

EL OJO DE ORFEO

Visiones contemporáneas de
la relación Arte - Tecnología



Diego Lizarazo Arias, Liuva Sustaita Valerio,
José Alberto Sánchez Martínez y Ernesto Castro
Coordinadores



PLATAFORMA EDITORIAL
RE-VUELTA

UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



eman la zabal zazu



Universidad Euskal Herriko
del País Vasco Unibertsitatea



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura



Cátedra UNESCO de Ética,
Cultura de Paz y Derechos Humanos,
at Instituto Tecnológico y de Estudios
Superiores de Monterrey, México

EL OJO DE ORFEO

Visiones contemporáneas de
la relación Arte - Tecnología

EL OJO DE ORFEO

Visiones contemporáneas de
la relación Arte - Tecnología



Diego Lizarazo Arias, Liuva Sustaita Valerio,
José Alberto Sánchez Martínez y Ernesto Castro
Coordinadores



PLATAFORMA EDITORIAL RE - VUELTA

DIRECTOR

Dr. Antonio Sustaita, Universidad de Guanajuato

CONSEJO EDITORIAL

Dr. Iñaki Billelabeitia Bengoa, Universidad del País Vasco

Dr. Ernesto Castro, Universidad Complutense de Madrid

Dr. Dora Elvira García González, ITESM

Dr. Pablo Lazo Briones, Universidad Iberoamericana

Dr. Salvador Salas Zamudio, Universidad de Guanajuato

COORDINADOR EDITORIAL

Liuvia Antonio Sustaita Valerio

El Ojo de Orfeo, visiones contemporáneas de la relación arte-tecnología

Primera edición 2020

D.R. © Plataforma Editorial Re-Vuelta

Publicaciones digitales

Edificio de las Artes,

Fraccionamiento 1

Col. El Establo S/N,

C.P. 36250,

Guanajuato, Gto. México.

Fotografía de portada:

Antonio Sustaita. *Ojo de Orfeo*; arte objeto, 2019.

(Imagen: Liuvia Sustaita, fotografía digital 2019).

Diseño editorial: Colectivo 19

Maquetación: Colectivo 19 / Cynthia Villagómez

Se autoriza cualquier reproducción parcial o total de los textos de la publicación, incluyendo el almacenamiento electrónico, siempre y cuando sea sin fines de lucro o para usos estrictamente académicos, citando siempre la fuente y otorgando los créditos autorales correspondientes.

ISBN: 978-607-441-708-1

Impreso en México • *Printed in Mexico*

Esta obra fue recibida por el Comité Interno de Selección de Plataforma Editorial Re-Vuelta para su valoración en la sesión del primer semestre de 2019, se sometió al sistema de dictaminación a "doble ciego" por especialistas en la materia.

DIRECTORIO

DR. LUIS FELIPE GUERRERO AGRIPINO
Rector General

DRA. CECILIA RAMOS ESTRADA
Secretaria General

DRA. TERESITA DE JESÚS RENDÓN
HUERTA BARRERA
Rectora Campus Guanajuato

DRA. CLAUDIA GUTIÉRREZ PADILLA
Secretaria Académica

DR. FRANCISCO JAVIER GONZÁLEZ COMPEÁN
Director de la División Arquitectura, Arte y Diseño

DRA. MARÍA ISABEL DE JESÚS TÉLLEZ GARCÍA
Secretaria Académica

MTRA. ARELI VARGAS COLMENERO
Directora del Departamento de Artes Visuales

UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



ÍNDICE

1

LA OBRA DE ARTE EN LA ÉPOCA DE SU
REPRODUCTIBILIDAD DIGITAL: ESTÉTICA, REDES SO-
CIALES Y SUBJETIVIDAD

ERNESTO CASTRO
(UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID)

14

36

DELIRIOS POSTFOTOGRAFICOS.
APUNTES CRÍTICOS SOBRE CODICIDAD,
MEMORIA, Y TIEMPO EN EL DISCURSO SOBRE
LA POSTFOTOGRAFÍA

DIEGO LIZARAZO
(UAM-XOCHIMILCO)

2

3

HERMENÉUTICA ANALÓGICA Y ARTE DIGITAL. EN-
TRE LA REALIDAD VIRTUAL Y LA VIRTUALIDAD DE LO
REAL. UN MUNDO ANALÓGICO

CALEB OLVERA ROMERO
(UNIVERSIDAD DE ZACATECAS)

76

96

RAFAEL LOZANO-HEMMER:
PROCESOS DE PRODUCCIÓN DEL ARTE
EN ESPACIO PÚBLICO

CYNTHIA PATRICIA VILLAGOMEZ OVIEDO
(UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO)

4

5

ESTÉTICAS DE LA DISIDENCIA EN INTERNET

JOSÉ ALBERTO SÁNCHEZ MARTÍNEZ
(UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA-XOCHIMILCO)

122

140

BREVE PANORAMA DEL VIDEOARTE
Y SU COMPORTAMIENTO NARRATIVO

MARIO BRACAMONTE
(UAEMÉXICO)

6

7

SOBRE EL ORIGEN DE NET ART EN MÉXICO

MARÍA EUGENIA RABADÁN VILLALPANDO

158

180

**LA 'VIDEOPERFORMANCE'
Y LA 'FOTOPERFORMANCE'. DESLIZAMIENTOS HACIA
EL ESPECTADOR DESDE LO QUE SUCEDE EN LA IMA-
GEN**

*YOLANDA HERRANZ PASCUAL / SONIA TOURÓN ESTÉVEZ /
JESÚS PASTOR BRAVO.
(UNIVERSIDAD DE VIGO)*

8

9

**EL DISCURSO DE LA LUZ EN UN CUERPO
QUE FLORECE. KINDERWUNSCH DE ANA
CASAS BRODA**

*ANTONIO SUSTAITA / OSCAR MANUEL LÓPEZ RODRÍGUEZ
(UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO)*

206

226

**MATADERO 3.0:
TECNO-SITE DE VON BERNER Y AMPUDIA**

*IRATXE HERNÁNDEZ
(UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO)*

10

11

TECNOLOGÍA DEL DECIR

*LIUVA SUSTAITA
(UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO)*

252

INTRODUCCIÓN

Situados justo en el medio de una poderosa revolución tecnológica, que cual tormenta deja sentir sus efectos en todos los ámbitos del mundo erigido por el hombre, es preciso dar cuenta de la manera en que la producción de visualidades contemporánea es redefinida por dichos procesos, A estas alturas resulta factible comprender que nuestra cultura es eminentemente visual. Por ello se impone entender el modo en que las estrategias de circulación y difusión de contenidos en la sociedad red se valen de una mezcla no vista hasta ahora, tal vez muy semejante a lo ocurrido en la sociedad medieval, de arte y estética en un proceso que parece aniquilador de lo tangible, dirigiéndose a pasos acelerados a una digitalización de la sociedad, a una puesta no en escena, sino en ventana, de lo real. Nos dirigimos a un simulacro, como lo anunciaba Jean Baudrillard. O tal vez ya estemos en él.

Nos hallamos involucrados en un acto que mucho tiene de divino, por cuanto toca a su objetivo de (re)crear el mundo. Todo se vuelve imagen y todo se torna estético, como afirma Yves Michaud: todo debe obedecer a postulados estéticos para gustar y para obtener la aprobación del consumidor instantáneo. La aprobación o el rechazo. El like se convierte en una forma de gobierno, de pase de entrada al mundo digital, que no al real, aunque ya es más real que la realidad. El real, un mundo al que parece ya a nadie interesarle. Trabajar con sustancias inmateriales, establecer procesos poéticos en los que se subvierten incansablemente los límites y papeles de autor-lector, artista-espectador, performer-accionista, sujeto-liberado y creador/co-creador, deconstruyen los principios de unidad y excepcionalidad de la obra que copia la realidad y de la realidad como obra.

De tal suerte, se expanden o son sometidas a un principio de explosión las experiencias estéticas así como las de consumo uso e interacción, incluso en ámbitos insospechados, según los alcances de unas redes digitales inasibles. Es este el contexto y el pretexto para un libro que busca llevar a cabo un diagnóstico de nuestro tiempo, construyendo y evaluando cuestiones centrales para la cultura de nuestros días. De nuestros días y nuestras noches, es decir, de lo más luminoso y lo más tenebroso de nuestro mundo, siguiendo a Giorgio Agamben en su evaluación sobre lo contemporáneo.

En *El ojo de Orfeo* desde puntos dispares y con estrategias escópicas diversas, los autores han asumido el compromiso de analizar la situación de prácticas artísticas y culturales de nuestros días, que dan lugar a las siguientes cuestiones.: ¿Cómo se reconfigura el arte hoy en un campo que incorpora la experiencia digital?; ¿Qué implicaciones tiene la redefinición digital de la experiencia socio-cultural sobre las concepciones y procesos de creación artística? ¿Cuáles son los límites de la técnica en las prácticas artísticas actuales? Es un trabajo planteado en términos interdisciplinarios, que investiga los vínculos del arte con otras manifestaciones culturales, manteniendo en primer plano la pregunta por lo técnico. Las ciencias sociales y las humanidades concurren buscando a un tiempo una clarificación y una problematización de

la condición del arte en nuestros días. Las y los investigadores aquí convocados provienen de diversas formaciones académicas, y de distintas instituciones de enseñanza superior (Universidad Complutense de Madrid, UAM-Xochimilco, Universidad de Zacatecas, Universidad de Guanajuato, Universidad de Vigo, Universidad del País Vasco) lo cual permite la generación de miradas en un diálogo donde se manifiestan las coincidencias tanto como las diferencias de interpretación y análisis. Rica visión de conjunto que contribuye a la construcción de un juego de miradas, polivalente y sutil, sobre la condición del arte en sus convergencias tecnológicas.

¹Profesor del Facultad de Filosofía de la Universidad Complutense de Madrid.

“La intimidad es el instinto que nos permite encontrar, entre las máscaras, a los que, como nosotros, no son nadie.”

José Luis Pardo

Nuestra historia comienza in medias res: finales del año 2006. Aunque no te lo creas, justo por esas fechas la revista Time te designa persona del año. “Sí, a ti. Tú controlas la Era de la Información. Bienvenido a tu mundo”, reza el subtítulo. En la portada, la imagen reflectante de una pantalla de ordenador permite que cada quien se sienta interpelado a su manera. Tú, como parte integrante esa alteridad anónima, ese Otro generalizado que mantiene la Web 2.0, tú, y todos los demás por extensión, acabáis de ser designados person of the year 2006. Congratulations.

1. Presente y pasado de la ilusión mediática

En su momento, este reconocimiento oficial del papel que juegan los internautas anónimos no hizo sino constatar el salto cualitativo que ya se estaba produciendo en la Red, a saber: el paso de la conexión entre sites a la conexión entre personas. Una transformación mediática que marca un punto de inflexión en el modo como se concibe el intercambio de bienes culturales.

Si el desarrollo de los media a lo largo del siglo XX destronó al conocimiento de su posición privilegiada, consolidando a la información como modelo paradigmático de intercambio cultural, el surgimiento de la Web 2.0 se tradujo rápidamente en la emergencia de comunicación como nuevo paradigma. Se podría establecer –aunque sea de un modo muy esquemático– una historia de los sistemas de intercambio cultural en tres actos, cada uno de los cuales implicaría un desplazamiento del foco de atención mediática que iría, a grandes rasgos, del contenido (conocimiento), al medio (información) y de ahí, al emisor (comunicación).

Dónde situar el origen de este proceso, en relación con qué dispositivos técnicos cifrar su fijación y su lógica interna, de qué modo justificar un corte radical con un supuesto estadio pre-mediático y en qué periodos históricos situar los intervalos entre un paradigma y el siguiente, son problemas en cuya solución seremos bastante convencionales –ateniéndonos, en lo sustancial, a las convenciones aceptadas por buena parte de los practicantes de la teoría de medios–: primero la Imprenta (Gutenberg), luego la Televisión (McLuhan) y, al fin, la Web 2.0 (por el momento un caramelo sin nombre a la puerta de un colegio).

En un primer momento, la Galaxia Gutenberg antepuso como forma privilegiada de intercambio cultural el conocimiento, basado en la comprensión por parte de un receptor consciente y participativo de un fondo de saber estanco, fijado de una vez por todas bajo la forma del código, y cuya legitimidad está asegurada –valga la redundancia– por la autoridad del

autor: aquél que posee la clave que da acceso al misterio que guarda cada texto en su interior. Por su parte, la Galaxia McLuhan privilegió el proceso de la información, definido como el movimiento circular, constante y expansivo que reproduce, reinscribe y se reapropia una y otra vez de un stock indefinido de datos, emitidos a toda velocidad sobre un receptor pasivo. Las modificaciones son notables respecto del periodo anterior: en primer lugar, la relación se establece entre el emisor-productor y el receptor-consumidor; consiguientemente, la autoridad del productor disminuye cualitativamente respecto de la del autor y la responsabilidad de otorgar legitimidad al discurso recae en el consumidor, para ser más precisos: en la confianza depositada en el medio. Finalmente, la Galaxia de los internautas anónimos sintetiza ambos momentos previos, incorporando la relación entre individuos -el mero estar en contacto unos con otros, la simple conexión interpersonal- como forma paradigmática de intercambio cultural.

Frente a la rígida distinción entre emisores y receptores tanto en la Galaxia McLuhan como en la Galaxia Gutenberg, aquí lo genuinamente relevante no es quién detenta qué papel en la relación, sino que ésta -la relación misma como forma de ser en el mundo mediatizado- se mantenga, reproduzca y consolide, ampliando el número de conexiones entre emisores-receptores, a priori en igualdad de condiciones de expresarse. Dentro de la red, los usuarios son meros nodos de una red de intercambio hiperconectada. Al mismo tiempo, la dinámica de Internet tiende a privilegiar a quien más se exhibe. Ahora bien, considerados individualmente, de un modo aislado, como puntos autosuficientes sin conexión con el Todo mediático del que forman parte, los miembros son una mera abstracción, una pura nada. Sólo adquieren sentido y personalidad a través de sus conexiones, sólo existen en tanto que relación. El individuo de la era digital dispara su identidad hacia fuera. Su yo es su afuera. Aquí, actualizando a Hegel, diremos que lo verdadero es el Todo Mediatizado que conecta dialécticamente las partes en un movimiento de ida y regreso. Únicamente en el contexto de esta doble vía de emisión y recepción de contenidos se cristalizan las características definitorias de los individuos.

Varías son las lecturas que se pueden proponer a la luz de esta caracterización de la comunicación. La relación en el contexto de la Web 2.0 puede ser interpretada como aquella forma de intercambio que más se acerca a efectuar la situación comunicativa ideal postulada por Habermas y Apel. También es posible llevar a cabo otra lectura, según la cual Internet potenciaría expresiones más perfectas de la voluntad de poder nietzscheana. Si aceptamos a modo de caracterización sumaria que el *Übermensch* es aquél capaz de imponer su interpretación, su perspectiva y sus valores sobre el resto, entonces diremos que a través de los dispositivos de la Web 2.0 se modula una versión actualizada de este ideal post-humano: el hiperhumano, aquél individuo cuya identidad está constituida por los enlaces con otros individuos y que, no obstante, es capaz de imponer sobre los demás un discurso propio, el cual sería reproducido y transmitido hasta el último rincón del planeta gracias a los dispositivos mediáticos disponibles. Según esta lectura no habría comunicación entre individuos, tan sólo competencia; ocasionalmente un devenir espectáculo de aquellos pocos privilegiados que consiguen alzar la cabeza sobre el resto.

Desde otra perspectiva, la Web 2.0 haría realidad aquella fantasía conocida como la sociedad de emisores que Roland Barthes formuló en su autobiografía a modo de tentativa fallida, de sueño inconcluso: una forma de asociación donde el goce de la producción, la pulsión del decir y el pathos de exponerse ante el Otro apremie a todos los miembros por igual, en una orgiástica “eyaculación colectiva de la escritura, en la cual podría verse la escena utópica de una sociedad libre (donde el goce circularía sin pasar por el dinero).” (Barthes, 1997: 92).

También se podría ver en la Red de redes la realización de la Comunidad desobrada (Jean-Luc Nancy) o la Comunidad inconfesable (Maurice Blanchot). Ambos libros versionan, cada uno a su manera, el mismo ideal comunitario que postula una forma de colectividad no asentada sobre ninguna identidad preestablecida entre sus miembros. Como su propio nombre indica (La communauté désœuvrée), este tipo de asociación no produce obra alguna, o lo que es lo mismo, no se asienta sobre ningún principio de acción o produc-

ción; se demora en el proceso comunitario mismo sin finalidad, sin resultado. La comunidad de los que no tienen comunidad, la llama Nancy. También la blogosfera tiene algo de inconfesable: los blogs se apiñan unos al lado de los otros, a un solo clic de distancia entre ellos, sin tener nada en común excepto el mero co-estar en el mismo dispositivo de exhibición técnica.

Ya se caracterice como una sociedad de emisores donde se ha democratizado el poder y el placer del discurso, ya se describa como una suerte de comunidad desobrada que rompa con el paradigma de la identidad colectiva, lo que termina imponiéndose como una suerte de certeza pura es la ambivalencia de la Web 2.0 en lo relacionado con la identidad de sus usuarios. Por un lado, los listados de links en Blogger, las jerarquías de amistades en Facebook o el número de seguidores en Twitter son utilizados con el fin de potenciar el sentimiento de pertenencia a un colectivo. Por otro lado, se podría argumentar que Internet -y en general la lógica espectral de los new media- no hace sino acrecentar la ya de por sí infinita distancia entre un individuo y otro. Ambas lecturas son válidas y están firmemente asentadas. Esta ambivalencia nos recuerda que el potencial de una herramienta como Internet no se encuentra predeterminado de antemano en virtud de una suerte de lógica interna al mismo, sino que depende de los usos, códigos y prácticas que los usuarios articulen a partir de él. En este sentido, el sistema de redes sociales abre un campo de posibilidades comunicativas que oscila desde la conexión total hasta el aislacionismo privado. Cada post subido a Blogger es una suerte de mensaje en una botella, dirigido al mismo tiempo a todos y a nadie. Tanto la asimilación como la distinción se incluyen entre las estrategias sociosimbólicas permitidas y, es más, potenciadas por Blogger, Facebook, MySpace, Twitter y mil plataformas que más ofrecen un habitáculo al usuario que este puede utilizar, bien para exponer el mensaje de un modo claro, explícito y para todos los públicos, bien para codificarlo bajo el velo de una jerga sólo apta para iniciados. La proliferación de códigos personales de comunicación -el caso de las abreviaturas utilizadas para chats y e-mails- se convierte en el complemento ideal de la consolidación del inglés-chapurreado-por-extranjeros como lengua oficial de las transacciones, genuina koiné del siglo XXI.

Así, la Web 2.0 concilia dos pasajes de la Biblia que se encuentran en el origen de la teoría de medios: a) El derrumbe de la Torre de Babel (Genesis, 11: 1-9) que marca el fin de la Ursprache, la disolución de la matriz lingüística originaria en una multiplicidad de gramáticas irreductibles entre sí, con la consiguiente aparición del problema de la traducción. b) El milagro de las lenguas de fuego durante el Pentecostés (Hechos de los Apóstoles 2, 1-13), cuando los once apóstoles, arrebatados por el Espíritu Santo, comenzaron a hablar en una lengua común con los habitantes de una ciudad cosmopolita. Momento privilegiado en el que todas las lenguas se funden en un mismo cauce mágico de sentido.

En el momento en que la forma más básica de interacción humana –la comunicación– deviene el modelo de intercambio cultural, pasan a gestionarse como producto cultural de primer orden algunos fenómenos sociales que dependen de ella, como es el caso de la formación de vínculos afectivos y redes de amistad. La Web 2.0 constituye todo un imperio de la mediación afectiva: el cibersexo hereda los mecanismos de sobreexcitación del impulso sexual propios del capitalismo caliente (Beatriz Preciado), mientras que las páginas de contactos (Meetic, Ashley Madison, etc) operan de acuerdo a la lógica del capitalismo racionalista (Eva Illouz): hacen pasar al consumidor potencial de emociones por un proceso racional en que debe elegir metódicamente sus intereses y objetivos; formalizar de su propio yo en la configuración de un perfil exhaustivo (edad, sexo, color de pelo, etc). Sobre el cibersexo pesa la grave acusación de que sólo ofreciera experiencias sexuales de segundo grado.

En última instancia –es habitual escuchar– los usuarios de este tipo de sites sólo obtienen una satisfacción masturbatoria que, por muy coordinada que sea, por mucha reciprocidad que se consiga y por muy en directo que suceda todo, no puede compararse, ni de lejos, a una experiencia de carne y hueso. Frente a esta argumentación, que parte de una concepción presentista de las relaciones, según la cual la codificación del objeto de deseo depende de las intuiciones emocionales y los instintos sexuales despertados por la condición encarnada de lo que se me presenta ahí delante, se pueden ofrecer varias ra-

zones que justifiquen porqué el cibersexo no rompe con la lógica del encuentro sexual tal y como lo describe esta concepción, e incluso llega a radicalizar algunas de sus características fundamentales. Desde el punto de vista informático, el usuario que regenta con asiduidad páginas web de cibersexo corre con un riesgo de contagio vírico análogo al que implica recurrir a los favores de la prostitución, sólo que en este caso las enfermedades venereas las habrá de contraer tu PC –concebido ya como extensión del propio usuario.

Ante esta situación, se hace necesario protegerse de troyanos, keyloggers, exploits, y otros mil virus más que esperan a la vuelta de la esquina. No es de extrañar que las más aclamadas páginas de cibersexo –es el caso de Chatroulette, por ejemplo- apelen en su publicidad a la seguridad y protección de los encuentros, en vez de referirse a las características físicas de sus usuarios habituales –de hecho, las páginas más sospechosas tienden a ser aquellas que ponen toda la carne en el asador antes de tiempo, aquellas que prometen cuerpos cuando es tiempo de hablar de salud-. Así pues, el cibersexo extiende la paranoia acerca de la posibilidad del contagio en otros formatos y por otros medios. Este tipo de plataformas muestran una imagen nítida de la idea de sexo óptimo tal y como se configura en nuestros días: funcionalidad, limpieza y discreción son las cualidades fundamentales. Además, es falso que el cibersexo implique un acrecentamiento de las distancias entre los dos polos de la relación sexual. Todo lo contrario, reproduce el esquema de la concepción presentista de la sexualidad, trasladada a la esfera explícita y obscena del espectáculo audiovisual. En palabras de Slavoj Žižek:

“el ciberespacio no es lo bastante espectral [...] mi pareja sexual ciberespacial es alguien excesivamente presente, que me bombardea con un torrente de imágenes y declaraciones explícitas de sus fantasías más secretas. [...] cuando me sumerjo en el ciberespacio, podría decirse que regreso a una relación simbiótica con el Otro, donde la dimensión de lo Real ha quedado abolida como resultado de un desbordamiento de las apariencias.” (Žižek, 2006: 261)

¿Por qué no cabe hablar de la era de la información para referirse al nuevo estado de cosas instaurado a partir del surgimiento y la consolidación de la Web 2.0? Porque no pueden ser mayores las diferencias entre Internet y las estrategias puestas en práctica por los media a través de los cuales se canaliza lo que conocemos como información. En contraposición con la lógica de la mediación afectiva propia del cibersexo y las páginas de citas, pensemos en el telediario como prototipo de asepsia informativa: no hay feed-back entre el presentador y su audiencia, el canal de emisión es unidireccional y la relación del receptor con el mensaje consustancialmente pasiva. Además, la lógica de la información sancionada por estos canales se basa en la escrupulosa distinción entre el espacio público y el privado, mientras que para la Web 2.0 el espacio público se reduce al ámbito de publicidad de lo privado. Qué decir de los presentadores del telediario. Que los encargados de la sección de Deportes gocen de tan buena audiencia y fama por su humor, cercanía y agilidad comunicativa, muestra en qué medida constituyen la excepción que confirma la regla: monotonía, frialdad y exactitud terminológica dentro de lo políticamente correcto. Desde una perspectiva humanista uno se podría preguntar si hay algo así como un “alma” tras esos maniquís de los que solo se conoce su torso -de cintura para abajo comienza lo ignoto-, portadores de una fachada hierática que se mantiene impasible a medida que su voz va desgranando monótona y pensadamente noticias que cualquiera juzgaría propias del día del fin de los tiempos. Nada más lejos de esta visión del mundo a medio camino entre el Armageddon y el Apocalipsis, que el discurso naif y happy-happy de las pizpiretas comentaristas que se graban a través de las web cam y suben sus clips a Youtube como si, a fin de cuentas, no hubiera epidemia o catástrofe natural que no pudiera resolver un buen escote.

Uno se atrevería a decir que las dudas acerca de la “humanidad” de los interlocutores no se mitigan con la emergencia de Internet, sino que más bien se acrecientan, a juzgar por los disparatados debates entre filósofos de la mente anglosajones en torno a la pregunta: ¿puede pensar una máquina? Según el Test de Turing –popularizado por su aplicación en la película Blade Runner como método la hora de distinguir entre cyborgs y humanos-, si una máquina

es capaz de comportarse funcionalmente como un ser humano, entonces, a efectos prácticos, es un ser humano. La tesis contraria, defendida por John Searle y popularizada por Roger Penrose, parte del conocido experimento de la sala china para concluir que el Test de Turing carece de una gramática normativa que establezca una distinción entre aquellas máquinas que parece que piensan pero no lo hacen y máquinas que de hecho lo hacen: una máquina capaz de responder a un test es el equivalente a un humano capaz de traducir de un idioma desconocido a otro idioma desconocido porque tiene en sus manos un diccionario bilingüe, a pesar de no entender los signos de ninguna de las dos lenguas. En ambos casos, argumenta Searle, el humano/la máquina no conoce el idioma, sólo maneja un conjunto de reglas de equivalencia estipuladas de antemano, no hay comprensión sino reacción mecánica. Nuestra experiencia personal como internautas nos lleva a decantarnos por la posición pragmática y positivista de Turing: hay algo vagamente humano, algo difusamente cotidiano en los mensajes de spam que uno puede llegar a recibir en la bandeja de mail a lo largo del día. Estos mensajes son enviados por robots que pueblan la red, robots hechos de un amasijo de cables y bombillas -lo sabemos. Sin embargo, al sugerirnos tan económicas ofertas para alargarnos el pene, al premiarnos con cuantiosas cantidades de dinero o al fingir que escriben de parte de una teenager desprotegida en busca de un partenaire ibérico, estas máquinas muestran mayor humanidad de la que uno podría esperar de la mitad de los miembros de su comunidad de vecinos, exhiben una preocupación por el bienestar propio y ajeno, al menos tienen en cuenta las necesidades, los gustos y hobbies de buena parte de la población. Esos robots nos salvarán la vida algún día.

2. Urmedia

La leyenda cuenta que en el origen de los tiempos la Humanidad dispuso de una forma de comunicación inmediata, directa, intuitiva: la capacidad de intercambiar experiencias, formular consejos y elevar admoniciones alrededor del fuego del hogar una vez hubiera anochecido. De este modo se articularon las tradiciones orales primigenias, en torno a la construcción de una narración compartida que habría de ser transmitida de generación en generación y entre cuyas virtualidades se encontraba el sentimiento de pertenencia

a una comunidad. Con la aparición de la novela la experiencia comunitaria se fragmentó en una pluralidad de individuos que se describen a sí mismos y a su existencia solitaria, centrada entorno al problema de la muerte y la búsqueda de un fundamento que otorgue sentido a la existencia. En un tercer momento irrumpió la información como aquella forma de articular del relato que diseciona la experiencia del individuo, antaño presentada como un continuo argumental novelesco, en segmentos discretos, noticias que son transmitidas a toda velocidad por los media, y cuyo valor se cifra en su novedad o, más bien, en el hecho de ser renovable periódicamente por información nueva.

