación proporcional con la especialización de la ciencia.

Ésta, la del cubo, me parece que es la forma tridimensional, material y gráfica del pensamiento de José Luis Brea, especialmente refiriendo a los estudios visuales y es que no pudiera ser de otra manera pues nos dice que trata de inscribirse en esas *nuevas humanidades* que "se constituirían más como *recursos procedimentales* que como saberes sustantivos, como relatos fijables" (Brea, 2006: 9). Por ello no hay cubo "correcto", no importa si en un instante lleva dos bloques rojos, tres verdes y cuatro azules en la que por ese intervalo sea la cara frontal, pues esa combinatoria puede resolver eventualmente la lectura, luego variar acorde con la cuestión presentada. Por ello nombrarle como recurso procedimental por Brea, pues para ésta problemática en éste contexto funciona un conjunto mejor que otro, quedando en la sensibilidad de quien mueve los bloques, la capacidad de reconocer el momento en que algo que se constituye como un flujo, como un nomadar, pues en todo caso las interpretaciones dogmáticas serían aquellas que poseen sólo un color, pero allí ya no estamos fluyendo sino en el principio o el final de nuestra figura la cual precisamente es herramienta, juguete o metodología, en la medida en que ocurren las variantes posicionales haciendo pasar un componente de X1 a Y3 con todo lo que implica modificar el acomodo del resto de cubos.

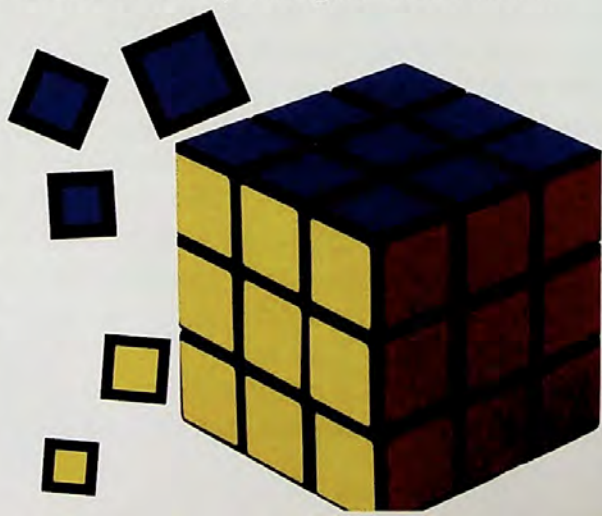
Vale la pena preguntar ¿Si lo que importa son las variantes entonces por qué no usar la relación con por ejemplo los bloques

de Lego o una mano en el poker? En primera porque para cada uno de estos pequeños cubos (refiriendo al cubo de Rubik) puede mantenerse al lado de sus semejantes debido a que tiene una prolongación de su arista que le permite hacer lazo como las cadenas sinápticas en las neuronas y por ello vale la pena verles como órganos que constituyen el corpus teórico, mejor aún, su radiografía.

2.

Hacia inicios de los 70's Roland Barthes comenta la necesidad, y hasta cierto punto ya existencia, de la interdisciplinariedad para el abordaje de los fenómenos complejos donde se ven relacionados diversos campos. Propuesta que parece hoy coincidir con los estudios visuales, donde la intención es establecer líneas de continuidad que vayan del arte a la cultura de masas y la teoría, lo mismo que dar un tipo de análisis especial a los objetos o problemáticas. Pues un fuera de territorio pasa sin duda por el deseo de unión, por incorporar otras lecturas, por el principio de captura, como toda zona del rizoma que puede y debe conectarse con cualquier otra, es la característica del principio de conectividad múltiple en el pensamiento de Deleuze y Guattari donde precisamente las zonas de pliegue denotan la familiaridad.

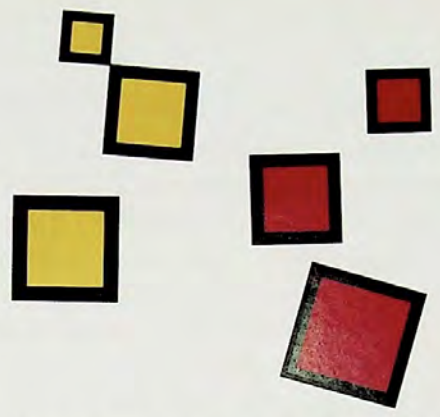
José Luis Brea al dirigir la revista electrónica *Estudios Visuales*, sitio de divulgación donde se exponen diversos materiales que buscan resolver una problemática de complejidad emergente en la ampliación del campo del arte, logra un resultado muy positivo al concluir que ya no basta con



estudios de estética, ni estudios sobre historia del arte, pues ellos son rebasados en sus posibilidades hermenéuticas en la era de la segmentación de las ciencias. Y es que no se trata de "reclamar para una u otra disciplina concreta supuestos derechos mayores de expertizaje o privilegios de abolengo en cuanto al trato general con la visualidad" (Brea, 2006: 8), es más necesaria una especie de humildad y apertura a que la demanda hermenéutica de lo que está enfrente pertenece a un ámbito extenso, que quizá siempre fue así, pero que de ser el caso no hay razón para que ello mantenga una postura de departamentalización sino que "se hace irrevocable la exigencia de una co-disciplinariedad, del trabajo en batería de una creciente multiplicidad de los enfoques, y no una reivindicación competitiva de exclusividad en la jurisdicción del campo o el método" (Brea, 2006: 10). Que esta construcción se dé dejando como espacio único el sistema dominante de la diacronía, para acceder del "escenario del despliegue productivo de las prácticas culturales, al espacio erosionado y fuertemente friccional del presente" (Brea, 2006: 8) mismo que está en constante devenir y que por ello sus horizontes de interferencia y captura generan actualizaciones de *repetición y diferencia*, pero también de subversión, perversión y mimetismo. Nadie puede estar seguro de la mutación de una célula dice el genetista Rupert Sheldrake de la Universidad de Harvard. Esta propuesta de análisis incluye ya algunas formas híbridas que Brea menciona en el ensayo citado a las que pudiéramos sumar la Neuroeconomía, la astronáutica, la cronobiología, la farmacocinética, la economía social, la Grafología y la Química de los alimentos, pero acudamos a la creación, por lo menos imaginativa, de algunas otras ciencias: *La ingeniería de lo sexual* nos ha de dar un uso matemático del sexo, diagramado en sus tangentes, integrales y parábolas;

o una Genética de las imágenes nos serviría para dar cuenta de las producciones intertextuales en términos de la definición de Obra como padre y Texto como hijo, sus genomas compartidos, nacimientos provenientes de más de un padre o una madre, incluso textos que tengan hijos como padres en su conjunción genética con el padre de alguien más. Las variantes se potencializan hasta insospechados límites y sin una manía por la revisión de todas las posibilidades sí resulta necesario reconocer su existencia y suponer su influencia para determinar su alcance e importancia en una temática que no puede sino ser específica en su pluralidad de exhibiciones y dado el contexto donde comunicación, ocio y cultura tienden a perder sus fronteras definitorias e igualmente nos dice que hemos cambiado las grandes Máquinas productoras de identidad, de socialidad, familia, patria, religión, escuela, por una memoria de procesamiento, de interconexión de datos y sujetos de conocimiento con dotes de divinidad gracias a sus órganos auxiliares como es la conexión Web.

Como complemento de ésta hipótesis recuperemos el libro *Cultura_Ram* donde Brea expone como primer enunciado de su segundo ensayo: "Cultura_RAM significa: que la energía simbólica que moviliza la cultura está empezando a dejar de tener un carácter primordialmente rememorante, recuperador, para derivarse a una dirección productiva, *relacional*" (Brea, 2007: 13). No es raro que precisamente haya un efecto de *dejá vú* en la cultura contemporánea debido a que se trata de un contenido flotante en la conciencia de los televidentes, lectores, diseñadores, etc., sin pertenecer a una cultura social o política, no es propio de occidente ni de oriente, es parecido más a una atmósfera, como sí de repente diéramos cuenta de que no sólo hay oxígeno en el aire sino que también encontraríamos sentido, significantes y significados, saberes y poderes, ejes y discursos para



nutrirnos, pero también para desintegrarnos, para dañar por lo peligroso de la atmosfera, misma que para otros organismos es la única forma de desarrollarse en naturalidad nutrirnos, pero también para desintegrar nos, para dañar por lo peligroso de la at-

mosfera, misma que para otros organismos es la única forma de desarrollarse en naturalidad, sobre esto vale la pena refrescar nuestros referentes en términos de veneno y alegría en la ética de Baruch de Spinoza.

En ésta atmósfera topamos con "*Producción de producción: producción de experiencia, de subjetividad, producción de comunidad, de afecto o de concepto, de pasionalidad o sentido, producción de deseo, producción de significado...* todo es producción" (Brea, 2007: 37).

Tiempo entonces de plantear una forma de abordaje acorde con los objetos de estudio en la era del *Después de la orgía* que dé cuenta de apropiaciones, citas, alegorías, parodias, etc. de los entrecruces entre arte y cualquier otra cosa: moda, tecnología, botánica, arqueología, economía... y a la inversa, procesos de interferencia en el arte de territorios no naturales pero con los cuales establece prontamente una relación por medio de sus capacidades de captura. Y es que el *Complot del arte*, implica, como dice Fabián Giménez Gatto, también pensar en un *Complot de la teoría*, eso sí en un espectro diverso: empatía, alago, deconstrucción, nostalgia, exageración y lo que pueda volverse agenciamiento, para reconocer la plurivocidad de las mutaciones, pues estas se han de dar en cada estrato por intensidades, velocidades, temperaturas, distancias variables indescomponibles.

Nuevamente Barthes nos habla de que el Texto será un campo

metodológico y es justamente nuestra forma de acercarnos o de lidiar con ese campo lo que interesa revisar como propuesta al hablar del cubo sintomatológico pues ocupamos no sus dotes de profundidad inconsciente sino de variantes intencionales, algo semejante a la serie de preguntas con las que inicia su polémico ensayo de finales de los 60's Roland Barthes titulado *La muerte del autor* donde después de una breve cita de la novela *Sarrasine* de Balzac hace un ejercicio de cuestionamiento: "¿Quién está hablando así? ¿El héroe de la novela, interesado en ignorar al castrado que se esconde bajo la mujer? ¿El individuo Balzac, al que la experiencia personal ha provisto de una filosofía sobre la mujer? ¿El autor Balzac, haciendo profesión de ciertas ideas "literarias" sobre la feminidad? ¿La sabiduría universal? ¿La psicología romántica?" Así, un texto, concluirá el autor, está constituido por la "pluralidad estereográfica de sus significantes que lo tejen" (Barthes, 1987: 77).

Conclusiones

Ésta, la de Brea, es una versión propia de filosofía pop (Deleuze dixit) y como tal es ya un logro relevante en el campo del arte en pos de desprenderle de su fantasma de la afectividad como signifiante despótico de la realización, sin llegar al polo contrario de pérdida completa de identidad bajo el membrete de ser un canal de comunicación divina, sino una "verdad terrenal" que no pase por un problema personal pues allí justamente hay ausencia de problema a decir de la invitación que le hace Michael Foucault a Noam Chomsky en una entrevista sobre el lenguaje, la naturaleza humana, las palabras y las cosas efectuada en 1971.

Como complemento de la propuesta metodológica vale la pena recuperar la definición, un tanto obvia, de cubo que menciona Jean-Luc Nancy en una conversación con Abbas Kiarostami

tami el 25 de septiembre de 2000: "Usted habla de cubo de la visión. Pero incluso en la realidad, no vemos más que dos o tres caras del cubo, siempre hay algunas que quedan ocultas y es a partir de ahí desde donde vemos, aun así, la totalidad" (Nancy, 2008: 132). Si bien esta mención se ubica en una reflexión sobre las condiciones físicas de la sala cinematográfica para producir sentido, su diálogo con el cineasta da pauta para un pensamiento tridimensional de dicho sentido, mostrando unas cosas, obviando otras y escondiendo algunas más a condición de que haya algo por ver, pues un cubo no oculta sin mostrar, pero precisamente sí Barthes habla de una estereografía de los significantes, nada mejor que la resonancia para volver legible una problemática.

Por último Rubik y rúbrica no tienen el mismo origen etimológico, pero la cercanía no deja de ser más que curiosa porque para el gurú de la educación Bernie Dodge de la Universidad de San Diego una rúbrica será el instrumento para medir un objeto específico, otorgarle coordenadas, definirle y hasta dar un rango de importancia. Nada extraño al cubo de Rubik cuya solución ha sido relacionada con la inteligencia matemática, lógica, lingüística, espacial y visual. Pero el siguiente paso no es ya un cubo como forma, sino como concepto, así como un cuadro sintomatológico es una abstracción y no una figura cerrada con bordes establecidos en la exactitud de los 90 grados.

Bibliografía

Barthes, Roland (2005): *El grano de la voz*, Buenos Aires, Siglo XXI.

Barthes, Roland (1987): *El susurro del lenguaje*, Barcelona, Paidós.

Brea, José Luis (2007): *Cultura_RAM*, Barcelona, Gedisa.

Brea, José Luis (2006): "Estética, historia del arte, estudios visuales", Revista electrónica *Estudios Visuales*, (Fecha de consulta: 21 de enero de 2012), disponible en www.estudiosvisuales.net

Deleuze, G. y Guattari, F. (2008): *Mil mesetas*, Valencia, Pre-Textos.

Foucault, Michael (2007): *La naturaleza humana: justicia versus poder*, Buenos Aires, Kat.

Giménez Gatto, Fabián, "Erótica de la banalidad", *Salón Kritik*, 21 de septiembre, (fecha de consulta: 19 de octubre de 2011), disponible en www.salonkritik.net

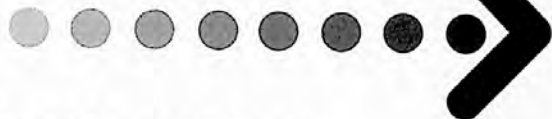
Nancy, Jean-Luc (2008): *La evidencia del filme*, el cine de Abbas Kiarostami, Madrid, Errata Naturae.

Sheldrake, Rupert (2007): *Una nueva ciencia de la vida*, Barcelona, Kairós.

Nuevos conceptos en la cultura virtual... más allá del RAM

115.

Vicente López Velarde Fonseca



El concepto nómada el cual se presenta como un sinónimo de errante, regresa a nuestra contemporaneidad ante todo en el fenómeno de la cultura RAM propuesto por Brea.

El ser humano primitivo, antes del homo sapiens realizaba el ejercicio de lo nómada, no había una conciencia de echar raíces, no existía la territorialidad literal aunque sí la instintiva como todo ser vivo. Diez mil años antes de Cristo se acentúa el asentamiento y sus consecuencias, para dar pasó a lucha, la gran batalla por la tierra, por el territorio donde serían enterrados sus muertos, donde se derramaría la sangre y se crearía el sentido milenario de una tierra prometida. Por lo tanto la historia de la humanidad procede de un armado territorial y enraizado.

Todo este comentario viene al caso, por la posibilidad de trasladarlo a la Imagen, y dar una opción más a los estudios visuales.

La Imagen, o la hipertrofia de las Imágenes son nómadas, son errantes. Transitan a través de un flujo hiperactivo, sin control, sin raíz, no lugar, sin profundidad...posiblemente cual zombi, o metidas en un limbo.

Esto nos ha llevado a alejarnos del "Re", esta corta y casi onomatopéyica sílaba que trae consigo la segunda o tercera posibilidad de acercamiento a algo...replanteo, reflexionar, volver a... La construcción del conocimiento ha hecho que la mente actúe de manera lenta, que se base en la duración, en la acumulación, en la memorización acumulativa; de una estructura narrativa a una discursiva, en un orden de los acontecimientos y cronológicos, hasta compiladores de antologías. Donde la narratología mide hasta el tipo de voz.

Todo esto en la cultura RAM, o podríamos decir más allá de la cultura RAM; desaparece para crear, no una traducción que vaya más allá de lo puramente lingüístico, no una traducción que este estrechamente vinculada a los estudios interculturales, sino el auténtico factor de cambio, donde una ausencia de la cultura llamada fuente se hace innecesaria y la meta también. Muchos adjetivos se anula o pierden vigencia: la transferencia que se convierte en transformación; significado convencional por símbolo, y así sucesivamente.

La propuesta para una cultura virtual expone en tiempo real algunos términos que enuncio a continuación:

Touchcultura-tactilvirtual-hipertextura.

Visualmiento /Imagencostrucción

Ledspensamiento

Nanocriterio /ImagenTransportación

Touchcultura-tactilvirtual-hipertextura

Visualmiento /Imagencostrucción

Ledspensamiento

Nanocriterio /ImagenTransportación

Touchcultura-tactilvirtual-hipertextura.

Visualmiento /Imagencostrucción

Ledspensamiento

Nanocriterio /ImagenTransportación



Todos estos nuevos términos, que no son otra cosas que conceptos viajeros en una sinestesia de la imagen nos dan la posibilidad de engancharnos a ese flujo de lo RAM, "a la velocidad del rayo este mundo". La Touch-cultura nos presenta una nueva manera de percibir la imagen, una percepción que tiene que ver con lo Tactil-virtual. Las yemas de los dedos y la piel ya no registra por bordes, la aspereza, lo suave, lo grumoso, lo braille no aplica. Ahora se convierte en una pequeña presión táctil que responde inmediatamente, que arrastra, que minimiza o maximiza, que inicia o finaliza, inserta o suprime, que bloquea o acepta, que deshace o repita, que guarda o borra, que agrega o actualiza y nos lleva a una manipulación digna de suprimir las virtudes del tacto en el mundo tangible y material; para entrar a una Hipertextura que se desliza en una pantalla con sensibilidad artificial digna de una cultura virtual, respondiendo a una economía de movimientos, desarrollando tendones, músculos, en si, una kinesiólogía Touch. Dejando claro que va más allá de la Telepresencia o experiencia a distancia que es un factor primario, al igual que el síndrome de la vigilancia o de la invasión a la intimidad (Big Brother). El mundo interfaz electrónico táctil en un inicio trasmisor y receptor infrarrojo que detectaba cualquier objeto y que se convierte en cristal transparente donde se sitúa una lámina que permite al usuario (personaje y termino clave en el mundo RAM) interactuar directamente sobre la superficie se convierte en el primer "espejo".



El mundo touchpads y tabletas digitalizadoras, la nueva digipuntura. La aceptación de la presión y su control: Tip pressure, Barrel pressure, In ranger, Touch, Untouch, y Tap, donde se reconoce la escritura y hasta la fuerza del pulsado, llegando al sensor capacitivo donde el cuerpo humano es también un conductor eléctrico y dejar evidencia cómo si fuera huella digital quien realizo el "toque", llegando al multitouch (con varios dedos), pulsaciones simultaneas o gestos que no requieren presión.