Esto que acabamos de presentar puede tomarse como un resumen del El narrador, el texto de Walter Benjamin donde el autor presenta una genealogía de los regímenes discursivos asociados con la construcción y difusión del relato bastante similar a nuestro esquema de los sistemas de intercambio cultural, con la virtud de que además incorpora el momento “pre-medial” que hasta el momento habíamos dejado de lado (a saber: la oralidad). Este texto nos interesa especialmente en tanto problematiza las relaciones entre la palabra hablada, la escritura y los dispositivos informáticos de su almacenamiento y reproducción.

Además de ser un documento importantísimo acerca del periodo histórico en que se produce la inflexión entre la cultura novelesca y el proceso información mediatizada, El narrador es relevante a efectos de un análisis de la Web 2.0 en términos de cultura de la comunicación por su planteamiento de un desarrollo histórico de las fuerzas culturales que no se basa en un esquema hegeliano de superación sin regreso, sino que se abre a la posibilidad de que se produzcan solapamientos entre los diferentes momentos, así como regresiones a un estadio previo y actualizaciones del pasado al albor de la circunstancia presente. En una palabra, Benjamin deja una puerta abierta a la resurrección de los muertos; a su conmemoración y no sólo a su recuerdo. Y esto es lo que nos interesa: mostrar como el final pseudo-hegeliano de la Historia –si hacemos caso a Fukuyama- y su origen pre-medial –según Benjamin- forman un continuo espacio-temporal. O lo que es lo mismo: descri-

bir un fenómeno más del solapamiento tan actual de movimientos Ur- con tecnología high tec. A la luz del esquema benjaminiano diremos que el modelo interactivo de la Web 2.0 propicia una resurrección de la oralidad en el contexto de la aldea global cibernética. En torno al fuego de la pantalla en blanco del ordenador se ordena el nuevo tribalismo mediático. Con la recuperación de la conversación como modelo de intercambio cultural, se produce la reaparición de géneros que hasta hace poco pensábamos caducos como la admonición, el consejo, el modelo ejemplar y el refranero, todo ello bajo un formato a medio camino entre el how to de los textos de autoayuda y el Do It Yourself (DIY) de la subcultura alternativa, aunque con un matiz: el lema ya no es hazlo tú mismo, sino en exhibete tú mismo, muéstrate cuanto puedas dentro del circuito obscuro del consumo de los otros a través del cuerpo de uno mismo. Recordemos la pieza net art de Dora García, Heartbeaters, donde la artista española desarrolla la siguiente ficción: se ha extendido entre los jóvenes de todo el mundo una nueva moda que consiste en escuchar los latidos de su propio corazón. La pieza nos relata la vida y milagros de esta pandilla de drogadictos de la interioridad que comienzan a vivir al son de sus pulsaciones, cuyas peripecias oscilan entre la identidad, la intimidad, la adicción y la locura. En una de las ventanas emergentes se puede leer:

“La creencia generalizada era que, con este sonido que parecía sacado del alma humana, se podían alcanzar finalmente las metas de la cultura del “háztelo tu mismo”: Ya no se trataba de hacer solamente tu propia música, tu propia televisión, tu propia radio, cine- se trataba de hacer tu propia realidad.”

La dimensión digital de la obra de Dora García no es meramente accesorio o formal: la narración se desarrolla a través de hipervínculos que hacen emerger ventanas del fondo oscuro de la pantalla, como si de pulsaciones de un corazón cibernético se tratara. Esta pieza puede ser perfectamente leída como una metáfora de la sociedad red –la cita que referimos ya debería poner en sobreaviso al lector-. En la Web 2.0 el encuentro con el otro siempre está mediado por la interioridad del yo, lo público y lo privado forman un continuo

sin cortes ni distinguos. En la Web 2.0, la conversión del espacio público en mera publicidad de lo privado, puede leerse como la desaparición del hombre público y su sustitución por un conjunto difuso de celebrities efímeras, personalidades y comentaristas. O también la introyección de la publicidad como principio rector de la intimidad digitalizada se puede leer como una contaminación de la vida privada por el discurso público.

El espacio público, ¿está en crisis o sólo colonizando nuevos ámbitos en su provecho? La esfera privada, ¿amplía tentacularmente sus campos de influencia o está al borde de desaparecer en un colapso obscuro y espectacular? No son dos opciones mutuamente excluyentes. El estatus de la intimidad en la Red está sometido a las ambivalencias consustanciales a toda escritura de sí: el yo no es sino en tanto que se escribe, se objetiva mediante un procedimiento de fijación identitaria pero, por definición, el yo implica un plus, algo que se sustrae a ser objetivado. Estamos ante la doble dimensión del sujeto tal y como se viene analizando a partir de las filosofías de la existencia: el ser humano es al mismo tiempo trascendencia e inmanencia (Sartre), ser deyección arrojado en el mundo y proyecto de sí (Heidegger). En un lenguaje menos comprometido con un esencialismo ontológico y que abogue por la dimensión cultural del ser humano diremos que toda noción de sujeto implica tanto la sujeción como la sustracción a un código establecido.

El yo que se narra a sí mismo habrá de cumplir con el deber de callar tanto como con el de decir. Pensemos en un narrador homodiegético clásico: Holden Caulfield en *El guardián entre el centeno* no nos cuenta su vida desde el comienzo, sino que toma la decisión de empezar y terminar donde a él le parece. La veracidad que desprende el relato depende en gran medida de ese gesto de sustracción que se deduce de todo ejercicio de escritura, y que Salinger nos muestra en toda su pureza en esta novela. Hay cosas que no os pienso contar, en esto consiste el pacto autobiográfico además de las características ya señaladas por Phillip Lejeune en su ya canónica monografía: la autobiografía es ese género literario en que el lector acepta que autor, narrador y personaje principal son de hecho la misma persona. A esta caracterización

habremos de añadir el siguiente corolario, dicho por boca del autor: vosotros sabéis que yo sé cosas que vosotros no sabéis. Si aceptamos, como dice Katie Roiphe, que “Facebook es la novela que todos estamos escribiendo” y que con ello “nos convertimos en el Wikileaks de nosotros mismos”, en palabras de Andrew Keen, habrá que analizar la Web 2.0 en términos de un gigante dispositivo de codificación de la interioridad con las siguientes características: pensar la interioridad en términos de relación, pensar la substancia en términos de situación, pensar el sujeto en términos de plataforma. ¿Qué es lo que se sustrae a esta definición? La capacidad de decisión de la que dispone el usuario y, lo que es más importante, la capacidad de no decir nada en absoluto. Al internauta se le puede aplicar aquello que Kafka escribiera en *El silencio de las sirenas*. Ambos poseen un arma mucho más terrible que su canto o su espectáculo, esto es: su silencio. Esto nos lleva a una interesante paradoja señalada por Norbert Bolz, “en la marea de datos de la sociedad multimedia, “plusvalía” sólo puede significar: menos información.” (Bolz, 2006: 12) ¿Cómo responder al dilema que plantean las redes sociales en relación con la crisis del espacio público y la espectacularización del yo? Apoyándonos en Gilles Deleuze, diremos que nos hallamos en la era de las sociedades de control, donde nada escapa al panóptico que todo lo observa. ¿Queda un espacio para la libertad? Sí, el mismo de siempre: la libertad de elegir uno mismo a qué ídolos someterse.

Frente a aquellos que piensan que Internet supone un salto cualitativo en la Historia de la Humanidad hacia un estadio hasta el momento desconocido, es nuestro parecer que sólo reproduce la lógica de las cavernas. Me explico. Hay un hilo conductor entre el Mito de la Caverna y la Web 2.0, pasando de la sala de cine como forma actualizada del trampantojo platónico, a saber: una paulatina independización de los fantasmas. Si Platón, siguiendo a la tradición pitagórica, estipuló que el cuerpo (soma) es la tumba (sema) del alma, y postuló a modo de ideal regulativo la emancipación del fantasma anímico respecto de la máquina encarnada (salida de la caverna, liberación respecto de las pasiones), el cine hizo realidad la presencia fantasmática del otro a través de sus imágenes, proyectadas por la máquina contra el espacio puro de

la pantalla en blanco y, por último, el Ciberespacio –según las profecías New Age- promete una liberación del alma respecto del cuerpo, con el fin de ser integrados nuevamente en la máquina, esta vez no menos etérea, del software digital. La profecía completa sostiene que el ser humano se independizará de su condición encarnada una vez su personalidad ya no se cifre en torno a su cuerpo, la gestión, ordenación y arreglo del mismo, sino que pase a articularse en torno al intercambio comunicativo en Red; en este momento, Internet hará realidad la disolución del Yo programada por el pensamiento francés contemporáneo, en la fusión budista del uno mismo personal e intransferible en el Uno-Todo mediático sometido a flujos constantes y sin centro alguno.

Los teóricos más respetados a día de hoy suscriben en mayor o menor medida esta profecía -tanto los escépticos como los más entusiastas de Internet- en la medida en que todos ellos subrayan como característica definitoria de Internet su tendencial liquidez, su naturaleza efímera. Tenemos el ejemplo de Bauman a quien tuvimos la oportunidad de entrevistar en persona. “Es todo, de nuevo, como surfear: eminentemente superficial. Uno puede pertenecer a un gran número de redes a la vez, incluso asumir diferentes identidades en las distintas redes. Así, éstas son atractivas precisamente porque no fuerzan a adoptar obligaciones a largo plazo.” (Castro & Lareu, 2011) Es una versión de las cosas bastante conocida, así que no insistiremos demasiado en ello. En líneas generales, inscribe Internet dentro de la dinámica relativista, fragmentaria, disolutiva, nómada, etérea, sin norte, rumbo, ni guía, propia de este periodo aciago que cada uno llama a su manera anteponiendo prefijos a la palabra Modernidad, esa expresión fetiche (dando lugar a todas las modulaciones: postmodernidad, sobremodernidad, Modernidad Líquida, etc).

Nuestra intención y nuestras tesis son muy otras. Frente a la profecía New Age, nos atenemos a un análisis del presente, una casuística de los medios aplicada a nuestra circunstancia que no se detiene en la elaboración de pronóstico alguno. Según nuestra lectura, Internet en su estado presente no es una promesa acerca de la definitiva y esperada separación entre cuerpo y mente, tampoco tiende hacia la fusión del yo en el Uno-Todo mediático, ni

mucho menos un argumento en favor del dualismo cartesiano. El ciberespacio no rompe con la lógica propia de un ser encarnado como es el hombre; la reproduce por otros medios, aunque una cosa sea cierta: de la carne a la imagen, de la personalidad a la relación, el otro es a cada momento más espectral si cabe. Pero incluso los fantasmas llevan encima una manta, están vinculados a una forma de aparecer que es la que nos interesa analizar. En cuanto a los análisis de Internet en términos de anonimato, impersonalidad y liquidez, los desechamos por completo al considerarlos, primero, inútiles para el análisis concreto de las relaciones mediatizadas y, segundo, inaceptables como descripción estructural de la Web 2.0. Las categorías utilizadas por estas corrientes de pensamiento, con todo lo operativas que pudieran ser para hablar de la sociedad tras la caída del Muro, hoy muestran su fecha de caducidad, su inoperancia a la hora de integrar Internet como fenómeno social de primer orden. En última instancia, más que ante genuinos análisis, nos encontramos ante proyecciones ilusorias, producto de una falta de conocimiento del medio. Reconozcámoslo: aquellos que siguen hablando de Internet en términos de liquidez y/o impersonalidad, bien no han abierto una cuenta de Facebook en su vida, bien profesan un gran respeto por sus más directos maestros. En este punto suscribimos plenamente la tesis de Eloy Fernández Porta:

“Los ciudadanos que se formaron durante el postmodernismo vivieron bajo la égida de una idea muy extendida: “todo lo sólido se disuelve en el aire”. Creo que el auge de la época digital, aunque también trae consigo sus disoluciones y sus disipaciones, nos enfrenta con una condición distinta, contrapuesta: “todo lo etéreo se consolida en la red”. Cosas etéreas: amistades, vínculos, deseos: factores que adquieren en la web una dimensión contractual –y se articula en estructuras con frecuencia bien visibles–.” (Fernández Porta, 2010: 235)

Frente a la imagen tan atrayente de Internet como un magma informe e indistinto, constatamos la emergencia de fenómenos vinculados con la reconstrucción de la identidad relacional y la reaparición de la responsabilidad de decir Yo. Es cierto que Internet potencia formalmente el anonimato de los

emisores, pero no menos cierto es que las comunidades configuradas en su seno desprecian a quien hace uso de tal anonimato con fines no participativos. Así, el insulto anónimo en los comentarios de un post es censurado en la medida en que se basa en una lógica unidireccional de comunicación (no espera respuesta), mientras que en el cibersexo –donde la interacción participativa es un presupuesto– el anonimato es divertido siempre que se dé la cara o, mejor: el sexo, ese depositario último de nuestra identidad individual. Lo que uno esperaría encontrarse en las redes sociales es un conjunto de anónimos de identidad difusa que jueguen estratégicamente mediante máscaras y autoficciones. Esta es la imagen complaciente que nos formamos de nosotros mismos habiendo escapado de una vez por todas a las exigencias de decir yo, las obligaciones de tener un nombre propio, emancipados de los códigos de la identidad personal. Y sin embargo la identidad regresa aún en su versión mediatizada. Los roles y los códigos de conducta no desaparecen sino que se adaptan a las circunstancias.

La identidad, esa enfermedad del nombre, no desaparece con la aparición de los metamedia, sino que se flexibiliza: las redes sociales explicitan como, lejos de ser una mónada autosuficiente, el individuo es un campo de fuerzas modulado específicamente por los otros. Lo que uno se encuentra cuando entra, por ejemplo, en Facebook, son perfiles detallados, radiografías exhaustivas de cada individuo, personalidad o asociación, donde la mentira no juega un papel tan relevante como la elusión. Así, por ejemplo, no es habitual que la gente finja tener otra edad en las redes sociales. En caso de no identificarse con la suya uno puede permitirse no ponerla, eludir ese factor, y así ahorrarse el que todos sus conocidos le feliciten cuando no es su cumpleaños, incluido aquellos amigos más íntimos, de los que uno esperaría una felicitación el día de su cumpleaños, amigos que, siguiendo la tónica general, se han resignado a no aprender de memoria fechas importantes y que, por lo tanto, apenas manejan otra información que la suministrada por las redes sociales. El efecto psicológico característico del contacto metamediático no es ni la sensación de ser engañado, ni la incertidumbre acerca de la veracidad de los perfiles ajenos, sino la sensación de inconmensurabilidad a la hora de gestionar la propia fan-

tasía, a la hora de tener que tomar decisiones en la fijación de mi personalidad y en la elección de mis relaciones. La pregunta por mi identidad involucra y me reenvía inmediatamente a mi relación con los otros, y viceversa.

En suma, nuestro objeto es la ética del internauta. Nuestra definición: toda modulación ética parte del encuentro reiterado con el otro y avanza hacia el establecimiento de códigos de reconocimiento y conducta entre aquellos que de este modo se encuentran. Nuestra premisa: en un mundo cada vez más hiperconectado como el nuestro se hace más difícil no entrar en contacto los otros. Nuestra conclusión: la famosa aldea global pronosticada por Marshal McLuhan siempre tuvo más de aldea que de cualquier otra cosa. Según un estudio realizado en Francia, Alemania, Italia y Estados Unidos, en el 2003 uno de cada cuatro e-mails enviados no salió del edificio en que se originó (Castells, 2007: 286). A diferencia de lo que pueda dictar el sentido común, no es cierto que se esté produciendo una desmaterialización ni una deslocalización de los usuarios: la elección de los amigos, primero en Messenger y después en Facebook, se realiza habitualmente con el objetivo de consolidar las relaciones ya existentes, y la finalidad última de las relaciones comenzadas en la Red Social sigue siendo el encuentro cara a cara. En fin, cada vez hay más pruebas que sugieren que Internet potencia la glocalización, esto es: la adopción de tecnologías globales para su uso local. Es más, se diría que se está produciendo una regresión a una suerte de materialidad audiovisual de los vínculos, a una suerte de regionalismo cibernético de las relaciones.

Bibliografía de las referencias citadas.

- BENJAMIN, W. (2009), "El narrador", en Obras, lib. II, vol. 2, Madrid: Abada, pp. 41-68.
- BARTHES, R. (1997), Barthes por Barthes, Caracas: Monte Ávila.
- BOLZ, Norbert: (2006) Comunicación mundial, Katz, Buenos Aires.
- CASTELLS, Manuel (ed.): (2007) La sociedad red, Alianza Editorial, Madrid.
- CASTRO, E. & LAREU, J (2011), "La gota que colma el vaso: entrevista a Zygmunt Bauman", Revista de Occidente, no. 364, pp. 105-119.
- DELEUZE, G. (1995), Conversaciones, Valencia: Pre-Textos.
- FERNÁNDEZ PORTA, E.: (2008) Homo sampler, Barcelona: Anagrama.
- : (2010) €®0\$, Barcelona: Anagrama.
- ILLOUZ, Eva: (2007) Intimidaciones congeladas, Katz, Buenos Aires.
- ZIZEK, Slavoj: (1999) "You may!", London Review of Books, vol. 21, no. 6, disponible online: <http://www.lrb.co.uk/v21/n06/slavoj-zizek/you-may>
- : (2006) Lacrimae rerum, Debate, Barcelona.

*Profesor-investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel II. Premio de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades UAM 2008. Premio Internacional de Filosofía Estética 2009.

Es difícil sustraer las postulaciones del “fin de la fotografía” a las múltiples y a veces estertóreas declaraciones y manifiestos de la “muerte del arte”, del “fin de los metarrelatos”, o del “agotamiento de la estética”, que, de una u otra forma, se han visto obligadas, con el tiempo, a matizar su dramatismo y apelar a visiones más ecuanímes que permitan comprender mejor las cosas, y entender que los panoramas son mucho más variopintos que el claroscuro. Es también un asunto de tiempo, porque buena parte de esta declaración de la muerte de la fotografía corresponde al impacto que el desarrollo tecnológico de la imagen digital ha generado en algunas de las prácticas culturales y comunicativas de nuestro presente. La proximidad de dicha impresión precipita, por lo general, una conceptografía de delineados muy drásticos, de contrastes y dicotomías para aprehender lo que, por su cercanía y por su rápida refiguración, resulta abigarrado y confuso. Pero el tiempo permite tomar dis

tancia, serenar la mirada y superar poco a poco los contrastes demasiado drásticos y los esquemas enfáticos. Viendo el campo de discursos con que dichas declaratorias sobre la postfotografía se alinean, es posible advertir, de un lado, una ristra de postulaciones como “el fin de los metarrelatos” o el “fin del arte”[1] claramente inscrita en una mirada posmoderna en la que el arte pierde sus fundamentos de orden metafísico, dado que la belleza ya no puede sustentarse en una forma ideal, o la representación no puede fundamentarse en el principio de la transparencia como verdad (Vattimo, 2004; Baudrillard, 2012); y del otro lado, los planteamientos del “fin de los medios” que responden a un campo de estudios comunicológicos, que procura dar cuenta de la transformación de los procesos socio-comunicativos obrados por las dinámicas sociales de producción, extensión y uso de nuevos dispositivos y sistemas informacionales que han implicando la desarticulación de los esquemas mediáticos tradicionales y sus formas técnicas, comunicativas e institucionales (Manovich, 2002; Lash, 2014). Así, el discurso sobre el fin de la fotografía se da en el contexto de cruce entre los discursos estéticos sobre el agotamiento de los paradigmas de la experiencia estética clásica y moderna; y la teórica de las transformaciones de la comunicación por la revolución socio-técnica de orden cibernético y digital.

En este trabajo procuro una lectura crítica de algunos argumentos de la reflexión teórica en torno a la postfotografía, consciente de la productividad y las exigencias que los campos discursivos señalados le imponen. Me propongo mostrar los riesgos de reducción comprensiva del campo de la experiencia de la visualidad contemporánea, que la epistémica postfotográfica pone en juego. Este ejercicio permitirá apuntar a una visión más prudente sobre la imagen y también más sensible a su diversidad y espesor. Si por una parte en ciertas prácticas socio-culturales y estéticas, en ciertos usos sociales, la fotografía gravita en torno al reúso, la reticencia por la autoría y la necesidad (a veces cierta ansiedad) de la edición digital; en otras regiones sociales, artísticas y culturales de la imagen fotográfica (o de otra clase de imágenes), la valoración de la autoría, la necesidad de la referencia o la expectativa ante el

[1] La “muerte del arte” tiene varios capítulos: en tiempos de Hegel, en las vanguardias del Siglo XX, y en la posmodernidad de los sesenta y setenta. Cada uno de estos momentos ha implicado gran complejidad y no pueden equipararse de forma simple. Si bien toda una línea de interpretación viene sustentando su declaratoria de agotamiento del arte en los planteamientos Hegelianos sobre el tiempo después del arte, no puede establecerse una narrativa hegeliana consensada al respecto.

decir de la imagen tiene sentido y organiza los procesos icónicos, los pactos de imagen, y las experiencias de fruición. En otros términos, parte de lo que aquí quiero mostrar es la necesidad de restituir una mirada más abarcadora de la complejidad de la experiencia social de la iconicidad y en particular de la experiencia fotográfica, que para clarificar ese campo abigarrado de nuestra iconicidad contemporánea, requiere (aunque sea preliminarmente) superar la limitación y la precariedad de la visión disolutiva y posmodernista de la fotografía y de la imagen. La noción de postfotografía no alcanza para dar cuenta de la riqueza de la imagen de nuestro tiempo. Ayuda sí, a clarificar algunas de las características de ciertas imágenes y ciertas prácticas icónico-digitales, pero es un error asumirla como categoría totalizadora de la visión. En buena medida es una apuesta que desenlaza en la incomprensión de un mundo de visualidad mucho más denso y rico de lo que dichas categorías esperan alcanzar.

1. Lindes subvertidos: yo y otros en la fotografía





Fotos disímiles y ordinarias, segmentos de experiencia cotidiana, momentos de la convivencia anónima que se integran al flujo de imágenes que se producen, circulan y se olvidan cada día en el océano de figuración contemporánea. Nada pareciera especial en ellas, remiten a un caudal pasado: los años noventa en la ciudad de Nueva York. El formato predefinido por la cámara estándar, la luz natural o de flash directo y crudo, la pose convencional de los fotografiados, los reflejos de la luz solar en la lente; todo ello indica que estamos ante la imagen del aficionado. Allí está su principio aparente de unidad: fotos instantáneas del devenir cotidiano de una sociedad que se documenta a sí misma en sus imágenes. Pero hay algo más que las atraviesa y les otorga cierta unidad: el personaje que se transfigura en ellas, pero que, gracias a un conocimiento externo a las propias imágenes (o a un esfuerzo de observación detallada), podemos identificar: la chica de rasgos asiáticos que posa, en cada una de ellas, como parte del grupo, como perteneciente. Nikki Seung-hee Lee se reitera en todas las imágenes y a la vez se diferencia. Es la misma persona, pero es varias. Su figuración, podemos decirlo así, es transicional y múltiple; pero a la luz de las series, es también única. Busca ser única al ser muchas. Su proyecto estético se inscribe en el orbe de las aspiraciones de la posmodernidad artística de los ochenta y noventa: la transfiguración, el cambio, el cuestionamiento de las subjetividades definidas, la celebración de lo múltiple y lo proteico, la exploración sobre los límites y quiebres de la identidad.

Los proyectos (1997-2001) de Nikki Lee permiten entrar en la discusión sobre la postfotografía, justamente porque se encuentra en el lindero entre las dos regiones reticuladas por dicho enfoque. Sus series son fotográficas: la imagen pende de la captura no de la edición, usa cámaras compactas en las cuales enfoque y exposición son automáticas y con flash incorporado; sus imágenes son bastante directas, y dejan una impresión de espontaneidad (casi como la “fotografía al vuelo” practicada en la tradición norteamericana de mediados del siglo XX). No parece haber evidencia de manipulación posterior. No se da aquello que constituye uno de los argumentos angulares de la teoría postfotográfica: el segundo momento de creación, el “segundo obturador” tal como lo propone la célebre expresión de Brea. En estas fotografías no advertimos la extensión del tiempo de captura hasta un segundo tiempo de procesamiento, no

se produce la manipulación posterior, de la forma en que se da en la fotografía digital. Pero algo en ellas implica una suerte de oscilación, una tensión interna: por un lado no pueden calificarse de forma simple como “montadas”, porque la escena capturada en ellas se ha producido en el flujo de vida social en el que ella, junto con sus acompañantes, realizan actividades ordinarias y la fotografía aparece como registro de instante en ese devenir; pero por otro lado tampoco son simplemente “espontáneas”. Hay tras ellas una densa estrategia y un plan de diseño no visible pero definitivo. Son fotografías de lo ordinario, pero a la vez tienen mucho de extraordinario. Lo extraordinario radica en la forma en que convierten lo ordinario en objeto estético, en un plan artístico, con una finalidad que no radica solo en la necesidad del grupo por retratarse. Hay algo que se suma al momento decisivo de la toma, algo que, de alguna forma, podríamos asimilar a una suerte de “acomodo”, de “procesamiento” (usando la misma palabra que Brea), pero que no se produce posteriormente a la toma ni radica en el uso de un recurso tecno-digital para intervenir en la imagen. El momento es anterior a la toma y la fuerza de procesamiento no es digital, sino, podríamos decirlo así, estético-social. La toma ha sido redefinida antes de la captura. En una suerte de juego nietzscheano casi podría decir que estas imágenes han sido manipuladas antes de producirse, han sido editadas antes de ser capturadas. Su “momento decisivo” fue anticipado por un largo proceso de precipitación, planeación y diseño que, a posteriori, hace añicos su espontaneidad. Las fotografías simulan ser imágenes tomadas espontáneamente: un grupo de ancianas en la banca de un parque neoyorkino, dos lesbianas besándose en la cama, unas colegialas coreanas compartiendo alimentos en un restaurante oriental de comida rápida. Todas estas fotos que podrían haber emergido como parte de las ordinarias necesidades de autorepresentación de cualquier grupo humano, han sido, sin embargo, precipitadas por un plan de construcción que, de alguna manera, constituye una especie de capa adicional de sentido y facticidad, a las capas que socialmente constituyen la vivencia iconizable. El procesamiento estético-social que he señalado radica en el trabajo que Niki Lee, la artista coreano-norteamericana, realiza al elegir las subculturas del bajo Manhattan (Nueva York) con las cuales desarrolla su plan. Elige entre punks, drag queens, latinos, músicos de hip-hop o skaters, y luego realiza una suerte de trabajo etnográfico (de observación

participante) de aproximación y convivencia, a veces por meses, que le permita una familiaridad y un reconocimiento que lleve, en algún punto, a la toma de la fotografía que luego integrará a su obra. Ese momentum de la toma de Niki Lee no es nada sin todo el tiempo previo, sin ese trabajo de construcción que la convivencia social y la inmersión en los grupos subculturales hace posible. Al tiempo de captura antecede un tiempo de configuración, un tiempo de precipitación que, literalmente, se ha “expandido” más allá del instante de la obturación.