Luego entonces lo que podríamos llamar Visualmiento es el acto en tiempo real de situarnos en el flujo con imágenes, donde nos preguntamos y contestamos a una velocidad que no posee el tiempo del "Re", que fluye sin tocar el piso, que no tiene picos de tensión y puntos de relajación. Donde la imagen es construcción y obedece a otra construcción de imágenes, todo esto con el Touch y su hipertextura.

Ahora bien, lo que llamaremos Nano-criterio no llega a determinar cuáles son los supuestos, sin contenido cognitivo, no reflexivos, sin paréntesis, sin posición ética. Como estableciendo que no todas las formas de conocimiento suponen una responsabilidad autorreflexiva. La profunda preocupación por el mundo más allá del texto, no es ya profundo, en este caso solo fluye. El Nanocriterio es artificial y como tal su valor es virtual solo existe de esta manera. Se basa en un tráfico de redes virtuales donde muta constantemente, está sujeto al tiempo y como tal no se sostiene para el "Re" y tampoco da tregua al debate. El resultado es el "no saber" a base de continuum de estrategias que se reproducen en una matrix, tecnologías reproductivas. Al no haber un origen la concepción de "algo" no surge. El nuevo vocabulario es la imagen y está vinculado a ella. No como madre, sino como Eva-imagen alterna.

Los leds como opción de construcción anulan el surco, anulan el puntillismo, el mundo microscópico. Y plantean la pixeltextura cuadros perfectos del mismo tamaño, algoritmo retiniano a la imagen del fluir. Se logra vencer el slogan de "el ser humano solo ve lo que quiere ver...y todo lo demás se le escapa". Aquí no se escapa nada, el ojo es lento pero entra en un constante parpadeo holográfico y crea la pixeltextura, donde se permite entrar en el flujo con una multifuncionalidad que no aplica el "Re". La imagen de las cosas deja de ser un pretexto para entablar discusiones y debates gnoseológicos y filosóficos. Y la postura del teórico A. Yarbus donde demuestra que el modo de observar cambia en función de los intereses, las expectativas y el nivel cultural de individuo no aplica. Si se podría hablar de una multiactitud de esquemas, que rebasa la descriptiva y la estética, pero que mezclan la perspectiva disociada, la inversa, la axonométrica, la central, el punto de fuga y el híbrido de estas.



"La producción del concepto (soportada en la circulación de textos o imágenes) es entonces el resultado del nomadismo y entrechoque internos de los puntos del sistema en sus actos de contraste y comunicación en su capacidad -la de cada nodo de la red- para transfigurarse o valer por otro o en otro lugar".

" No más de aquella construcción del canon basada en arquitecturas docu/monumentales de la memoria, levantando grandes catedrales en las que albergar, acoger, y transmitir un sentido concéntrico patrimonial y ensimismado de la producción de grandes narrativas y los imaginarios presuntamente universales".

"La tremenda inadecuación que afecta a nuestras capacidades de comprender lo que ocurre"

José Luis Brea

Ulrich Beck en su llamada categoría zombis nos habla de conceptos que alguna vez tuvieron vida, y que actualmente sobreviven como sombras lingüísticas, sin contenido, como una evocación, incapaces de nada. La política, el periodismo, los politólogos y demás fa existencia. Y añadiendo ideas de McLuhan entonces la sociedad se encuentra sonámbula.

"Las propias practicas adaptan su forma final a tales conceptos, por lo que ellas mismas terminan aconteciendo como pertenecientes a un tiempo muerto, como practica zombi". (Brea)

Ante este libro sobre cultura RAM podría resumirse en una reflexión:

A la realidad virtual hay que acercarse con cuidado y no tener exposiciones muy prolongadas y más ahora que viene cascos y guantes. En este quehacer donde toda la información electrónica que se construye y destruye creando simulacros constantes, la falta de orden, de un eje central, el vértigo del equilibrio visual, el engaño al tacto y la confusión cerebral; las limitaciones de movimiento se dan manipulando la percepción.

El arte electrográfico no es para descifrar significados con modelos lingüísticos cuando lo importante no es mensaje McLuhan en pleno. La llamada desmaterialización se establece como una alternativa. Y cito a Rudolph Arnheim: "Se descuida las artes porque éstas se basan en la percepción, y se desdeña la percepción porque no se presupone la participación del pensamiento. En realidad, los pedagogos y administradores no se permiten conferir a las artes una posición importante en los planes de estudio, a menos que entiendan que las artes son los medios más poderosos de reforzar el componente perceptivo sin el cual el pensamiento productivo es imposible en cualquier campo de estudio académico. Lo que más falta no son más estudios estéticos o más zmanuales esotéricos de instrucción artística, sino dar mayor peso al pensamiento visual en general." Margaret Morse concluye: Si los artistas y activistas quieren influir en la emergente cultura, deberían esforzarse en conseguir el acceso universal a la cultura electrónica y ofrecer potentes metáforas y símbolos que compitan con los que ya se han ofrecido para descubrir el ciberespacio.

Ante esto el imaginario circundante de Brea es una reconfiguración del imaginario estético. La virtualidad "natural" de la literatura, el cine, video y en si las disciplinas del arte como auténticas evasiones de situaciones imaginarias nos ofrecen un trazo ante este imaginario virtual tecnológico.

Antulio Sánchez García menciona "la profunda revolución estética que provocará la llegada de libros electrónicos, la interactividad y la tactilidad que alcanzarán las galerías virtuales, la interacción o inmersiones en los campos simulados."

Ya en estos momentos, los mundos virtuales tipo internet están reconfigurando los imaginarios, particularmente el de los jóvenes, se crea nuevos tipos de asociación, se rompen jerarquías, nuevas formas de consumo y de identidad empiezan a gestarse. La identidad ya no está dada por la pertenencia a una determinada porción geográfica, o por la compartición de iconos patrios, sino por los gustos que se comparten con los gustos que se comparten con los individuos de otros continentes. La cultura inmaterial, particularmente la de la red, trae consigo nuevas formas de lucha y nuevas mecánicas de control también. Las autoridades en materia cultural deben impulsar una política acorde a los nuevos tiempos y donde la tecnología sea un elemento de orden público porque lo que se haga o se deje de hacer será fundamental en un país de franca dependencia icónica"

"La causa de cualquier obra de arte es el auditorio la que la percibe y debe estudiarse tan cuidadosamente como la obra de arte" (Marshall McLuhan)

Ante la opción de que todo origen es acústico, McLuhan expone: "antes de la invención de la escritura, el hombre vivía en un espacio acústico donde el lenguaje humano era oral y por eso confiere gran énfasis a la facultad de escuchar". Añadiríamos, antes de la invención de lo virtual, el ser humano vivía en un entorno literario y de papiro donde el lenguaje de este era escrito y por eso le confiere gran énfasis a la facultad de leer, de palpar, de oler... ante esto la tecnología es la prolongación del cuerpo y de la mente. La yema del dedo o de los dedos son extensiones que llevan lo fisiológico a una nueva dimensión. La única manera de que lo virtual en la cultura RAM de oportunidad a la cultura ROM es en la lentitud de la banda de red... lo cual te daría tiempo en cada búsqueda... de prepararte un sándwich.

La Cosmología de Maya

El lenguaje simbólico con el que Rubén Maya construye su creación plástica resulta sumamente complejo al observador, ya que es un código cifrado que se entreteje con la conciencia primigenia de la humanidad, por tanto, conduce al espectador a reflexionar sobre esa parte prístina de su alma arcaica, le conlleva necesariamente a mirar y a encontrar dentro de sí lo que el creador desde afuera le ha mostrado que existe, de manera que no es posible permanecer pasivo frente a esta propuesta plástica que, aunque puede atemorizar a lo consciente, invita seductoramente a recordar los sentimientos y la historia de la Psique alojados en lo inconsciente que se configura más allá de lo individual, en lo colectivo.

Desde la visión de la Psicología Analítica de Carl Gustav Jung se habla de dos estadios de lo inconsciente, lo personal y lo colectivo. En el inconsciente personal se encuentra la información relativa a *recuerdos perdidos, ideas dolorosas que están reprimidas (es decir, olvidadas adrede), percepciones subliminales, a saber, percepciones que no fueron lo bastante fuertes como para llegar a la conciencia, y finalmente, contenidos que aun no están listos para la conciencia* (Jung, 203:13). El inconsciente personal puede considerarse como una capa superficial de lo inconsciente que contiene los *complejos sentimentalmente acentuados* que forman parte de la intimidad de la vida anímica de cada persona. Sin embargo, esta capa personal descansa sobre otra más profunda que la trasciende:

el inconsciente colectivo, cuyos contenidos ya no son personales sino universales, denominados *arquetipos*, esto es, imágenes arcaicas y primigenias que existen desde tiempos inmemoriales. De hecho es a través de estos contenidos arquetípicos que el hombre de la antigüedad construyó los relatos mitológicos buscando elaborar un discurso que le explicara lo numinoso, al mundo y a sí mismo en relación al inmenso cosmos que le rodeaba y en el que se encontraba inserto. En primera instancia estos mitos se transmitieron por medio de la tradición oral de corte esotérico, de manera que esta configuración de lo inconsciente colectivo ha acompañado al ser humano desde que este comenzó a llenar la tierra. Pero no por haber estado presentes desde el principio los arquetipos han perdido fuerza, de hecho, cada vez toman más ímpetu buscando siempre permear la conciencia del ser humano y actualmente se hacen patentes al hombre contemporáneo por medio de diferentes estados de éxtasis (místicos o inducidos) y sueños.

Sin embargo otra vía a través de la cual los contenidos arquetípicos irrumpen en la conciencia es la experiencia estética que emana en primera instancia en el acto creador del artista y en segunda en el acto contemplativo del espectador. Por eso es que el artista, eventualmente, se convierte en el sacerdote antiguo que revela estos contenidos para que el hombre lego pueda experimentar las imágenes eternas, labor nada sencilla, en el sentido de que los arquetipos al ser parte de lo inconsciente categóricamente están fuera de la conciencia, por lo que Rubén Maya al oficiar delante de lo sagrado de su lienzo o su escultura es sorprendido y tomado por lo numinoso en un éxtasis estético. Pero en esta fase de su trabajo se enfrenta al gran problema de todos los místicos, antiguos y

modernos: ¿cómo expresar lo numinoso?, ¿cómo describir lo indescriptible?, ¿cómo nombrar lo innombrable?, ¿cómo hablar de lo inefable?, ¿cómo plasmar lo no representable?... Existen pocas posibilidades de solución, sin embargo Rubén Maya encuentra en sus recursos plásticos las herramientas para construir un universo de símbolos con los que crea y recrea su mundo, su historia, sus orígenes que, en un momento dado, se convierten en el mundo, la historia y los orígenes de todo espectador que tiene el valor y la agudeza para detenerse y descubrirse en el lienzo que Maya construyó como un espejo.

Ahora es importante precisar que la experiencia de creación estética del artista que es tomado por los motivos numinosos del inconsciente colectivo, generalmente no es un acto consciente, es decir, que el artista funciona como un canal a través del cual las imágenes y símbolos se expresan a sí mismos; frente a esta realidad la virtud de Maya es fluir con intrepidez en un universo alegórico que naturalmente resulta hondamente amenazador y enfrentar el gran reto de darle expresión y vida por medio de su habilidad plástica. De hecho esta vivencia de ser poseído por algo mucho más grande que uno mismo y de no ser plenamente consciente de cómo es que algo llega a expresarse, y más aun cuando lo expresado estaba completamente fuera del contexto ideológico, religioso, teórico e intelectual del artista, es lo que patenta la autenticidad de la manifestación arquetípica a través de la experiencia de creación estética. De lo que se deduce que si el artista busca nutrir su conciencia de símbolos ancestrales y luego insertarlos dentro de su discurso plástico, se puede hablar a lo mucho de una copia, que ciertamente puede ser bella, pero no puede hablarse de creación estética producto de la inspiración ar-

quetípica. Por eso es que el artista en la antigüedad estaba ligado al sacerdocio e inclusive, muchas veces podía ser que el chamán, como conductor y catalizador de lo arquetípico, fuera también un gran artista que comunicaba los designios de los dioses a través de su pintura y de sus esculturas.

En este sentido, en la labor plástica de Rubén Maya se encuentran elementos claramente arquetípicos lo que da fe de la autenticidad de su inspiración estética que se materializa en la prolífica producción de una serie que podría ser la analogía del descenso a los infiernos del chamán, antiguo y moderno; ya que en su obra se percibe claramente el enfrentamiento con la Sombra, es decir, con los aspectos ocultos e inconscientes tanto de uno mismo como de su tiempo y de su cultura; es el enfrentamiento con todo aquello que ha sido rechazado, por su parte Jung sostiene que *la sombra es un problema moral que desafía toda la personalidad del ego, pues nadie puede tomar conciencia de la sombra sin un esfuerzo moral considerable. Tomar conciencia de ella significa reconocer como actuales y reales los aspectos oscuros de la personalidad* (Jung, 2002: 418). De ahí que la producción plástica de Maya de pronto resulte demasiado dura para el espectador, ya que cada lienzo es producto de un viaje de la conciencia del artista hacia escabrosas profundidades de su propio ser (honduras difíciles de alcanzar para el hombre común), cada expresión estética es producto de una exploración hacia regiones inaccesibles de sí mismo y del colectivo, donde se encuentra con contenidos escabrosos que, paradójicamente, siempre buscan un medio de expresión. Por tanto el enfrentarse a esta situación equivale a la experiencia arquetípica intrapsíquica de ser desmembrado, lo que si bien es común para el artista, para el lego es una vivencia avasalladora, que cuestiona la

conciencia y hace retumbar al inconsciente; lo que se traduce en la angustia y confusión que vive una persona que se asoma a un espejo en el que en lugar de encontrar su esperado reflejo se enfrenta con el leviatán que vive debajo de todas sus máscaras. Experiencia sin duda difícil, pero que si se asume con arrojo genera una expansión de la conciencia, misma que da un paso más hacia su proceso de integración.

Al respecto Jung señala que *la confrontación de la conciencia con su sombra es una necesidad terapéutica y, en realidad, el primer requisito para cualquier método psicológico completo. A la larga, esto debe conducir a algún tipo de unión, aunque al principio esta sea un abierto conflicto, y a menudo permanece así durante largo tiempo. Es una lucha que no puede eliminarse con medios racionales. Cuando se reprime voluntariamente, sigue en el inconsciente y sólo se expresa en forma indirecta y mucho más peligrosa, de modo que no constituye una ventaja. La lucha continúa hasta que los oponentes quedan sin aliento. El resultado no puede saberse de antemano. La única certeza es que ambas partes sufrirán algún cambio (Jung, 2002: 706).* Por lo que idealmente se espera que ese cambio se traduzca en una mayor libertad de los condicionamientos que la cultura y la educación naturalmente imponen, ya que la sombra no es sólo el lado oscuro de la personalidad, también contiene instintos, habilidades y cualidades morales positivas que han estado largo tiempo enterradas o que nunca han sido conscientes. *La sombra es tan sólo un poco inferior, primitiva, inadaptada y torpe; no es completamente negativa. Incluso contiene cualidades infantiles o primitivas que en cierto modo podrían vitalizar la existencia humana, pero ¡las costumbres lo prohíben! (Jung, 2002: 134).* En este sentido Rubén Maya por medio de su incursión al inframundo y a los dominios de la sombra, invita con su obra a integrar elementos profundamente temidos e históricamente reprimidos a fin encontrar nuevas betas de creatividad y de libertad para la expresión de la totalidad del ser humano par-

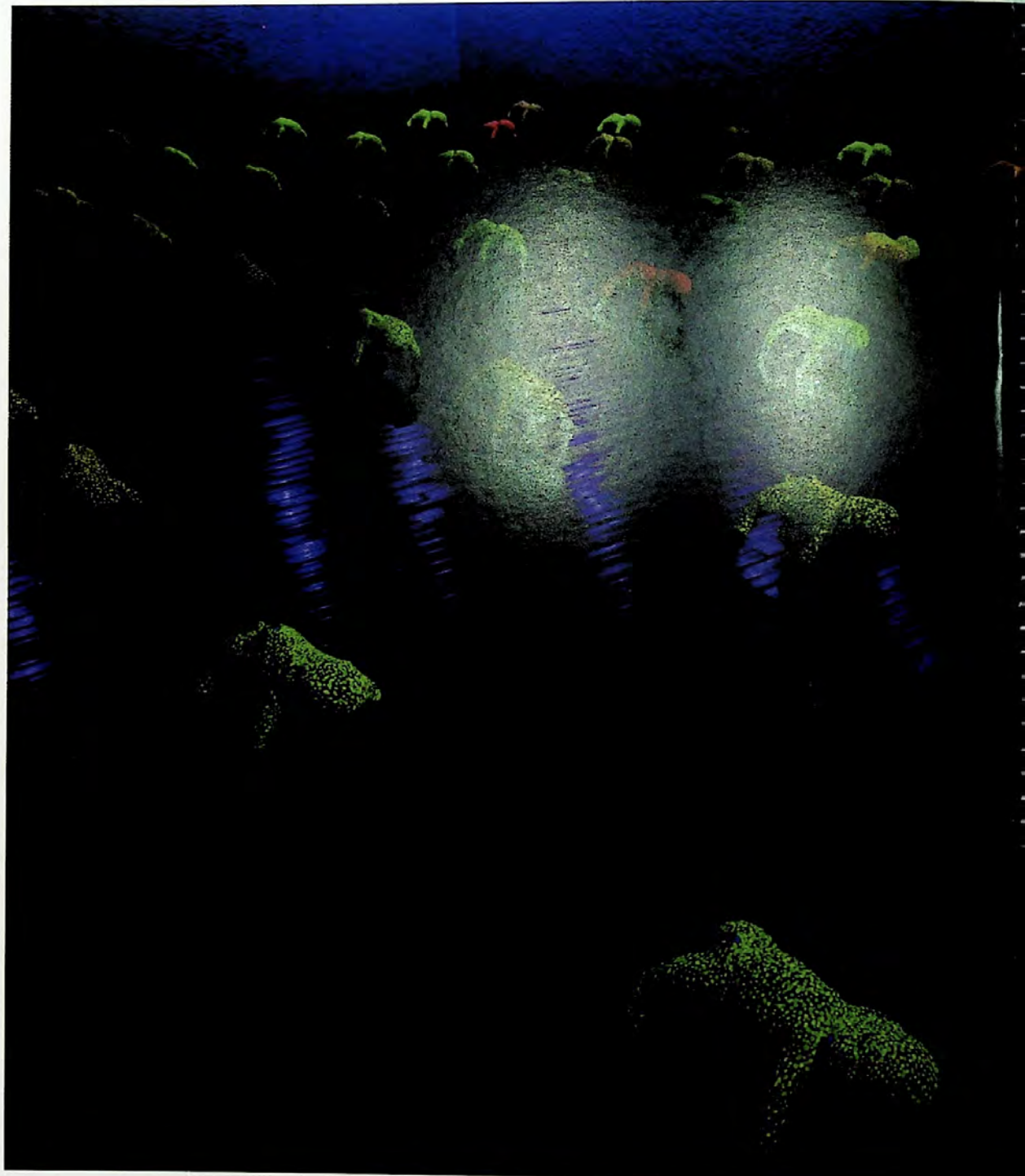
tiendo de la aceptación armónica de sí mismo. Sin lugar a dudas la pro-puesta plástica de Maya es toda una cosmogonía que invita a redimensionar principios morales y psicológicos que pugnen por la aceptación integral del ser humano y no por su escisión que se traduce en la limitación y la no realización de todo el potencial que le es inherente. Solamente resta esperar con expectación la revelación del siguiente ciclo de obra plástica de Rubén Maya ya que si bien fueron 10 años de creación producto del *descenso al inframundo*, cabe ir al encuentro de una fase consecuente de *ascensión a los cielos* donde el artista seguramente abrirá nuestra percepción a una sublime realidad.

Alejandro Olarte

Rubén Maya

Título: *Guardianes de la Psique*
Técnica: Resina y pintura flourescente
Dimensiones: 20 x 8 mts.
Año: 2006







Título:
*Génesis del
Silencio*

Técnica:
Plástico y
Yeso

Dimensiones:
20 x 800 x 800 cm.
(51 personajes)

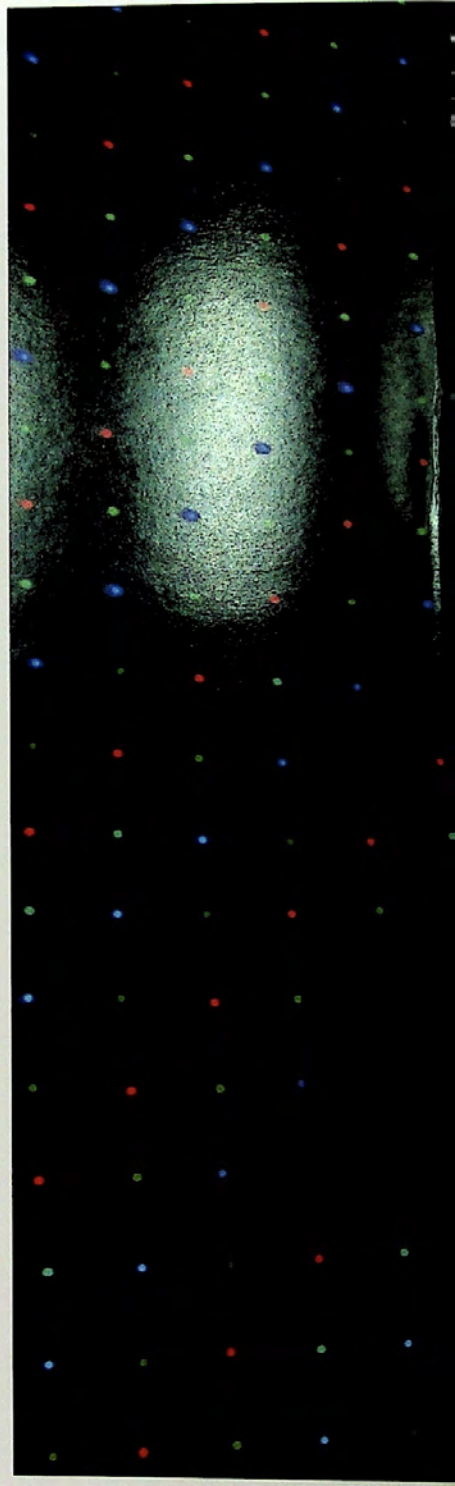
Año:
2008

Título:
*Ojos de
Luz- Pensamiento*

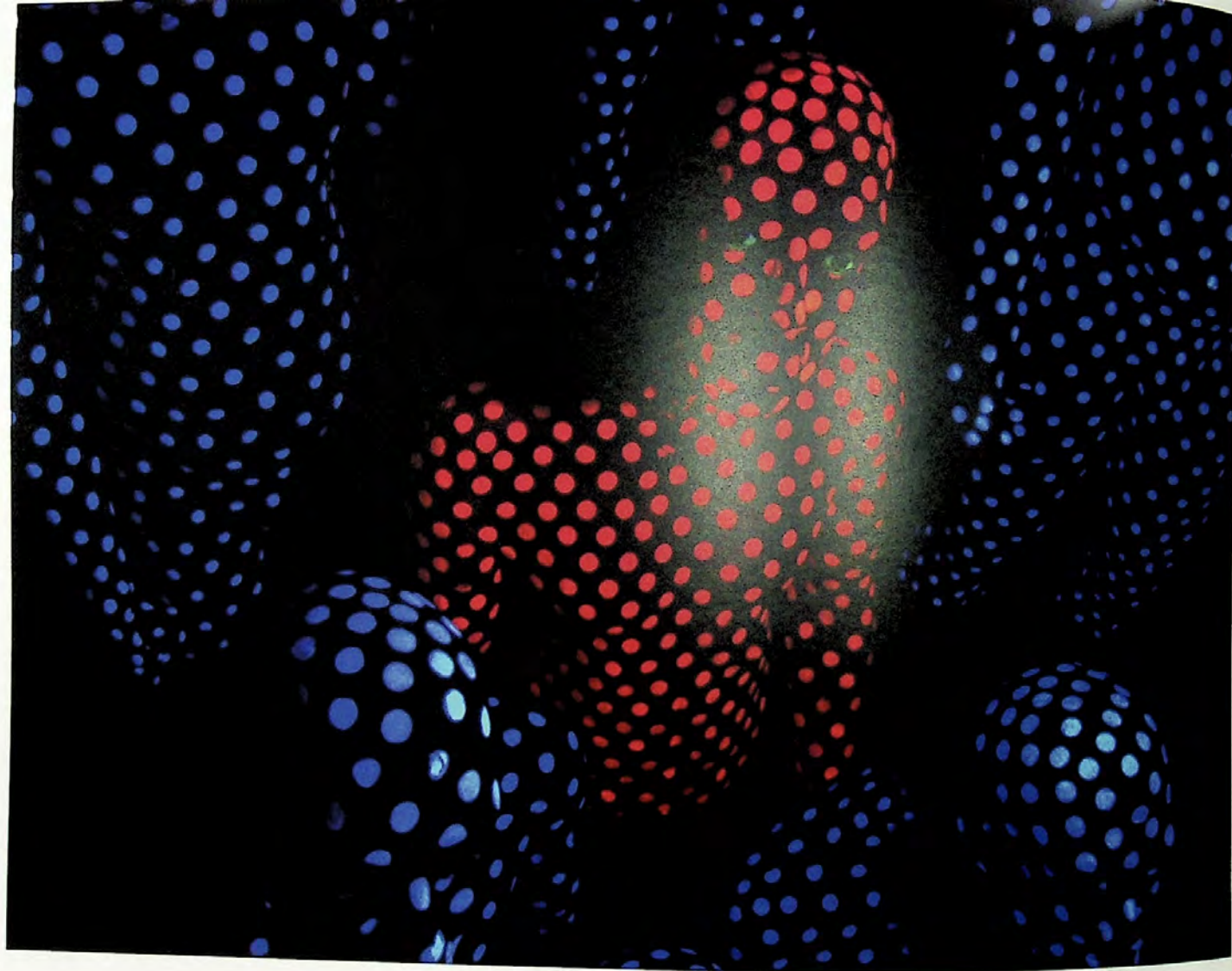
Técnica:
Resina y
Pintura Fluorescente

Dimensiones:
1000 x 600 x 160 cm.
(9 personajes)

Año:
2008





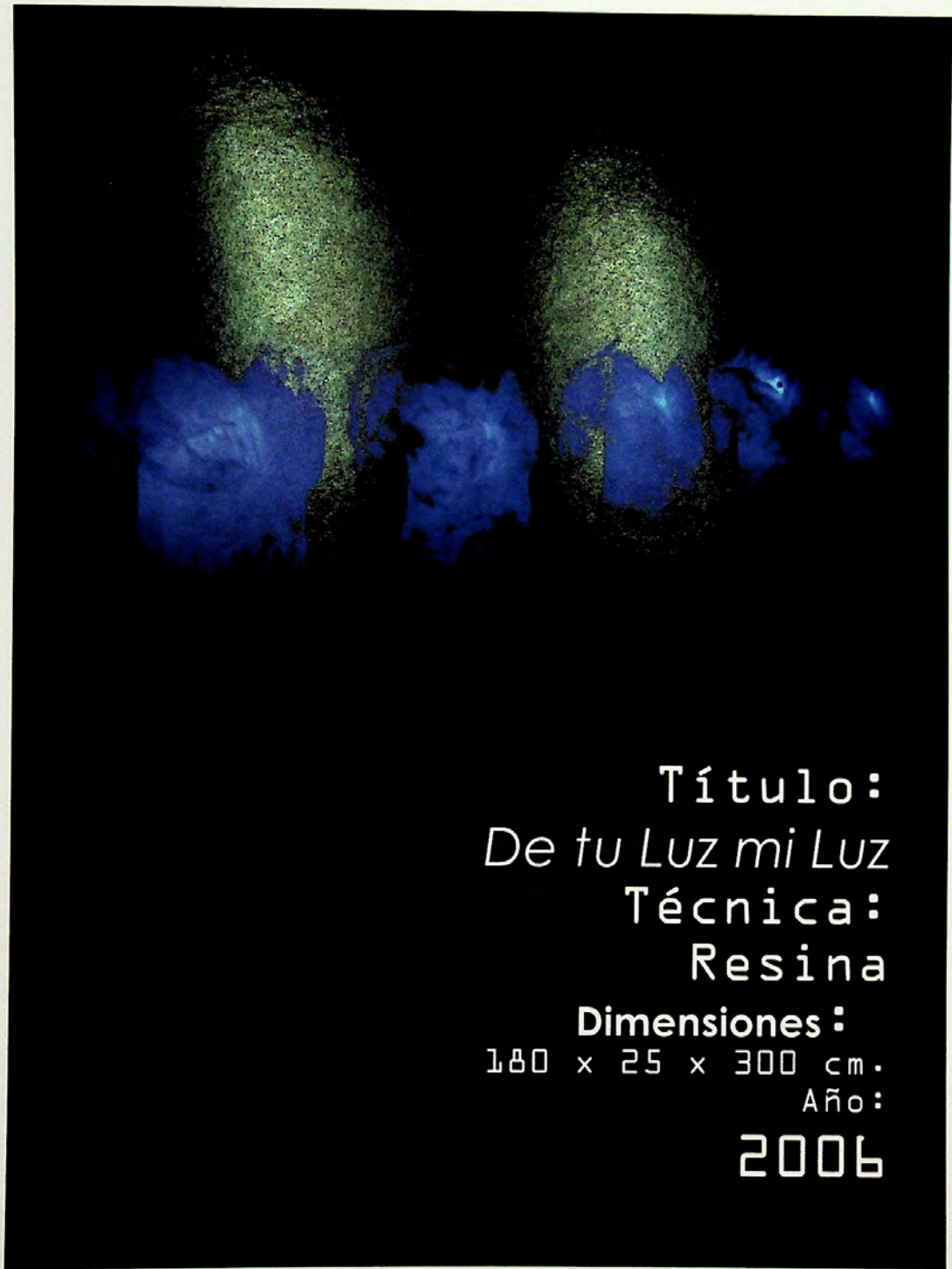


Título: Seres Sombra

Técnica: Resina y pintura fluorescente

Dimensiones: 250 x 400 x 300 cm.

Año: 2006



Título:

De tu Luz mi Luz

Técnica:

Resina

Dimensiones :

180 x 25 x 300 cm.

Año:

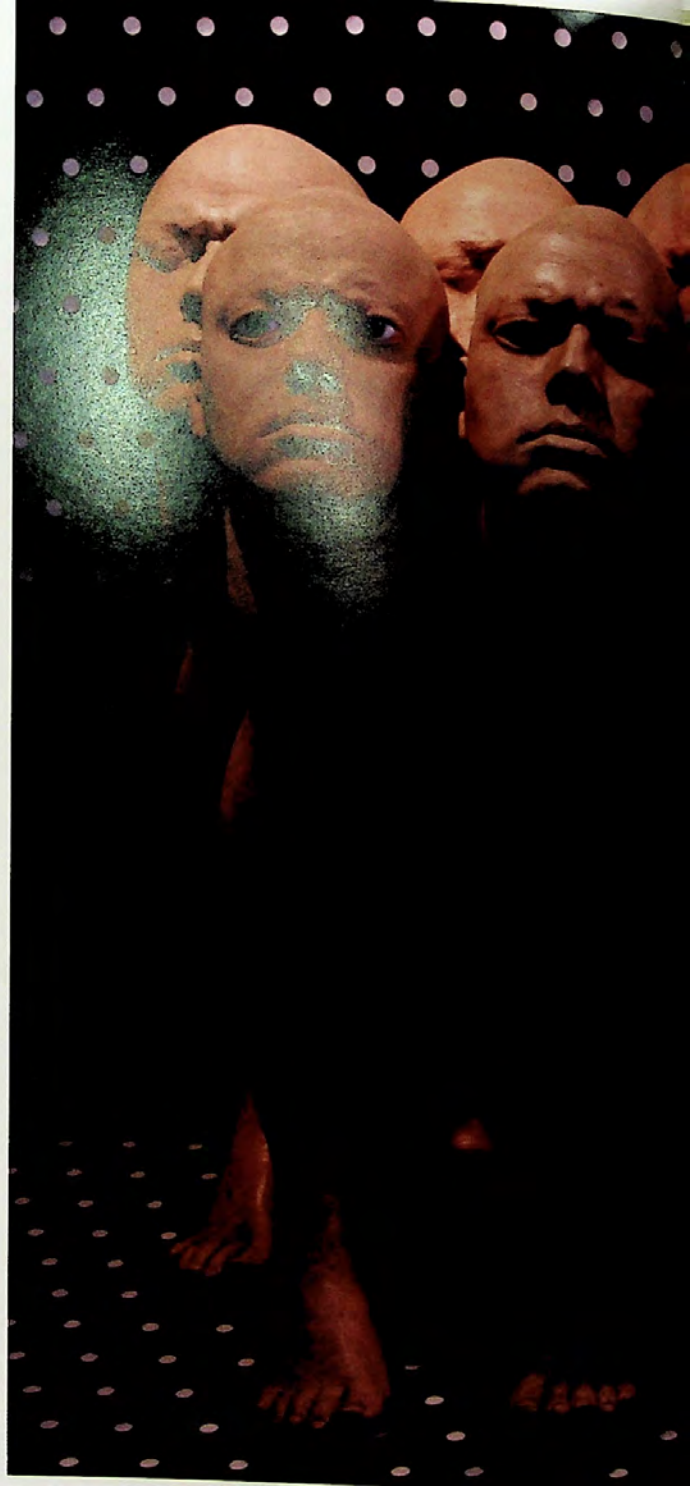
2006

Título:
Simbiosis del Sí Mismo

Técnica:
Resina Policromada

Dimensiones:
80 x 400 x 400 cm.
(15 personajes)

Año:
2008



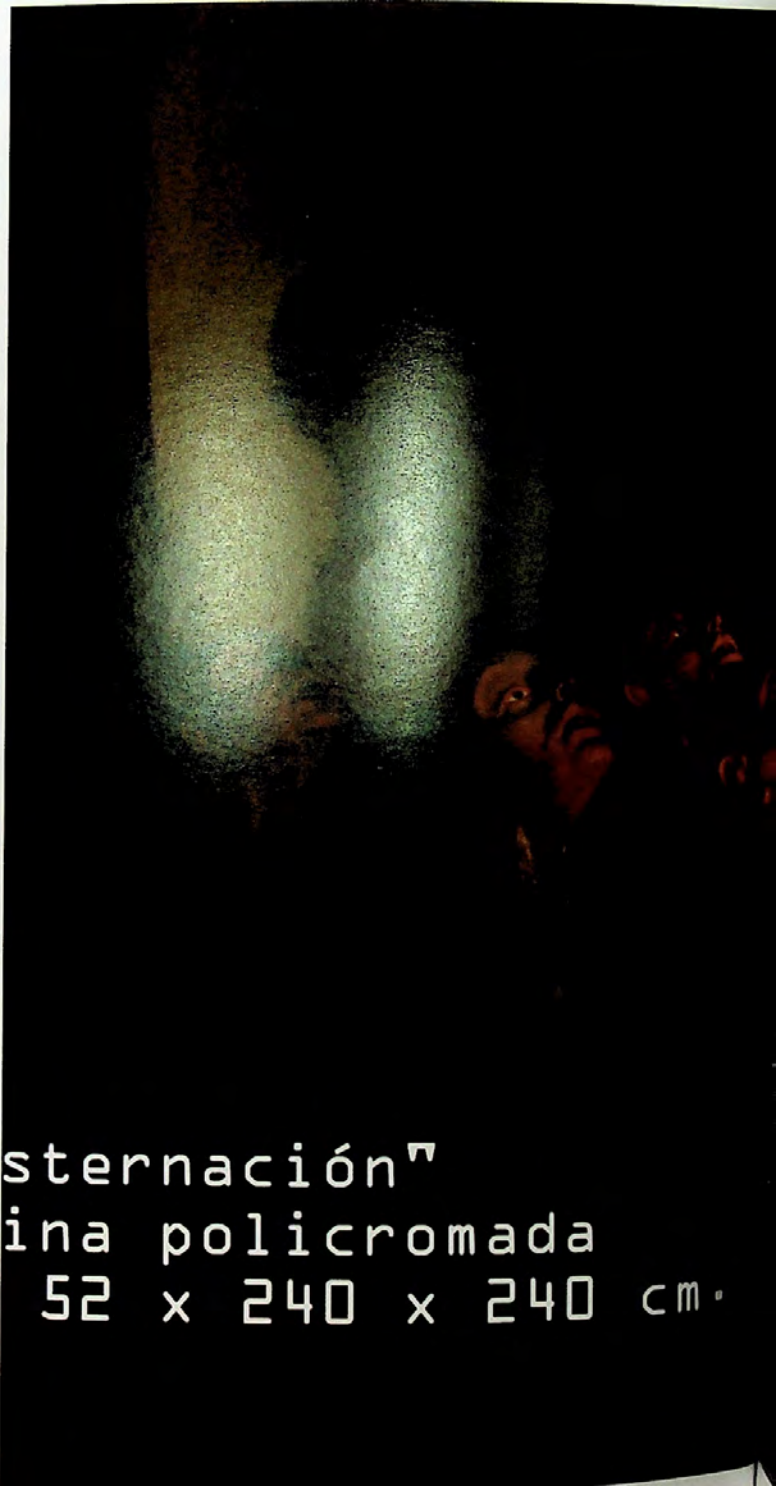


Título: "Consternación"