A propósito de su esfuerzo por mostrar cómo la totalidad de las prácticas artísticas contemporáneas se sitúan en el horizonte de la imagen técnica, Brea, que consideraba al campo de la postfotografía (junto con el postcine y el posmedia), como una de las emergencias determinantes en la reorganización y rearticulación de la experiencia estética y el “sistema del arte”, sostenía que hoy el lugar de la cámara como instrumento de creación, había sido rebasado:

[El] desarrollo de un campo postfotográfico en la multiplicación exponencial de los potenciales de collage -de fotocomposición, si se prefiere- que la asistencia del ordenador permite. Gracias básicamente a ese desarrollo técnico -que actúa como una especie de segundo obturador, expandiendo el tiempo interno de la fotografía al ensanchar el tiempo de captura en un segundo tiempo de procesamiento, de postproducción- la fotografía se ha vuelto narrativa, toda vez que su tiempo de exposición se ha expandido más allá del instante abstracto de la captura. El tiempo expandido del inconsciente óptico fotográfico, teorizado ya por Benjamin -como irrecusable potencial del ojo fotográfico para captar el transcurrir del acontecimiento- se convierte así en un tiempo concentrado de narración, y la vocación de narrar -de dar cuenta de la experiencia, ahogada en las nuevas sociedades bajo el paradigma de la información- encuentra en este tiempo-ahora expandido del instante fotográfico la ocasión de relatarse como invocación, también, de un tiempo pleno (Brea, 1999)

La cuestión es que ese rebasamiento (o precipitación), no necesariamente se encuentra ligado a un momento posterior; ni a una manipulación técnica, propia del articulado cibernético digital que hoy tenemos. Dos posicionamientos críticos: creo que el fundamento que Brea le confiere a la técnica como condición de la emergencia del nuevo lenguaje no puede absolutizarse ni tampoco aceptarse como necesidad, porque es posible reconocer que otras estrategias (como la estético-social que realiza Nikki Lee) suman tiempo-sentido al momento decisivo, incluso antes de que se produzca. En segundo lugar la narratividad fotográfica no se precipita gracias a que el dispositivo del ordenador (hoy ampliado al dispositivo del smart phone), cuente con los recursos programáticos para generar una nueva fase de edición de lo ya generado (en la captura), porque de sí la imagen fotográfica subsume los tiempos anteriores a la captura y la temporalidad posterior (Lizarazo, 2014) . Es reductivo encarar la coagulación del instante de la fotografía como parálisis diegética, porque su fuerza narracional no ha nacido con la digitalización. Quizás es el contraste cine/fotografía el que produjo esa impresión de detenimiento narrativo, esa suerte de impronta que el cinetismo cinematográfico acarrea sobre la imagen fotográfica al visualizarla detenida cuando su imagen tiene la potencia de exigirnos perceptiva e inteligiblemente una ductilidad que la atraviesa. La imagen-tiempo no es exclusiva de la imagen-movimiento del cine. La fotografía de Charles Moore “Birmingham, Alabama” de 1963 en la que un perro pastor alemán llevado por una policía blanco, rasga el pantalón del activista negro quien apenas atisba a mirar hacia atrás al sentir la fuerza del jalón, contiene un impulso irrefrenable a lo que acontece después, está llena de relato por sus dos puntas, por lo ocurrido previamente, y por lo que sucederá enseguida. De igual forma la célebre fotografía de Orlando Lagos, quien en 1973 da cuenta del instante en que el presidente Allende sale de la Casa de la Moneda empuñando un arma, con un casco en la cabeza, y flanqueado por sus dos escoltas armados, es imposible sin la conexión narrativa del devenir posterior, de aquello que hoy sabemos fue un desenlace fatal.



Pero estas imágenes no son excepciones de integridad narrativa (aunque sí de visualidad), porque lo mismo podemos decir de las fotografías de John Paul Filo “Disparos en el estado de Kent” (1970), de Josef Koudelka “Invasión de Praga” (1968), o de Malcolm Browne “El monje ardiendo” (1963); o la tremenda imagen de Stanley Forman “Colapso de la salida de incendios” (1975) en que un par de niños van cayendo de una escalera de emergencia rota, que impone con gravedad mayor el momento posterior a la toma. No se trata tampoco de que esta potencia diegética de la fotografía (sea analógica o digital) radique solo en las imágenes célebres, tomadas por grandes documentalistas o por artistas notables, sino que las fotos ordinarias del devenir cotidiano de cualquier persona están llenas de esta ductilidad témpica. En nuestras fotos más íntimas está lo que ocurrió antes de ese momento en que posábamos en el parque, o de lo que sucedió después de ese beso de despedida que allí quedó fijado. Todo esto indica entonces que quizás hay que reflexionar con más detenimiento la forma en que hemos considerado el tiempo en la fotografía, tanto por la impronta de su congelamiento, como por la expectativa de su engrosamiento en la era digital.

La potencialidad específica del medio técnico utilizado –el ordenador como segundo obturador, como dispositivo de postproducción de la imagen capturada- y su capacidad de desenvolver la técnica alegórica de recomposición y collage disimulando las “costuras”, los intersticios de la disonancia vanguardista, da como resultado la reconstrucción efectiva de un espacio de pictorialidad –impensable incluso en el propio campo pictórico- entendida como organicidad y compleción estructural del espacio de la representación (Brea, 1999)

Así, para Brea el elemento definitorio de la narrativa postfotográfica es el rompimiento del “instante decisivo” tan insigne para Cartier-Bresson. El “rebasamiento” de la fotografía que radica en la dilatación del tiempo de captura con lo cual se deshace su definitividad y su fuerza de cierre. La foto no termina cuando se toma. Según Brea dicha cualidad esencial está dada por su base tecno-icónica digital. Esa inconclusión de la obturación ha de radicar, para la discursividad postfotográfica, en la rearticulación, en la síntesis, en la manipulación que los sistemas digitales permiten sobre el material producido en la captura. Pero las fotografías de Niki Lee, que no han hecho

uso de ese digital segundo momento de captura, poseen, no obstante, un doble tiempo, un tiempo de precipitación, como he explicado, y un tiempo de captura. No digo con esto que la fotografía digital carezca de especificidad alguna frente a la fotografía analógica (es un asunto que podré explicar en otro texto), lo que indico es que la cesura definitiva que los discursos postfotográficos afirman existe entre ambas, así como su base técnica; no son sustentables. En algo me recuerdan estos planteamientos a los que se han hecho en algunas visiones contemporáneas (intensamente motivados por los recursos digitales de cooperación textual o a las estructuras del videojuego que permiten al jugador ocupar un lugar de actante en la trama), en el sentido de que vivimos el tiempo del fin del relato y del inicio del post-relato. La estética de la recepción desde fines de los sesenta, así como la hermenéutica, han clarificado que la experiencia literaria siempre ha involucrado procesos diversos y complejos de participación del lector en la obra; que en realidad es insustentable la literatura sin ese juego de cocreación y coimaginación que constituye el campo de la fruición [2]. La fruición no nace con la literatura digital o con el videojuego, como la diégesis fotográfica no nace con la postfotografía.

Pero quizás la transición, el lugar intermedio más notable en las series de Nikki Lee radica en la condición oscilatoria de la autoría. El proyecto estético-social las convierte en fotos de autor. En el sentido artístico y moderno que dicha categoría ha implicado; en el sentido en que Susan Sontag señalaba: “para ser legítima como arte, la fotografía debe cultivar la noción de foto como auteur” (Sontag, 2013: 136). Las series son sus series, al punto que constituyen la obra con la cual se gradúa de la Maestría en Artes de la Universidad de Nueva York en 1998. Pero el giro estético que dichas fotografías ponen en juego, es justamente el de no concretarse como sus fotos porque en estricto sentido no son tomadas por ella. El mo

[2] Naturalmente esto no significa negar las experiencias senso-inmersivas que producen los videojuegos con sus complejos dispositivos, o las experiencias de absorción totalizadora que puede generar la realidad virtual, lo que define nuevos regímenes que podríamos llamar senso-narrativas o narrativas somáticas; pero esto no significa, de ninguna manera, que la literatura pueda entenderse sin reconocer los procesos de co-participación creativa de sus lectores. Tanto en la tradición hermenéutica (Gadamer, 2018; Ricoeur, 2004), semiótica (Eco, 2013 y 2017), pragmática (Rifaterre, 1976; Fish, 1982) o de la estética de la recepción (Jauss, 2013; Iser, 2005), la literatura reposa en la experiencia del lector.

mento definitorio de la toma está a cargo de alguno de los miembros del grupo con el que se encuentra o incluso un transeúnte que casualmente pase por el lugar. Los operadores de la cámara son anónimos, pero Lee es visible. Es la autora pero en algún sentido no lo es. Autoría identificable y también desconocida. Hay aquí una problematización de la autoría, como la hay en toda la estética tardía de la modernidad. La autoría es un discurso en disputa en la obra de Lee, como lo es la polémica conceptual entre fotografía y postfotografía. El hecho de que el alter autor sea solo un operador no reduce el problema. Los proyectos de Lee no son equiparables a obras como las de Gregory Crewdson, quien tiene su propio operador de cámara, pero en una lógica muy distinta: sus fotografías en realidad convocan un complejo staff de producción en el que se incluyen iluminadores, vestuaristas y técnicos de todo tipo que, en series como *Beneath de Roses*, llegaron a ser casi cien personas que trabajaron por varios años. La autoría de Crewdson no está en duda, no se escamotea de ninguna manera, es un auteur en el sentido que lo es un director de cine.





Sin embargo, en las fotos Lee juega a ser anónima, una más entre los grupos en los que aparece; es tan ordinaria, tan parte del flujo de gente que toma fotos, como aquellos operarios-autores que producen su foto. Lee es, simultáneamente autor y objeto de la foto (en ella se reunirían dos de las instancias que Barthes leía en las fotos: es objectum y subjectum a la vez). Su fotografía es la del aficionado y a la vez la del artista. Se inscribe en la lógica de la fotografía casual, ordinaria, la street-photo del transeúnte, del turista, del ciudadano; y a la vez es la fotografía del artista, con formación estética y con proyecto. Es foto-calle y foto-proyecto, en ella se alinean (muy en el estilo de algunas de las corrientes estéticas contemporáneas), la estética de la calle y la estética de la galería, lo que la hace foto-artística es justamente el gesto de la artista, que subsume y sintoniza en su proyecto poético la estética prosaica de la calle (Mandoki, 2008). Es poética y prosaica a la vez porque rechaza la teoría y el criterio formativo

de la estética de academia. Nada de la formación de la estética fotográfica clásica o modernista aparece en sus imágenes; en ellas está más bien la estética mediática que la cultura popular adopta en sus fotografías. Pero esta estética media figura aquí subrayada, elaborada, citada. Nikki Lee cita la estética media y la convierte en gesto estético posmoderno. Consecuente con algunos de los veneros de la estética posmodernista que ha renunciado a la innovación, a la nueva conquista; su trabajo consiste en citar con cierta ironía una estética (que para algunos podría resultar incluso cómica).

El rasgo más comentado de sus fotografías por la crítica es el proceso de transfiguración y de mimesis. Sus fotos son la imagen de la transfiguración. Adopta las características del grupo al que se suma para ser fotografiada. La escenificación de la mimesis tiene también un carácter transicional. Es invisible, dada la gran capacidad proteica, performática e histriónica de Lee. No aparece la artista sino las colegiales, los hip hoperos, los ejecutivos de Manhattan o las ancianas de Nueva York. Pero en el conjunto de la obra, y como proyecto artístico, Lee adquiere relieve, está integrada al paisaje pero a la vez su silueta resalta. A diferencia del trabajo de Cyndi Sherman, Lee da cuenta no sólo de la transfiguración de si misma, sino de la toma del contexto ambiental y social. Lo que aparece en la fotografía no sólo es la emulación irónica del personaje arquetípico como en Sherman; sino la arquetipación completa de un estilo de vida, de un submundo sociocultural que aquí resulta capturado, como en una suerte de burbuja estético-social. Su juego de mimesis se logra a tres bandas: a) mimesis del formato-estilo de la fotografía ordinaria (la fotografía media), b) mimesis del ethos social e identitario de las subculturas que concita y en las que quiere disolverse, y c) mimesis de la propia fotografía, definida en sus términos clásicos como “analogon perfecto de la realidad”. En este último sentido lo que Lee logra es una suerte de bucle estético-semiótico, porque el analogon fotográfico, tan señalado por Roland Barthes (2008), está aquí a la vez desplegado y puesto patas arriba: la foto es analógica del ambiente, incluso del grupo social captado; pero en un gesto de burla e ironía. El juego yo / otro que subyace a la relación clásica fotógrafo / fotografiado, es reordenado aquí porque el “otro” fotográfico está enrarecido. Es problemático en el sentido de que con el desarrollo de la estrategia estético-antropológica de asimilarse a los otros, deja de ser el otro al momen-

to de ser fotografiada. Se fotografía a sí misma en su maleabilidad posmoderna de “reinventarse”. Se muestra a sí misma, pero a la vez muestra a “los otros”. Su fotografía no puede evadir el hecho de que las personas de dichos grupos sociales están aquí recortados por la lente, capturados en una suerte de escaparate de exhibición de lo que son, por más que la artista insista que el proyecto se trata de cuestionarse así misma sobre su propia identidad. Pero también el otro en su obra es problemático porque sus fotos están llenas de estereotipos. No es tan remota la analogía que podría establecerse entre estos juegos de arquetipación y los modelos de castas que los artistas del Siglo XVIII realizaban sobre los grupos sociales en el virreinato (con sus ilustraciones reticulares de criollos, mestizos, peninsulares o zambos). Los turistas, las latinas, los yuppies, las bailarinas exóticas son lo que esperaríamos. Se ajustan significativamente a los estereotipos colonialistas y mediáticos de la cultura industrial. El otro está, pero se fuga porque de él solo aparece su máscara, su forma más emblemática, más icónica. Pienso que en este sentido quizás la fotografía de Nikki Lee representa cierta actitud del discurso postfotográfico que insiste en el rehúso de superficies, en la toma sin mucho compromiso por lo tomado, en la dinámica del puro juego de la imagen que solo se trueca por otra. Naturalmente la cuestión del otro en la fotografía implica una interrogación localizada en las relaciones entre ética y estética que la actitud posmoderna (en ese sentido muy moderna) tiende a evadir. Las imágenes muestran cierta cercanía entre Nikki y sus referencias: no solo por la histriónica en la que la artista reproduce las expresiones faciales, las indumentarias y las poses corporales de las demás personas (hay una gran capacidad de mimetismo del gesto y de la kinesis), sino especialmente por los contactos entre los cuerpos: apoyarse en los otros, abrazarlos, rosarlos, incluso besarse con ellos. ¿Qué esperan los otros?, ¿Hay sensación de usufructo cuando reconocen que han sido mimetizados para convertirse en proyecto fotográfico?. Le Franc cuestiona la sinceridad de sus fotografías (2001) y Cherise Smith llega a señalar que su trabajo es superficial y despolitizado (2011). En realidad tal enjuiciamiento puede ser matizado y discutido, especialmente a la luz de una problematización teórica que se cuestione si la fotografía resulta abarcada o no en el campo de la sinceridad. Tanto desde la óptica del discurso postfotográfico, como

de la discusión acusiosa sobre las relaciones realidad / fotografía, el asunto adquiere una mayor densidad (asunto que procuré encarar desde la perspectiva pragmática de los páctos icónicos- Lizarazo, 2008). No puede evadirse el asunto de que el proyecto estético, en tanto se erige gracias al otro (sin los grupos con los que trabaja no hay manera de que la serie exista), restituye una relación de alteridad irrenunciable. Uno de los punk fotografiados por Lee declaró haberse sentido sorprendido al descubrirse como parte de una exhibición artística en una de sus fotos. No se trata de que fuese engañado, ni tampoco de cuestionar si la artista debería haber declarado su objetivo a Simon Doom y a los otros al establecer la relación (en este caso bastante instantánea), la cuestión es que la acción artística no solo se genera como poiesis autónoma, sino que emerge de una relación humana con la que se compromete o no (Doom, 2012).



En otras palabras: la oscilación de una estética icónica que busca lo iconizado pero que a la vez se retrae para quedarse con la pura iconización. La tensión interna en una fotografía que ha desplegado un aparato de anticipación (o precipitación) tan basto como éste y que a la vez, parece, de regreso, quedarse con la coagulación más general de ese mundo que ha visitado. Para plantearlo adecuadamente, no es la dimensión ética del ejercicio estético lo que aquí interrogo; es su dimensión antropológica. La transfiguración de Lee no sólo radica en su propio cuerpo, no es el caso de una suerte de maleabilidad solipsista. Su transmutación pende del grupo y del ambiente en el que se

integra. Se vuelve otra, porque su mimesis se apoya en el grupo, pende de los otros que la acompañan. El vínculo antropológico es constitutivo de su obra. Lee se mimetiza con los otros y se adecua a su ambiente. Incluso en las fotografías en que aparece sola (la minoría de sus imágenes), son los espacios, los artefactos de los ambientes, los que le otorgan el principio de analogía, como en las imágenes en las que figura como bailarina exótica; donde además de la obvia vestimenta, la actitud y las partes desnudas del cuerpo, es el lugar en que toma las imágenes lo que le da la conexión con dicho ethos. Ese ethos que se despliega en el espacio, en los objetos, en las disposiciones de las cosas y que constituye, por decirlo así, un espacio antropológico.

Lee es inmigrante, y algo de esa condición parece ser un dispositivo de engarce con las subculturas de su proyecto. La condición del migrante es transicional: necesidad de integrarse, de daptarse y ser considerados propios en el lugar al que se llega; pero a la vez necesidad de sustentar y resguardar aspectos sustanciales de la diferencia. Quizás uno de los temores más arraigados de los inmigrantes es el de no encajar; el de ser repelidos; por eso siempre hay algo de estrategia mimética en la condición del inmigrante y del exilio. La misma necesidad de mimetismo que se despliega en sus fotos.

2. Postfotografía no pictórica y múltiple acción icónica

Dice Joan Fontcuberta en su libro *La Cámara de Pandora*:

Buceemos para responder en la idiosincrasia más profunda de la fotografía digital: la textura del soporte, su carácter de mosaico compuesto por unidades gráficas que pueden ser operadas individualmente, nos remite al estatus de la pintura o de la escritura. Cuando un pintor inicia su obra se enfrenta a un lienzo en blanco. El procedimiento para materializar la imagen consiste en una secuencia de decisiones: ¿dónde empezar la primera pincelada? ¿En qué dirección? ¿En qué longitud? ¿De qué color? Etc. Y una vez se han decidido estas cuestiones, hay que plantearse la segunda pincelada con el mismo repertorio de opciones, y así sucesivamente. Lo que interesa destacar en este sistema es que la imagen se

construye mediante una articulación de signos o unidades gráficas elementales, las pinceladas, y que el proceso puede equipararse a una concatenación de intervenciones puntuales. Al escribir ocurre lo mismo: rotulamos una letra, y luego otra, y así hasta terminar un texto. La escritura no consiste más que en establecer secuencias de signos lingüísticos. La imagen digital recupera este tipo de situación: de nuevo podemos actuar sobre los componentes más básicos de la imagen, que se estructuran en una retícula de píxeles, modificables y combinables entre sí. (Fontcuberta, 2010: 62).

Fontcuberta, quien ha declarado que podemos “ahora regocijarnos en enmendar la plana a un Barthes que no alcanzó a conocer la supremacía de los píxeles”, confía precisamente, en que gracias a su localización histórica [3], es posible revelar que en la nueva fotografía (en la postfotografía) se han roto los fundamentos de la integridad analógica de la imagen. En esencia el juego de oposiciones que busca establecer ante la figura de Barthes se podría destilar de la siguiente forma: el “mensaje sin código” que Barthes ha identificado en la fotografía analógica [4]; se invierte, como mensaje con código en el ámbito postftográfico. Sospecho, sin embargo, que la cuestión no se resuelve de forma tan inmediata como pretende. El principio de oposición que Fontcuberta plantea es obvio: la fotografía digital no opera por la generación química de una huella resultante de la luz que impacta una superficie fotosensible, sino por un procedimiento electrónico de descomposición de una escena lumínica por un dispositivo que analiza en fragmentos (en puntos) las continuidades de luz. Pero el nivel en que aquí nos encontramos es el de la matriz técnica que permite la gestación de la imagen, no el de los usos comunicativos y culturales que las personas hacen cuando producen y usan sus imágenes. La matriz técnica (que implica un hardware específico y una multiplicidad de softwares) puede pensarse como un lenguaje de base que ofrece distintas posibilidades a sus usuarios, y que por tanto no tiene un cierre anticipado. Entre sus alternativas se encuentra la toma de imágenes

[3] Aquella localización histórica que hace imposible que tenga algún sentido el pavoneo de haber corregido a Barthes, porque obviamente el horizonte socio-técnico cibernético y digital no constituían el mundo histórico de Barthes. Barthes no estaba obligado a hablar de la imagen digital como Newton no lo estaba para hablar del relativismo.

[4] Se trata de un análisis capital desarrollado por Barthes desde una mirada que transita de la semiología a la fenomenología (Barthes, 2008).

bajo una lógica de captura fotográfica, o la generación de imágenes bajo un modelo de armado de la imagen a partir de un acervo de recursos visuales predispuestos. No puede señalarse a priori que todos los usos de la imagen digital serán bajo el segundo esquema, el modelo pictórico que Fontcuberta ha descrito. El modelo pictórico de producción fotográfica que Fontcuberta encomia es más bien excepcional en las prácticas icónicas de la sociedad contemporánea. Pocas personas se dedican a construir imágenes como mecanos en los dispendiosos y complejos procesos de ir montando secuencia a secuencia de pixelados, hasta llegar a la imagen final (o de realizarlos de origen en el procedimiento de vectores). Las personas usan sus cámaras digitales o sus teléfonos celulares para hacer capturas de las escenas que les interesa, o de ellos mismos; y luego las circulan por las redes, o las borran, o las almacenan, según sus peculiares deseos. Retocan, modifican, fusionan algunas de ellas con los programas cargados en sus smartphone, y quizás algunos, los que tienen formación profesional para ello (diseñadores, fotógrafos, comunicólogos), o los que tienen una especial afición por el diseño fotográfico, procuran producir sus imágenes de cero; pero en realidad la mayor parte del uso fotográfico digital se realiza con imágenes integrales. La postfotografía, si queremos llamarle así a la fotografía digital, no puede entonces categorizarse de forma general, como fotografía pictórica en el sentido que se desprende del libro de Fontcuberta. Si bien la fotografía digital permite que la figuración obtenida sea refigurada con sus diversos recursos programáticos, nada impide que buena parte de las imágenes digitales sean tomadas como estructuras figuracionales íntegras. En ellas nada responde, como supone Fontcuberta a una estrategia de producción códica o pictórica. Incluso aunque fuese el caso de que la mayoría de los usuarios de imágenes se dedicara a realizar ciertas intervenciones sobre la estructura pixélica de sus imágenes, bien sea para cambiar algunas de sus características (color, tonalidad, etc.) o para reorganizar o sustituir algunas de las unidades figuradas en ellas por otras suministradas por el programa visual (agrandar los ojos, cambiar el color de la ropa, ponerse unas gafas divertidas), nada de ello excluye usos de captura integrales y de conservación (y la mayor parte de los usos de la imagen hoy tienen esa condición).

Aunque sea posible producir una imagen fotográfica ex-novo, con los diversos recursos que los programas digitales ofrecen, en realidad, en la mayor parte de los usos sociales (y en buena parte de los usos artísticos), las personas toman fotografías con sus teléfonos o cámaras digitales, en lugar de disponer del código píxelico o vectorial para armarlas de cero. Esto es así por simples razones pragmáticas: la toma íntegra es mucho más dúctil, inmediata, directa y fácil, que el armado proto-escritural que supone Fontcuberta. La lógica de raíz de producción píxelica o vectorial de la imagen digital no se corresponde con la lógica de su uso. La mayor parte de la fotografía digital que circula por las redes cibernéticas no ha sido producida de cero (pictóricamente) a través de estrategias códicas, es el resultado de prácticas mucho más inmediatas y dúctiles de toma fotográfica y distribución directa. E incluso, aunque esa suerte de uso de conservación de la integridad figuracional fuese minoritario, ello sería suficiente para hacer inválida la pretensión de absolutizar la codificación de la fotografía digital como el modelo cultural de su uso.

Si examinamos las cosas a partir de la metáfora escritural que utiliza Fontcuberta, me temo que tampoco las cosas se constatan, más que para ciertas prácticas fotográficas especializadas o en usos muy singulares. La actividad usual de hacer imágenes, no parece estar del lado de la escritura, sino de la captura. Las imágenes no se producen como procesos de escritura de textos, se producen mayoritariamente como capturas icónicas que luego pueden ser retocadas o redefinidas. En términos semióticos el cotejo que Fontcuberta espera validar es, en el fondo, la asunción de la semiosis de la imagen postfotográfica como una lengua. Ello exige reconocer la doble articulación que constituye toda lengua: es decir, hallarse formada por unidades con significado o monemas; y unidades sin significado o fonemas. Como se trata de una traslación de las categorías lingüísticas al territorio de la iconicidad, viene al caso una pregunta semiótica: ¿hay unidades puramente formales o figuras en este sistema de postfotografía?; ¿Hay unidades mínimas de significado o semas? (utilizando las categorías de Hjelmslev). En estricto sentido no tenemos una reserva de unidades de segunda articulación, pero sí es posible hallar múltiples programas de procesamiento gráfico (Corel Draw, Photoshop, Illustrator, Gimp, InkScape), que con criterios

puramente técnicos ofrecen recursos, que en sí mismos no son unidades figurales, pero que permiten construir elementos figurales para la producción de objetos, o para la manipulación de objetos insertados. Sería este el caso de herramientas de edición de formas, de recorte, de elaboración de curvas, de marcado de figuras geométricas, de cotas o de rellenos, entre otras posibilidades. Todos estos elementos carecen aún de significación denotativa, son recursos relativamente formales, y por tanto, en algún sentido podría decirse que están al nivel de las figuras [5]. Luego es posible hallar en estos programas recursos que podríamos incluir en la reserva de semas: imágenes de personas, objetos técnicos, banderas y emblemas, animales, y todo tipo de objetos que se incluyen también en los software de comunicaciones (como WhatsApp, Twitter o Facebook) a los que se les llama genéricamente íconos. La cuestión es que no podemos sostener llanamente que el conjunto de la imagen hoy comunicada se produce bajo estas modalidades, so pena de reducir la complejidad y riqueza de la acción icónica de nuestro tiempo, y no sólo eso, sino particularmente de confundir algunas de las estrategias de producción de imágenes profesionales, artísticas o densamente informadas, con la producción generalizada de imágenes que los ciudadanos capturan y comparten mayoritariamente. La acción icónica es múltiple.

3. La postfotografía y el desierto de la memoria

Quizás La cámara lúcida de Roland Barthes pueda verse como la crónica de una de las interrogaciones más sutiles y agudas sobre la fotografía. En mi opinión el eje de dicha narrativa es la búsqueda de una alteridad desaparecida y la interrogación de la imagen como potencia para acercarse al otro. Como es sabido, en la segunda parte del libro Barthes da cuenta de la relación que establece con una multiplicidad de fotos de la madre muerta, aún en el duelo de su lejanía. La crónica muestra la insatisfacción ante dichas imágenes. Podríamos decir la constatación de que no son más que imágenes... artificios gráficos que se acomodan a nuestra percepción para buscar en ella una analogía de algo que fue pero no podrá repetirse.

[5] Aunque no dejan de plantearse problemas inmediatos: ¿no es la curvatura de un objeto ya un elemento sémico?. Lo es en tanto es posible, por ejemplo, distinguir entre curvas abiertas y curvas cerradas.

Barthes pareciera extraviado, la semiología indicaría que su búsqueda es una equivocación: no hay densidad existencial alguna en una fotografía. Pretender encontrar en ella al otro es esperar algo que no puede poseer un texto. Allí solo hay una trama de códigos icónicos y de reglas sociales de lectura. La demanda del autor es imposible. No obstante todo ello (todo ello que Barthes sabe, quizás mejor que nadie), encuentra la foto: “la descubrí” dice. Se trata de una fotografía de la madre del autor cuando tenía cinco años, la madre-niña, junto con su hermano de apenas siete, en la vieja casa de sus abuelos:

[...] esta fotografía reunía todos los predicados posibles que constituían la esencia de mi madre, y cuya supresión o alteración parcial, inversamente, me habían remitido a las fotos de ella que me habían dejado insatisfecho” (Barthes, 1989: 113).