Técnica: Resina policromada

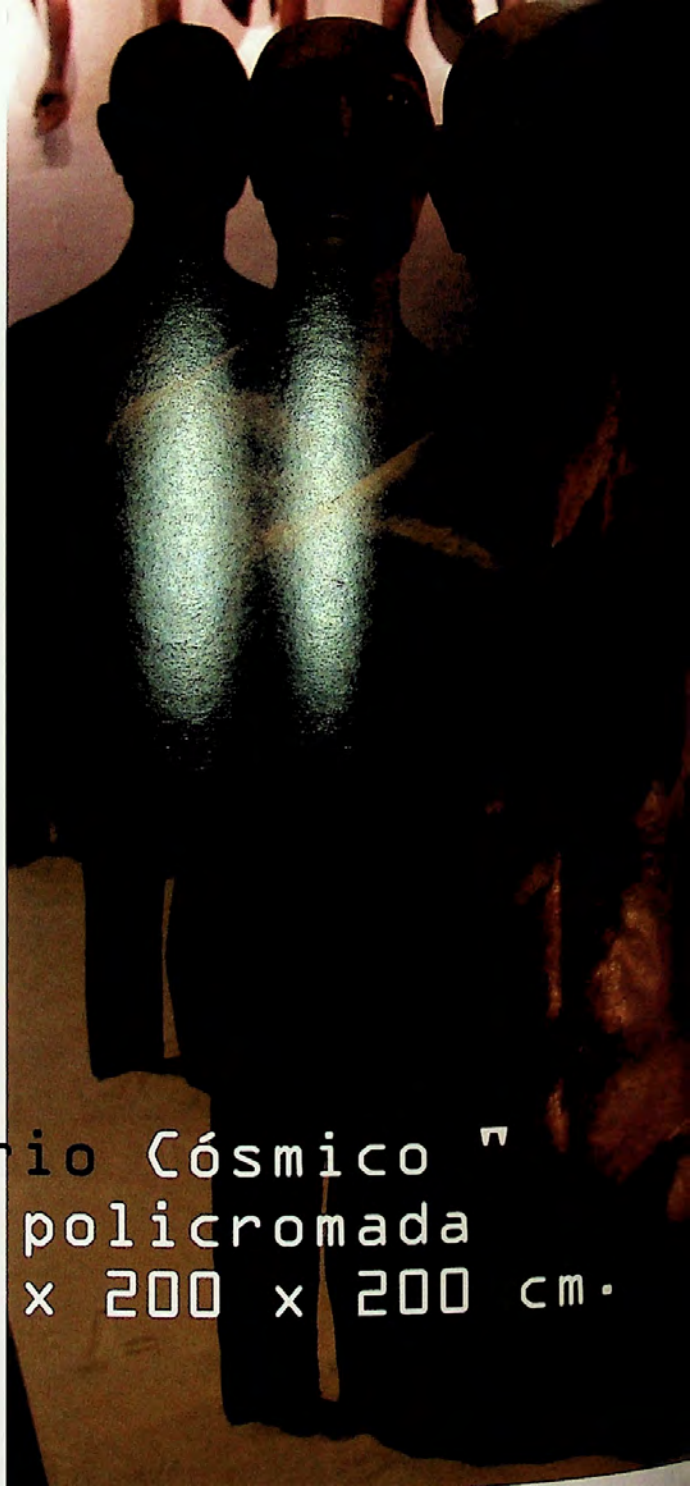
Dimensiones: 52 x 240 x 240 cm.

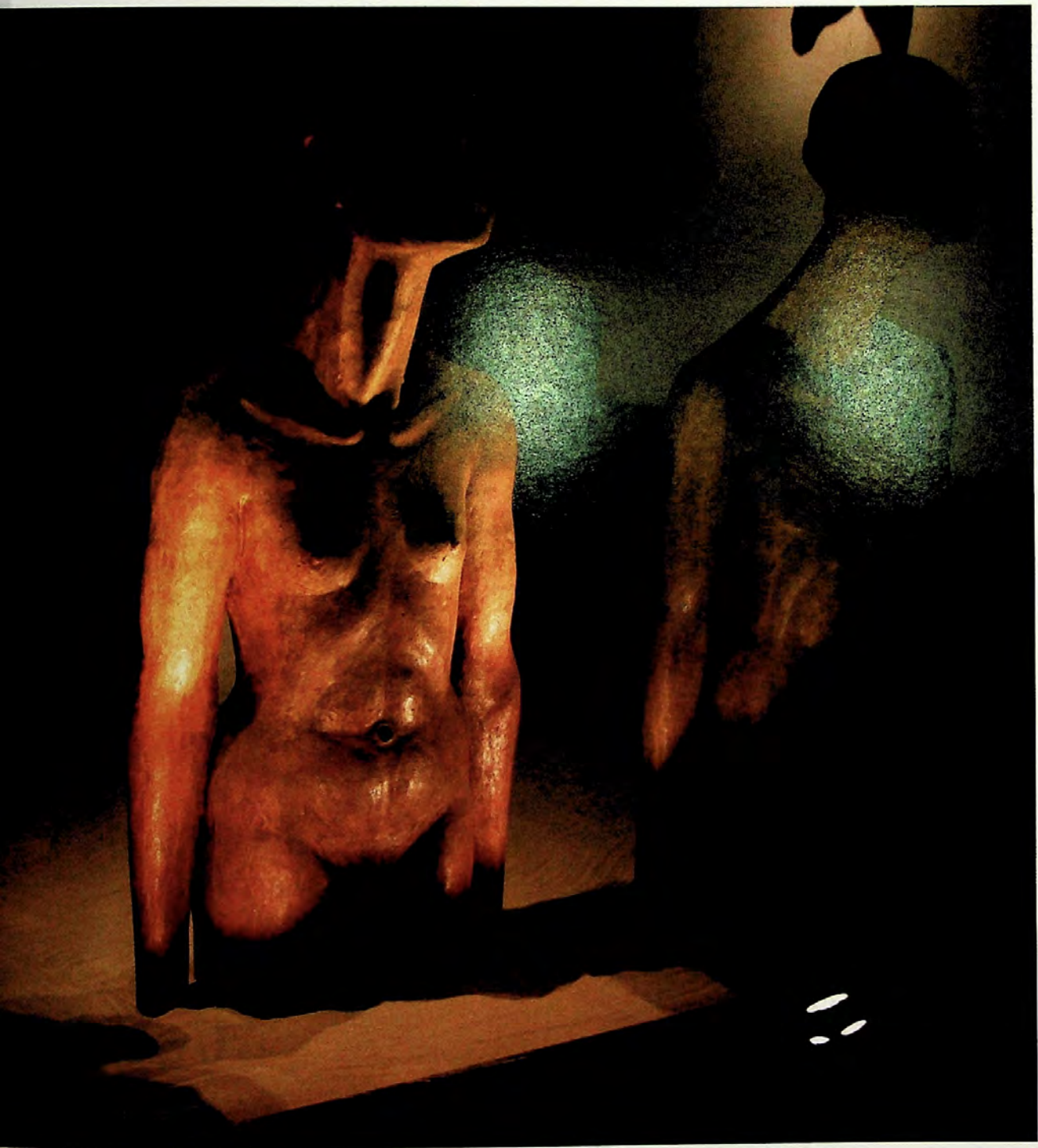
Año: 2003





Título: "Novenario Cósmico"
Técnica: Resina policromada
Dimensiones: 116 x 200 x 200 cm.
Año: 2003





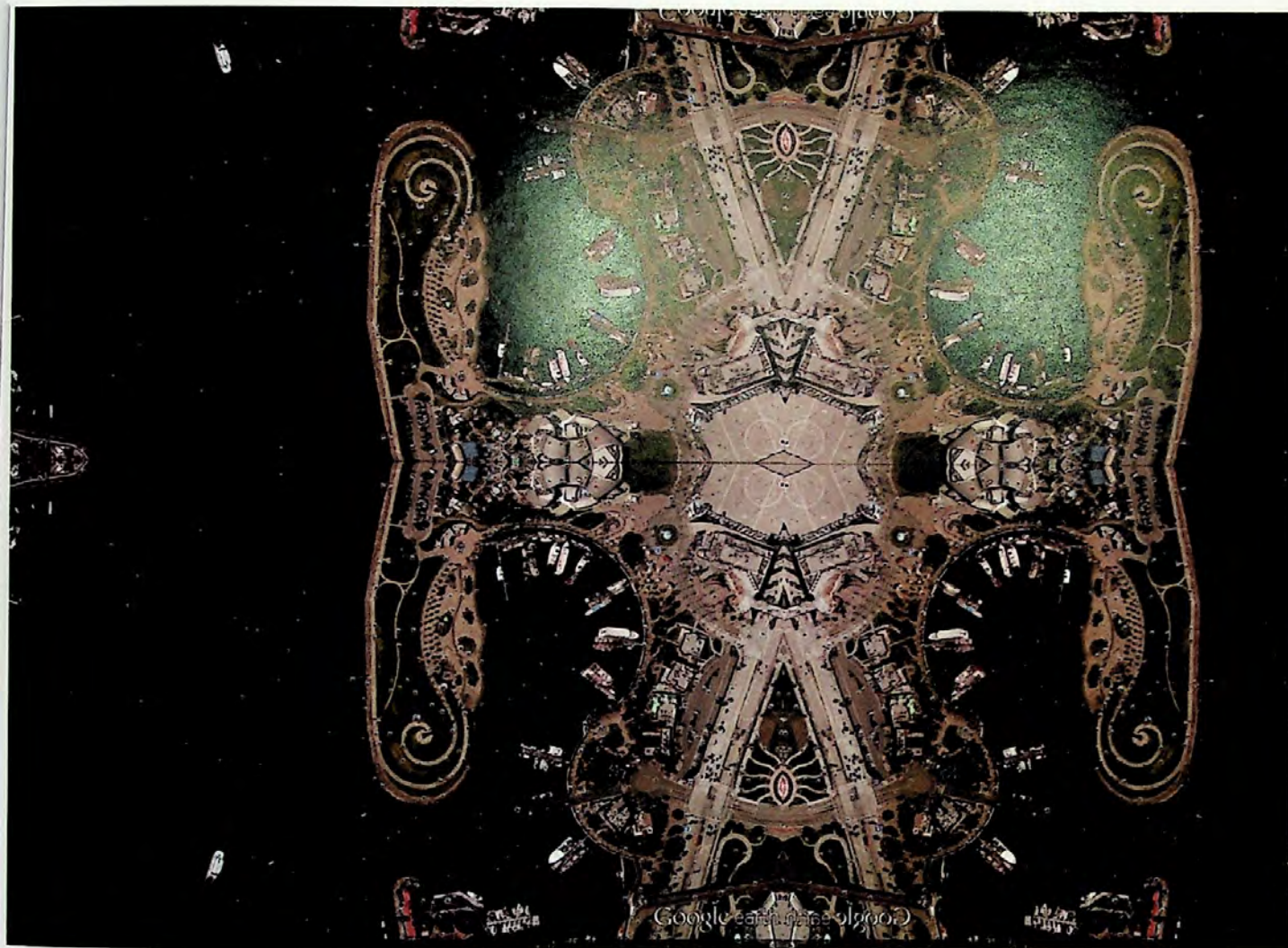
144.

Geo(reflecto)grafías

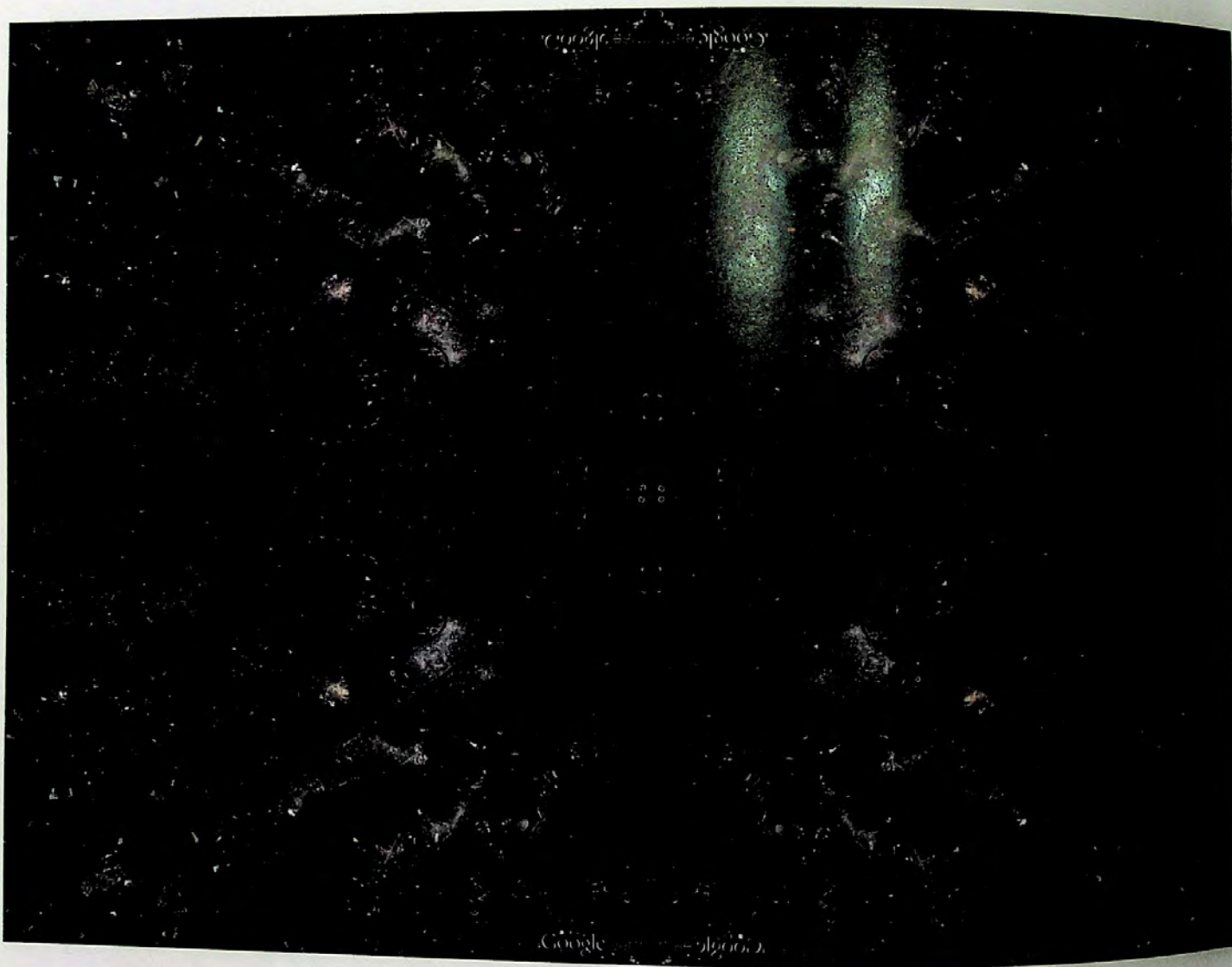
2013

Antonio

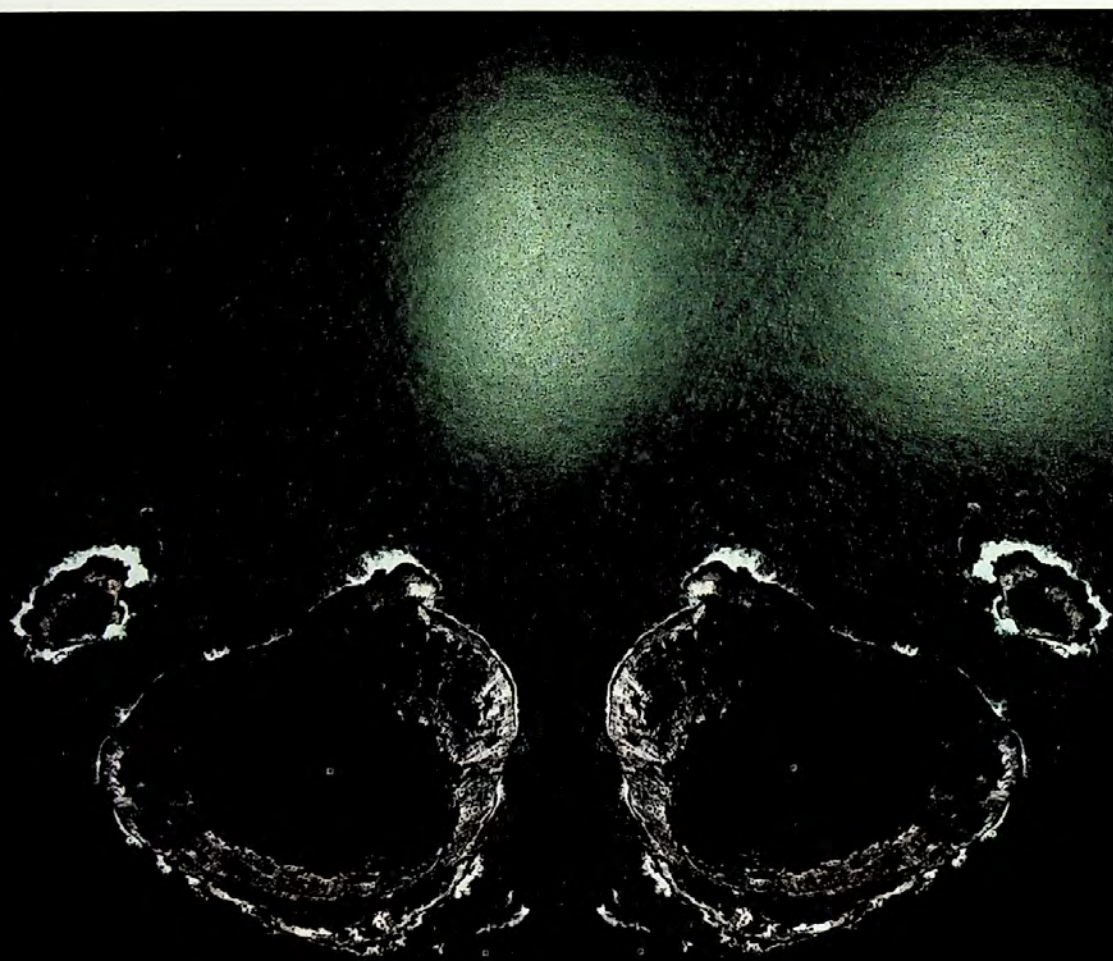
Loyola



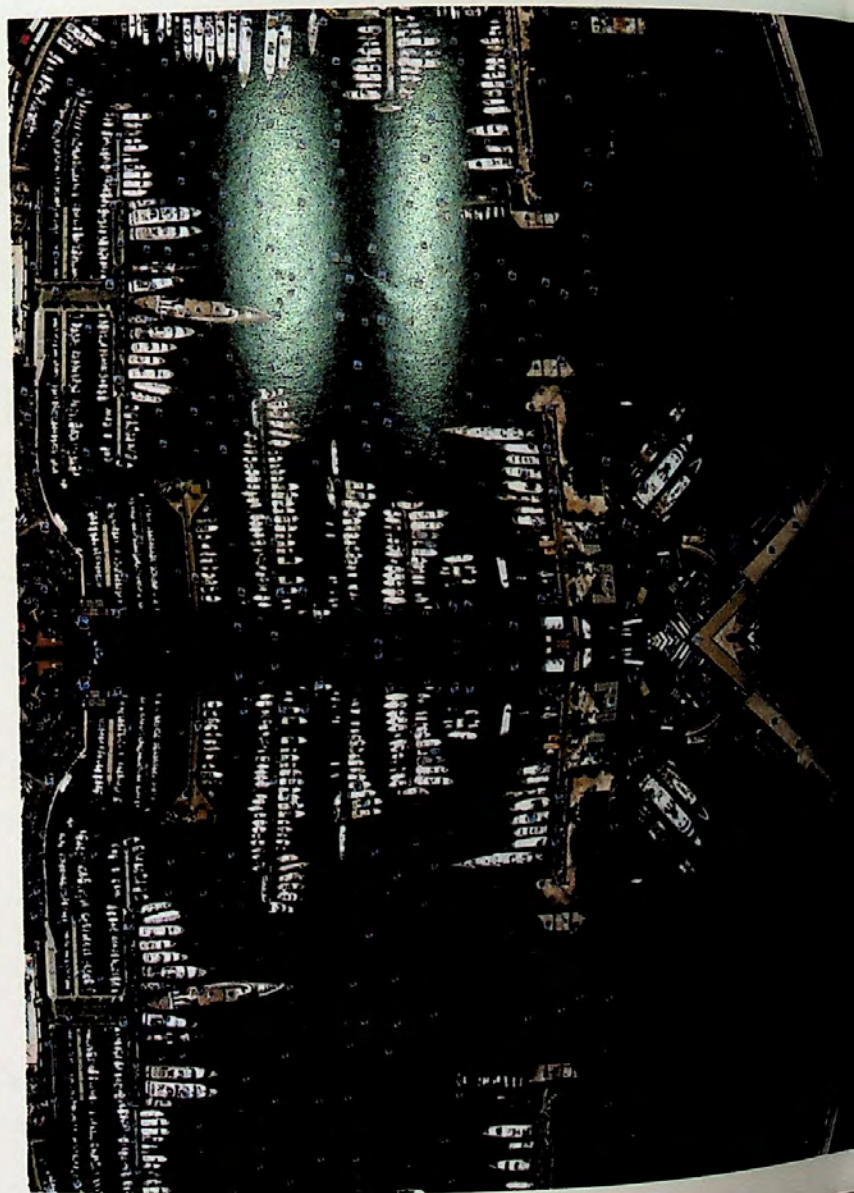
Los Angeles



Moscú



Río de Janeiro

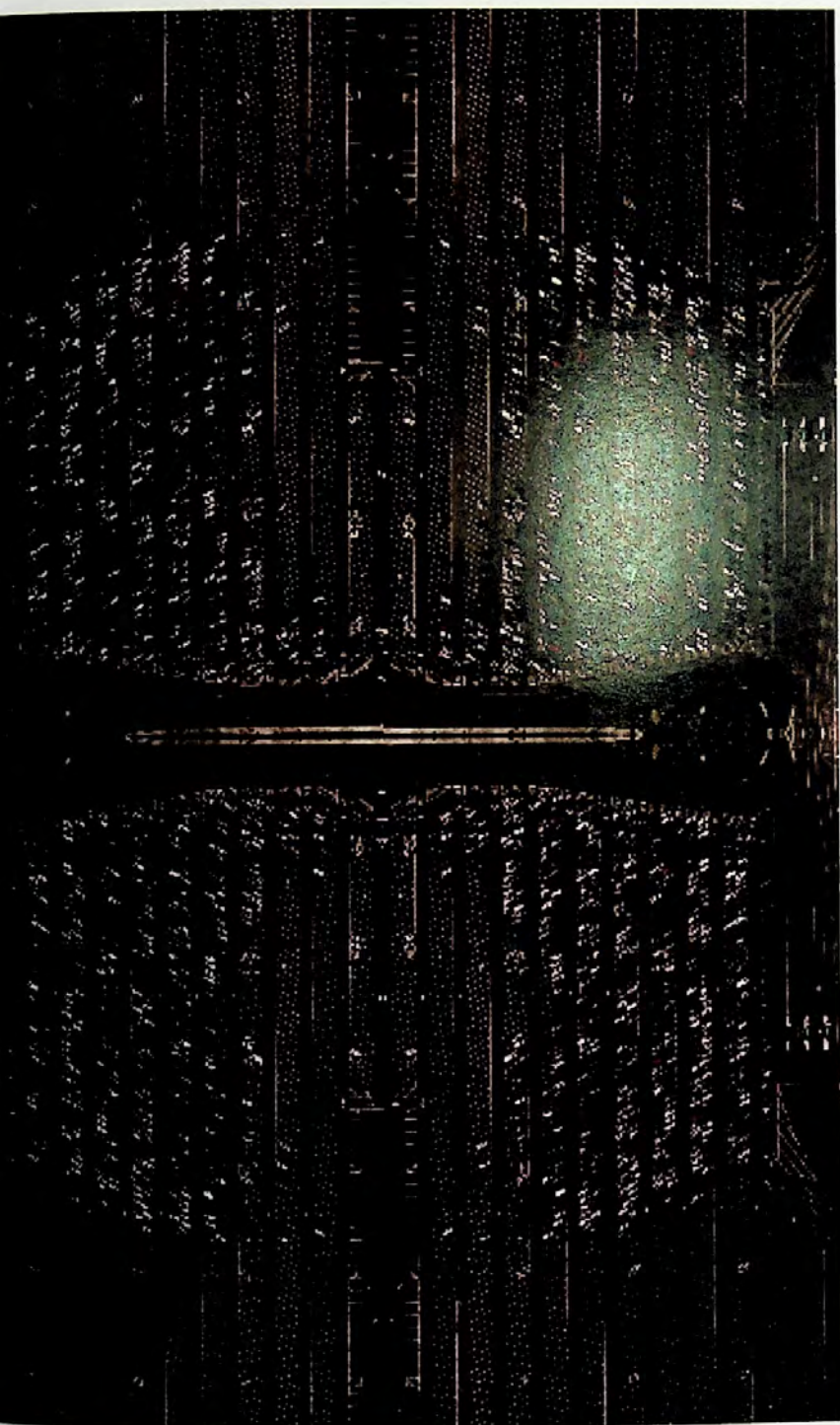




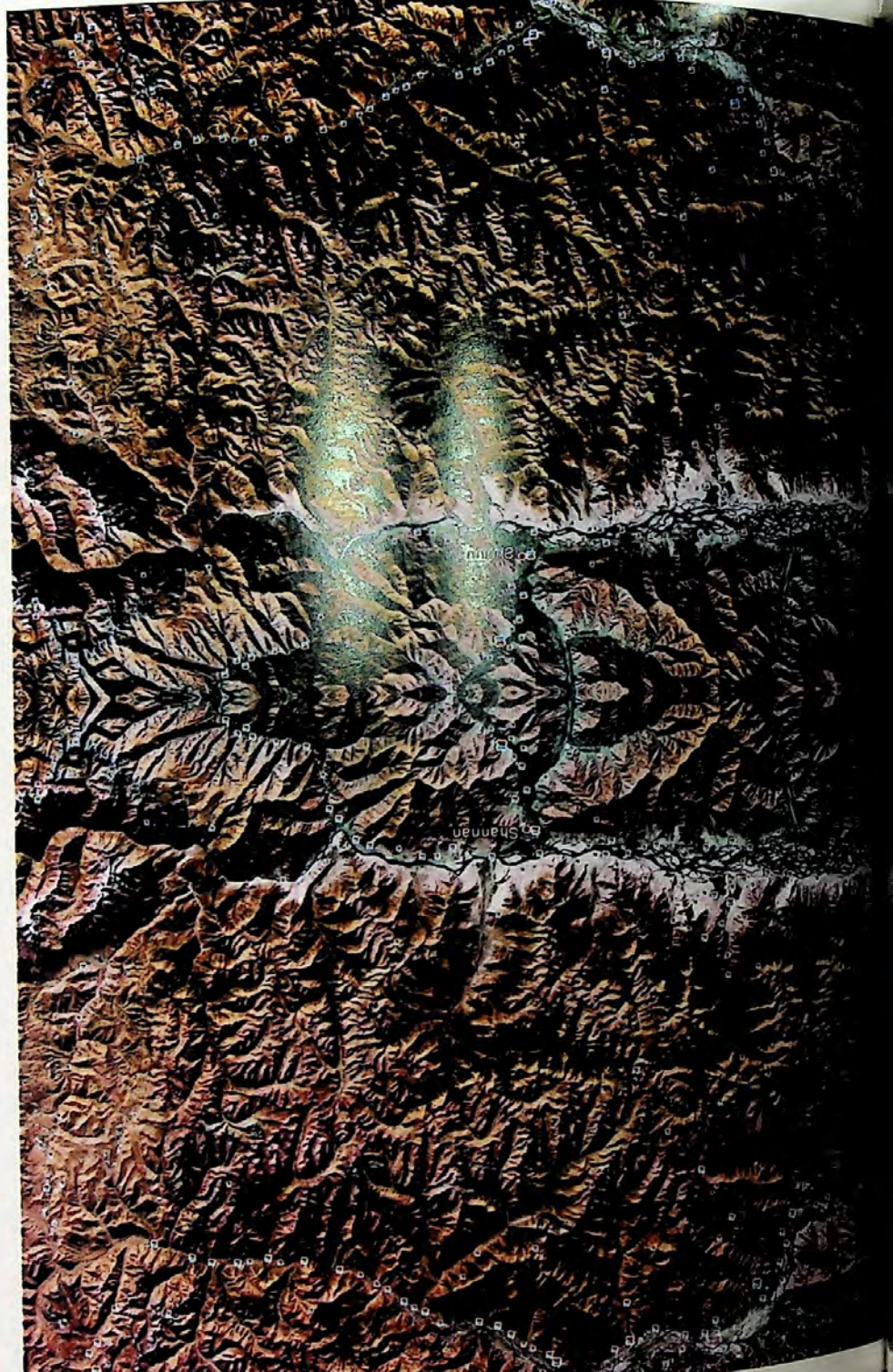
Monaco

Madagascar



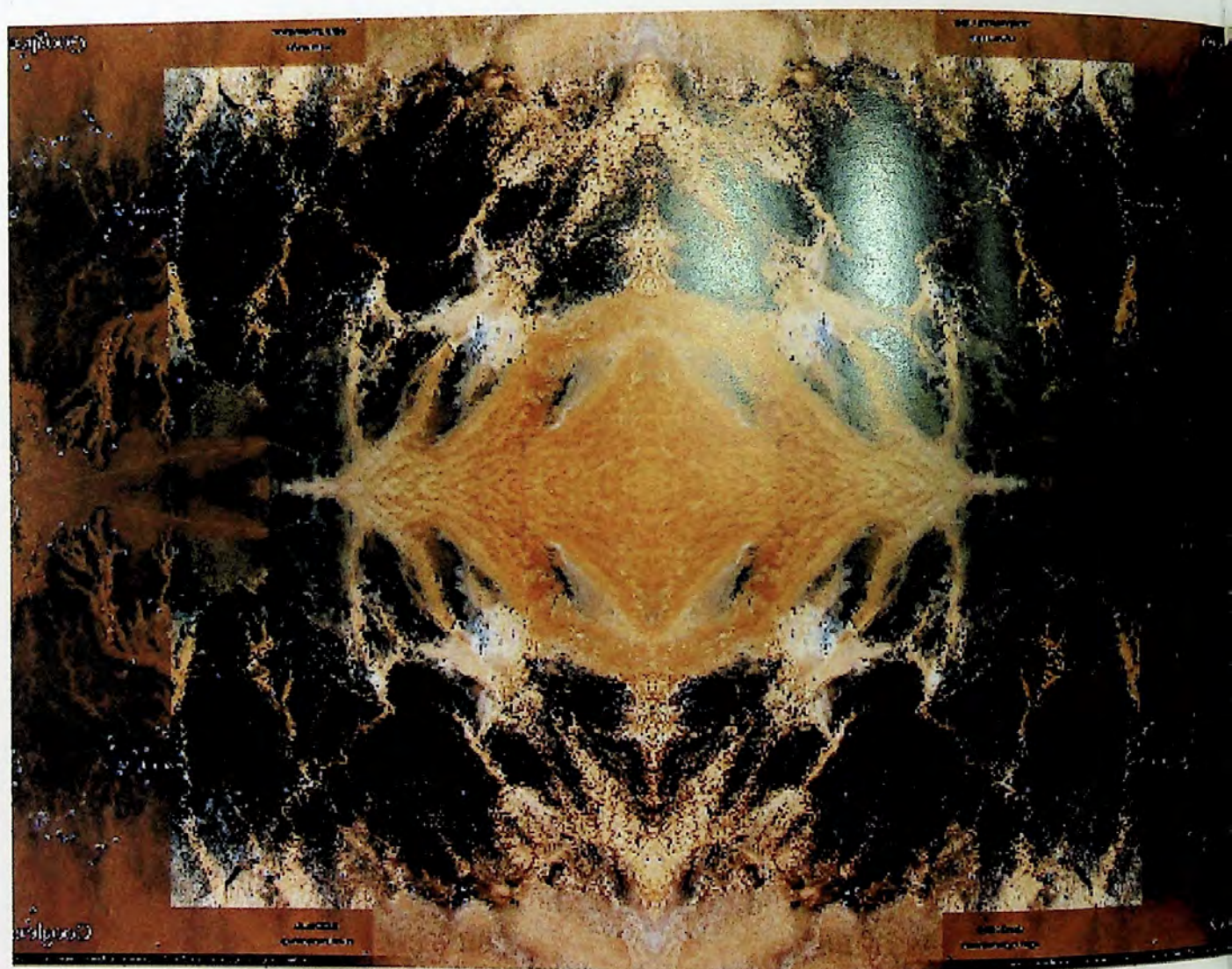


estacionamiento
no ubicado

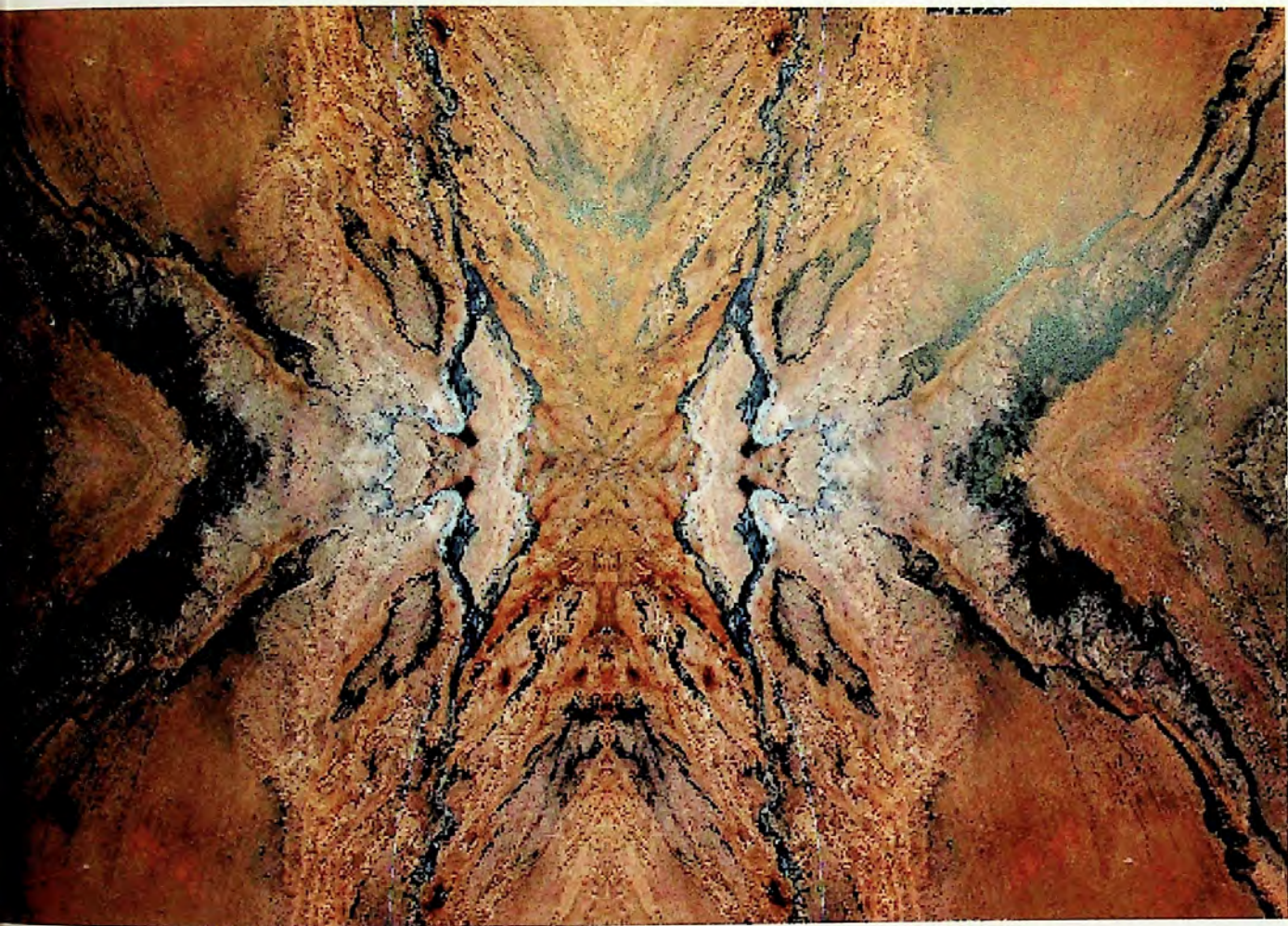




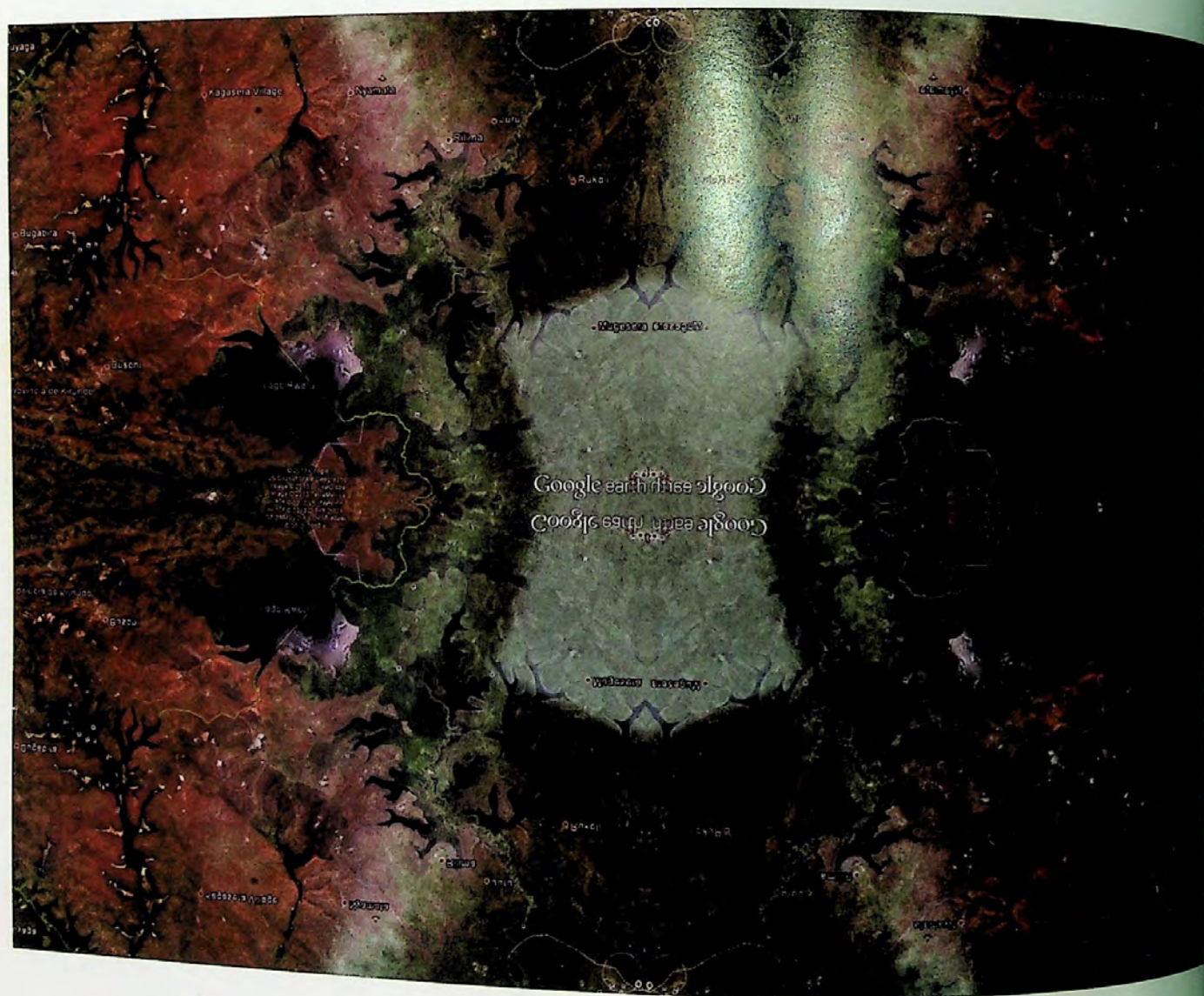
Tibet



Sahara I y II



Ruanda



Lo que queda de mi cielo

Felipe Osornio (LechedeVirgen Trimegisto)