¿Cómo encarar la experiencia de Barthes, no sólo desde la mirada sistemática y epistemológicamente exigida de la semiótica, sino, especialmente, en la situación histórica contemporánea, considerada por diversos autores, como propia de un mundo postfotográfico?. Sin duda hay muchas posibilidades. En otro contexto probé un camino de orden fenomenológico y hermenéutico (Lizarazo, 2013), pero es posible también referir una ruta pragmática. Aquella que da cuenta de la acción icónica de las personas y las sociedades, donde las imágenes se constituyen por diversas modalidades de sinergia y sentido entre individuos, grupos y textos icónicos. Esta mirada no sostiene ninguna clase de juicio ontológico sobre la fotografía: ni que es un artificio carente de relación con lo real; ni que hay en ella una fuerza de conexión. Más bien procura dar cuenta de lo que las imágenes significan para los grupos humanos, y en ese sentido, constata que la imagen es aquello que la acción social produce (Lizarazo, 2009). ¿Qué es la imagen? Aquello que la sociedad hace de ella, aquello que la imagen hace a la experiencia social. Barthes coincidiría con una relación social que valora la imagen por su poder de evocación y de reconexión con realidades ausentes, particularmente con otredades lejanas o perdidas, que de alguna manera retornan a través de ella. No quiere esto decir que el vínculo con la imagen fotográfica se agote en esta particular forma. Las imágenes tienen muchas posibilidades y con ellas se establecen diversos

vínculos. Con las imágenes fotográficas se puede elegir un producto específico en un catálogo, conocer un acontecimiento histórico, reir de un personaje político, admirar la belleza de un animal o saludar una persona (Gombrich, 2010). Pero también la fotografía abre la posibilidad de elaborar un sentimiento de ausencia o de pérdida. Este es el sentido en que Susan Sontag hablaba de la fotografía como “pathos generalizado de la añoranza”, y es el sentido en que he procurado mostrar, en otro texto, que la imagen de lo acaecido no solo constituye una suerte de antídoto frente a la inexorabilidad del tiempo (porque según Sontag nos permite vivir la ilusión concertada de presencia de lo perdido), sino también de constatación de su desaparición y de nuestra propia finitud.

La postura postfotográfica, por su parte, más bien ha procurado señalar el agotamiento de la conexión entre memoria y fotografía, que se encontraría en la base, por ejemplo, de la experiencia que Barthes elabora en su obra.

La fotografía ha estado tautológicamente ligada a la memoria y en la actualidad se empieza a quebrar ese vínculo. En la más que memorable *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, los replicantes llevan falsas fotos de familia en sus bolsillos para recrear la ilusión de unos recuerdos que anclan su propio pasado. Nosotros sabemos que ese pasado es inexistente tanto como que su vida es artificial, pero en los circuitos cerebrales de estos robots casi humanos las fotografías constituyen una prueba de convicción (básicamente, una estrategia para autoconvencerse). La memoria les da identidad y la identidad los hace reales. Durante casi dos siglos la fotografía ha nutrido archivos y colecciones, ha acumulado información de la que algún día quizás alguien se servirá, pero el otro gran destino de las fotos, los álbumes familiares y de viajes, nos remiten al mismo episodio de los replicantes en su afán por construir un pasado sobre el que asentarse y edificar una identidad. [...] Este constituye justamente uno de los ámbitos donde se advierte cómo la fotografía se despega de la memoria. Y tal vez de nuevo se pueda afirmar que es un acto de justicia con el propio origen de

la fotografía. Porque la memoria, mucho más que la estética, ha compuesto el hilo conductor del relato dominante de la historia de la fotografía tal como la conocemos. (Fontcuberta, 2010: 27-28).

No obstante, si los replicantes requieren de fotografías para construir a partir de ellas una ficción de pasado, un artificio que les permita sustentar una experiencia de sí, aunque no haya acaecido en el tiempo; lo que allí se indica no son sólo las conexiones posibles entre la imagen y la ilusión de tiempo, sino también, y quizás con igual o más fuerza, la necesidad de recuerdo fincada en las imágenes. La necesidad de recuerdo imaginal para la sustentación del sujeto. Dos asuntos resaltan entonces aquí frente a dicha pretensión: que la relación de la memoria con la fotografía no puede simplemente descartarse, no obstante la circunstancia del replicante; y que la imagen fotográfica no se agota solo en la experiencia del replicante.

La conclusión de disociación necesaria entre memoria y fotografía proviene de una asunción implícita de que la vivencia del replicante es el modelo de toda experiencia de reminiscencia fotográfica, y la aserción empírica de que hoy los usos de la imagen, particularmente de la imagen digital, no remiten a los vínculos entre memoria e imagen. En realidad, nada, más que una especie de petición de principio, podría sustentar esta pretensión de Fontcuberta.

[...] antaño el grueso de la producción de instantáneas compendia escenas familiares o de viajes: era una forma de salvaguardar vivencias felices, oasis en el desierto de una existencia tediosa. Hoy quienes más fotos hacen ya no son los adultos, sino los jóvenes y los adolescentes. Y las fotos que hacen no se conciben como “documentos”, sino como “divertimentos”, como explosiones vitales de autoafirmación; ya no celebran la familia ni las vacaciones sino las salas de fiesta y los espacios de entretenimiento. (Fontcuberta, 2010: 29).

Al márgen de que no encontremos nada que sustente el maniqueísmo de que la vida era tediosa en el pasado y ahora es intensa y frenética; no resulta claro porqué hemos de oponer el “divertimento” al “documento”, y más en el fon-

do, la disociación entre imagen divertida e imagen memoriosa [6]. ¿Por qué la memoria habría de ser aburrida y la imagen amnésica?. Quizás lo que Fontcuberta quiere enlazar es la constatación de ausencia de pasado en la imagen de los replicantes y el supuesto desinterés de memoria que la práctica fotográfica de los adolescentes tendría hoy (Además de una suerte de privilegio y sobrevaloración inquietante, por injustificada, de las supuestas prácticas juveniles, sobre las prácticas de los ancianos). Pero aunque quizás una parte de esos referidos adolescentes no quieran tomar o guardar fotos de las vacaciones familiares, esto no significa que las imágenes capturadas en las frenéticas fiestas que evoca Fontcuberta, sean desechadas de inmediato y dejadas en el olvido. Las redes de intercambio y las memorias de los dispositivos fotográficos y de comunicaciones están llenas de esos instantes de celebración común, de esos momentos en que se está con otros, y en los que se destilan los individuos más valiosos del grupo circundante, o los instantes personalmente más preciados, para ser conservados y replicados. Quizás sea cierto que hoy los adolescentes tienden a guardar pocas imágenes en la memoria de sus celulares, de sus tablets y otros dispositivos (si así resulta básicamente lo hacen por el principio de economizar la memoria de sus aparatos), pero las guardan en las redes sociales y en los depósitos virtuales de los que disponen. La abundancia de imágenes no significa la cancelación de la memoria. Las variaciones en los modelos de resguardo no significan el abandono del resguardo. La imagen no se resguarda como antes, justamente por que han cambiado los sistemas de su materialidad y los procedimientos de su circulación. La imagen inmaterial permite un acopio ostensiblemente mayor que en el pasado y un potencial de circulación prácticamente ilimitado. Justo lo que muestra su conexión con la memoria, es decir, con aquello que para los sujetos es preciso tener en consideración e incorporar como parte

[6] Los “divertimientos” puede convertirse en “documentos”; y de hecho, todos, con el tiempo, y en la medida que sobrevivan algunas de sus huellas, devendrán documentos. La diversión de todas las épocas históricas llegan a nosotros como documentos: libros, piezas arqueológicas, vacijas y recipientes de comidas y vinos, ruinas de salones de juegos y de bailes, fragmentos de películas, vestuarios de representaciones. Pero del otro lado, incluso los divertimientos de hoy, no requieren esperar al futuro para convertirse en “documentos”. El cine, las historietas, los juegos de niños y de adultos, los parques temáticos, incluso las fiestas de adolescentes en algún sentido son documentos. Su devenir documental depende de la mirada con que se les encara, y por tanto, no hay tal severo límite entre el documento y el “divertimiento”, porque las diversiones pueden ser documentales y los documentos pueden ser divertidos.

de la historia propia; es que dichas imágenes se ponen en circulación, se reiteran, y persisten. Las selfies, por ejemplo, pueden verse en algún punto como “explosiones vitales de autoafirmación” porque se elaboran para persistir en el tiempo, para evidenciar relieves significativos para el individuo: dan constancia de que estuvo en el concierto, de que participó en el juego de básquetbol, o de que vivió una memorable borrachera. En buena medida para exhibir sus alcances, sus relaciones, sus gustos, sus posibilidades. Algo del potlach hay en esta proliferación de selfies de la cultura contemporánea (Mauss, 2000; Bataille, 1987). Aunque seguramente otras prácticas fotográficas podrán tener nuevos significados, paralelos al de la celebración lúdica o la experiencia intensa (algo de prejuicio hay en esta idea generalizada de que todo el interés de los adolescentes radica en la fiesta y la diversión).

Las fotografías de pareja no parecen haberse desinflado, ni las que dan cuenta de vínculos diversamente significativos. Las mascotas que propician una suerte de centro gravitatorio de los afectos contemporáneos, son objeto de infinidad de fotografías que se preservan y se comparten intensamente. Incluso aquellas selfies que parecen totalmente instantáneas, que se toman compulsivamente, y muchas de las cuales son borradas o se pierden en el mari magno, dan cuenta de una suerte de memoria escalonada que va mostrando al individuo, por instantes, en sus procesos de transformación (tan capital para los adolescentes y los jóvenes). Esas instantáneas constituyen una forma de decirse a sí mismo que nos transformamos a lo largo de los meses o los años, no importa cuantas de ellas logren sobrevivir. Memoria segmental, con intervalos que producen una suerte de efecto estroboscópico, como en esas iluminaciones iterativas que producen la impresión del movimiento sincopado de quienes bailan, y que, de alguna manera, generan un registro de nuestro devenir en el tiempo. La memoria segmental no es menos memoria que la continua. MacIntyre decía que el self resulta relatado, o, en otros términos, que el self se constituye por la unidad del relato que somos (o de los múltiples relatos que se anudan en nosotros) (MacIntyre, 1993). La cultura elabora sus relatos no sólo a partir de sus narraciones, también lo hace a través de sus imágenes. Hay una relación intrínseca entre diégesis e imagen, particularmente entre diégesis y fotografía.

Al rechazo de Fontcuberta a la relación entre fotografía y memoria, subyace la idea de que la memoria debe ser certera. La idea de que hemos de negar la relación del recuerdo con la fotografía digital porque los recursos programáticos permiten modificar las escenas. De que hemos de negar la relación de la memoria con la postfotografía porque hay un riesgo patente de que parte de lo figurado no coincida con lo acaecido. ¿Pero por qué debemos asumir una modelización tan positivista de la memoria?, ¿Hay otras posibilidades para la memoria que la de asumirse como isométrica puntual con los acontecimientos?. Las variaciones, los vértigos, las posibilidades de la fotografía para rememorar no parecen ser muy distintos que los de la propia memoria para remitir al pasado. ¿Alguna vez los vértigos de la propia memoria significaron su cancelación como parte de la vida social o subjetiva?. Nada puede cancelar la memoria por más vértigos que en ella se constaten, porque sin ella no hay continuidad subjetiva ni comunitaria. Pero no solo eso, en el rechazo de las relaciones entre fotografía y memoria, parece hallarse la idea de que al no ser la imagen más que un signo, no hay en ella asidero alguno. Es visible aquí, esa suerte de nominalismo que prolifera en la filosofía posmodernista y que busca desembocar en la imposibilidad del sentido (Reductiva visión que parece señalar que dado los vértigos de la relación entre la representación y la referencia, cancelemos toda posibilidad de significación sobre la referencia). Como si la literatura, el mito, la imagen o la cinematografía no tuviesen posibilidades de dilucidación alguna de la vida. La memoria es signo. El signo es el recuso hallado por la memoria para resguardarse, para ser comunicada. En lo sígnico encuentra la memoria su territorio y su naturaleza. Hay una suerte de condición semiótica de la memoria (Ricoeur, 2003). Esa signicidad de la memoria, a pesar de las reticencias postfotográficas, es altamente icónica. Hay así una relación interior entre memoria e imagen, o más ampliamente entre imaginación y memoria. Por ello no deja de resultar extraña la urgencia en decretar el fin de la conexión entre memoria y fotografía. Si por un lado es comprensible el esfuerzo que buena parte de la semiótica y del construccionismo han realizado para mostrar que la fotografía puede mentir y que las imágenes son artificios semióticos que actúan por las convenciones de lo que consideramos real (el verosímil del mundo), por otra parte hemos de reconocer su revés irreductible: la exigencia positivista de que los signos deben adecuarse a los hechos de foma puntual,

so pena de resultar inanes. Positivismo y posmodernismo pueden llegar a reunirse en su excesiva exigencia de ajuste del signo a lo real (aunque su demanda lleve a lugares distintos). El rostro inconsciente de la censura a las relaciones entre imagen y mundo, es la entronización de un modelo cientificista y modernista de la verdad como medida y paradigma universal. La fotografía sancionada frente al horizonte epistémico modernista de la coherencia lógica, y de la verificación empírica, tal como la filosofía moderna y el discurso científico impusieron. La fotografía mostrada como insuficiente para alcanzar ese estatuto de validación que solo la configuración epistémica del argumento científico podría alcanzar.

Entre imaginación y memoria hay un vínculo patente. Ciertas posturas verán en ella el proceso de contaminación que la imaginación hace de la memoria, probablemente identificado como un riesgo de pérdida o de desfiguración de lo acaecido; en el lugar contrario, otras visiones reconocen la participación constitutiva de la imaginación en la memoria. La primera visión radica en la pretensión de una memoria estricta, isométrica con los acontecimientos. Se trata de la aspiración por una perfecta memoria epistémica y cognitivista en el orbe de la filosofía positivista de la historia. Historicismo pretendiente de una reconstrucción fehaciente de los hechos. La fotografía allí tendría que ajustarse, acomodarse a los cinturones de fuerza de su plausibilidad constataiva. Requeriría un método de objetivación, un rigor de la toma y de sus dispositivos. Desde luego que es posible identificar ciertas concepciones de la fotografía, en particular en el Siglo XIX, cuando la óptica de su imagen parecía un aliado de la ciencia natural, que la inscribían en dicho venero. La fotografía así vista permitía dos grandes recursos: mostrar visibilidades de la naturaleza invisibles a la percepción normal del ojo (como los experimentos cronofotográficos de Muybridge sobre el galope de los caballos), y patentizar acontecimientos como registros en el tiempo (Como las fotografías de Roal Amundsen explorando la Antártida).

En el lugar opuesto de las visiones positivistas de la memoria, se despliega una sensibilidad por la imaginación como fuerza sustentadora de cualquier memoria. Imposible recordar sin imaginar. La imaginación constituye la sus-

tancia en que las experiencias crudas pueden registrarse y fluir. La imagen como sustentación de la posibilidad de la memoria, como fluido y lugar en el que se instancia; y a la vez, la memoria como densidad que da contenido y espesor a la imagen. La imagen sin la apelación a la memoria pierde su capacidad narrativa, se fija al instante y aniquila su movilidad. El prejuicio del discurso postfotográfico ante las capacidades memoriales de la imagen coincide con su escamoteo a la narratividad de la fotografía. Pero la fotografía aquí no se explicará en los términos que las visiones positivistas buscaron imponerle. La relación entre memoria y fotografía no puede reducirse a la isometría o a la constatación inmediata y cruda. La cuestión del sentido fotográfico está justo en la ruta que alguien como Barthes indicó al dar cuenta de su experiencia con la fotografía de la madre. Memoria y sentido en la imagen están en la ruta de la apertura hacia una otredad que en el alineamiento de la mirada inscrita como imagen y la mirada de quien ve, produce una apertura y quizás un reconocimiento. Si las fotografías de Nikki Lee corren el riesgo de reducir al otro a puro estereotipo; la búsqueda de Barthes alcanzó una *aletheia* (en el sentido heideggeriano) de mirada que le permitió abrir una experiencia de alteridad que lo interpeló.

4.Posfotografías que recuerdan e interrogan el sentido

“Sirens” es una obra audiovisual creada en la colaboración del artista visual japonés Ryochi Kurokawa y el artista sonoro griego Thanasis Kaproulias conocido como Novi_sad. Las perspectivas aquí encaradas podrían claramente calificarla de postfotográfica, dado que su base es un trabajo de modificación de una serie de fotografías mediante la intervención de procesos muy complejos de tratamiento de datos, donde se trasciende la retícula fotográfica, pero, podríamos también decir, se amplía. Pero la obra no se somete a las prescripciones que autores como Fontcuberta improntan a la postfotografía: en especial el doble venero de construirse a partir de una elaboración de acontecimientos acaecidos, interpretados según una memoria inflexionada, analítica y crítica (nada que ver con la desmemoria o esa suerte de instantaneidad plástica o de superficie que ha sido achacada a la postfotografía); y la necesidad de construir una visualidad que problematiza su campo de referentes. La relación imagen / mundo no está aquí abolida, pero tampoco aparece en su forma caza o

ingenua. El problema no es el del mimetismo o el de la analogía de las estructuras visuales. La obra en ese sentido, rebasa, digámoslo así, el vericuetto de las discusiones sobre si las imágenes radican en ser réplicas de las cosas (y con ello la elemental concepción de la postfotografía como abolición de la realidad mimética); y se orienta en la dirección de explorar una interrogación sobre ciertas configuraciones de la realidad histórica y social que resultan anidadas, remoldeadas, como entidades visuales simples (personas, construcciones, animales), pero formados por muy complejas constelaciones granulares, dadoras de una densidad de sentidos. Una iconicidad corpuscular, desafiada, deconstruída. La obra se compone de cinco piezas audiovisuales, en las que confluyen lo que podemos llamar trayectos de iconización (que se despliegan desde configuraciones abstractas y vectoriales hacia entidades figuracionales; o que regresan de imágenes referenciales a campos abstractos); y espectros de sonoridad evanescente y constelar.

La sonoridad no es un elemento acompañante de la obra, no tiene, digamos, el estatuto de “banda sonora”. La sonoridad es núcleo de la enunciación artística. Casi podemos decir que la obra tiene una iconicidad sonora o que su sonoridad es icónica (otra vez, una iconicidad problemática, no reductible a la simple analogía). Sobre la base de los sonidos que le proporcionan cinco músicos experimentales: Richard Chartier, CM von Hausswolff, Jacob Kirkegaard, Helge Sten y Rebecca Foon, Novi_sad elabora una multidimensional y rica obra que confluirá en la trayectoria visual. Una matriz convergente de creación acústica se despliega: a partir de las neblinas sintetizadas de Richard Chartier, los drones de baja frecuencia y vibraciones eléctricas de von Hausswolff, o el violonchelo de Beckie Foon, Kaproulias construye diversas piezas de gran sutileza. Pero la cuestión fundamental aquí es que la matriz poiética radica en la articulación del sonido musical con dos fuentes clave: sonidos orgánicos (no musicales) como la vibración del puente de Brooklyn, crujidos de terremoto, estetoscopios electrónicos, o la atmósfera de Titán, que luego son procesados con datos cuantitativos de las principales crisis financieras recientes. Las piezas dan cuenta de las relaciones complejas entre música experimental, sampleos de acciones de la naturaleza y la traducción sonora (se entiende mediante esquemas de correspondencias entre cifras o frecuencias numéricas y escalas musicales) de los acontecimientos económi-

cos globales producidos por los sistemas de especulación bursátil y financiero. Esta sonoridad multidimensional pero sutil confluye con el campo visual desarrollado por Kurokawa, de tal forma que se gestan cinco piezas nebulosas y granulares que oscilan entre lo abstracto y lo figurativo. Fotografías sónicas, sería quizás una buena manera de identificarlas. Porque la movilidad, el trayecto fotográfico o visual proviene del movimiento acústico... digamos que el interior musical de la pieza anima la fotografía. Las piezas que van de una suerte de masa informe de hilos que se van desprendiendo y que progresivamente forman individualidades móviles, apreciadas desde diversos ángulos según un movimiento (travelling semi-circular) intermitente, interdítico: un antílope sobre la hierba y una jirafa (con sus manchas marrón y blanco) que se transfigura en cabeza de un ave con pico enfático y amarillo y un ojo que nos interpela con una inquietante humanidad.



Pero las dos piezas más postfotográficas parten de imágenes relativamente constituidas. En el primer caso una fotografía en blanco y negro de un grupo de personas que parecen caminar por un denso espacio público. En el foco, como protagonista una mujer joven que camina hacia nosotros y en sentido contrario un hombre del que solo vemos la espalda y la cabeza. La cámara hace un suave dolly back, cargado hacia la izquierda, y mientras nos alejamos del centro (a medida que el ángulo de visión se abre) más personajes, todos secundarios entran en escena. Al costado izquierdo vemos de un hombre, adelante de la protagonista, el torso con una camiseta tipo regata cavada. La imagen es espectral y un poco lúgubre por sus tonos opacos, pero especialmente da una impresión de neblina punteada, resultado del notable granulado de la imagen. Es una fotografía que se desgrana, como si partes de la imagen fuesen pulverizándose y las partículas cayeran por efecto de la gravedad. Especialmente se desmoronan los rostros de la chica y del hombre que está a su lado. La mujer tiene la boca abierta y muy visible, como punctum, su lengua. La otra imagen parte de la fotografía de una torre que culmina en una estructura geodésica que tiene al fondo un amplio prado. La estructura parece un observatorio astronómico. Las piezas triangulares que conforman la bóveda se desprenden desarticulando la edificación, mientras ascienden, como impelidas, hacia el cielo. Esta vez el lento travelling es hacia la derecha. La forma más adecuada de dar cuenta de la dinámica que experimentan estas fotografías es que se hallan sometidas a un proceso de deconstrucción, en su sentido derridiano. Literalmente se desmontan y desgranán, sus centros se corren y lo que parecía auxiliar, puede adquirir un nuevo lugar. La imagen y sus cosas se desmoronan como ocurre con el teatro económico cuando las crisis financieras (el Black Monday del 87, el crack del 2008) revelan el simulacro de las bolsas, y su expansiva capacidad destructiva.



En *Memory* (2000) Bill Viola exhibe un rostro apenas identificable que se proyecta sobre una tela de seda en medio de la oscuridad. La imagen fue capturada por una cámara de seguridad en la que apenas se registra un rostro que aparece y se va. Al ser proyectada sobre la tela da una impresión más intensa, tanto de revelación, cuando se presenta, como de desaparición cuando ya no es visible. La obra de Viola se obstina en retener el tiempo. A contracorriente de la aceleración, su trabajo podría inscribirse como estrategia de deteni-miento, en el sentido en que alguien como Paul Virilio alertaría de la necesidad de resistir al vértigo de la velocidad. La postfotografía de Viola, hace justo lo contrario de aquello que afirma el discurso postfotográfico: valora el instante, se detiene a experimentarlo para descubrir sus sutiles e innumerables implicaciones (como sucede en obras como *Slowly Turning Narrative*, 1992; *The Greeting*, 1995; *Man Searching for Immortality/Woman Searching for Eternity*, 2013). El instante revela la historia que le antecede, porque opera como una puerta que libera la memoria. Pero su obra también dispone para experimentar el tiempo, no solo como desafío intelectual, sino especialmente como una emoción propia y en los otros. El tiempo como sensación que abarca los sentidos y las sinestesias. Viola descubre una cuestión capital: al dar cuenta de la sutileza del movimiento del cuerpo, al detenerse, pacientemente, en la expresión y las relaciones del cuerpo con los ambientes, al generar las condiciones para que todo ello se despliegue en un tiempo de percepción acrecentada, propiciada especialmente por el ralenti del registro (o por la impresión de que los cuerpos fijados, se liberan lentamente), una suerte de meditación profunda se despliega. Las filiaciones y los sentidos sutiles de la experiencia resultan concitados. La imagen derrocha así una fuerza poética capaz de convocar una exploración filosófica y mística de las relaciones entre el dolor, el vínculo con otros, la relación con la naturaleza, y la experiencia vital en sus significados más básicos y profundos.



Bibliografía de las referencias citadas.

- Barthes, R. Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces. Paidós, España, 2008.
- Bataille, G. La parte maldita. Precedida de la noción de gasto. Icaria, Barcelona, 1987.
- Baudrillard, J. El complot del arte: ilusión y desilusión estéticas. Amorrortu, Argentina, 2012.
- Brea, J.L. "Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia". En: Acción Paralela: Ensayo, teoría y crítica de la cultura y el arte contemporáneo, No. 5, 1999.
- Doom, S. "Part-time punks – Simon Doom was not fooled by Nikki S. Lee". En: Vice, 6 de octubre de 2012. Disponible en: <http://www.vice.com/read/part-time-punks-simon-doom-on-nikki-s-lees-poseur-art>
- Eco, U. Interpretación y sobreinterpretación, Madrid, Akal, 2013
- Eco, U. Los límites de la interpretación, México, Debolsillo, 2017.
- Fish, S. Is there a Text in This Class?. The Authority of Interpretative Communities, Harvard University Press, 1982.
- Fontcuberta, J. La cámara de Pandora. La fotografi@ después de la fotografía. Gustavo Gili, Barcelona, 2010.
- Gadamer, H.G. Estética y hermenéutica, Tecnos, Madrid, 2018
- Gombrich, E. Los usos de las imágenes., Phaidón, España, 2010.
- Iser, W. Rutas de la Interpretación, F.C.E., España, 2005.
- Jauss, H.R. La historia de la literatura como provocación, Gredos, Madrid, 2013.
- Lash, S. Sociology of Posmodernism. Routledge, Londres, 2014.
- Lefranc C. "Who is Nikki Lee?". En Vice, 30 de noviembre de 2001. Disponible en: https://www.vice.com/en_us/article/kwgdwn/who-is-v8n9
- Lizarazo, D. (coord.). Sentidos visuales. Hermenéutica y estética de fotografía, cine e hipermedia. Universidad Autónoma de Querétaro / Instituto de Investigaciones Multidisciplinarias, Querétaro – México, 2014.
- Lizarazo, D. "Aletheia y mirada en la fotografía". En: Lizarazo, D. y J.A. Sánchez (Coords.). Roland Barthes: Tiempo y fotografía en La Cámara Lúcida / George Bataille: Los límites de la mirada en la Historia del ojo. Universidad Autónoma Metropolitana, México, 2013.
- Lizarazo, D. "El dolor de la luz. Una ética de la realidad". En: De la Peña (Coord.) Ética, poética, prosaica. Ensayos sobre fotografía documental. Siglo XXI, México, 2008.
- Lizarazo, D. Iconos, figuraciones, sueños. Hermenéutica de las imágenes. Siglo XXI, México, 2009.
- MacIntyre, A. "Persona corriente y filosofía moral: Reglas, virtudes y bienes". En: Convivium. Revista de Filosofía, Universitat de Barcelona, Núm. 5, Barcelona, 1993.
- Mandoki, K. Prosaica uno. Estética cotidiana y juegos de la cultura. Siglo XXI / Conaculta / Fonca, México, 2008.
- Manovich, L. The Language of New Media, MIT Press, Massachusetts - USA, 2002.
- Mauss, M. The Gift: The Form and Reason for Exchange in Archaic Societies., W. W. Norton & Company, Inglaterra, 2000.
- Ricoeur, P. Tiempo y narración I y II, Siglo XXI, México, 2004
- Ricoeur, P. La memoria, la historia, el olvido. Trotta, Madrid, 2003.