El hecho de que en Internet sea posible ocultar la identidad, alterarla o diversificarla, puede tener un gran impacto en las expresiones sexuales. La sensación de libertad crece a la par que el deseo de experimentar, y el cuerpo puede ocultarse y/o exhibirse en la medida que uno quiera o bien, apropiarse de prolongaciones (desde el ratón que mueve el cursor hacia activar la webcam, hasta el juguete sexual que pudiera intervenir) ... se trata de atender al cuerpo de un modo nuevo, asumiendo la tecnología como extensión del mismo, cuestión que ilustran perfectamente las fotografías que plagan los perfiles de usuarios de redes sociales y chats sosteniendo la webcam alejada del cuerpo lo máximo posible y enfocada hacia uno mismo de modo que se aprecia el hecho de que el objetivo se encuentra unido, por un lado, al cuerpo, y por otro, al ordenador que conecta con la red infinita.

Marisol Salanova, *El cibersexo como ejercicio autopornográfico.*

Propuestas visuales creadas a partir del registro fotográfico y parapornográfico de los objetos y huellas recopilados después de sesiones de cybersexo con desconocidos alrededor del mundo, a las que se sometió el artista, haciendo exactamente lo que cada uno de los extraños le pedían. Utilización del residuo escatológico en pos de la re-configuración visual. El cuerpo como fábrica de paisajes abyectos.

Dentro de las nuevas tecnologías del yo, desde una queer praxis, encontramos las extensiones electrónicas como la webcam y los chats destinados a la interlocución de imágenes sexualmente explícitas, como amplificadores de los deseos y las corporalidades fragmentadas y anónimas. Desde la aportación de Donna Haraway en su manifiesto Cyborg, hasta la propuesta de la prótesis de Beto Prefronterizos de Chela Sandoval y las tecnologías del género de Teresa de Laurentis, las extensiones del cuerpo y sus formas se han incrementado y ampliado, el cybersexo juega entonces, un papel fundamental en el discurso actual de la auto-representación: Auto-retrato Hardcore, pornografía creada a partir de la exploración corporal amateur, de aquellos quienes mantienen sus genitalidades en primer plano, pero sus rostros fuera de cuadro.

Esta obra se compone de dos elementos: el primero consiste en la apropiación del cybersexo como una herramienta de deconstrucción y auto-representación pornográfica; el segundo implica un ejercicio pospornográfico de distanciamiento para con la imagen explícita, pues lo que es retratado son los desechos, el después del acto sexual frente a la cámara.

No hay en ésta serie, una narrativa más allá de lo que pueda interpretar el público desde las imágenes creadas a través de los objetos, tejidos y excrescencias, elementos acomodados y entrelazados entre sí, buscando integrar un código estético, un especie de paisaje de lo abyecto, hablar del cuerpo desde su ausencia. Vemos las huellas del placer, del deseo de extraños, que sin saber la finalidad del proyecto, ni el proceso posterior al cybersexo o la identidad del artista, desatan sus deseos más "perversos". El artista es obligado (a través de un pacto consensuado de dominación(dom) + sumisión(sub) virtual) a rasurarse, beber su orina, masturbarse con pasta de dientes, ingerir su semen, atar sus testículos, introducir diversos objetos en su ano, etc.

El testimonio físico de estas acciones es recuperado a través de las composiciones posteriores, a manera de fotografía experimental, conformando la selección de imágenes mostradas en "Lo que queda de mi cielo"; título que hace referencia a un "paraíso perdido", el cuerpo entendido como un espacio sagrado, siendo profanado a través de la mirada y los deseos ajenos.

LechedeVirgen
Trimegisto



Sin título I





Sin título II



Sin título III



Sin título IV



Sin título V







Sin título VI



Catch the terrorists

Argel Martínez

"PODEMOS CUIDARNOS A NOSOTROS MISMOS"

Esta es la agencia de espionaje más grande del mundo. Únete a nosotros y reporta y denuncia anónimamente las posibles actividades terroristas de los usuarios de Facebook.

Inspirada en la historia de los foros de internet llamados "Find Boston Bombers", este es un simulacro de una agencia de espionaje independiente dedicada a vigilar nuestra seguridad de potenciales terroristas.

Una *gestapo* y *stasi* contemporánea no creada por un régimen dictatorial sino por la ciudadanía misma. Todo gracias a las nuevas tecnologías y comunidades colaborativas que parecieran ofrecer un futuro más participativo y democrático.

Este proyecto espera crear conciencia sobre las oportunidades y riesgos por delante, en los inevitables cambios de la era digital trasera a nuestra sociedad.

"Cualquiera que vaya a ser el futuro está en nuestras manos decidirlo. A la postre es la polifonía de todas nuestras voces conjugadas la que terminará dando vida al canto de nuestra generación"

José Luis Brea

BIENVENIDO

"Catch the terrorists" es una agencia de espionaje independiente creada para proteger nuestras familias de potenciales actividades terroristas. Estamos inspirados en la historia verdadera de "Find Boston Bombers" forums creados en Internet para construir a la investigación policiaca. Sin embargo estamos convencidos de que el concepto de verdadero de seguridad a largo plazo depende solamente de acciones seriamente pensadas y calculadas y que la desafortunada muerte de Sunil Thripathi un estudiante universitario de filosofía, que fue equivocadamente confundido como sospechoso por un investigador amateur, no debe repetirse jamás.

"Catch the Terrorists" procura reclutar un numero siempre creciente de agentes secretos, adecuadamente capacitados por esta organización para asegurarnos que solo aquellos que quieren hacernos daño terminen reportados a la policía local. El trabajo de nuestros agentes es reconocer a los sospechosos de terrorismo, en especial entre aquellos que cuentan con el mayor numero de reportes que cada usuario de Facebook puede hacer al simplemente etiquetar al sospechoso en una de las diferentes categorías disponibles. Esta ONG se basa en las redes sociales y está creada por la gente para la gente sin la intervención de ningún gobierno o agencia. Sin embargo el intercambio de información con agencias locales y globales de seguridad es necesario para dar seguridad a nuestras calles. Esta es la agencia de espionaje más democrática del mundo, nuevas tecnologías con comunidades colaborativas que están cambiando la estructura y la dinámica en nuestras sociedades. Esto representa una oportunidad única de por fin concretar la idea utópica de poder vigilarnos a nosotros mismos con un gran ojo: "Podemos cuidarnos a nosotros mismos"

INSTRUCCIONES

SECCIÓN: A

¿CÓMO DENUNCIAR Y REPORTAR A UN "AMIGO DE FACEBOOK"?

NOTA: Todos los usuarios de facebook pueden denunciar a otros amigos en Facebook

1. Ve a la página de "Catch the Terrorists" en facebook y dale click en "me gusta".
2. Has click en "Fotos".
3. Revisa las 16 fotos disponibles con las diferentes descripciones para reportar a los terroristas sospechosos.
4. Escoge la foto con la descripción que más se acerca a la de tu sospechoso.
5. Etiqueta en la foto seleccionada el nombre de quien consideres un potencial terrorista.

NOTA: Todas las descripciones de potenciales terroristas están basadas en los 25 flyers distribuidos por el FBI y el Departamento de Justicia de los Estados Unidos para promover el reporte de actividades sospechosas.

SECCIÓN: B

¿CÓMO CONVERTIRTE EN UNO DE NUESTROS AGENTES SECRETOS?

NOTA: Todos nuestros agentes son voluntarios de paz, gracias a su gran esfuerzo esta comunidad colaborativa es posible. Desafortunadamente solo pocos de aquellos que aspiran a formar parte de nuestra organización lo logran.

Nuestros procesos de admisión alcanzan la rigurosidad más elevada entre las agencias de espionaje más importantes del mundo.

1. Ve a la página de "Catálogo de terroristas" en Facebook y has click en "Forma parte de nuestro equipo de agentes secretos".
2. Responde todas las preguntas que se te presenten para poder evaluar tus diferencias con el mundo real.
3. Después de que la información sea procesada, te avisaremos si eres un candidato para formar parte de nuestra organización.
4. Si eres seleccionado como uno de los candidatos para formar parte de nuestro grupo de agentes, serás evaluado personalmente por los más experimentados miembros de nuestro equipo.

NOTA: El tiempo promedio para completar el proceso de admisión tiene 4 meses como promedio, pero en algunos casos puede llegar a los 12 meses o más.

Argel

Martínez

//www.facebook.com/Catch-the-Terrorists
2013

facebook

Sign Up

Or use phone

Password

Log In

☒ I am logged in

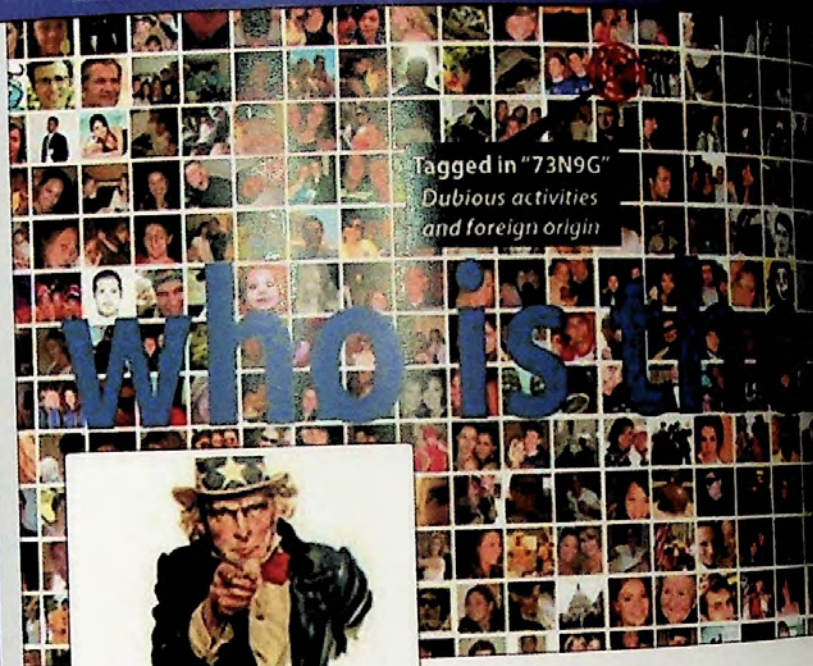
Forgot your password?



I WANT YOU
to catch the terrorists



Search for people, places and things

**Catch The Terrorists**

8 likes

Non-Governmental Organization (NGO)

This is the biggest spy network in the world.

Join us to anonymously report and denounce possible terrorist activities by "facebook friends".

About - Fix a Problem

Photos



Google



Home

Find Friends

Post



Tagged in "E6NJ-2"
Thinks peace is possible

Create Page

Now

Joined Facebook

terrorist

Tagged in "84J-IE"
battered in evil
places

✓ Liked

Message



WELCOME
to the terrorists

INSTRUCTIONS
to catch the terrorists

BECOME OUR
SECRET AGENT

1

Instructions

Become our secret a...

Activity

2562982&type=1

Chat



11:30 p.m.

We are currently running at max capacity
in evaluating new members and are not
adding new applications at this time.
Please try again later.



Argel Mtz. Catch the terrorists © 2013.



Search for people, places and things

Home Find friends Post



Catch The Terrorists Welcome

Liked

Create Page

WELCOME



"Catch the terrorists" is an independent spy agency intended to secure and protect our families from potential terrorists activities. We are inspired by the true story of *"Find Boston Bombers"* social network forums created by the people to croudsource the investigation. Nevertheless, this site firmly stands by the concept that long term security depends only on rational carefully consider actions. And given the tragic events in Boston where panic was a justifiable reaction, the death of Sunil Thripathi an university phylosophy student who was mistakenly identified as a suspect by amateur investigators on Reddit should never be repeated. *"Catch the terrorists"* aims to recrate an ever increasing number of secret agents properly trained by this organization to ensure that only those that want to do us harm end up listed to local police. Our agents duty is to recognise potential terrorists in social networks, particularly in those with the biggest number of reports that every single facebook user can do by simply tagging the suspects on the different cathegories avialable for you to denounce. This NGO is based on social networks and is created enterily by the people for the people without intervention of any government at all, nevertheless sharing information with local and global security agencies is necessary to actually secure our streets. This is the most democratic spy agency in the world. New technologies with collaborative communities are shaping social structures, bringing us all a real opprtunity to finally achieve the utophical dream of a *big eye* that can watch and protect our entire society: *"We can watch ourselves!"*.

Argel Mtz. Catch the Terrorists © 2013.

[Iniciar sesión](#) | [Informar de uso inadecuado](#) | [Imprimir página](#) | [Eliminar acceso](#) | Con la tecnología de [Traductor de Google](#)

[About](#) [Create Ad](#) [Create Page](#) [Developers](#) [Careers](#) [Privacy](#) [Cookies](#) [Terms](#) [Help](#)

Facebook © 2013 · English (US)

Chat



Search for people, places and things



Catch The Terrorists

Photos



Photos

Tag "LNX-07"

condemns the use of
rones and violence
in foreign soil

This description is based on
flyers distributed by the FBI
the DOJ to promote suspicious
activity reporting.

Angel May - Catch The Terrorists - 2013



Tag "NQ6C"

Makes numerous
references to
John Lennon

This description is based on
flyers distributed by the FBI
the DOJ to promote suspicious
activity reporting.

Angel May - Catch The Terrorists - 2013



Tag "397-L"

White national
super patriot

This description is based on
flyers distributed by the FBI
the DOJ to promote suspicious
activity reporting.

Angel May - Catch The Terrorists - 2013

Tag "ED-YV8"

defender" of education
peace and harmony

This description is based on
flyers distributed by the FBI
the DOJ to promote suspicious
activity reporting.

Angel May - Catch The Terrorists - 2013



Tag "ZFU-49"

Attempts to
police the police"

This description is based on
flyers distributed by the FBI
the DOJ to promote suspicious
activity reporting.

Angel May - Catch The Terrorists - 2013



Tag "EXJ-27"

International
aligned terrorist

This description is based on
flyers distributed by the FBI
the DOJ to promote suspicious
activity reporting.

Angel May - Catch The Terrorists - 2013



Tag "JGM-L7"

*aims Guantanamo
detention camp is illegal*

I WANT Y
to catch the term

This description is based on
flyers distributed by the FBI
in DOJ to promote suspicious
activity reporting



Tag "HD57-3"

*insurgent / rebel /
un-aligned terrorist*

I WANT Y
to catch the term

This description is based on
flyers distributed by the FBI
in DOJ to promote suspicious
activity reporting



**We are currently running at max capacity
in evaluating new members and are not
adding new applications at this time.
Please try again later.**



Argel Mtz. Catch the terrorists © 2013.

Roberto
González
García

"No todo desarrollo técnico, por lo tanto, da
lugar a la forma artística.

Pero toda forma artística nace irreversible-
mente ligada a un desarrollo de lo técnico, aun
estado epocal del mundo, del darse del ser como
espíritu, como constelación o sistema de las
partes"

J.L. Brea

"Ardua tarea es penetrar en las cualidades
reales de cada cosa"

Demócrito, s. VIII a. C.

" La rosa roja. Soy el elixir del rojo, que
transformo los cuerpos viles en el oro más puro
y auténtico."

Donum Dei, s. XVII

La unión d e contrarios, e l matrimonio entre
desiguales, la provocación de incestos electrónicos
que inciten a la reflexión sobre la proximidad con el
otro es lo que se propone en este trabajo.

Apropiarse de las practicas culturales, es decir, de
dispositivos como las redes sociales, particular-
mente Facebook.

Provocar a través de la red, oposiciones, cercanías,
apropiaciones que generen discursos teóricos por
aproximación de sujetos de todas las razas de todos
los credos y de todos los sexos.

Reflexión de la vida a través de la tecnología/
imaginar la vida /crear la vida virtual a partir del
dispositivo electrónico, constelar a sujetos que
imaginaran una realidad en la que se cumpla la
deseada utopía o el apocalipsis tecnológico.



Crear artefactos operadores de posibilidad de acceso a lo real. Descomponer el concepto de realidad a través del dispositivo tecnológico. Todas las posibilidades del mundo visible son superadas con las uniones de imagen-lenguaje/dispositivo-sujeto a través de la pantalla creando un punto cero de la virtualidad para ascender a la hiper-realidad alquímico-electrónica que será creada en pensamiento por la unión de sujeto-dispositivo.