- Riffaterre, M. Ensayos de estilística estructural, Seix Barral, España, 1976
- Smith, Ch. Enacting Other: Politics of Identity in Eleanor Antin, Nikki S. Lee, Adrian Piper and Anna Devavere Smith, Duke University Press, USA, 2011.
- Vattimo, G. El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna, Gedisa, Barcelona, 2004.

Filosofo mexicano, estudio el Doctorado en Humanidades y Artes en la Universidad Autónoma de Zacatecas. Obtuvo el Premio Nacional de Ensayo Abigail B. (2007), becario del CONACYT. Además de obtener la Beca del programa de estímulos a la creación artística de Aguascalientes FONCA.

La hermenéutica analógica es una herramienta de interpretación generada por el Mexicano Mauricio Beuchot Puente, que consiste en generar un equilibrio entre las posturas extremas, las que sostienen por un lado que solo existe una interpretación y las que por el otro opinan que cualquier interpretación es válida. Aquí la propondremos como un criterio prudencial entre la realidad como la conocemos y la virtualidad que cada vez más se ha vuelto la segunda realidad de los hombres. En el arte la digitalización se ha convertido en un extremo que debe mediar y convivir con lo real externo y sólido.

La hermenéutica ha sido considerada como la nueva Koiné, esto es el paradigma de comunicación mundial, es básicamente la ciencia y el arte de interpretar. Trata sobre el estudio del sentido de los textos. El estudio de la interpretación ha fincado su origen en Aristóteles con su texto *peri hermeneias*. En la edad media se desarrolló bajo el nombre de exegesis y centrándose en la interpretación de la biblia. Sin hacer más el recorrido histórico que para eso es suficiente consultar a M. Ferraris en su *Historia de la hermenéutica* o al mismo Beuchot, en su tratado de *Hermenéutica Analógica*, solo diremos que en la modernidad se sitúan dos paradigmas interpretativos que son fundamentales para entender, por un lado Dilthey y por el otro Schleiermacher. Estos autores proponen dos visiones de los métodos para hacer la interpretación, los univocistas, científicos sostiene que se puede obtener el verdadero y único significado que el texto posee, mientras que los románticos equivocistas sostienen todo lo contrario, que el significado no es del texto sino del interprete por lo cual cualquier interpretación es igual de válida.

Es importante mencionar que es en la modernidad donde estos dos paradigmas interpretativos se presentan. Es interesante que sea la modernidad pues es en esa misma época cuando se funda la estética como la conocemos. Baumgarten genera un nuevo paradigma filosófico, una nueva disciplina denominada Estética, pero este término griego que significa sensación, ahora es trastocado en su semántica para referir a algo muy distinto, a la reflexión filosófica sobre el arte y lo bello.

Por ultimo mencionaremos una tercera idea importante que es la de analogía, que ya para los pitagóricos es la manera de entender un mundo simbólico, un mundo que se presenta como un texto, Aristóteles menciona que el ser no es univoco ni equivoco sino análogo, Santo Tomas repite lo mismo con el nombre de dios, de quien dice que no es univoco ni equivoco sino análogo. Aunque la hermenéutica analógica de M. Beuchot hunde sus raíces hasta los pitagóricos y su concepto de analogía. Solo resta mencionar que la hermenéutica analógica ha tenido sus principales aplicaciones en los campos de la historia, ontología, el derecho, la religión, ética, estética, literatura, psicoanálisis, etc.

La hermenéutica analógica funciona identificando las pretensiones univocas, las equivocas y mediando entre ellas. Por lo tanto es una forma de regulación prudencial, que no se precipita sobre una interpretación, ni apoya totalmente a la otra, porque mantiene un compromiso con la mediación. Así ante la tentación de la univocidad siempre mantiene la idea de un cierto rango de equivocidad y ante la seducción de la equivocidad se refugia en las reglas que regulan la univocidad. Mediando así entre los opuestos sin que esta mediación se considere un 50 a 50 por ciento, sino más bien la búsqueda de un equilibrio que mantenga y respete las opiniones y posturas contrarias. Así para entender el arte digital debemos introducir sus conceptos claves como son: personalidad, cuerpo, carne, virtualidad y realidad. Estas duplas son el marco interpretativo y queremos mostrar cómo es que se entrelazan para generar una comprensión de un fenómeno por demás complejo.

De hecho la complejidad es otro de los grandes derroteros de cualquier interpretación actual. Y más en cuestiones de arte o estética donde conviven las técnicas más clásicas con las más modernas. En la actualidad se puede encontrar quien muele tierras para hacer sus pigmentos y mezcla con clara de huevo o aceite de olivo, mientras algunas otras personas investigan como hacer nuevos colores en la computadora. Algunas de las técnicas de la escultura mantiene el martillo y cincel, pero convive con los Reuter 3D. De manera que alguien puede desarrollar su escultura en China frente a un ordenador y mandarla por mail a realizar en una máquina en Italia o Brasil. Y aun así estos dos sujetos presentarse como escultores. En fin, en la actualidad conviven las más diversas formas hacer arte incluso con las más novedosas, pues hay quien implanta chip en los cerebros de animales para que estos con sus patas manchen un lienzo y desarrollen figuras de obras conocidas, etc.

Cuerpo, carne, realidad – virtualidad, avatar, son nociones que cada vez más están siendo introducidas en las explicaciones estéticas, de la mano de heterogeneidad, discontinuidad, fragmentación, simultaneidad, cibercultura, etc. Pero ¿qué tanto el arte digital mantiene una parte física como una parte virtual de actualización?, por lo tanto es un arte analógico, esto es proporcio-

nal. Una de las nociones centrales que es el cuerpo, siempre ha sido análogo, puesto que mantiene una parte física y una parte simbólica.

Orlan, Sterlack y antes que ellos Klein y Manzoni, habían pensado en extender los límites del arte para que incluyese el cuerpo, esto se volvió un giro total ya que para algunos entre ellos “los accionistas vieneses” el cuerpo se transformó en el objeto mismo del arte, poco a poco el cuerpo fue cobrando en el arte una notoriedad que hasta antes no tenía, pues a pesar de que siempre había sido objeto del arte ahora se convertía en el arte mismo, el arte del cuerpo o en territorio del arte, cartografía del deseo. Es el paso del antiguo arte figurativo a uno nuevo que experimenta con la carne como horizonte de realización y proyección de la sensibilidad.

El cuerpo nunca ha sido lo dado, lo arrojado al mundo, eso es la cosa, lo cárnico, pero para que llegue a su dimensión humana, para que fragüe en la noción misma de cuerpo es necesario la simbolización, la palabra, por ello el cuerpo no es un concepto unívoco del lado de la materia sino que posee un nivel significativo por ello es análogo.

La multidireccionalidad propia del ordenador ha traspasado al arte, generando el arte digital, que va más allá de lo real, a través del ordenador o por el ordenador, la gran máquina de sumar, de computar datos ha generado la revolución posthumana llevando al cuerpo y al arte a un extremo por demás insostenible, increíble. El cuerpo es construcción social que en el arte se ha convertido en deconstrucción del objeto, en diseño en modificación, escarificación, tatuaje, etc. Al grado de llevarlo directamente al quirófano para hacer de él una materia prima. Orlan

Algo similar a una deconstrucción del concepto, en pos de mostrar su andamiaje, solo que en vez del concepto se parte del referente, de lo sólido, por no llamarlo real, por el otro lado tenemos el correlato virtual, ya que esto, no solo se realiza con el cuerpo, sino que se filma y se transmite por YouTube o por la BBC, así, el arte total no es la operación que se efectúa sobre el cuerpo, sino

el registro que se hace de esto, generando así un arte análogo, que juega con las posibilidades materiales y el registro simbólico que se trasmite en pos de generar una intensidad estética. De ahí también la necesidad de una interpretación, de una hermenéutica.

El cuerpo es un objeto moldeable. Aporía de la biopolítica. Desplazamiento de lo real por el insumo. Por la hiperrealidad. Pero al cuerpo le hace falta la alteridad, el otro, en todos sus aspectos, le hace falta el otro que le da existencia simbólica, que transforma la carne en el cuerpo con su palabra y le hace falta el otro como cuerpo, la lógica de los cuerpos es el atraerse, una extraña gravedad simbología o biológica interactúa entre los cuerpos para reunirlos, juntarlos y después separarlos. El cuerpo es una puesta en escena de una idea que se nos escapa, representación de otra cosa siempre ajena, de un sufrir que no quiere revelarse, que se esconde, siempre metáfora disfrazada de la incompletud propia de los humanos. Es la suplantación de lo real por su signo. Todo simula una completud donde solo hay necesidad, carencia, falta. Estamos ante un contexto tecno cultural que transforma hondamente los conceptos de lo real, de lo establecido; el tiempo, el espacio, las relaciones sociales, laborales, mercantiles, materiales e incluso corporales se ven modificadas y para lo que nos interesa, las condiciones del arte no pueden mantenerse distantes de esta transformación, el arte mismo es trastocado, fragmentado pulverizado, ya no hay un canon artístico, sino miles de micro discursos, que intentan sobresalir dentro de un contexto que aspira a lo global. Todo es un renovarse, ya sea de manera íntegra o parcial. La novedad es la norma, todo ha de renovarse y lo que no ha de perecer. A nadie le interesa lo viejo sino hasta que adquiere su condición de nueva antigüedad, de canon clásico de un tiempo que puede ser traído al presente, rememorado, consolidado, congraciados con los nuevos cánones de presentación.

Nada más incongruente que las galerías que exponen el arte de antaño dentro de una vitrina, con vidrio anti reflejante, con luces de neón o simplemente que conviven con obras de otro momento. Así la afirmación de lo temporal hace su reaparición. Todo en un continuo presente. Pero la tecnología no se limita al contexto de la obra, hoy en día se ha convertido en una extensión de la misma.

Las nuevas tecnologías digitales permiten una reconfiguración del arte, los satélites, teléfonos, redes, interfaces, permiten no solo una experiencia estética de confrontación con el objeto sino que además transforman la información devolviéndola en una nueva dimensión sensitiva. Las intensidades estéticas ahora más que nunca se alejan del paradigma argumental que tanto le deben al arte abstracto y proponen un tipo de sensación envolvente o interactuante. La tecnología no fue hecha para ser observada, sino para interactuar con ella, por eso el arte digital es un arte más allá de lo simplemente retinal, no es ya la exposición al objeto, a las formas y colores, sino la experiencia envolvente de interactuar con los dispositivos tecnológicos que actualizan la experiencia. Un arte multifacético, un arte para ser interpretado por ello es un arte hermenéutico.

En la era del trans, el arte no solo es envolvente y atmosférico, sino alienante. No se contenta con introducirte en un mundo virtual sino que quiere apoderar de tus nociones mismas de realidad. Al tratar al cuerpo como objeto lo divorcia de la personalidad y esto le permite viajar íntegramente por la red amen de generar la experiencia de vivir en un cuerpo como si fuera un contenedor. Generado los conflictos que desafían lo simbólico de lo cárnico, deshaciendo la analogía propia del ser humano y generando nuevos síntomas, como el de creer que el cuerpo real es el avatar y que la vida “real” es la de la computadora. Un llamado a la prudencia (llamado prudencial ante la vida frente a la pantalla) sería un llamado a la analogía, a la proporcionalidad, entre los beneficios de la pantalla y el mundo sin conexión.

No son pocos los artistas que han tratado esta temática, el cuerpo como habitáculo. Pero olvidan que la idea de desprenderse del cuerpo, de vivirlo como un objeto o recipiente, es una idea totalmente cultural por ello humana, de ahí la necesidad de proponer una interpretación de este concepto, una interpretación hermenéutica, analógica, que no crea que el cuerpo puede ser reducido y tratarlo como carne, pues esta idea es ya muy simbólica. El hecho de pensar que el cuerpo puede ser reducido a su instancia primera de carne es la idea más cultural que conocemos, más analógica.

En esa medida la dimensión sensitiva es separada de los sentidos, la experiencia estética generada por el concepto ahora es obsoleta, la intensidad proviene de una ideológica entorno al cuerpo, al hombre, a la realidad, como antaño la religión nos hacía creer que vivíamos en un mundo irreal, ahora el arte se ha querido apoderarse esa misma noción, al hacernos creer que vivimos con un cuerpo objeto, atrapados en los límites de la visualidad, y no obstante, pretende apoderarse del cuerpo, por ello es necesario ir más allá y apoderarse de la ideológica, del diseño de la personalidad, como lo explica Foucault en la *Hermenéutica del sí*. No por nada las subastas se transforman en una provincia de refrendos, en una experiencia de subjetividades, donde los participantes viven la máxima excitación estética del mundo del arte, no por los objetos mismos que compran sino por la dinámica de la subasta, por la adrenalina propia que se genera al poner en riesgo el único valor que parece mantenerse más allá de la crítica y cambios, esto es el dinero. Pero aclaremoslo, la estética no se vive ante la obra, ni siquiera en la dinámica de la adquisición por el dinero, sino en el refrendo de la personalidad que esto supone. Esto es, por la afirmación del ego ante el otro.

Si el hombre moderno mato a dios, como menciona Nietzsche, hoy en día la pregunta es por qué el dinero no tiene cien donde apoyar el revólver. ¿Cómo van a matar, cuando sea necesario, los hombres postmodernos al dinero erigido dios? La dinámica de las subastas es una dinámica generada para una personalidad dividida del cuerpo, que solo lo usa como potencialidad de movimientos, son usuarios de un cuerpo y en esa medida se permiten usar de los otros cuerpos, gozar con el alquiler de otro o ponerse a la venta como carne en una vitrina. Pero el verdadero gozo del arte, es este, ser galardón de una subjetividad desprovista de cuerpo, es introducirse en el nivel simbólico que nos hace experimentar la virtualidad de la realidad no solo objetual sino corporal. El arte no se está generado para las sensaciones básicas de los sentidos, sino para la sensación que proviene de acrecentar la personalidad, de proyectarla en un medio, en un contexto, de legitimarla. Las mismas implicaciones de un cuerpo analógico llevado a lo digital, han desarrollado la idea de una superación de la hermenéutica analógica por una hermenéutica digital.

La eficacia de la evolución natural es cuestionada desde la evolución cibernética y artificial que el hombre puede acelerar, dado que la velocidad es su moneda, su valor supremo. Paul Virilio ya lo había remarcado, pero la distancia en la aceleración que hay entre la evolución natural y la artificial es enorme, los cambios en la evolución darwiniana necesitan de millones de años por lo cual ha sido imposible comprobarla experimentalmente y sin embargo los avances en la cibernética resultan de lo más fugaces y rápidos. Día a día hay nuevas aplicaciones, nuevas posibilidades, la realidad virtual cuestiona directamente nuestra noción de cuerpo, pues si hemos sido acostumbrado a pensarnos como un avatar desde los pueblos antiguos, esto hoy en día se ha incrementado y súper propulsado, ya que los usuarios viven literalmente como pensamiento que a distancia maneja un cuerpo vital dentro de un mundo distinto. Algunos hablan de un cuerpo pantalla. Si ya Schopenhauer y Wittgenstein cuestionaban los límites del cuerpo, ahora la pantalla no solo los cuestiona sino que los expande. El hecho de poder realizar a distancia una operación, un trasplante de riñón solo por nombrar algunas de las muchas cosas que se pueden hacer hoy en día a distancia, se multiplican las posibilidades de lo que el cuerpo podía hacer, al grado de que como Sterlac podemos declarar que el cuerpo humano es obsoleto, porque se cansa envejece y se enferma. El nuevo cuerpo virtual, es un cuerpo que mantiene lo cárnico y lo simbólico, por lo tanto es un cuerpo analógico incrementado y acrecentado en lo tecnológico con la posibilidad de subsistir como entidades que viajan por el ciberespacio en busca de posibles escenarios virtuales donde poder desarrollarse e interactuar con otros cibernautas. La pantalla ha dejado de ser un lugar de repetición espectacular, para transformarse en definitiva en el nuevo espacio de realización humana. Hoy por hoy podemos ver que los jóvenes están cada vez más preocupados e interesados en la cantidad de Liks que reciben sus publicaciones y que su vida se realiza cada vez más en el ciberespacio que en el espacio denominado real, aunque bien a bien esto que denominamos real tiene más de virtual y simbólico de lo que a la mayoría le gustaría aceptar. Es una virtualidad dentro de otra gran virtualidad denominada Maya. De hecho si prendemos nuestro ordenador y desplegamos el programa de Maya para elaborar espacios 3d. Estaremos generando una interfaz entre dos virtuali

dades que pretenden ser realidades, por un lado la ontológica en la que se supone estamos inmersos y la de la pantalla en la que pretendemos realizar nuestra inmersión. La inmersión de lo virtual está colonizándonos, y nadie se cree menos humano por el hecho de llevar un par de clavos de titanio en la cadera, o un lente intraocular etc., la tecnología no solo ha perfeccionado el cuerpo, sino que lo ha suplantado. ¿Llegará el día en que pensemos que el cuerpo es un estorbo? Esto sería un retroceso a la edad media o replantearíamos la pregunta de manera más sabia, más prudente, más analógica, sin perder de vista la virtualidad de lo real y lo real de la virtualidad.

Pero nos equivocamos si creemos en el arte de la sensibilidad, es el arte de la exposición a lo real, dado que lo real siempre ha estado mediado por lo simbólico, difícilmente vemos los objetos frente a nosotros, estos se convierten precisamente en objetos por su carga simbólica, lo que está delante de mí, no es ni remotamente una computadora de escritorio, esas son nociones que culturalmente hemos aprendido, nadie ve la materialidad, nos concentramos en sus posibilidades y esto la define. Una obra de arte es mucho más que un cúmulo de pintura, de colores sobre un lienzo. La trampa radica en no ver lo material, quedarse simplemente con lo simbólico, así este conglomerado de metales se transforma por lo simbólico en una computadora. Su ser frente a mí, es su ser del lenguaje, del símbolo, la trampa radica en hacernos creer que se puede ir más allá del lenguaje o de símbolo y nombra lo real. Pero lo verdaderamente interesante del arte digital va exactamente en dirección contraria. Esto es, en la sensación de inmersión que sufre el cuerpo al exponerse a los medios digitales. Ya lo advertía Ducham cuando apuntaba que esto no era una pipa. (*Ceci n'est pas une pipe*) refiriéndose al cuadro ya famoso de Magritte, del mismo título y trasplantémoslo a los medios digitales que no son la realidad. Una imagen de una playa o para seguir con el ejemplo de una computadora, no es una computadora. Hasta aquí el arte más o menos conceptual, pero lo interesante, es cuestionar si la mano frente a ti, es tu mano, o una simple proyección de una virtualidad generada por la computadora, por un sueño o una especie de droga. Recuérdese los videojuegos que hoy por hoy son quizá el escenario de la mayor exposición de arte. La mayoría de

los programadores están evocados a generar sensaciones estéticas con sus videojuegos, se piensa en los colores, las formas, los detalles y sobre todo, en esta ruptura con lo corpóreo, para hacernos creer que tenemos un cuerpo distinto, un cuerpo hecho y fabricado en códigos binarios. Un avatar como posibilidad de la sensación. Un avatar que asiste a conciertos, a exposiciones, que se enamora y tiene una vida que nos permite acceder a realidades distintas de lo que, la realidad nos ofrece. (Híper realidad) Pero ante la virtualidad lo denominado real se ha desdibujado, ya a nadie le interesa lo real. Ahora todo mundo prefiere una vida virtual, advirtamos cuantas horas de nuestra vida pasamos frente a una pantalla, al grado de que presentamos enfermedades por lo mismo.

Ejemplificando la idea, la podemos ver en la tendencia de los cines 7D. Donde la virtualidad se ha tragado no solo a la realidad, sino que la representa un nuevo horizonte de generación, es la posibilidad de vivir sueños consientes o sueños lucidos. Donde todo el universo es proyección de lo que tú eres y donde no sospechas realmente lo que eres y crees estar atrapado en una subjetividad que se acrecienta que cada vez que hace más cosas para sentirse separado del resto del videojuego. Nadie sospecha la realidad que late detrás de la ilusión, del avatar, detrás de la ilusión de que este mundo, es una virtualidad y no somos sino juegos diseñados para una gran GTA5, aún más perverso pues se les ha conferido a las marionetas la sensación de libertad y voluntad, de entendimiento. Este es el gran horizonte que debe enfrentar el arte digital hoy en día. Este es el gran reto interpretativo de la hermenéutica analógica, cómo generar una explicación de una virtualidad arrojada a un mundo que le parece real y distinto a lo que el mismo es. Donde la misma explicación no es sino parte constituyente de esta virtualidad en sus forma de subjetividad y de “realidad” como establecer distinciones dentro de una totalidad que hemos denominado realidad, sueño virtualidad etc. No por nada los hombres han generado mitos y estos mitos son lo que más propiamente los constituye. Toda nuestra explicación del mundo no es más que una gran analogía de eso que nos desborda y que nos contiene. El juego virtual en el que los sujetos han sido puestos se llama filosofía o mística. Seres carentes de sustancialidad,

no hay un homúnculo, solo un sujeto constituido de experiencias lingüísticas, que trata de entenderse y entender el mundo. Todo un gran laberinto virtual denominado mundo, donde la hermética analógica pretende ser una herramienta para encontrar o entender el funcionamiento o orden de esta virtualidad denominada real.

Los miles de años de evolución son remplazados por la súper aceleración de la tecnología, no solo los cuerpos son remplazados en partes por órganos provenientes de donadores o sustitutos automáticos como los implantes robóticos, sino que se ha llegado al grado de trasplantar cabezas o cuerpos, el resultado está por verse, la personalidad ahora será quien reciba el nombramiento del núcleo ontológico del ser humano. La resignificación de los que somos está a la vuelta de la esquina, aunque hay que advertir que siempre fuimos cambiantes, dinámicos, pero hoy en día tenemos en las manos formas inimaginables de ser distintos, diferentes. Las pastillas para quemar grasa que aceleran el metabolismo, las proteínas en polvo que aumentan la masa muscular, los esteroides que no solo cambian la masa muscular sino el rendimiento, etc., los suplementos son un claro ejemplo de que el cuerpo es ahora un medio para amar, una forma al servicio del creador. En esta realidad virtual los sujetos son creadores de fantasías.

Por ello el cuerpo se ha convertido en una obsesión no solo de la ciencia sino del arte. Durante el siglo XIX la máquina transformo el sueño moderno, que en inicio se presentaba como la utópica idea de que la tecnología solucionaría todos nuestros trabajos y esfuerzos. Hoy en día la máquina parece transformar su faz bélica y presentarse en vestiduras más cordiales. Si en principio sirvió para la guerra, ahora es un aliciente del trabajo, ahora se presenta como “sustituto” del hombre en sus arduas tareas. Es la promesa de prosperidad que mantiene a los hombres en su sueño moderno, sin advertir que la máquina solo sirvió como una extensión de la conquista, pues la distinción entre pobres y ricos no menguó, sino que se incrementó, ahora hay hombres dedicados a mantener en buen funcionamiento a las máquinas y los trabajos riesgosos, los sigue haciendo el hombre pues la aquellas suelen ser más costosa.

La revolución industrial y su aparejamiento social con la creación de sindicatos y el empoderamiento de la teoría marxista generaron un tipo particular de arte, el arte militante el arte comprometido, donde quizá el más comprometido es el arte povera. Sin embargo la digitalización de la tecnología, el hallazgo de la cámara fotográfica y la aparición y propagación del cine, dieron como resultado un hombre distinto, con dimensiones y sensibilidad diferentes. Los trastornos sociales le eran cada vez más indiferentes y sus compromisos existenciales se reducían constantemente hasta abarcarlo únicamente a él. Ya D. Cooper lo advirtió con su texto de título, La muerte de la familia y aunque la tesis es muy otra, lo interesante es ver como la pulverización de los núcleos sociales han dado como resultado no solamente un hombre aislado sino un tipo de arte para estos consumidores súper conectados con la red, pero aislados socialmente. Por ello es necesario un referente prudencial. Que sirva de timón en este barco sin rumbo de la subjetividad. Un referente análogo, hermenéutico.

Pero la separación entre la tecnología y las artes aún era abismal, los estetas no tenía idea de cómo funcionaba el nuevo mundo tecnológico, por lo que fue necesario esperar a la nueva generación, a los nacidos conectados, a los que ya tenían a la tecnóloga digital como una herramienta de uso corriente ya que ellos no solo desarrollasen una sensibilidad esteta, sino que además propusieran sus nuevos valores. Así nació la década de los 90, superación de la propuesta Hippy de una década atrás y proyección hacia una nostalgia del teléfono, los aviones, los súper autos y aunque el arte generado en el ordenador había nacido en 1965 ¹, no fue sino hasta los 90 cuando era una realidad general. Los estetas trataron de establecer patrones matemáticos que encuadraran los gustos de esta generación.

Sin embargo los nuevos creadores no se sentían atraídos hacia una estética de la normatividad matemática, antes bien, retomaron el aspecto lúdico

¹ El arte por ordenador vio la luz el cinco de enero de 1965. Ese día, en la octava planta del edificio Hahn, en la ciudad de Stuttgart, se inauguró la exposición Computergrafik. Georg Nees" Lieser, Wolf, Arte Digital, nuevos caminos en el arte, p.39

desenfadado e intrascendente que constituyó el bum de los programas de televisión musicales, MTV es claro ejemplo de este tipo de estética y de los valores que el fin del milenio proponían. Aunado a lo anterior la masificación y tecnologización del mundo generó otro fenómeno muy interesante, la sobresaturación de exposiciones y elementos, de artistas y tendencias que ya de por sí al interactuar con ellas mismas generaron un nuevo horizonte de comprensión, esto es la súper comunidad cibernética, el universo del internet donde las personas tenían acceso a todo casi de manera instantánea. Con esta súper comunicación el mercado se transforma de regional en mundial. Ahora es más fácil hacerles saber a los posibles compradores de una obra que se está dispuesta a vender. De ahí el bum del mercado del arte, pues ahora era un mercado mundial, ahora todos los súper ricos estaban enterados de las piezas que se subastaban. Y el catálogo de obra generó un registro de propiedad que te garantizaba no solo la autenticidad de las mismas sino la seguridad de que si una obra importante era robada no podía ser vendida en los mercados mundiales, pues todo mundo sabía quién era su verdadero dueño.

Desde la aparición de la cámara fotografía las prácticas artísticas con su constante alejamiento de lo real se han convertido en la tendencia. Pero no es hasta la aparición de la denominada “realidad virtual” que los artistas se han preguntado propiamente por lo qué es lo real. La problemática se había presentado en filosofía desde el nacimiento de la misma, pero el arte, que durante mucho tiempo fue ajeno a la reflexión filosófica, no se había advertido que existe aún la relación que marcaba su desarrollo, entre pensamiento y creatividad. No es sino hasta la vanguardia artística que dicho proceso cobra notoriedad, es decir aparece en primer plano la necesidad del pensamiento y la explicación del mundo, de lo real, como manifestación de la intensidad creadora.

La tecnología se convirtió en el ojo de las Gorgonas, que nos permite ver el denominado mundo actual. Un mundo que se mira a través de una pantalla. O que incluso la pantalla ha desplazado en su extensión, para proponerse como notoriedad, como bidimensionalidad. El mundo se convirtió en simple

detonador de los dispositivos virtuales que día a día han consolidado como la manera de ser de lo real. Facebook, Twitter, Google, son ahora los horizontes de realización no solo laboral sino social, que muchos posthumanos comparten, la intromisión misma de lo humano en el mundo de la tecnología ha generado la categoría de posthumano o de ciborgs. Viajeros de un universo inextenso, los ciborgs viajan desde la comodidad de su asiento y conocen China, la India e incluso mantiene aventuras sexuales con personas que quizá ni siquiera existen, dado que es muy común que la gente desarrolle perfiles falsos o que proyecte videos eróticos de otras personas, por las que se hacen pasar. Incluso hoy en día la noción misma de identidad está transformándose, dado que la virtualidad de lo real conflictua el denominado núcleo solido de la identidad.