Que el dispositivo funcione como un alquimista, y los sujetos como la materia inicial para la creación de un ser humano-tecnológico. Crear un hermafrodita que provenga del desarrollo de la tecnología. El hermafrodita-virtual será el producto de la relación-unión de dos sujetos a través de un dispositivo/red social.

Estas uniones se conformarán en formas artísticas que manifiesten un mundo y un momento del espíritu, que des-oculten las estructuras mismas de la representación, bajo cuya prefiguración se fija el ordenamiento que es propio de un mundo. (Brea: net.art (no)arte)

Propiciar la posibilidad de uniones rizomáticas de sujetos elegidos a la azar para establecer uniones virtuales/conceptuales, esperando como resultado de esas uniones la creación de un ser conceptual, es decir, formas artísticas y pensamiento, es decir, en algo que suceda separado de lo técnico, pero desde lo técnico.

"Esta forma artística solo nace cuando desde lo comunitario, las posibilidades de experimentar el existir de todo ello en el tiempo se ven alteradas" (Ibídem). Estas alteraciones se presentarán a través de un dispositivo (red social) en el que el sujeto descubre que ha sido invadido en su intimidad o subjetividad por un hacker que le está sugiriendo una aproximación a otro ser.

Esta invasión de la intimidad virtual afectará la experiencia del sujeto individual en su relación con el artefacto y la comunidad virtual. Este momento o desplazamiento es en el que se manifestará el acontecimiento o la experiencia de la forma artística.

En este sentido lo que se quiere provocar es la producción de acontecimientos a partir de la relación intersubjetiva. Estos acontecimientos solo derivarán en formas artísticas a partir de que los sujetos invadidos reaccionen, interactúen, se comuniquen a partir de la unión que se les ha propuesto, de lo contrario, al no aceptar la unión se cancelará la acción.

Propiciar la posibilidad de uniones rizomáticas de sujetos elegidos al azar, para establecer una unión virtual/conceptual esperando como resultado de esa unión la creación de una forma artística que se muestre como el resultado de un proyecto de unión y representación.

Considerando que todos los seres convertidos en seres conceptuales-digitales formarán una comunidad, que se mostrará en imágenes, resultando de la unión de los perfiles de Facebook de los sujetos.

El ejercicio propone superar la banalidad en las redes sociales, a través de la experiencia de la unión alquímica digital con otro sujeto y transfigurando la experiencia en un acto artístico y liberador, que nos posibilite tener una presencia no banal en la otra realidad.

El concepto de rizoma desde Gilles Deleuze establece a una comunidad de células rizomáticas que se vinculan a otras células rizomáticas para emprender un proyecto de unión y representación. Cada célula rizomática puede influir en la siguiente y viceversa, a manera de agente de cambio, disolviendo las relaciones jerárquicas. (Deleuze, Guattari: 1990)

La idea principal es crear un proyecto de uniones alquímicas digitales a través de las redes sociales, específicamente de Facebook.

Este boceto pretende encontrar una metodología que relacione la tecnología y la vida, es decir, crear nuevas formas artísticas a partir de los dispositivos digitales que están a nuestro alcance como sería el caso del Facebook.

Nuestra propuesta consiste en conseguir un hacker que nos diseñe un programa que pueda hackear las cuentas o los perfiles de usuarios de Facebook en todo el mundo, o en otro caso en círculos más selectivos como podrían ser perfiles solo de México, de Estados Unidos o de Latinoamérica.

Al ingresar el programa a las cuentas de los usuarios, seleccionaría de manera aleatoria, pares de perfiles para unirlos en un matrimonio virtual. En el perfil del hackeado seleccionado por el programa, aparecerá una solicitud para que se unan en matrimonio virtual y alquímico a otro perfil que aparecería en su página. En la propuesta aparecería un texto que explicaría el objetivo del proyecto, sus alcances y resultados esperados. El perfil seleccionado tendrá la opción de rechazar la propuesta o de ponerse en contacto con el perfil que le han asignado antes de aceptar el matrimonio virtual para verificar si le interesa relacionarse. En el caso que los perfiles elijan la opción de aceptar se les enviará un texto interactivo que muestre la banalidad de las redes sociales y la complejidad tecnológica que las hace posibles, es decir, crear una conciencia en relación a que la tecnología actual es un milagro secularizado que podría impulsar nuevas formas de humanidad a través de las redes. Sin embargo, a pesar de la sofisticación de los dispositivos que tenemos a la mano, no somos capaces de crear



nuevos entornos o rizomas que nos conduzcan a formas artísticas o superiores; sucede todo lo contrario, la tecnología es muy sofisticada pero los contenidos son muy pobres, banales y provocan alienación, algo muy parecido a lo que es la televisión hoy en día.

Por ello es que nuestro proyecto parte de la alquimia medieval, de la unión de contrarios, de la búsqueda de transmutar lo vulgar en refinado, el plomo en oro. Nosotros pretendemos lograr la transmutación de objetos banalizados de la tecnología en nuevas formas artísticas. Provocaremos que los usuarios de la tecnología practiquen la alquimia medieval como una forma de crear o descubrir nuevas realidades. Que los efectos de la experiencia mística de mezclar contrarios o ajenos, les muestre el resultado de la transmutación:

"Al principio unimos, después corrompemos, disolvemos lo que se ha corrompido, purificamos lo que ha sido disuelto, reunimos lo que ha sido purificado y lo solidificamos. De esta forma el hombre y la mujer devienen en uno". (Roob, Alexander: Alquimia & Mística)

En el casamiento alquímico-los contrarios se funden para formar un ser perfecto, digital, conceptual que solo pueda existir en el espacio virtual de la red.

Se pretende transmutar el mundo banal de las redes sociales, al mundo del arte a través del ejercicio alquímico. Transmutación de sujetos, palabras, cosas; provocar la unión entre elementos distintos para renovar lo banal y convertirlo en experiencia artística, en formas artísticas.

Propiciar la posibilidad de nuevas identidades a través de la renovación de conceptos.

Que el poder de la unión alquímica a base de unir distintas polaridades, como la subjetividad y la digitalidad, el instinto y la razón, provoquen la experiencia del sujeto con la tecnología, es decir, que el principio alquímico-digital a través del artefacto en la red sea el posibilitador de acceso al arte contemporáneo.

El dispositivo-artefacto (red) electrónico será el laboratorio en donde la materia en estado nigredo (putrefactio) será molida, triturada para quedar pulverizada (separatio); luego el refinado (destilatio); una vez disuelto el material (sublimato) se eleva como el vapor, como nube para caer en forma de gotas volviendo a poner en marcha el proceso de multiplicación de una vida artística.

La materia prima que se utiliza son los sujetos que participan en las redes sociales y serán sometidos a un proceso alquímico-digital desde el "putrefactio, Separatio, destilatio, Sublimatio y multiplicatio".

El resultado final será renovar los significados de las relaciones banales de los sujetos en arte digital y en seres digitales relacionados. Posibilitando una nueva realidad en la que se confronte la existencia del ser, en un ser digital, un ser en la red, être conceptuel.

EL OPUS MAGNUM

"MAGNA OBRA" . en ella se encuentra la llamada materia prima , en la que las partes contrarias, todavía aisladas, se oponen violentamente, pero que poco a poco pasarán a un estado libre de perfecta armonía, bajo la forma de "PIEDRA FILOSOFAL" o LAPIS PHILOSOPHORUM.

"Al principio unimos, después corrompemos, disolvemos lo que se ha corrompido, purificamos lo que ha sido disuelto, reunimos lo que ha sido purificado y lo solidificamos. De esta forma el hombre y la mujer devienen en uno"

(Tratado de la Piedra Filosofal:1778)

Bibliografía

Brea, José Luis. *net.art: (no)arte, en una zona temporalmente autónoma*, Archivo digital

Deleuze, Gilles. Guattari, Félix. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Ed. Pre-textos. España, 1994.

Roob, Alexander. *Alquimia y Mística*. Ed. Taschen. China, 2006

Fantasmagoría contemporánea: Políticas de la visualidad

Eunice Josiane Murillo G.

"...sombra fugitiva,
que en el mismo esplendor se des-
vanece,
cuerpo finge formado,
de todas dimensiones adornado,
cuando aun ser superficie no merece".

Primero sueño (fragmento)
Sor Juana Inés de la Cruz

1. Concepto. La sombra

La sombra se presenta a lo largo del tiempo como una figura recurrente, su latencia nos ha recordado en diversos momentos ciertas presencias. Desde el relato de Plinio sobre la mujer de Corinto que pinta sobre el muro la sombra de su amante hasta la linterna mágica y los espectáculos de los hacedores de sombras nos revelan a ésta como testimonio dialéctico, de presencia y ausencia. La negrura de la sombra y sus cualidades reductoras en detalles aluden a formas misteriosas usualmente asociadas y significadas por lo siniestro. El sin detalle pareciera otorgarle un carácter impersonal a este espectro. Es la marca del sujeto pero al mismo tiempo es otro, por ello la sombra posee un carácter de alteridad con el que la literatura fantástica ha jugado de manera recurrente. En este sentido, la sombra como elemento lúdico aparece en algunos

casos como algo atado al sujeto y en otros con un carácter-
enteramente independiente como si se tratara de un alter
ego lumínico.

A partir de 1784 los hacedores de sombras supieron uti-
lizar y crear el imaginario fantasmagórico reproduciendo
espectros al arbitrio de las necesidades simbólicas de la
época. Sin duda la presencia de los ausentes fue una de
éstas, pues quién puede resistir el retorno de los muertos
o los desaparecidos, al menos en su carácter visual.

Esta necesidad propició la producción de la sombra como el
artificio de presencia, la construcción del rastro que
dialoga y que se hace vidente ante un público que desea ser
sorprendido. Un tema plagado de morbo e inquietud pero que
permite, más allá del espectáculo social, problematizar al
medio como aquel que inaugura la presencia a través de la
pantalla; una práctica cultural donde la pantalla se
inserta como 'intersticio social', como una estrategia
para visualizar lo perdido, lo desaparecido, lo que ha
sido en su estado atómico invisibilizado.

De ahí tanto la fotografía como el cine se despliegan como
dispositivos reflexivos, pues dan cuenta de los signifi-
cados atribuidos a la visualidad y la presencia. En este
sentido, y retomando los elementos primigenios de estos
dos medios, la sombra del fizionotrazo en la fotografía y
la sombra de la linterna mágica en el cine, podemos decir
que la sombra es un dispositivo semiótico que encarna
lumínicamente la relación con lo presente.

En este texto retomaré la sombra como concepto de partida
abordando su carácter indexal, es decir, entendiendo la
sombra como rastro, pues dicho sentido podría sustentar de
manera conceptual la acción presentada en este escrito.
Una acción donde la sombra retorna a la visualidad contem-
poránea para cuestionar el estatuto político de la ausen-
cia.

Rafael Lozano-Hemmer, "Under
Scan, Relational Architecture
11", 2005.

Shown here: Trafalgar Square,
London, United Kingdom, 2008.

Photo by: Antimodular Research.



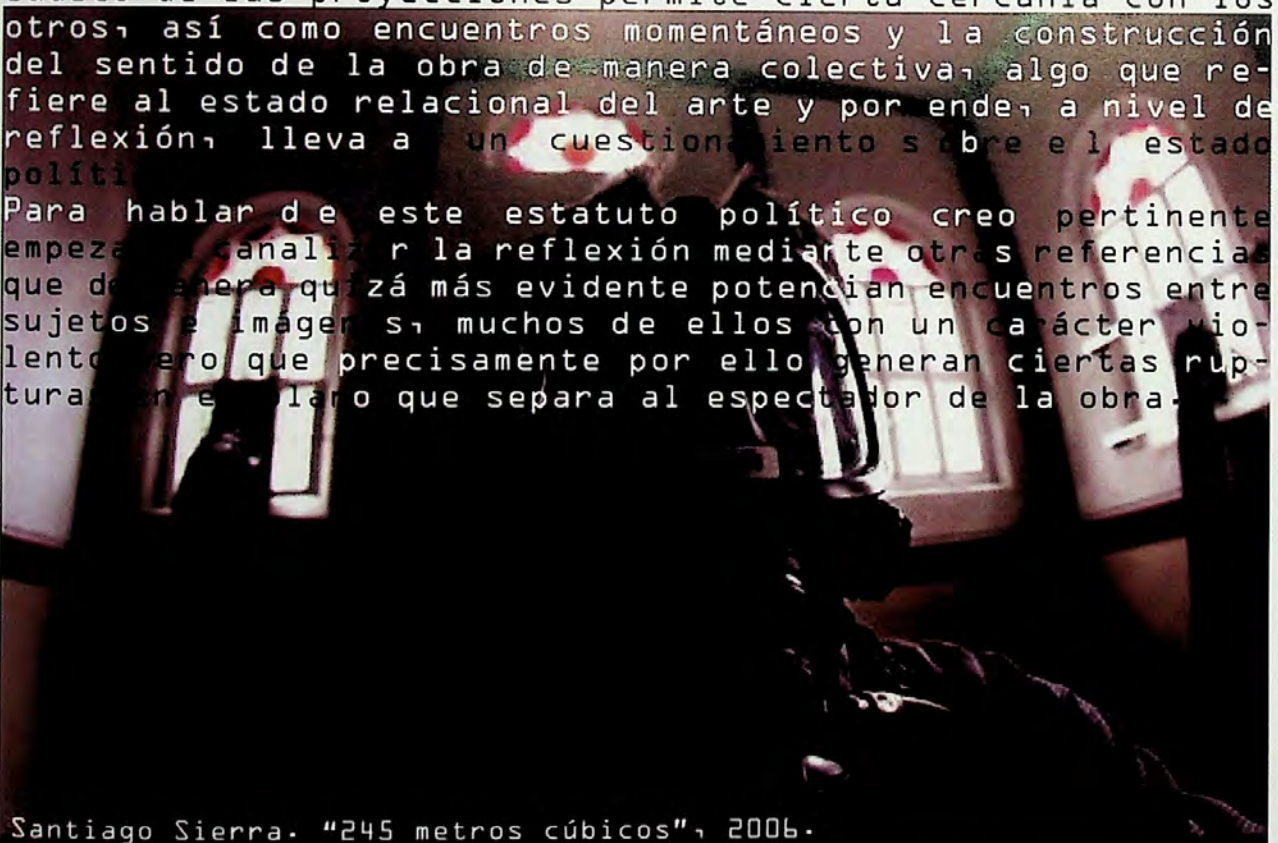
2. Referentes.

Como referencia en torno a la sombra en una instalación artística contemporánea me gustaría hablar del trabajo de Rafael Lozano Hemmer, específicamente con la acción denominada "Under scan" donde a través de la sombra del espectador sobre el suelo, se visualiza la presencia de retratos virtuales o como él lo denomina 'rastros interactivos', una coincidencia de sujetos o empalmes que a través de la luz dialogan otorgando la sensación de la superposición de cuerpos, como si el suelo que pisara el espectador fuera una enorme caja de cristal que contiene a otros seres.

Se trata de una video instalación realizada a partir de múltiples y sofisticadas proyecciones donde, en términos lúdicos, los espectadores buscan hacer coincidir su sombra en la de otros para visualizar más de lo que está siendo proyectado sobre el suelo. Un proyecto donde los sujetos reales y virtuales se encuentran a partir de efectos lumínicos. Este encuentro también se da a nivel de espectadores pues éstos al juntarse provocan un mayor espacio de sombra y con ello más detalles del retrato virtual.

En la obra de Lozano Hemmer la superposición y el carácter lúdico de las proyecciones permite cierta cercanía con los otros, así como encuentros momentáneos y la construcción del sentido de la obra de manera colectiva, algo que refiere al estado relacional del arte y por ende, a nivel de reflexión, lleva a un cuestionamiento sobre el estado político.

Para hablar de este estatuto político creo pertinente empezar canalizar la reflexión mediante otras referencias que de manera quizá más evidente potencian encuentros entre sujetos e imágenes, muchos de ellos con un carácter violento, pero que precisamente por ello generan ciertas rupturas en el plano que separa al espectador de la obra.



Santiago Sierra. "245 metros cúbicos", 2006.

Con estas referencias aludo al trabajo de Santiago Sierra, específicamente con el proyecto "245 metros cúbicos" que convierte a una sinagoga alemana en una cámara de gas como respuesta a la banalización de la memoria del holocausto y como crítica de la muerte industrializada que vivieron algunos pueblos europeos. De manera clara en este trabajo se posiciona al espectador en una condición de igualdad con aquellos que se pretende recordar, una violencia asistida con máscaras antiguas para establecer una empatía vivencial frente a ciertas estrategias de muerte.

Otra referencia importante es sin duda Teresa Margolles y la exposición llamada "Vaporización" que consiste en la emisión de vapor en una sala museística donde el espectador asiente a entrar pues desconoce la procedencia de aquello que le moja la piel y le invade al respirar. El contenido del vapor se remite al agua con la que han sido lavados los muertos por violencia en la Ciudad de México, y este vapor a su vez violenta la piel de los sujetos espectadores, los empapa de eso de lo que muchos se ubican bastante lejos. Esta exposición es ante todo un tratado sobre la distancia. La obra en sí misma problematiza el estado relacional y político del arte, pues no sólo ubica a los elementos en cuestión en un mismo espacio, sino que los inunda superponiéndolos, haciendo que la obra o el agua de cadáver penetre en el cuerpo del que asépticamente observa. Lo interesante de estas dos últimas propuestas es la fuerza con la que el arte se inserta en las problemáticas sociales, estableciendo acciones de empatía y encuentros cada vez más integrales que llevan a dimensionar los fenómenos que abordan de manera menos distante. Se trata de una mirada confrontadora, una mirada que promueve la experiencia de los indicios de la muerte.

Con el ejemplo de Lozano Hemmer retomo la figura de la sombra y el encuentro entre el espectador y la obra mediante un dispositivo lumínico, sin embargo, como referencias de sentido retomo a Santiago Sierra y Teresa Margolles en la propuesta que es brevemente descrita a continuación.

Teresa Margolles. "Vaporización", 2001



3. Proyecto. Fantasmagoría contemporánea: Visualidad de la desaparición forzada

La acción propuesta se sitúa en una habitación donde se ubica una pantalla horizontal larga. Frente a ésta, en el otro extremo de la habitación, se encuentra un proyector que emana luz blanca. El espectador se ubica de frente a la pantalla obstruyendo una parte de la luz del proyector y generando así su sombra en la pantalla. El dispositivo de dicha acción es el video performance, el cual se activará cuando el sujeto se ubique frente a la pantalla. El video consiste en la proyección de nuevas sombras, sombras de sujetos que no están presentes en la habitación. Estas sombras representarán la presencia de sujetos que han sido desaparecidos forzosamente. Las sombras caminarán hasta donde se termina el marco de la pantalla, en algunos casos mezclándose entre las sombras de los espectadores y en otros mirando de frente como el propio espectador.