Y recordemos a Hume quien nos dice que: nada sujeto al tiempo es idéntico a sí mismo. Este mundo irreal aún mantiene la promesa de seducción de la realidad, el fingimiento que Baudrillard ha denominado simulacro. El mundo virtual es un simulacro del mundo real, que ahora sabemos que no es tan real como se suponía. Dado que está cargado de este nivel simbólico que los humanos le confieren. El mundo real nunca fue tal. Siempre estuvo definido por la carga afectiva que el observador le confiere o por la carga simbólico cultural que ha sido proyectada en el objeto por su utilidad. Cuando vemos una silla, difícilmente vemos el material, lo que vemos es esa carga de simbolismo que la cultura ha puesto en nosotros, vemos el resultado de nuestra occidentalización, vemos un instrumento con una finalidad. En esa medida el mundo real no es tan real como se creía. Es más bien un mundo simbólico.

El viaje estático ante un ordenador es la norma. El principio del juego está dado. Apostamos a una dinámica que aún no comprendemos y que nos trasciende. El sueño de la modernidad, que fue la educación, comunicación y salud para todos no se parece en nada a la actualización que de esto se ha dado en el siglo XXI. Lo moderno cuando pensaba en comunicación, se pensaba en el ferrocarril, no en el teléfono móvil. Cuando pensaba en educación, se pensaba en el modelo de universidad selectivo del siglo XVII, no en la posibilidad

de millones de cursos virtuales ofertados de manera mundial. No se pensaba en generar una formación sin salir de tu hogar, no se creía que pudiese estar todos los libros al alcance de cualquiera que tenga una conexión a internet. Y cuando se hablaba de salud, se pensaba en la penicilina, no en los trasplantes de cabeza, no en las cirugías coordinada a control remoto y ejecutados por robots. No imaginaban los trasplantes de ojos, riñones, corazón etc., no, el sueño moderno que engendró la tendencia tecnológica no sospechaban las implicaciones de este proyecto, por eso el mundo es lo que se quiera menos moderno, el sueño moderno se ha clausurado no por su fracaso sino todo lo contrario, por sus híper implementación. Incluso la comunicación ha generado una contrapartida nefasta, pues a pesar de que parece que estamos más comunicados, la interacción social es menor, cada vez menos parejas se ven a los ojos y la convivencia se ha vuelto una interpretación a través del móvil, es suficiente ver como se convive en los cafés o cantinas, las personas la mayor parte del tiempo están pendientes de sus teléfonos móviles antes que de las otras personas. El ser humano ha sido superado y lo interesante de esto es que detrás de él no emergió el *Übermensch* nietzscheano, sino el (hombre burbuja) no ama la tierra sino su cubículo, su espacio cerrado que le confiere la ilusión de seguridad en una sociedad donde el mayor riesgo al que está expuesto es a los triglicéridos.

Norbe Wiener, a finales de la década de los cuarentas impulso la naciente ciencia que hoy conocemos bajo el nombre de cibernética. Tenía como objetivo gobernar a los animales por medio de la máquina, sin embargo con la lingüística y la cibernética su investigación dio un giro al control de la comunicación como medio de control social. Sin embargo el perfil que tiene la cibernética hoy en día, no se diseñó sino hasta los años setentas cuando apareció cuando menos de manera privada el internet y con ello la explosión de la informática llegó a un punto que no se había sospechado, la idea de la súper comunicación era ya un hecho, ahora no necesitaban los gobiernos generar doctores, pues podía haber videoconferencias donde en una parte del mundo un equipo de doctores operaba bajo las directrices de algunos especialistas en otra parte del mundo. Lo mismo para la educación y demás áreas del desarrollo humano.

La cibernética se introdujo en el cuerpo y la fatiga del hombre increíble se fue haciendo cada vez más posible. La aparición del cine, fue otro de los grandes derroteros que diseñó, la base de conflictos morales la nueva faz de la sociedad post industrializada, dado que es quizá el arte más perverso de todos y que según Slavoj Žižek diseña el deseo, el cine no solo nos dice que desear sino que nos enseña a desear.

El cine es una maquina de virtualidad que nos recuerda que siempre fuimos seres virtuales, pues nacemos con la posibilidad de soñar que nos hace habitantes de la virtualidad, y recuérdese que la virtualidad del sueño es totalmente analógica, quizá para recordarnos que la virtualidad de lo “real” también lo es.

El arte que navega con bandera de oportunidad ante el mundo tecnificado no pudo sino sumarse a la nueva realidad, el arte digital era ahora una nueva manera de sentir y generar el mundo, un mundo de posibilidades ilimitadas, un mundo bidimensional y poli cromático, un mundo que tratar de dejar atrás esta bidimensionalidad propia de la pintura y trasgrediendo la lógica de la perspectiva proponía un nuevo mundo denominado virtual o tridimensional, que hacía uso de las reglas de la óptica bifocal. Así las dimensiones de lo real se acrecentaron, se multiplican de manera exponencial, el hombre está embarcado en la idea de conquistar las dimensiones que hasta ese momento se había constituido como el contenedor de lo humano, la tecnología le da esa oportunidad, el hombre podía diseñar no solo su espacio sino la percepción y el entendimiento del mismo. La quinta, sexta, séptima y demás dimensiones que solo eran posibles en el plano matemático pero ahora tiene su concreción como experiencia sensitiva, como posibilidad estética. Así tenemos los denominados cines 4d y el 7D. El camino es claro, la superación de todo aquello que pueda ser superado, la superación misma del superhombre por parte de la biología y la cibernética, y hoy en día por arte de la genética. Hombres de diseño, hombres auto diseñando su futuro.

El nuevo mundo emanado del ciberespacio nos obliga a replantear el arte y las dimensiones estéticas. El arte se transforma en ciborg arte, el espacio en

ciborg espacio, los acontecimientos en ciborg hechos, el realismo cambia de faz por el ciborg realismo que juega constantemente con el ocultamiento de los hechos. Hoy en día tenemos una realidad automatizada para manipular masas. La guerra de golfo no tuvo lugar proclama Baudrillard todo fue una campaña mediática de imágenes presentadas y representadas al grado de lo ridículo, de la suplantación de la realidad, incluso fueron expuestas hasta que su irrealdad se tragó los acontecimientos y se volvieron moneda de uso corriente, algo muy similar como lo que ocurrió con la revolución zapatista de México en 1994. Revolución que no tuvo lugar y que sin embargo repercutió en una baja en el turismo dado que el resto del mundo creía que en México había una revolución armada. Hoy por hoy el ciberespacio y la hiperrealidad generan los horizontes de realización de lo humano. Dado que las personas consideran que es más importante la cantidad de like que tiene sus selfies que las problemáticas morales de las personas reales con las que conviven.

El arte contemporáneo parece un collage que no logra fraguar del todo, que mantiene sin integrar los fragmentos casi pulverizados del meta discurso moderno. Donde el ciber espacio constituye el horizonte de realización. El ya antiguo secondlife, constituyó un horizonte de realización para muchos de los nuevos artistas. U2 presentó conciertos virtuales, las galerías y circuitos del arte mantenían esta posibilidad de la virtualidad como algo muy potente. Algo que a pesar de tragarse lo real por su obsolescencia inmediata no se puede constituir como un nuevo paradigma. Todo mundo cree que el futuro está en la red y sin embargo cada que sale una nueva forma de hacer arte, esta de alguna manera trágica condenada a perecer antes de haber madurado, por la fugacidad de los medio electrónicos. En el 2017 la galería Saatchi, en Inglaterra presentó una exposición de puros selfis montados en dispositivos electrónicos, toda virtualidad, y en las demás salas prevalece lo mismo, el arte digital. De manera tal que no tenemos un arte digital consolidado sino en consolidación que envejece a la velocidad de la programación. El sujeto se transforma en individuo, aislado socialmente y súper conectados con miles de personas que en su mayoría no conoce sino que son simplemente contactos, nombres, fotografías, poblaciones. Hoy por hoy las publicaciones son algo muy distinto.

Dado que cada usuario genera una comunidad. De manera tal que las publicaciones se vuelven algo muy personal y contundente y un ataque directo a la persona es un ataque a esa comunidad. No son pocos los escándalos que se suscitan en el face cuando alguien pretende desprestigiar a otra persona. La soledad aumenta el vacío de las personas que tratan de llenarlo con frases de moda o pornografía a su gusto. El ciber espacio se ha convertido en un no lugar donde las personas no se dan cuenta de que pasan su vida. La cotidianidad misma se ha convertido en una inmersión en el ciberespacio a riesgo de la descontextualización o desconexión de lo real por parte del usuario. Pero lo real nunca fue tan real como creemos, si este usurpamiento fue posible es debido a que lo real nunca fue tal. Siempre estuvo cargado del símbolo que media entre la cosa y nuestro acceso cognitivo a ella. El concepto mismo de ser, que Heidegger declara el más indefinible de los conceptos y del que se da cuenta que poseemos una precomprensión, fue problematizado desde la edad media sobre su aplicación y extensión. Pero no es sino hasta Brentano cuando la noción es totalmente puesta en cuestión, dado que es erróneo predicar el ser de las cosas extensas, físicas, como si fuera lo mismo que el ser de los fenómenos mentales. Aquí agregaremos que hay una dimensión distinta del ser en lo virtual. Ya que es diferente a los fenómenos físicos y mentales, los fenómenos virtuales mantienen algo parecido y algo diferente con los fenómenos físicos y mentales. Además se prestan para el simulacro de la personalidad que es del ámbito de los fenómenos mentales trasfigurando la apariencia que es del ámbito de lo físico. Así nos convertimos en caricaturas de nosotros mismos, sin haber advertido que el nosotros mismos ya de por sí es una virtualidad, por lo que el resultado se asemeja a una máscara de máscaras, a un esconder un rostro inexistente, pero de ahí su seducción, su fascinación, su aliento irresistible. Ahora la personalidad radica en hacer creer al otro que se posee un núcleo tan sólido que es necesario resguardarlo detrás de una máscara, cuando en realidad la personalidad siempre ha estado vacía, simple hemos sido una apuesta por nada, un simulacro que no esconde una verdad sino que se realiza y se termina en su actualización. En el internet la trampa radica en hacernos creer que la realidad se manipula, para esconderla, cuando lo que en verdad sucede es que no hay tal cosa como la realidad, sino sim

ple manipulación de manipulación, algo similar a lo que Nietzsche denominó como la carencia de hechos, ante la cual solo queda la proliferación y reinado de las interpretaciones. No es una pipa, nunca lo fue. La realidad en a pantalla no es real es simplemente sus representación, su volver a poner frente a la presencia lo que esta en otro lado.

Deseoso de representar un papel en realidad, cuya más siniestra esfera es la de hacernos creer no en la realidad sino en su interpretación. La misma noción de tiempo se trasforma en los cibernautas, las distancias son abolidas por un clic, ya no hay distinción entre los puntos geográficos ya que todo es lo mismo, una serie de pixeles desplegados en una pantalla, que nos hacen creer que podemos interactuar con gente de la india o de Alaska todo al mismo tiempo. La necesidad de ir más allá del bien del mal, más allá de la moral ha generado espacios cada vez más perversos en donde los usuarios se permites las conductas más depravadas bajo la idea de que es un juego, una irrealdad, una virtualidad. Solo por nombrar uno de los más populares aunque no de los más extremos citaremos GTA5 un video juego donde la mayoría de los usuarios solo se interesan por robar, asesinar, violar y pelear entre ellos, todo con la protección de estar del lado seguro de la pantalla. De ser un homúnculo en el cuerpo virtual de su avatar. Si atendemos un poco a las explicaciones religiosas, este video juego sirve muy bien para explicar el mundo, ya que la serie de catástrofes desgracias y violencia en la que estamos inmersos bien podría justificarse como un juego de los dioses que gustan como los hombres en machacarse la existencia solo para obtener un poco de diversión, es eso o muy por el contrario debemos apoyar la tesis de Hobbes de que el hombre es el lobo del hombre y no necesitamos a los dioses para hacer de esta tierra un infierno o para matarnos y destazarnos unos a otros solo para obtener un poco de diversión. Para generar una intensidad que llene el mundo de sentido. De sensación, de novedad. En fin, el ciborg es un sujeto cada vez más aislado que no entiende su subjetividad sino en relación con un monitor, con una pantalla no importa si es de celular, de la computadora, del cine o de la tv. Por esto mismo es necesario rencontrar una interpretación más humana más real. Que no pierda de vista al otro, al semejante y a ese gran Otro totalmente distinto inentendible desbordante, a esta posible interpretación la hemos llamado analógica.

¹ Doctora en Artes Visuales e Intermedia por la Universidad Politécnica de Valencia, España, *Premio Extraordinario de Tesis Doctorales 2016*. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores nivel II. Profesora en la Universidad de Guanajuato, México. oviedo@ugto.mx

Comprender el quehacer de Rafael Lozano-Hemmer a través del estudio y análisis de las diferentes variables que intervienen en la realización de sus obras es el tema al que se avoca el presente capítulo. ¿Qué elementos intervienen en una obra?, ¿qué procesos realiza el artista para concretarla y definirla? Son algunas de las rutas sobre las que discurre la presente investigación. En el entendido de que el mapa preciso que se siguió fue determinado durante el transcurso de la misma de acuerdo con lo que se descubrió y analizó. Por lo que el presente texto aborda el proceso de trabajo del artista, su contexto y lleva a cabo una reflexión sobre las actividades que acompañan sus desarrollos creativos. Se realiza también, un análisis de una de sus obras de arte público desde la perspectiva

del proceso, con la intención de hacer un planteamiento teórico concreto en torno al método –consciente o no- que sigue el artista para la realización de su obra y tiene el objetivo de mostrar a los interesados en el tema del arte electrónico y sus procesos artísticos cómo es que éstos se llevan a cabo; de ahí que la intención es la de proveer una fuente de información para la investigación en arte y tecnología, así como un documento que sea de utilidad para artistas que deseen incursionar dentro de este ámbito.

El desarrollo de la presente investigación está basado en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir, luego generar perspectivas teóricas); es decir, de lo particular a lo general, de los datos a las generalizaciones, características propias de la investigación cualitativa (Hernández, 2010, p.9); con cuyo acopio de datos se han obtenido las perspectivas y puntos de vista del artista (prioridades, experiencias y significados), así como el análisis de las interacciones entre individuos, grupos y colectividades. Así pues, es el tipo de investigación por la que se optó. Las técnicas usadas para el registro de datos ha sido la observación no estructurada, la entrevista abierta, la revisión de documentos, la evaluación de experiencias personales, el registro de historia de vida, así como la interacción e introspección del artista; conjunto de acciones que buscan describir, comprender e interpretar el fenómeno específico de los procesos de producción del arte en espacios públicos por parte del artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer (en adelante RLH).

La revisión de la obra artística y los procesos de producción del artista son necesarios para comprender sus procesos de creación. RLH es uno de los artistas electrónicos más claros en exponer las ideas que dan fundamento a su obra, así como su postura, su configuración y el entramado teórico afín a las mismas. Sin duda, es un hombre con una genialidad muy particular, desde la concepción de sus proyectos mezcla de algoritmos, experiencias personales y profundas reflexiones, donde también abre espacio a la experimentación por parte del usuario de las piezas. Para este artista con formación científica, utilizar la tecnología en sus obras no es porque sea “novedoso”, sino porque simplemente la considera parte indisoluble de nuestra realidad actual.

Muchas de las obras del artista, como la que se aborda en el presente capítulo han sido desarrolladas en espacios públicos, como plazas, banquetas y fachadas de edificios. RLH es un artista que busca espacios donde el paso de los transeúntes está asegurado, sus obras se alimentan de la interacción y respuesta del público, es decir, la audiencia es quien finalmente completa las obras proveyéndolas de diversas caras resultantes.

Contexto y formación

Los siguientes datos biográficos son muy importantes porque describen parte del marco contextual que rodeó la vida del artista, situaciones que son determinantes desde el punto de vista del desarrollo creativo y que cumplen, a pies juntillas, el precepto de los teóricos de la creatividad quienes indican que, el creador, en algún momento de su vida, está en contacto o rodeado de personas que componen el campo al que se integra posteriormente; en este caso hablamos del contacto con artistas y actores con quienes RLH tuvo relación a través de los negocios de su familia en su infancia.

El artista nace en la Ciudad de México en 1967, un año antes de los emblemáticos Juegos Olímpicos de 1968 en México; ahí vive hasta los 12 años de edad, cuando se traslada con su familia a España. A los 17 se muda a Montreal para realizar sus estudios profesionales; desde entonces su vida transita entre estas tres naciones, en las cuales, él mismo comenta, tiene “sus hogares”; sin embargo, él se considera mexicano: dice aquí tener a su familia, a sus muertos y, por supuesto, sus raíces, que se evidencian en piezas como: *Synaptic caguamas* (caguama es como se le llama popularmente en México a las botellas grandes de cerveza), hecha con las botellas de cerveza y una mesa de cantina; o *Voz alta*, donde sólo quien es mexicano o ha estado en contacto con nuestra cultura sabe la complejidad social que reviste en la memoria colectiva la masacre de estudiantes en Tlaltelolco ecaecida en 1968. Sin embargo y como él mismo reconoce, él no es referente de nada, y que sea mexicano no necesariamente pone en evidencia las condiciones de la producción del arte en México.

Se reconoce que hablar de nacionalidad actualmente es un asunto muy complejo, al respecto el artista menciona: “Creo que estamos viviendo una especie de crisis de representación, puesto que ahora lo que nos permite tener una identidad, o pertenecer a una nacionalidad, o etnia, está en constante cuestionamiento, debido a este proceso globalizador que nos hace nómadas. Esto posibilita que las raíces que antes teníamos se conviertan en portátiles” (Cilleruelo, 2006, p.115).

El crítico de arte español, David Barro, menciona lo siguiente en torno a los orígenes y formación de RLH, es a través de muchos de estos datos biográficos que se puede deducir su inclinación hacia el arte, así como su interés científico, su curiosidad innata, entre otros factores que se ven reflejados en su obra artística actual. David Barro menciona que cuando RLH era pequeño su familia tenía bares, discotecas y cabarets, era la década de los setenta y sus padres formaban parte de la vanguardia cultural en México, de su “movida nocturna”; en el famoso club de salsa de sus padres, que estaba poblado de personajes de la farándula y artistas de la talla de Celia Cruz, se presentó por primera vez en el país un show de travestis, RLH se crió rodeado de gente interesante, inmerso en el mundo de la música, los espectáculos y las artes escénicas; RLH dice que en el seno de esa familia era imposible ser un adolescente rebelde, no había forma de competir con la excentricidad de sus padres y sus amistades peculiares; cuenta que una vez le comentó entusiasmado a su madre que le gustaban los cómics de Alejandro Jodorowski, ella feliz levantó el teléfono para llamar al reconocido cineasta –quien era su amigo- y le contó que su hijo leía sus historietas. [...] Por otra parte, el abuelo de RLH era un apasionado de la química, hacía experimentos en el garaje de su casa, Rafael pasaba tiempo con él haciendo reparaciones y mezclando elementos, éste era su pequeño refugio y ya de niño decidió que quería ser químico (Barro, 2008, pp.100-105).

RLH tiene estudios en físico-matemáticas por la Universidad de Concordia, Canadá; es también donde entra en contacto con los ordenadores: en su área de estudio los utilizaban para visualizar representaciones de moléculas y

simulaciones de reacciones y procesos químicos, de ahí surge su interés por la programación. Es digno de mencionar que cursa también estudios de química en un ambiente culturalmente interesante y estimulante: a un tiempo que estudiaba en sus asignaturas regulares, tomaba cursos de arte, filosofía y ciencias sociales; así entra en contacto con las ideas de filósofos franceses contemporáneos, al mismo tiempo que se vuelve cercano a personas de teatro, radio y artes visuales; lo cual de alguna forma recuerda el ambiente en el que creció y al que estaba acostumbrado cuando vivía con sus padres en México. En Concordia se ve imbuido en este ambiente. Es a los 19 años que forma el colectivo artístico POMOCO (Messi, 2014), con quienes hizo performances, intervenciones culturales y programas de radio. La tendencia teórica que los influenciaba era el post-estructuralismo y las ideologías que declaraban el fin de lo moderno. Es en estos trabajos artísticos que RLH hace uso de sus conocimientos en informática, consiguiendo que los performers usaran sensores para interactuar con escenografías y sonido, en estos inicios de trabajo conjunto con otros artistas RLH se percata que hay disparidad de criterios cuando se trata de acordar cuestiones estéticas en conjunto. Desde entonces cree y defiende la figura del autor y líder en proyectos donde el equipo sigue la visión de un solo individuo.

Después de estas fases iniciales en su trabajo artístico RLH, comienza a realizar piezas más acabadas dentro de ámbitos institucionalizados y de manera más formal, también se observan elementos recurrentes como el gusto por la teatralidad, así como la expresión del individuo o de una colectividad, pero no sólo la propia sino la del público que hace las veces del performer. RLH termina por encontrar su vocación en el arte —reconoce que por herencias familiares—, sin embargo, su formación científica le permitió acercarse a lo sistemático, lo concreto y lo estructurado, necesario para su vida y su obra actual.

En 1989 se graduó como físico y de acuerdo con David Barro tuvo actividades muy curiosas, por ejemplo, investigar la sangre animal para desarrollar pegamentos y adhesivos. En 1990 recibe la invitación del Banff Center for the

Arts para realizar una residencia artística, durante la que obtuvo el tiempo y los contactos para desarrollar su obra. Ahí conoce a Dick Higgins, artista emblemático del fluxus, quien se convirtió en su maestro. Posteriormente, el Consejo Canadiense de las Artes le dio apoyo económico para la realización de sus primeras obras y así se fue formando e introduciendo en el ámbito artístico como artista electrónico en Ars electrónica y el ZKM en Alemania (Barro, 2008, p.152). RLH sostiene que fue beneficiado por ser mexicano o bien fue invitado por la dosis de "...exotismo en exposiciones dominadas por artistas de países centrales. Pero hay que ser cuidadoso" –advierte–, "hay que ser consciente de la autoexplotación. Y también hay que tener claro", sentencia, "que uno no es referente de nada, que un artista por ser mexicano no es necesariamente evidencia de las condiciones de producción en México" (Barro, 2008, pp.178-179).

En relación al proceso de creación, tenemos que la *preparación* que tenga el artista es la base sobre la que descansarán los procesos de producción. En esta fase surgen cuestionamientos que desencadenarán distintos procesos, a través del estudio del artista en cuestión, se observaron los siguientes intereses sobre los que ha realizado distintas reflexiones y obra artística. Los siguientes aspectos problemáticos generan curiosidad en el artista y sus obras versan o tocan de alguna manera estos temas generales: las ciencias de la complejidad, explica que en ellas encuentra ideas, en especial en aquellas en las que no se pueden prever resultados exactos, hay margen para lo imprevisto; programar sin teleología, trabajar sin un fin concreto o previsible (Adriaansens, 2002, pp. 138-143); los edificios, la pérdida de identidad cultural en éstos, comenta que históricamente eran reflejo de la sociedad que los construía, pero actualmente la globalización ha ocasionado una crisis debido a que los edificios contruidos ya no representan a sus habitantes; la luz, tema de sus instalaciones interactivas; las cámaras de vigilancia, considera que literalmente se trata de tecnologías diseñadas para discriminar personas con base en una serie de prejuicios; la cultura de la paranoia, después de los hechos del 11 de septiembre de 2001 en Nueva York, el artista considera muy necesario trabajar piezas donde se explore la cultura de la paranoia; La

visibilidad, en términos de lo político, actualmente la masa formada por el grueso de los ciudadanos es invisible, esto en cuanto a que sus peticiones y demandas en realidad no son tomadas en cuenta (Broeckmann, 2004, p. 378).

Finalmente, otro aspecto que le genera curiosidad al artista son los espacios públicos, tema del presente capítulo, del cual el artista comenta lo siguiente, actualmente en las ciudades todo está muy bien delimitado, las áreas son específicas para determinadas actividades, esto hace los espacios públicos más seguros y más eficientes, pero socavan la esencia del dominio público como zona con falta de control, la inestabilidad de los dominios públicos (o lugares públicos) es una condición de su potencial democrático, es necesaria una reapropiación de los espacios públicos, precisamente para que lo sean. Es decir, desde el punto de vista del artista, en una ciudad no todos los espacios son neutrales ni democráticos, muchos tienen fuertes connotaciones de poderes económicos y políticos. Se debe pensar en lo heterogéneo de una sociedad, y en que sus espacios deben representar estas capas o estratos sociales, que finalmente son formas de comunicación y de expresión cultural; la ciudad –enfatisa–, es para él un sitio de experimentación, una interfaz para y un generados de nuevas interfaces para públicos diferentes (Broeckmann, 2004, p. 379).

Por otra parte, en el estudio de la obra de RLH (Lozano-Hemmer, 2017), se ha puesto especial énfasis en aquellos aspectos que inspiraron, precedieron o son parte de algunas de sus obras. Específicamente en las fases de *incubación e intuición* se encontró que hace uso de algunos recursos específicos, por ejemplo, encuentra inspiración –por supuesto– en la ciencia y la tecnología, específicamente en los algoritmos recursivos; la teoría del caos; los celulares autómatas; la genética digital y otros procesos dinámicos complejos, el artista los encuentra fascinantes porque parecen tener vida. Comenta le inspiran también: los artistas brasileños Lygia Clark y Hélio Oiticica (Sullivan, 1996, p. 215) y sus trabajos con objetos relacionales; se declara gran admirador de Krzysztof Wodiczko (Kukielski, 2017) (de quien se observa una influencia

importante en su trabajo) y Hans Haacke (Grasskamp, 2012), John Cage, Marcel Duchamp, el trabajo de Miltos Manetas (Manetas, 2014) y de Exonemo (Exonemo, 2014).

Una obra en donde la fuente de la idea ha sido comunicada por el propio artista, es “Body Movies” (2002), que es inspirada en el grabado de Samuel van Hoogstraten “La Danza de las Sombras”, que aparece en su *Inleiding tot de Hogeschool der Schilderkunst*, hecho en Rotterdam en 1675. El grabado muestra una breve fuente de luz colocada a nivel del suelo y las sombras de los actores que toman las características demoníacas o angelicales dependiendo de su tamaño. El artista comenta que antes de proponer la pieza leyó el libro de Víctor Stoichita, ‘La breve Historia de la Sombra’, donde describe diferentes relaciones con las sombras en el arte: la sombra como una metáfora del ser (Platón), el nacimiento de la representación y la pintura (Butades hija), la expresión misteriosa de sí mismo (Shadowgrammes), y la más importante, la expresión de la monstruosidad oculta o alteridad (que se representa en el grabado de Hoogstraten). Así que su deseo inicial fue utilizar sombras artificiales para generar preguntas sobre la encarnación y desencarnación, sobre la representación espectacular, sobre la distancia entre los cuerpos en el espacio público, y así sucesivamente (Adriaansens, 2002, p.144).

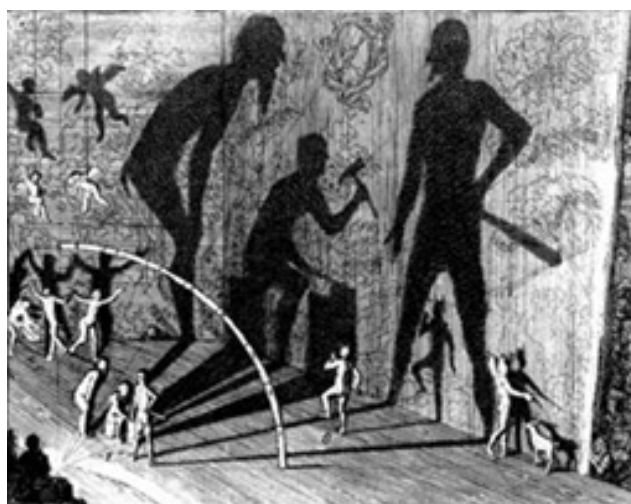


Fig. 1. Samuel Van Hoogstraten, The Shadow Dance, 1675. Trabajo creado en Rotterdam que sirvió de inspiración a RLH para Body movies, 2002. Fuente: Adriaansens, 2002.