El número de sombras que se formen en la pantalla estará en relación a una estadística¹, así como las variantes de edades, ocupaciones y género que arroje dicho número. Por ende, las siluetas serán diversas y el ejercicio consistirá en una estrategia de visualización de datos donde la acumulación de sombras establezca una dimensión de la desaparición forzada, un fenómeno que arroja nuevas cifras cada día.

1. El sitio específico al cual corresponde la estadística no es relevante para este proyecto por ello no se hace mención de un espacio particular, pues no se pretende relacionar o ubicar la desaparición a un sitio sino problematizar la propia desaparición y su visualidad. Por esta razón no se incluye un número específico o un estado para llevar a cabo dicho proyecto.

Cabe decir que las estadísticas no son exactas pues también existe un estado de desaparición a nivel de información. Los números que arrojan diversos medios de manera imprecisa son bastante amplios, lo cual en términos de sombras, llegará a cubrir casi por completo la pantalla, haciendo

desaparecer la sombra del espectador en una masa negra. Así, se generará para éste una relación violenta en tanto que se verá metafóricamente, en algún momento, inmerso en la condición de desaparecido.

En términos operativos, para que la sombra del desaparecido posea el mismo tamaño que la sombra del espectador, se colocará una cinta sobre el suelo que establezca una determinada distancia de la pantalla. En ésta se colocará la explicación de la acción.

El sentido de esta propuesta se ubica en la experiencia de compañía con seres ausentes como una estrategia de visualización y énfasis de dicha ausencia, todo esto mediante la confrontación del cuerpo del que está con los que no están. Cabe decir que en este ejercicio no sólo se llena la pantalla de cuerpos ausentes sino que se establece una relación de iguales entre el espectador y el desaparecido, una empatía corporal que tiene relevancia en tanto que a esta corporalidad se le atribuye lo que podría denominarse una existencia "real". En este sentido, el dispositivo confronta mediante la sombra la corporalidad del vivo y el desaparecido estableciendo una presencia discursiva del que aparentemente no tiene rastro, no tiene sombra, ni tiene huella.

El objetivo de la experiencia radica en "poner en relación niveles de realidad distanciados unos de otros" (Bourriaud, 2008, 7) utilizando la presencia sombría como elemento metafórico para visualizar y problematizar el estatuto de la desaparición.

La desaparición en términos lingüísticos tiene relación con la invisibilidad, pues el término en sí mismo alude a algo que ha sido quitado de la vista. Al mismo tiempo, se le conoce como la muerte sin sepultura, como ese estado de no constatación del fallecimiento, lo que la convierte en la muerte potencial, la pérdida por ambigüedad donde se imbrican todos los relatos posibles que llevan a la enumeración de problemas políticos y sociales: 'Se lo llevó el narco', es un feminicidio, la trata de infantes, el mercado de órganos, lo mató la migra.

Por este motivo la desaparición forzada conlleva a un análisis más amplio de las causas, es una condición que hilvana múltiples fenómenos pues en todos ellos la invisibilidad se ha volcado en la técnica de muerte y negación por excelencia.

Ante estas estrategias de penumbra política se vuelve apremiante la apropiación de la luz y la visibilidad como dispositivos críticos, así la luz puede revelar los contornos faltantes, los espacios que han sido vaciados.

4. Políticas de luz

Las sombras de los ausentes metaforizan a las fisuras sociales, los espacios en negro que representan las grietas del tejido social. La luz de forma rasante sirve para visualizar aquellos relieves, para mirar en el territorio pedregoso que pisamos, aquel donde las luces de la política maniquea han invisibilizado a otros.

En este sentido, la sombra de los otros es una necesidad política, es una metáfora que acerca las presencias y que no permite el olvido ni la escisión del arte frente a sus realidades políticas (Guattari, 27). La visualidad de la sombra se convierte en aquello que resana los huecos, las ausencias, de ahí que para Bourriaud el arte funja como 'intersticio social', aquello que toma como "horizonte teórico la esfera de las interacciones humanas y su contexto social" (13).

En palabras de Félix Guattari esta acción consistiría en 'semiotizar' la pérdida mediante la micro intervención de una realidad política, el espacio político de la visualidad, pues lo que es visible y no, se encuentra signado y determinado por el poder, por ende la desaparición en todos los ámbitos (informativos y corpóreos) también alude a una técnica perfeccionada de invisibilidad.

Este escrito pretende abordar y cuestionar no solamente la desaparición en sí misma sino la visualidad de la desaparición, así como presentar estrategias de visualidad política, una mirada crítica de frente a la ausencia de nitidez.

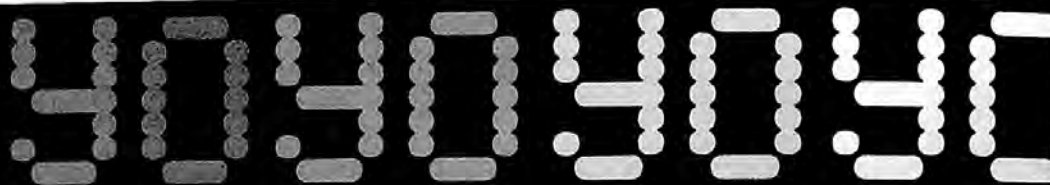
Aludiendo al efecto fotográfico del foco podemos tomar a éste como una metáfora óptica pues la producción de la nitidez fotográfica se genera cuando la cámara posiciona a los distintos elementos visibles sobre un mismo plano, en este sentido el trabajo propuesto consiste en colocar a los sujetos, espectadores y desaparecidos, en el mismo lugar o plano reflexivo, que es la pantalla, para generar una contraposición a la opacidad y la falta de claridad pues ante todo la propuesta enfatiza en la resistencia al condicionamiento político de la desmemoria y la invisibilidad.

El compartir el espacio de los ausentes forma parte de las 'utopías de proximidad' de las que nos habla Bourriaud, donde el participar de la forma es compartir también el estado de vacío que es la sombra.

En este ejercicio el proyector vuelve a su estado de linterna mágica para establecer el encuentro entre la oposición de luz del vivo y la emanación de luz del ausente. La pantalla produce ahora a los fantasmas contemporáneos, instaurando el regreso del teatro de apariciones donde la sombra del vivo y la sombra producida del ausente vuelven a mirarse, a confrontarse. En dicho contexto social el sentido de la fantasmagoría retorna, una vez más vuelven los hacedores de sombras para hacer presente más que nunca la ausencia de lo que ha sido políticamente invisibilizado.

Bibliografía

- Bourriaud, N. (2008) *Estéticas relacionales*. Ed. Adriana Hidalgo. Buenos Aires.
- Freund, G. (1993) *La fotografía como documento social*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- Gómez de Silva, G. (1995) *Diccionario Etimológico de la lengua española*. Ed. Fondo de Cultura Económica. México.
- Guattari, F., Rolnik S. (2006) *Micropolítica. Cartografías del deseo*. Ed. Traficantes de sueños. Madrid.
- Rancière J. (2005) *Sobre políticas estéticas*. Ed. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona
- Revista Luna cornea. *La Linterna mágica* (2004). Número 28.
- Richard N. (2000) *Políticas y estéticas de la memoria*. Ed. Cuarto Propio. Santiago.
- Stoichita, V. I. (2006) *Breve historia de la sombra*. Ed. Siruela, Madrid.



YO Virtual

Anahí Sardaneta González

La identidad como factor que construye al ser humano es un tejido complejo de roles, actitudes, inclinaciones, rechazos y adscripciones, que se ve constantemente reestructurado por las experiencias personales y sociales a lo largo de la vida. La identidad es aquello que nos define y que incide en la percepción que nosotros - y los otros - tenemos de uno mismo. Pero en primera instancia, a la identidad le es inherente la rostridad, la voz, el cuerpo y su cadencia, como una corteza que nos contiene y con la cual nos presentamos¹ al mundo; y el reconocimiento de esta imagen en el espejo (Lacan, 1966) supone la base sobre la que se desarrolla el yo.

Con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) el ser social ha mutado en "aquel detrás de la pantalla", el que: accede, oferta, compra, administra, modera y comenta; el que crea y consume ese mundo virtual de redes y comunidades en línea. Ese mundo es un espacio donde las diferentes identidades de uno, y de todos, convergen en encuentros y desencuentros fugaces y simultáneos, definitorios para el surgimiento de nuevas transacciones y relaciones; donde la pantalla del ordenador se ha conver-

1. Según el estadio del espejo de la teoría del psicoanalista Jacques Lacan, la proyección de la imagen representa la conciencia unificada de sí mismo: el yo, - aunque no deja de ser un producto del inconsciente, una ilusión de quienes somos -.

YO Virtual

Anahí Sardaneta González

La identidad como factor que construye al ser humano es un tejido complejo de roles, actitudes, inclinaciones, rechazos y adscripciones, que se ve constantemente reestructurado por las experiencias personales y sociales a lo largo de la vida. La identidad es aquello que nos define y que incide en la percepción que nosotros - y los otros - tenemos de uno mismo. Pero en primera instancia, a la identidad le es inherente la rostridad, la voz, el cuerpo y su cadencia, como una corteza que nos contiene y con la cual nos presentamos¹ al mundo; y el reconocimiento de esta imagen en el espejo (Lacan, 1966) supone la base sobre la que se desarrolla el yo.

Con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) el ser social ha mutado en "aquel detrás de la pantalla", el que: accede, oferta, compra, administra, modera y comenta; el que crea y consume ese mundo virtual de redes y comunidades en línea. Ese mundo es un espacio donde las diferentes identidades de uno, y de todos, convergen en encuentros y desencuentros fugaces y simultáneos, definitorios para el surgimiento de nuevas transacciones y relaciones; donde la pantalla del ordenador se ha conver-

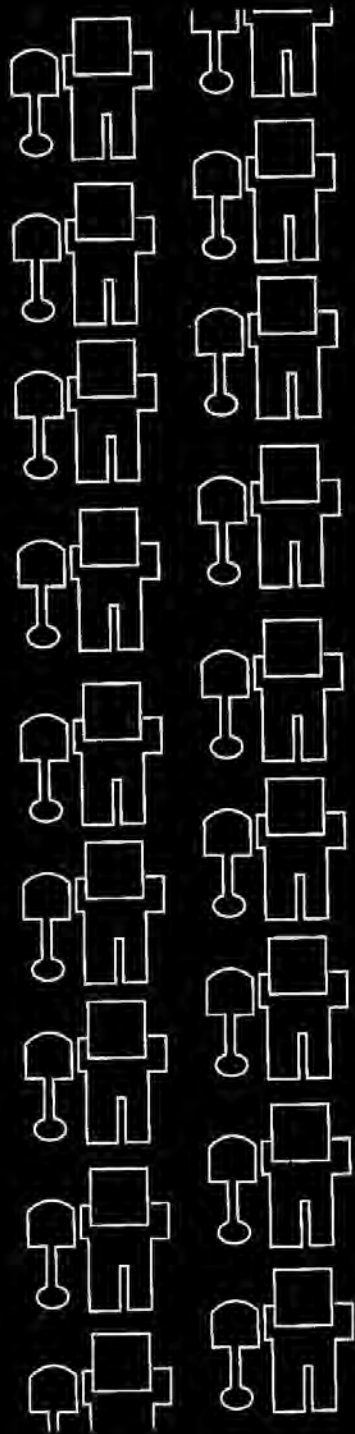
1. Según el estadio del espejo de la teoría del psicoanalista Jacques Lacan, la proyección de la imagen representa la conciencia unificada de sí mismo: el yo, - aunque no deja de ser un producto del inconsciente, una ilusión de quienes somos -.

tido en el espejo de Lacan, al ser el portal que proyecta nuestra imagen de manera inversa, ya no hacia nosotros mismos, sino hacia la cibersociedad. "Vivir la red" es un ejercicio al que se llega mutilado, carente de la piel que nos envuelve, del rostro que nos define. El estado de anonimía que la web otorga, podría significar el victorioso traspasar del espejo, la conquista de la libre identidad, ya sin sujeción a la imagen corporal real.

Entonces surge en la red la posibilidad de ser quien se quiera ser: como un ente descorporalizado que navega interpretando diversos roles aquí y allá. Convirtiendo al yo virtual en "rastros de información", que se van dejando en cada sitio accedido y con cada acción realizada durante la actividad en línea, que es día a día más creciente y demandante.

Los rastros de información no desaparecen, son huellas - relativamente permanentes - que despliegan estadísticas, no sólo en cada sitio visitado, sino estadísticas de la presencia de cada usuario en la web. La evolución hacia la web semántica² implica un ataque a esa identidad libre, dotando a las grandes empresas de la red de un perfil del internauta, concebido a partir de su actividad en línea, para así bombardearlo con ofertas "compatibles" a este perfil.

2-La web semántica o web 3.0 es un termino acuñado por el diseñador y crítico web Jeffrey Zeldman, en 2006; para describir la evolución de la web tras la incorporación de tecnologías que permiten - entre otras cosas- la organización y análisis del contenido generado en la red, a través de bases de datos que categorizan la información de manera semántica, para posibilitar resultados de búsqueda compatibles con las necesidades del usuario y su localización geográfica.



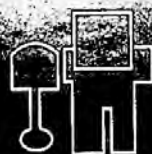
La red hace al mundo transparente, lo vacía por completo de secreto -y el hacker, como nueva figura del sabio más subversivo, se encarga de asegurar la penetrabilidad de todo lugar. No hay forma de encriptación o clave de seguridad que impida la más absoluta transparencia. Todos los datos, todo el saber del mundo, son asequibles a esta nueva encarnación del Espíritu Absoluto -a este nuevo avatar de la Enciclopedia del mundo, que es la red. A cambio, ella debe asegurar -y aunque al hacerlo mienta- la plena anonimía del que la recorre. (Brea, 1997)

Si, la red ha corrompido ya esa promesa de privacidad que el espacio virtual solía brindar, y - más allá de lo que el usuario decida mostrar de él mismo en las redes sociales- su actividad está siendo monitoreada en pro del consumo de productos, servicios e información; la identidad que se crea por la red nada tiene que ver con un reconocimiento del sujeto, sino con lo que se consideran sus necesidades, enfatizando sólo aquellas más vanas y superficiales. ¿Qué pasa entonces con el ente libre, que carente de un rostro que proteger puede explorar en la red sus intereses y deseos intrínsecos?.

La respuesta se podría encontrar del otro lado del espejo, frente al monitor que es manipulado por otro ser humano parcialmente desrostrificado. El hombre es un ser visual, que ve, recrea e imagina; que tiende a dotar de imágenes mentales a todo aquel que sólo escucha, lee o percibe.

Es verdad que estos rostros imaginarios están ceñidos a estereotipos; así, por la geografía, costumbres o inclinaciones, se puede adjudicar una serie de rasgos físicos, ademanes y ropajes a quien no se puede ver.

Sin embargo, eso es parte natural de la construcción de la identidad, y quizá en este ejercicio se pueda encontrar la reivindicación de la identidad libre, el cumplimiento de la promesa de ser quien se quiera ser en la red, puesto



que el hombre se erige a partir del otro. Y la consolidación de la identidad virtual podría ocurrir al momento de ser dotado por una corporalidad imaginaria, ideada por un igual, por un internauta que espera, libre de los prejuicios que pudiera despertar la propia visualidad, para reconocernos como rastros de información y reconstruir nuestra rostridad a partir del yo virtual.

Yo virtual

La materialización de este proyecto consta de tres etapas que implicarán la transgresión, sistematización y el reconocimiento de la identidad virtual; en cada uno de estos momentos habrá un actante, como sujeto representante del movimiento virtual: el yo, el software y el otro.

Transgresión

El yo que habita la red. Es aquel al que se quiere identificar y se convierte en indicios, en entradas y números al ocupar el espacio virtual. Elegido al azar, el sujeto deberá ser incidido, al abordarlo con un software viral, - adjunto en un archivo de descarga común - que se instale en su ordenador, como vigilante de ese portal que el yo virtual mora.

El software se encargará de la observación de las entradas y salidas del internauta, registrando sitios, contenidos, búsquedas, compras, ventas, comentarios, posts, pedidos, suscripciones, documentos, lectura, descargas, fotografías, ubicaciones, videos, música e información personal. Durante un mes el sujeto estará bajo la mira de este agente virtual, aportándole información, sin el conocimiento del proceso del que es objeto.

Sistematización

El software, como ente de acción en la red, enviará la información a un servidor donde se medirá y clasificará la actividad bajo un sistema de reconocimiento de datos. Separando y graficando los resultados en dos áreas específicas: información personal y registro de actividad. La primera área nos hablará del sujeto real a grandes rasgos (fig. 3). La segunda área será el perfil de nuestra identidad virtual, aquella a la que se trata de identificar. (fig. 2)

Reconocimiento

El otro, elegido también al azar será expuesto a las gráficas obtenidas del registro de actividad, para que dicte a un dibujante 3D un retrato hablado, producto de esa identidad virtual que reconocerá visualmente en su imaginario tras exponerse a los datos presentados.

Apropiación

El proyecto será ejecutado en 10 entidades distintas - elegidas tras la recopilación que el software realice de todos los entes que accedieron a su descarga-. La presentación se efectuará en pantallas que muestren al público la proyección inversa del proceso, el recorrido se hará a través del yo virtual representado por el retrato hablado como percepción del otro (fig. 1), posteriormente se presentarán las gráficas del registro de actividad que constituyen los "rastros de información", (fig. 2) y finalmente se desplegará una fotografía real del sujeto identificado con sus principales datos. (fig.3)רר.

Bibliografía

Kollock, P., & Smith, M. A. (2003). *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Lacan, J. (1966). *Escritos 1. El estadio del espejo como formador de la función del yo [Je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica*. Madrid: Biblioteca Nueva.

Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

Referencias Electrónicas

Bolaños Gordillo, L. F. (2007). ¿Cómo se construyen las identidades en la persona? Ra Ximhai. México: Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal.

Brea, J. L. (1997). *Sobre la red. (Algunos pensamientos sueltos)*. Obtenido de Joseluisbrea.net: <http://aleph-arts.org/pens/red.html>

Salazar Argonza, J. (1 de Noviembre de 2011). *Estado actual de la web 3.0 o web semántica*. Obtenido de Revista.UNAM.mx: <http://www.revista.unam.mx/vol.12/num11/art108/>



CIPA | Centro de Investigación
y Producción Artística



4A08sh
:hB0Mi:rn
007. s 80
5Mi:097s000
5A#0r:A: :0i
00# i 3A0H
r0ri0r50i#.
x0. hr 00h
;0#rr;X0i:
#0 A: .9X
i0ss.;@XAM
;@;@iHA
M@ G3i@
;0rB9H@X@
@i A#;@B
@@3;M5@
S@.r: B@
@5 @&@A
@@h33XG@r
r# :#r.#@
3B.;1@@@.
@A#5 H@i
:A ;# #A
@ h@s@

@@#i;iss@@@3
@ah3r
i@ AHA@@Hr
5@2:2As @r@H@H
i: @@@@i
AA @.5r. B@@@