Es así que, en ocasiones, el suceso o la obra que sirvieron de estímulo son evidentes y claros para el artista, quien no tiene inconveniente en hacer público dónde se originó la idea, por lo que el dar a conocer estos datos enriquece el entendimiento de la pieza y coadyuva a la comprensión de sus motivaciones.

Otra fase de los procesos de creación es la *evaluación* de la idea, que en el caso que nos ocupa del arte con el uso de tecnología, depende de factores relacionados precisamente con la propia tecnología, debido a que las más de las veces la idea del artista sufre modificaciones dependiendo de las condiciones que la tecnología permita y por lo mismo, la evaluación de la idea puede ser al inicio del proceso, o ésta puede verse modificada cuando se ha llevado a cabo la obra. Rafael Lozano-Hemmer expresó evaluar sus ideas con una parte de intuición que de acuerdo al Diccionario de la Real Academia Española es la “Facultad de comprender las cosas instantáneamente, sin necesidad de razonamiento” y otra de autoengaño (Villagómez, 2013), que según esta misma instancia es “Cerrar los ojos a la verdad, por ser más grato el error”.

La *elaboración* de la obra artística es otra de las fases del proceso de creación, es donde el artista realiza la obra propiamente dicha. RLH refiere que la mayor parte de sus obras las realiza en colaboración con grupos interdisciplinarios conformados expresamente para cada proyecto; aunque dentro de su equipo existen colaboradores permanentes desde hace varios años como Will Bauer (Boutin, 2014); los grupos pueden estar integrados por: fotógrafos, programadores, arquitectos, lingüistas, escritores, compositores, actores u otro tipo de profesionales que se necesiten según el proyecto (Binder & Haupt, 2005, p.66).

RAFAEL LOZANO-HEMMER

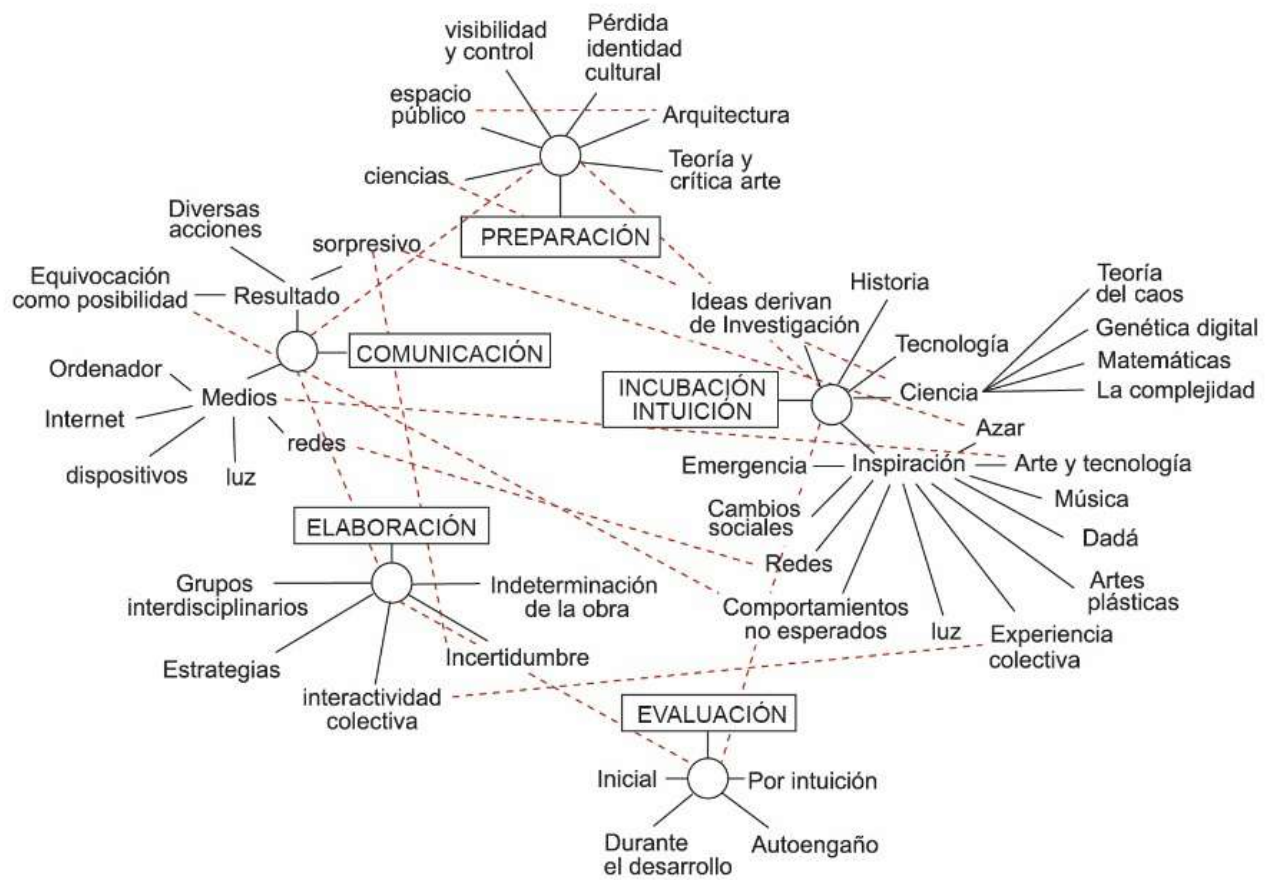


Fig. 2. Modelo del Proceso de Producción Artística de Rafael Lozano-Hemmer. Fuente: Cynthia Villagómez.

Obra digital y tecnológica en espacio público

TÍTULO: Alzado Vectorial (Vectorial Elevation).

AÑO: 2000

ARTE DIGITAL: Objetos interactivos y Arte en espacio público /
Telepresencia, telemática y telerobots.

Descripción y funcionamiento

Es una instalación interactiva telerobótica a gran escala, originalmente diseñada para transformar el Centro Histórico de la Ciudad de México usando cañones de luz robóticos controlados por Internet. Los visitantes al sitio web www.alzado.net podían diseñar enormes esculturas de luz sobre edificios emblemáticos como el Palacio Nacional, el Departamento del Distrito, la Catedral Metropolitana y el Templo Mayor. Los diseños de luz se hacían con 18 cañones antiaéreos (cada uno con lámparas de luz de xenón de 7,000 vatios), localizados alrededor del Zócalo. El sitio web: www.alzado.net, permitía a los participantes realizar y ver su diseño con un programa de realidad virtual programado en el lenguaje Java. Cuando el servidor en México recibía una participación se numeraba y se añadía a la cola de espera y cada siete segundos los cañones de luz se orientaban automáticamente para realizarla. Tres cámaras digitales tomaban fotos para documentar el diseño del participante y un correo electrónico se enviaba cuando la página web personal estaba preparada. La primera versión de Alzado Vectorial se presentó como parte de las celebraciones de México para recibir al año 2000. La instalación estuvo operando desde el anochecer al amanecer, entre el 26 de diciembre de 1999 y el 7 de enero del 2000, de seis de la tarde a seis de la mañana del día siguiente, esto debido a que Lozano-Hemmer considera que su obra principalmente se enfoca al establecimiento de nuevas relaciones y comportamientos entre realidades diferentes, de tal manera que determinó esencial que la intervención durara el mayor número de días posible, para posibilitar también la participación de más personas. Durante este tiempo la obra tuvo una amplia cobertura de los medios de comunicación nacionales y extranjeros, incluyendo todos los periódicos y cadenas de televisión en México, lo que permitió que más personas se enteraran y participaran.

Durante ese periodo, el sitio web registró 800,000 visitas de 89 países, con el 69 por ciento del tráfico proveniente de todas las regiones de México (Lozano-Hemmer, 2000, pp.28-34).

Dimensión

Los haces de las esculturas de luz podían ir de los 30 a los 2000 metros de altura y fueron visibles a 15 kilómetros a la redonda.



Fig. 3. Primer boceto de Alzado Vectorial. Fuente: Lozano-Hemmer, 2000.

Aspectos técnicos

(Lozano-Hemmer, 2000, pp.44-46): Formado por una red de computadoras que procesaban las peticiones de los usuarios en secuencia ascendente. La tecnología fue la siguiente: El usuario llega al sitio www.alzado.net a través de líneas de conexión de la compañía Telmex Centec, la cual facilita también la infraestructura de servidores, routers y hubs del proyecto. Cinco líneas E1 con un ancho de banda total de 10Mbps los cuales llegaban por los ductos de ventilación a la sala de control ubicada en el Gran Hotel de la ciudad. El servidor del sitio web era una caja Athlon con Linux/Apache y filtrada con sensores de seguridad donados por Network Security Wizards, con Snort de IDS, reglas de Max Vision, reflectores de vídeo en Trinux y otros firewalls programados por dragostech.com. La misma compañía originaria de Edmonton, Canadá, también desarrolló las soluciones de seguridad, direccionamiento, balanceo de carga y retransmisión de vídeo. Para hacer un diseño, el usuario utilizaba una aplicación de Java con código Shout3D que permitía una visualización en 3D en tiempo real de documentos VRML sin necesidad de tener que

descargar un plug-in (extensión) para el visualizador. Shout Interactive de San Francisco, CA, también proporcionó un marco para el desarrollo de una aplicación que permite extraer JPEGs de mundo VRML. El modelo 3D fue diseñado por el arquitecto Emilio López-Galiacho de Arquimedia Madrid. Cuando el participante enviaba una petición, el applet Java mandaba las coordenadas xyz exactas del blanco de cada uno de los cañones de luz, así como la información como su nombre, su localización y sus comentarios. El servidor organizaba una lista de espera y cuando una petición llegaba a la cabeza de la lista, los datos se enviaban a una aplicación 3D DMX creada por APR Inc. de Canadá. Esta aplicación sabía la posición en 3D de cada proyector gracias a medidas tomadas con unidades GPS diferencial procedentes de Trimble en Sunnyvale, California. La aplicación de APR mandaba las órdenes apropiadas a los 18 proyectores Syncrolite SS7K para colocarlos en la posición deseada. Ya que los ss7Ks son cañones de xenón robótico de 7kV cada uno, el Alzado Vectorial permitía al usuario controlar 126,000 vatios de energía. Tres webcams Axis capturaban imágenes digitales desde la Torre Latinoamericana, el Palacio Nacional (ubicado en el Zócalo capitalino) y el Gran Hotel. En las imágenes aparecía información sobre el participante utilizando una aplicación programada con dos componentes ActiveX de Pegasus Imaging. Desde el momento en que se grababan las imágenes se creaba una página web para el participante y se le enviaba un correo electrónico con su URL. El usuario podía ver su página web tecleando su código personal o el URL en un navegador. También el sitio tenía una máquina de búsquedas para encontrar participantes por nombre o lugar. Miles de personas pudieron ver el flujo de imágenes de vídeo provenientes de las tres webcams a través de applet de Java “kyxpyx”, que es un sistema hecho ex profeso para el proyecto.



Fig. 4. Interfaz escrita en el lenguaje Java para Alzado Vectorial. Fuente: Lozano-Hemmer, 2000.

participar en el evento. Por último, tendría que crearse una relación muy directa y personal con el Zócalo, una relación en la que el mensaje de “unidad” no fuera un llamado a la centralización sino más bien a la “interdependencia” de las distintas regiones del país y del mundo (Lozano-Hemmer, 2000, p.36).

Exhibición: La Plaza de la Constitución, mejor conocida como el Zócalo de la Ciudad de México. Posteriormente ha sido presentada en otros países. Reconocimientos: Ganadora del prestigioso premio austriaco Golden Nica del Festival Ars Electronica. Apoyo: Obra comisionada por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México. Más información: <http://www.lozano-hemmer.com/> y <http://www.vectorialvancouver.net/home.html>



Fig. 6. Plaza de la Constitución (Zócalo capitalino), Ciudad de México, México. Fuente: Lozano-Hemmer, 2000.

La obra de RLH es diversa y es el resultado de su formación, contexto y tiempo histórico, así como de una curiosidad que gira en torno a distintos pero recurrentes temas, de su capacidad de trabajo en equipo, de una visión sobre lo que le gustaría ver en la sociedad. Llama poderosamente la atención la capacidad de RLH para producir obra, debido al tamaño de sus piezas, así como las dimensiones y complejidad de la tecnología empleada, se infiere

sea humanamente imposible que una sola persona pueda hacerse cargo de todas las actividades alrededor de su obra y además crear. Por lo que, la forma de trabajo del artista tiene que ver también con el campo del desarrollo organizacional para que su función principal sea la de creador, situación que se puede atribuir al entorno global actual y a la demanda de las obras de RLH por todo el orbe; también debe haber implicada una fuerte labor de difusión y comunicación, que de ninguna forma demerita el trabajo del artista, por el contrario, es evidente que sin talento esto no hubiera sido posible.

Vinculado al aspecto de la creación y en relación con los tres factores que intervienen en el proceso creativo, de acuerdo a Paul Torrance (Goñi, 2003, pp.104-109), a saber: originalidad, fluidez y flexibilidad, tenemos las siguientes observaciones a su trabajo de acuerdo con estos puntos. Su obra está caracterizada, además de los aspectos revisados en párrafos anteriores, por su originalidad, no en el sentido de que es algo totalmente “nuevo”, sino como piezas únicas dentro del ámbito del Arte tecnológico generadas en su tiempo histórico. Su obra tiene fluidez, es decir, la cantidad de obras producidas por el artista de 1994 a 2011, oscila en cerca de 63 piezas; por lo tanto, es un artista prolífico (alrededor de 3.5 obras promedio anual en 18 años, sin contar las veces que ha re expuesto las mismas, lo que en el caso de las obras producidas en la serie Arquitectura Relacional, significa adaptarlas a una nueva locación, en cierta forma es rehacerlas). Hay en su trabajo elementos que se repiten, es decir que son constantemente reutilizados, sin embargo, se observa flexibilidad, ya que el número de elementos repetidos aparecen en distintas formulaciones o combinatorias distintas, v. gr., la luz es un elemento consustancial en la obra de RLH, no obstante, aplica este elemento de forma muy distinta en cada ocasión, además de utilizar diversas formas de ésta. Para Pau Waelder (Waelder, 2017), otros elementos vitales en la obra de RLH, de los cuales ya se ha venido discutiendo en el presente estudio, son: la memoria, la escala, la vigilancia, el pulso, el espejo y el público.

En la fase de preparación del proceso de creación se observa que hay temas generales que el artista toma como referentes en sus desarrollos, los cuales

ya se han abordado en el apartado correspondiente y que se podrían englobar en la pérdida de cultura e identidad observable en los espacios públicos de las ciudades versus los actos democráticos que posibilita el arte; el atentado a los derechos civiles que representa la vigilancia continua de los individuos y los prejuicios raciales que se originan; así como la teoría e innovación científica y tecnológica, el caos y la emergencia, como medio para comunicar lo anterior.

Llama la atención de manera particular, la conciencia del artista sobre su propio proceso de creación, a través del razonamiento en la búsqueda de ideas y el conocimiento sobre el punto de partida de éstas, es decir, lo que sucede en la fase de incubación e iluminación. En la mayor parte de sus trabajos el artista menciona y hace pública cuál fue su inspiración para la creación: comenta cuáles fueron los trabajos artísticos que vio y que vinculó con su idea; cuál fue el hecho histórico o evento acaecido que consideró necesario de ampliar a través de una obra o acción artística; si hubo un hecho personal que lo marcó, lo menciona sin pudor y lo aterriza en una o varias obras.

El artista en cuestión no trabaja en solitario en la fase de elaboración, la mayoría de los artistas tecnológicos no trabajan en solitario, por lo general, aunque no exclusivamente, lo hacen en equipos de trabajo. Por lo que también la fase de evaluación del proceso de creación se ve ampliamente favorecida, en el caso de RLH el equipo de trabajo tiene participación en la resolución sobre si las ideas pueden o no ser viables (el artista trabaja en conjunto con tecnólogos, programadores, etcétera), no obstante, el artista sigue siendo el creador de la idea principal, sobre de la cual se van haciendo adecuaciones durante el proceso. La elaboración de los proyectos, también se hace dentro de esta misma dinámica colaborativa, donde se añade el ingrediente de la falta de certidumbre en el resultado final de la pieza, a eso se refiere RLH cuando dice que hay que programar sin teleología. Este último aspecto a su vez está vinculado con la fase de comunicación del proceso de creación, donde el resultado es sorpresivo, la equivocación es una posibilidad y los problemas permanecen abiertos.

De tal manera que hay trabajo sólido e ininterrumpido por parte del artista durante casi dos décadas, lo que indica una capacidad encomiable por el trabajo e implica dedicación y horarios de trabajo olímpicos, característica de las personas altamente creativas (Csikszentmihalyi, 1996, pp.51-77).

Conclusiones

Por lo que podemos concluir que el estudio del contexto, formación y obra artística en espacios públicos de RLH, permite conocer más a fondo aquellas características que han conformado un trabajo sólido dentro del ámbito del arte con el uso de tecnología. La obra del artista se inserta dentro de un contexto donde lo artístico, lo científico y lo tecnológico coexiste; posteriormente los mundos creados en la mente del artista encuentran su cauce en la esfera de lo público y de lo urbano. Así tenemos que RLH prefiere para la exhibición de su obra la ciudad y sus escenarios exteriores. Temas como la teoría del caos, la genética digital y otros procesos dinámicos complejos, han sido ejes de desarrollo para el artista, lo que sin duda afianza para sus obras una de las acepciones que describe al arte con mayor amplitud: *zeitgeist*, por lo que es precisamente el espíritu de su época lo que el trabajo de Rafael Lozano-Hemmer representa.

Es a través del presente estudio que se pone en evidencia que las fases de los procesos creativos no son siempre lineales, también pueden ser aleatorios, incluso pueden estarse llevando a cabo varios procesos de creación de manera simultánea. Por otra parte, el artista ha seguido una serie de temáticas que han derivado en distintas obras con un solo eje, es decir, de un solo tema o medio pueden desprenderse varias obras (como en el caso del uso del rayo láser como medio de expresión); no obstante, el contexto dentro del cual el artista creció determina la preminencia de los intereses y valores que destacan en su obra.

En todo lo anterior queda clara la relación entre la adquisición e inmersión dentro de contextos científicos y culturales y la creación de un “capital”, es decir, a mayores lecturas documentales, textuales, preparación y exposición

a estímulos de calidad (buenos libros, cine, arte, entre otros), las obras artísticas producidas son más complejas e interesantes. De ahí que los artistas –que como RLH- hacen uso de la ciencia y la tecnología como leitmotiv de su obra, son muestra de creatividad y curiosidad sin límites, es decir, aprenden constantemente a aprender durante toda su vida.

Bibliografía

- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P., (2010). Metodología de la investigación. Ciudad de México: McGraw-Hill / Interamericana editores.
- Cilleruelo, L. (2006). Net.Art, Prácticas estéticas y políticas en la red. Madrid: Brumaria.
- Barro, D. (2008). Rafael Lozano-Hemmer. Gijón: Emergentes.
- Broeckmann, A. (2004) The Cybercities reader. Nueva York: Routledge.
- Sullivan, E. (1996). Arte Latinoamericano del siglo XX. Madrid: Editorial Nerea.
- Lozano-Hemmer, R. (2000). Alzado Vectorial, Arquitectura Relacional No. 4. Ciudad de México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Goñi, A. (2003). Desarrollo de la creatividad. Costa Rica: EUNED.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). Creatividad, el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Paidós.
- Binder, P. Haupt, G. (2005). Scrabble, video, lenguaje y abstracción. Gran Canaria: Centro Atlántico de Arte Moderno.
- Recursos electrónicos
- Messi, V. (mayo 2014). Biografía de los artistas. Fundación Telefónica. Recuperado de: <http://www.fundaciontelefonica.cl/arte/emergentes/biografias.pdf>.
- Lozano-Hemmer, R. (octubre 2017). Rafael Lozano-Hemmer. Recuperado de <http://www.lozano-hemmer.com/>.
- Revistas
- Adriaansens, A., Brouwer, J. (2002). Alien Relationships from Public Space. TransUrbanism, (2), 138-143.
- Kukielski, T. (2017). Krzysztof Wodiczko. Art21. Recuperado de: <http://www.art21.org/artists/krzysztof-wodiczko>
- Grasskamp, W. (2014). Hans Haacke. Museo Reina Sofía. Recuperado de: <http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/hans-haacke-castillos-aire>
- Manetas, M. (2014). Manetas Timeline. Milton Manetas. Recuperado de <http://miltosmanetas.com/>
- Exonemo. (2014). Exonemo. Recuperado de <http://exonemo.com/>
- Otros
- Villagómez, C. (enero 2013) Entrevista Rafael Lozano-Hemmer por la autora vía correo electrónico.
- Boutin, M. (mayo 2014). Public Art. Edmonton Arts. Recuperado de http://publicart.edmontonarts.ca/public_art_-_about_public_art/public_art_public_art_committee/.
- Waelder, P. (septiembre 2017). Rafael Lozano-Hemmer, fragmentos de un código fuente. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de: <http://laboralcentrodearte.uoc.edu/?p=3626>.

¹ Profesor-investigador del Departamento de Relaciones Sociales de la UAM-Xochimilco, México.

Entre virtualidad y digitalidad

En la década de 1990 el director de ciencia ficción Brett Leonard esquematisó en sus principales películas dos variables de la estética digital, que a modo de hermenéutica adivinatoria avenían con las tecnologías de la cultura virtual-electrónica-digital. En *El Jardinero asesino inocente*¹ revela la realidad virtual como el principal motor estético, capaz de condensar los cuerpos y el espacio para darle figurabilidad a un espacio simbólico. La característica de esta manifestación estética consistía en generar marcos de actuación social basados en imágenes virtuales como interfaz. En *Virtuosity* (1995) su planteamiento estético fue mucho más ra-

²The Lawnmower man (1992).

dical, utilizando las máquinas de impresión 3D, la película explora el arduo mundo de la emulación tecno biológica. No la clonación sino la impresión de un ser humano, llevando al límite la imagen a través de su materialización y su biologización.

He comenzado con Brett Leonard y el ejemplo del cine porque estos dos horizontes de la formulación estética se han diluido en el tiempo de las nuevas practicas tecnológicas. En algunos casos han fluido y en otros se han aniquilado por otras consideraciones. Por ejemplo las formas inéditas en las que a través de los videojuegos la estetización virtual ha participado en la producción social, pasando del ámbito del entretenimiento al mundo de las practicas sociales, virtualidad para la medicina, para el entrenamiento de actividades de riesgo, para el control y especulación de daños. Así la estética virtual en su perfeccionamiento de la imagen como reproducción de lo real permite poner en juego prácticas de alta complejidad; la estética se mezcla y se diluye con la acción social. Lo mismo sucede con lo digital¹ : mientras las formas tradicionales de la estética digital estaban ligadas al paradigma del arte computacional, hoy parece que se centra en formas relacionales.

Lo que quiero resaltar es que ni la virtualidad ni la digitalidad han mantenido sus promesas proféticas, su futurismo utópico. En cambio, tenemos hoy un panorama muy amplio de las prácticas estéticas difuminado en un modelo de internet basado en redes sociodigitales. Este modelo ha desdibujado en gran medida el uso de páginas web como canal principal de la cibercomunicación. Las paginas web no logran, en la era de las redes sociodigitales, establecer nodos de información realmente masivos, es en este sentido que las redes sociodigitales circulan y concentran la mayor parte de las prácticas artísticas y estéticas. Lo que planteo en este trabajo es un análisis de dos formas de acontecer de lo estético en internet, ambas formas disidentes, contrarias al canon que se difunde y se consume. Sostengo que hay una crisis del arte

³ Es importante distinguir el ámbito de lo virtual con el ámbito de lo digital, lo virtual se compone de un campo gráfico de alta programación, creando un espacio de acción e intervención. Mientras que lo digital está más del lado de los contenidos, de lo relacional y lo colaborativo. Lo virtual permite inmersiones, lo digital interacciones.

digital, que éste ha caído en usos aislados, que ha sido conducido hacia otras formas como la museificación digital basada en las redes sociales, o como herramienta del arte contemporáneo (sea lo que este sea).

Formas del acontecimiento artístico digital

En arte digital hay una diversidad de manifestaciones, todas documentadas y estudiadas de manera exhaustiva. Lo que me interesa no son sus manifestaciones ni su historiografía (Net-art, Web-art 1.0, 2.0, Software-art, online art) ni sus diversos manifiestos en tanto corrientes o usos y aplicaciones, que pueden encontrarse hoy prácticamente en todas las expresiones artísticas y se ha insertado como un paradigma del arte contemporáneo. Lo que me interesa es el acontecimiento, la trama en la que se desenvuelve la tecnología de internet y la digitalización para producir una discursividad donde el mismo arte ha sido tragado por una lógica de la producción digital. Es ese punto en el que el arte deviene estética en horizontes amplios de fenomenología, quizá más de la mano de la imagen como centro gravitacional del proceso. Aquí hay que hacer una reflexión: internet ha abierto las posibilidades de la imagen como tecnología simbólica, esto es, las herramientas técnicas –dispositivos de la propia lógica de lo digital– no representan el eje determinante de la creación artística. Por ello, la cultura del contenido en internet se relaciona más en la época de las redes sociodigitales con las hibridaciones, los mixeos, la excesiva contaminación, la acumulación visual, la sobreinformación. Pareciera que el arte digital no encuentra su mayor importancia en la continuidad del arte clásico bajo las premisas de la creación pura; por el contrario, el arte digital establece la impureza como mecanismo de funcionamiento. No hay arte ni final del arte, sino interrupciones, contaminaciones, reticularidades.

Se ha visto la tecnología como una continuación revolucionaria del arte. En este sentido hay que hacer algunas aclaraciones. La aparición de internet debe ser considerada como una herramienta (una *techne*) que permite en primera instancia, a diferencia de otras técnicas, articular la comunicación en el mismo proceso creativo ya que deviene medio en su forma estética. El arte

digital involucra la mediación y la hipermediación en el caso del arte on-line como actividad misma de la obra, dar a ver es en sí mismo dar a comunicar, la masificación de la obra es otra de las características del arte digital. Nilo Casares (2009) señaló algunas de las cualidades del arte digital, por ejemplo, la formación de redes de producción y la posibilidad de producir enjambres de recepción deslocalizados. Estas cualidades son también condiciones de internet mismo. La recepción deslocalizada es el imperativo por el cual la masa deja de recibir información de nodos y entra en un campo más amplio, individual y libre de informarse. El mismo autor ha propuesto, para analizar el arte digital, la figura de comunidades de circunstancia, que implica la participación del sujeto social de acuerdo a un flujo o corriente que se elabora de forma casi efímera en un período de tiempo inconstante.

La capacidad comunicativa de la obra digital impone también mayores posibilidades de jugar con el prurito estético. Un horizonte mayor se abre para elaborar y vincular aspectos de diversa índole e interés. Es este mecanismo de abertura lo que se ha llamado estética relacional (Borriaud; 2006), la vinculación de los otros, de las cosas y las subjetividades, una ampliación de la obra en tanto posibilidad ontológica más allá de disciplinas, digamos una ontología cuántica de la obra, que participa de muchas formas de ser en diversas comunidades online al mismo tiempo. La tecnología digital y en particular de la mano de internet imponen a la manifestación estética la antesala del arte. ¿Se puede llamar arte a un proceso más que una pieza? Lo que postulo es que en internet la estética se abre también en el acontecer artístico, a través de la apropiación de las herramientas, la colaboración es uno de los sistemas propios donde lo estético debe reformularse abandonando los estándares del buen gusto por fenómenos de crítica y registro, codificación. Incluso habría que pensar en la propia crisis del arte digital en su práctica misma como dialéctica negativa.

Uno de los ejemplos de esto es la representación de la forma en la que se diluye la categoría de lo humano en el arte digital de Georg Nees. En *Algorists* vemos el humanismo centrado en las formas de la corporalidad y sus

correspondencias, es decir, un marco de lógica basado en la centralización, la proporción y la belleza, el modelo occidental de la propia lógica, por ello Nees lleva la corporalidad a una reticularidad informe, a través de líneas que van enlazándose de cuerpo a cuerpo surgen retículas que desubjetivan lo humano. Entre garabato y (fuzzy logic) lógica difusa, debemos adentrarnos a un esquema de disidencia, un desacuerdo entre campo de visualidad, forma y dialéctica. No es una negación, sino la propuesta de ver lo humano en su reticularidad.

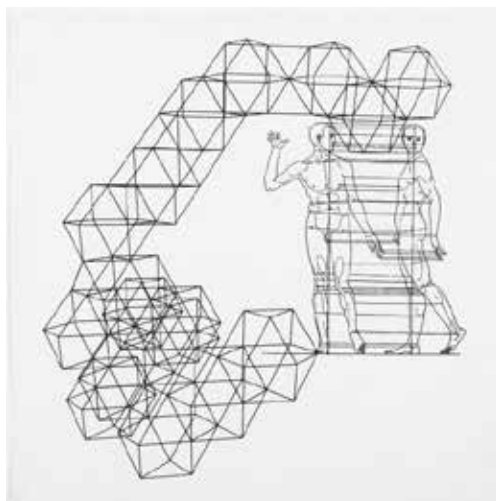


Fig. 1. Georg Nees. Algorists, 1971

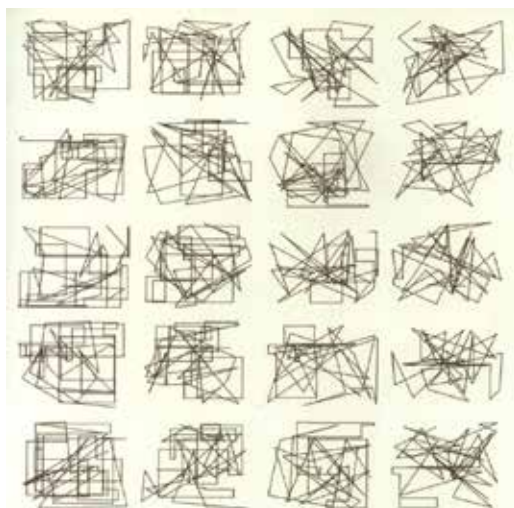


Fig. 2. Georg Nees. Sin título 1965.

Georg Nees nos muestra a través de sus trabajos el desapego de la categoría de humanismo bajo dos capas de sentido: en la primera el tema de la geometría y la reticularidad (fig.1) con un intervalo de concentración geométrica que se manifiesta de forma circular. Ahí aparece la metáfora de la circularidad de lo humano como si la tecnología permitiera únicamente la rotación del sentido. Es peculiar que la rotación del sentido aparezca en una relación cabeza-pies, los dos polos del humanismo contemporáneo: razón y deriva (al estilo situacionista). La figura 2 es mucho más compleja, ahí ya no tenemos la representación objetiva de lo humano. El cuerpo o los cuerpos se han transformado en geometrías aparentemente inconexas: una geometría garabato. Cada uno de los garabatos geométricos se presentan como individualidades borrosas que en su aparente inmovilidad se mantienen en una movilidad permanente, este juego moderno de que lo detenido se encuentra en movimiento porque sólo en movimiento logra estar detenido: paradoja. Se puede añadir que a medida en que podemos hablar de una humanidad reticular o, metafóricamente, humanidad garabato, se da una transición hacia estados borrosos de las identidades. He llamado en otros textos de mi autoría a este fenómeno de internet *identidades intermitentes*. Las identidades intermitentes son el resultado de un juego que se produce entre el aparecer y el desaparecer que la telepresencia. Internet posibilita entre su on y off una ausencia interactiva, una presencia que se muestra como ausencia y una ausencia que se practica como presencia. Mostrarse y practicarse ausente son las dos directrices del humanismo digital, en ello va el cuestionamiento más arriesgado de la presencia como verdad absoluta de las interacciones sociales, el trabajo remoto, la avatarización del sujeto para estar a la vez en dos espacios, las hipernarrativas de las identidades, la simulación en los procesos de aprendizaje y educación espacializada, son figuras de la presencia en internet.

Frente a la digitalidad del siglo XXII, que amenaza por el control total y la polarización del poder económico, la estética digital amenaza con la posibilidad de una ruptura. Asumo por digitalidad un momento histórico del siglo XXI que muestra signos de un poder y un control total sobre las tecnologías, los dispositivos y los contenidos. La digitalidad es un estado de la técnica cons-

tituido por la razón digital que le da funcionamiento a un capitalismo digital, pero a la vez por un humanismo digital que conlleva la instauración de valores estéticos, políticos, culturales, capaces de construir opinión pública. De ahí que mi texto no refiera directamente al arte digital sino a la estética. En el terreno del control total (la muralla china digital y el modelo de control digital de Estados Unidos) el arte queda absorbido dentro de los cánones del humanismo digital – no así la estética. Ella se adapta y se des-adapta en los contenidos y en los juegos de transición técnica, la estética digital no se somete plenamente al valor del arte. Sus alcances son mayores. La estética digital puede lo mismo acontecer en una postfotografía como en un meme. Las selfies en su acumulación visual devienen ruptura al alterar la veridicción de sí. Conceptos como camuflaje digital aplicado en los movimientos sociales como el de Hong Kong donde se produce una alta morfologización plástica de las identidades para movilizarse desde el interior de las propias herramientas de control o los movimientos informales de la opinión pública contra mediática basada en memes son algunos ejemplos de la importancia de la estética como principio de resistencia. Las protestas contemporáneas enseñan que la resistencia y la guerra mediática no está ya en la técnica sino en el camuflaje estético y el performance. Esto nos sitúa en el problema de territorialidad y desterritorialidad, que son dos ingredientes de la estética digital y el performance, y lo que Félix Guattari llamaba líneas de fuga. El juego pendular entre territorialidad, desterritorialidad y reterritorialidad caben en este análisis de la disidencia en el arte digital.

Los vínculos personológicos codificados, del tipo noble-sirviente, maestro-aprendiz, se borran en provecho de una regulación de las relaciones humanas generales, fundadas, en lo esencial, sobre sistemas de cuantificación abstracta referidas al trabajo, los salarios, la cuantificación, las ganancias, etc. El socius, en última instancia, ya no es un asunto de persona, sino de flujos descodificados. La revolución capitalista atacará todas las antiguas territorialidades, desplazará las comunidades rurales, provinciales, corporativas, desterritorializará las fiestas, los cultos, la música, los íconos tradicionales, colonizará, no solamente las antiguas aristocracias sino también todas las ca

pas marginales o nómades de la sociedad. Pero su empresa sistemática de desterritorialización de los conjuntos sociales se verá acompañada de una producción de territorialidades de remplazo adaptadas a las exigencias de su funcionamiento y al mantenimiento de su poder. (2013; 55).

Lo que tenemos en este análisis agudo de Guatarri es la lógica de la vida misma dentro del proceso capitalista, el equipamiento semiótico desplegándose, agrupándose y replegándose. Si bien su análisis está centrado en la forma del acontecer territorial del capitalismo, las actuales maneras del acontecer en internet tienen una referencia directa. Internet de las redes sociales del siglo XXI se encuentra en un proceso de avance cibercapitalista donde la lógica de la codificación aparece fuertemente como el motor de reterritorialización. Sin embargo, es la estética digital la que ha impedido su total implicación en el socioequipamiento, si en el análisis de Guatarri los flujos descodificados están de parte del capitalismo, en la sociedad red esos mismos flujos permiten formar campos de resistencia, como he señalado en el caso de las protestas de Hong Kong. La estética permite que se forme un oscilograma pendular irregular que deviene política. Su capacidad de abandonar el espacio de la contemplación para volverse acción, para desterritorializar la reterritorialización, su capacidad de intervenir todos los discursos e influir en las narrativas hacen de ella un acontecer político.



Fig. 3. Mark Napier. Riot. 1999

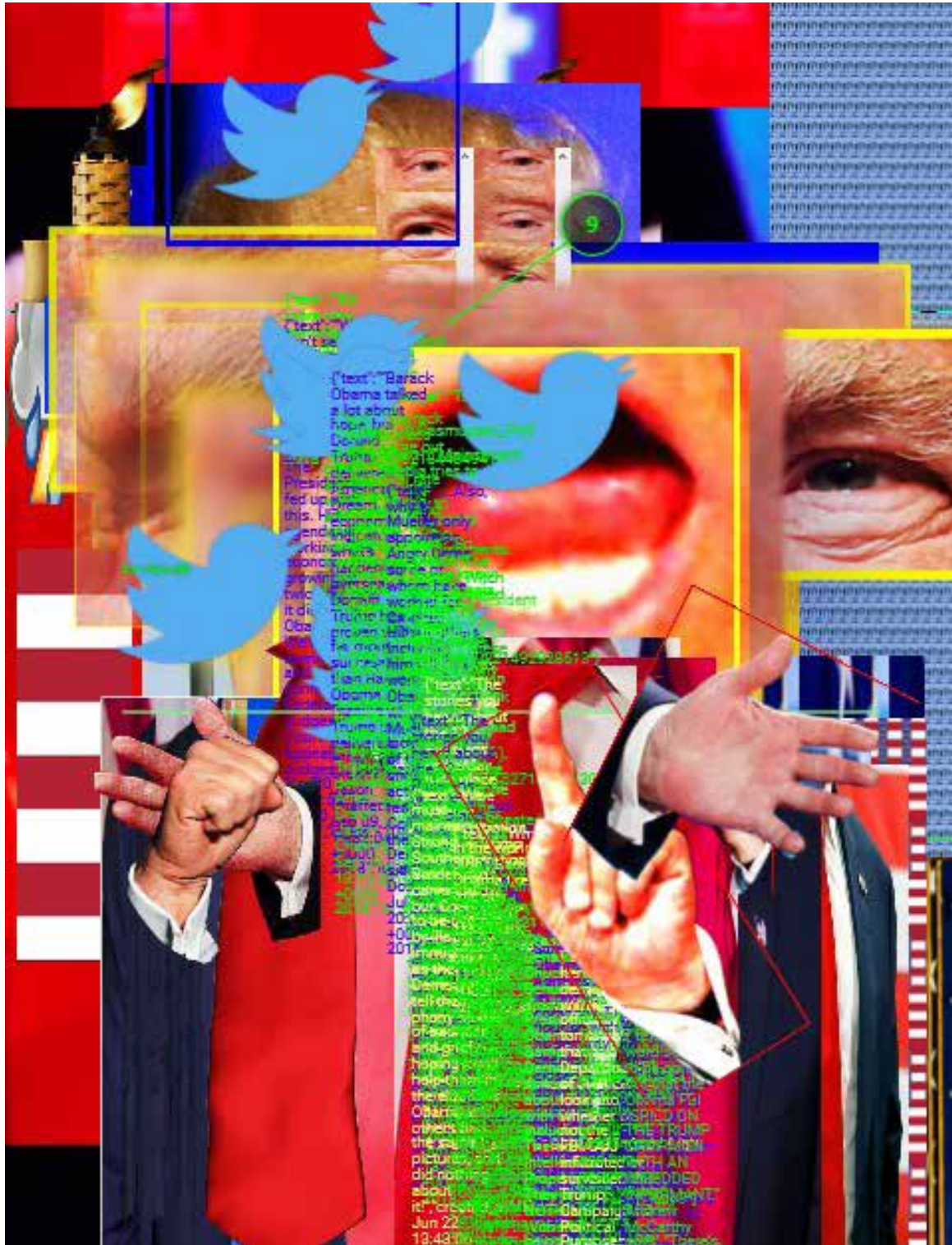


Fig. 4. Mark Napier. Shredder 1.0
+ riot, 2019.

La figura 3 y 4 del artista Mark Napier muestran ese tránsito de la disidencia basado en la representación hacia la acción y plastificación de los contenidos. No es la acción artística sino la actuación estética de los discursos y la textualidades. Lo que vemos en estas obras es un defacement web, un tipo de acción donde se convinan diferentes referencias de buscadores y de imágenes en una convinatoria distorsionada. El defacement web se utilizó originalmente por los hacktivistas como una manera de protestar y distorsionar la información, ejerciendo un tipo de desorientación visual, burla, humor o sátira. El defacement está relacionado con la desfiguración del rostro, como sabemos, las pantallas se constituyen de ventanas y éstas a su vez de pestañas que forman un rostro. La rostrosidad digital no implica pensar la cara como principio de relación sino un conjunto de entradas y salidas, orificios ordenados con lógica que equivalen a los poros de una cara, como un acto erótico uno entra y sale, aprende a desplazarse por los túneles de la digitalidad. El defacement busca hacer del rostro un performance para extraviar la familiaridad de la mirada con el objeto, hay un distanciamiento óptico, nace una desidentificación. Sin rostro el que mira no sabe lo que mira. De hecho la teoría del anonimato busca restablecer precisamente este principio: el extravío del rostro y la constitución de una monstruosidad. Al observar las intervenciones digitales de Mark Napier nos postramos ante una página web que ha extraviado su rostrosidad, el internauta se vuelve ciego y técnicamente queda deshabilitado para ejecutar las órdenes técnicas del poder digital. Ceguera y poder son contradictorias, la ceguera era considerada como una de las construcciones del poder en la población, no ver más allá de lo dado, en la cultura digital la ceguera violenta este principio, las alteraciones estéticas de los rostros digitales hace de la ceguera un principio de resistencia y de disidencia. No es el sujeto social el que deviene ciego, sino el rostro queda ciego ante el vidente, así, el que no ve abandona el rostro, lo pone en cuestionamiento.

Las preguntas que surgen de tales acciones son: ¿cómo observar sin una lógica que conduzca en campo de la mirada?, ¿cuál es el valor del borrado como principio de interacción?, ¿es la desfiguración un acontecimiento político? Las fronteras entre estética y política diluidas desde los movimientos del

artivismo cobran mucho mayor fuerza en el momento en el que se difumina la imagen del discurso de lo real. La estética en Mark Napier ya no representa sino que actúa, crea territorios de escenificación donde la información se condensa de tal modo que altera su sentido, el sentido de la información, una información sin identidad. Ante este hecho que ya no es de belleza sino de profanación nos situamos ante un acontecimiento de disidencia que pone en cuestionamiento muchos de los valores de la cultura digital devenidos del poder y del control.

Cuando un cadáver, una enseña patria, un tesoro, o una estatua son profanados, un extraño exceso de energía negativa suele desprenderse del interior del objeto en cuestión. Se sigue un estado similar al de una violación, lo más cercano a lo sagrado que muchos de nosotros experimentaremos en este mundo moderno. Por cierto, este estado negativo puede interpretarse como más sagrado que lo sagrado... Es el corte de la des/figuración (de/acement) lo que despide ese excedente, el corte de la totalidad en fragmentos de santidad que, consecuencia de la división, no sólo revela, al igual que en el montaje de un filme, una visión desde otro ángulo, sino que a la vez libera flujos de energía. (Taussig; 1999;13, 15).

Teoría del conflicto del rostro en internet

Defacement web no es sólo una acción estética, es un acto profanatorio a las estructuras contemporáneas de control y centralización de la información. El rostro ha sido la marca por la que internet ha mutado hacia un estado de transparencia total, en internet la identidad es el sello de garantía de veracidad y fiabilidad, el rostro tiene la forma también de una marca comercial. Marca es igual a rostro. Rostro es identidad. Sin rostro la certeza del otro y los otros no existe, los procesos de confianza y garantía, en el más comercial de los términos, debe pasar y se formula en la rostrificación digital. La imagen de sí mismo como target comercial es algo que ha adquirido una cultura amplia y aspiracional, permeando las emociones y las sensaciones. Hay en ello otra concepción de la estética, una estética de la cotejación y la transparencia. El éxito y el triunfo pasan por los estados verificables de la digitalización. Así la

teoría del rostro en internet es también una teoría de la imagen digital. Pero en el centro de las prácticas existe un conflicto. El rostro que produce una imagen entra en crisis cuando la misma tecnología permite su desfiguración. Aquí podríamos hablar de la estética del meme, de la selfie, del humor visual, de la postimagen, todas ellas pertinentes para la disidencia digital. Pero quisiera remitirme a un movimiento que ha sido muy elocuente.

En 1994 apareció un rostro en internet que nombraba a multiusuarios. Ese rostro, aunque habría que decir, ese sujeto virtual, una especie de humano masa, comenzó a estar presente como campo de disidencia social, de protesta, acompañando la resistencia a través de internet: Luther Blissett.⁴

En palabras del movimiento se trataba de “el único comité central cuyo propósito es perder el control del partido”. Su aparición en escena consistió en emitir un informe falso sobre sus acciones y usos del nombre multiple. Luther Blissett se convirtió en el hombre red que tenía un rostro inexistente pero que además aludía a un verdadero Luther Blissett, un futbolista de la época. Es muy famosa la entrevista que le hicieron a Luther Blissett el futbolista preguntándole por su relación con el movimiento “Cualquiera puede ser Luther Blissett sencillamente adoptando el nombre de Luther Blissett”.

En esa entrevista aparece la antinovela Q firmada por Lutter Blissett, se trata de un autor cuyo rostro representa un colectivo de escritores italianos Roberto Bui, Giovanni Cattabriga, Federico Guglielmi y Luca Di Meo, quienes ocultos tras la novela crean un personaje cuyas repercusiones van a tener mucho interés. De hecho este grupo tiene en la actualidad una actividad literaria muy importante bajo el grupo de Wu Ming. Muchos interpretes de la novela Q han visto en ella uno de los alegatos de la sublevación contemporánea, otros han vislumbrado la forma en la que las protestas han quedado abatidas por el poder económico internacional, una especie de culturofagía.

⁴<https://www.youtube.com/watch?v=3bRuTkmlTlg> (consultado 2019).

La fecha en que surgió este movimiento es curiosa, 1994, año también en el que surge publicamente en la selva chiapaneca un movimiento de indígenas encapuchados representados por el Subcomandante insurgente Marcos: EZLN. No se puede comprobar si los movimientos sin rostro que han ocurrido durante la segunda mitad de la década de los años 90 fueron inspirados en la eliminación del rostro en el zapatismo, lo cierto es que sabemos que los vínculos entre el EZLN y movimientos hacktivistas europeos, particularmente los italianos, fueron muy activos durante aquellas fechas. La figura de un indígena que ausenta su rostro y con ello también niega la identidad capitalista va ha convertirse en una fuente de inspiración para los movimientos ciberactivistas, de hecho es lo que se le llamo en su momento red trasnacional de defensa. El EZLN es el primer movimiento que utiliza internet como mecanismo de sublevación, produciendo formas alternativas de comunicación basadas en la horizontalidad y la formación de redes a nivel global bajo el principio del anonimato y la estrategia tecnológica de la deslocalización.



Fig.5. Luther Blissett



Fig. 6. Zapatistas

El capitalismo no deja otra salida salvo el anonimato, dejando en ello la especulación del origen de la lucha. La máscara se vuelve uno de los gestos estéticos de la resistencia y la disidencia, sustituir el rostro por una máscara abstracta o por un rostro postizo, el anonimato cuestiona las formas del humanismo capitalista que elabora una lógica del rostro sólo como identificación y control. Si bien el zapatismo homogeniza el rostro como campo de combate este gesto es visto en sus vínculos con el uso de internet, hay en ello una concepción de internet y una crítica a los medios como campo de desinformación. La autonomía no sólo debe reclamar la igualdad para todos y la inclusión social, también debe llevar la posibilidad de que el reconocimiento social y la igualdad permita retirar la máscara. La máscara representa la ausencia sistémica, los zapatistas llevarán máscara hasta que sean reconocidos, la máscara también les protege de ser identificados, ya que toda identificación en el mundo del capital implica una falsa inclusión, bajo premisas de igualdad y diferencia simuladas. Políticamente se trata de utilizar la máscara para hacer de lo singular un común, una comunidad. Todos somos lo que la máscara es. El EZLN inauguró el defacement web partiendo de sí mismo, se deforman para informar, información y deformación se conjugan como dos rostros necesarios para la disidencia.

Es bien sabido que en las dinámicas actuales de internet la falta de rostro o la presentación con un rostro falso implica la desacreditación de la persona, la ausencia de reconocimiento. El no-rostro es considerado como la ilegitimidad de la persona. Aunado a todos los procesos de veracidad a los que está sometido el rostro, veridicción, verificación, identificación, consensuación, democracia, diálogo. El rostro ha desaparecido como juego, como superficie lúdica, en internet el rostro es un garante.



Fig. 7. Randy Prozac.

Bibliografía

- Casares, Nilo (2009) Del net.art al web-art 2.0. Debats, España.
- Guattari, Félix (2013) Líneas de fuga. Por otro mundo posible. Cactus, Argentina.
- Martel, Frédéric (2014) Smart. Ces internets qui nous rendent intelligents. Flammarion, France.
- Prada, Juan Martín (2012) Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales. Akal, España.
- Taussing, Michael (1999) Defacement. Public secrecy and the labor of the negative. Stanford University Press, California.
- Watson David (2002) Contra la máquina. Ensayos sobre el imperio y el desastre tecnológico. Alikornio Ediciones, España.

¹Universidad Autonoma del Estado de México, Facultad de Artes.

Desde hace algunas décadas las diversas corrientes del arte contemporáneo, específicamente el videoarte, han presentado diversas problemáticas; la principal es su carácter híbrido que ha dificultado su definición concreta. A través de un análisis del videoarte como objeto de estudio, he postulado una hipótesis, la cual propone una posible alternativa a esta problemática al plantear tres principales estructuras: *el Bulbo*, *el Rizoma* y la *Banda de Möbius*. Este tridente pretende estabilizar al objeto de estudio para promover un mejor entendimiento sobre el contenido y la estética de las obras de arte en video.

Una estructura es un entramado de elementos que definen un objeto, es un ensamble de unidades que conforman una organización, existiendo una conexión semántica entre ellas. Pueden existir estructuras rígidas con funciones en sus componentes que operan de forma jerárquica para lograr un fin en común. Otro tipo de estructuras son las estructuras dinámicas, donde no existe una jerarquía, sino un trabajo en conjunto siendo la movilidad una de sus cualidades principales, es decir, las funciones pueden ser transferidas sin importar la jerarquía. La sintaxis del lenguaje cinematográfico es, de forma sustancial, la imagen fija y la composición temporal secuencial de éstas, que a su vez, se dividen en: tomas, planos, ángulos de cámara, composición fotografía, iluminación y montaje. Además, el cine está compuesto de banda sonora, diseño de audio, diálogos, y por supuesto la historia, esta última tiene implicaciones de narración y discurso. Todo esto se puede visualizar y entender como una estructura dinámica.

La narrativa o narración podría asumirse como el acto de reconstrucción de acontecimientos, verídicos o ficticios (una historia), en diversos soportes con la finalidad de producir experiencias estéticas, conocimiento o apropiaciones de una realidad. Aunque de forma general, se entiende el concepto de narrativa, como un conjunto de elementos representados por un enunciado, también puede definirse como: el acto de relatos o acción de relatar, lírica, narrativa y drama (Reis y Lopes, 2002).

El videoarte contiene los mismos principios del lenguaje cinematográfico donde se promueven secuencias narrativas visuales pero a diferencia del cine, muchas veces se produce una fractura en el lenguaje y el entendimiento con la exposición de ideas contradictorias, fuera de la lógica convencional o aparentemente incongruentes entre sí, las cuales al ser percibidas por el espectador provocan la mayoría de las veces una disonancia cognitiva - cognoscitiva, esta disonancia es la atenuación de este conflicto mediante la generación de una interpretación o el rechazo de estas ideas (Festinger, 1962).

El videoarte contiene elementos estructurales narrativos de toda índole que en su conjunto forman una estructura dinámica, abierta [2] y expansiva en su interpretación. En consecuencia: ¿cuál sería el desplazamiento o apropiación, por parte del videoarte, para postular sus propias lógicas estructurales? Es pertinente hacer una disección del objeto de estudio en dos partes sustanciales; 1).- Composición técnica. 2).- Semánticas del videoarte a través de la narrativa.

El videoarte tiene una relación estrecha con los cánones de producción cinematográfica, televisiva y videográfica, por su conformación esencial: la imagen movimiento. Por un lado, bajo su carácter de tecnología el cine ha sido utilizado por los artistas como soporte, por ejemplo; *Anemic Cinema* (1929) del artista Marcel Duchamp. Mientras el cine se consolidaba en los años veinte y treinta, la principal aportación de los artistas fue el utilizar este soporte tecnológico para proponer otras formas de exponer ideas.

En el cine, los artistas estipularon narrativas que difieren y se separan de los cánones de representación cinematográfica dando prioridad al estudio formal y conceptual a través del cine, por ejemplo: *Le Retour a La Raison*, del artista Man Ray (1923). *Ballet mécanique*, del artista Fernand Léger (1924), el film *Un chien andalou* de Salvador Dalí y Luis Buñuel (1929), entre otros trabajos.

Incursiones de personajes que provenían de campos artísticos como la pintura, el grabado y el ready made, y que a su vez estaban cubiertos por una influencia transgresora e interdisciplinar de las artes, impulsada principalmente por el Dadaísmo. Quizá conforman los precedentes de lo que hoy podemos conocer como videoarte. Si bien en los años veinte y treinta aún no existía el video, la imagen movimiento que reside en la tecnología de la cámara cinematográfica, permitió el inicio de un desplazamiento del mismo soporte para otros fines narrativos.

Desde entonces, el videoarte está en una constante relación bilateral con el cine, ya que en la actualidad las dinámicas de producción cinematográfica se siguen combinando con las prácticas artísticas. Imaginemos una línea en

un plano horizontal, de un extremo colocaremos el concepto de videoarte y en el otro al cine. En medio tendremos un punto que intenta definir a la obra de arte como cine o videoarte. Las características de la obra la van definiendo de acuerdo a la inclinación correspondiente, es decir, si la obra contiene más elementos cinematográficos va a inclinarse hacia el cine, o de lo contrario hacia el videoarte. Sin embargo, se estaría transitando en la misma línea, aunque una obra sea producida con una carga significativa de cánones cinematográficos, al estar en una línea directa relacional con el arte, esta obra puede pertenecer a ámbitos artísticos como museos, galerías, instalaciones artísticas, bienales o festivales de arte, así mismo, puede ser presentada en salas de cine. Una obra de arte que se produzca en ámbitos cinematográficos puede exhibirse en salas de cine o espacios artísticos (como los ya mencionados) siempre y cuando las intenciones del artista establezcan esta línea entre arte y cine.

Las fuerzas de interpretación y de validación artística o cinematográfica impulsan a la obra de un extremo a otro sin llegar a un punto de estabilidad. Para resumir, mientras esta dentro de un campo artístico puede ser videoarte y mientras esta en espacios cinematográficos puede definirse como cine.



Fluctuación del videoarte en relación con el cine,
Mario Bracamonte, 2017

En el contexto televisivo los artistas promovieron ideas interesantes. La televisión como espacio de difusión artística, forjaron una postura política y contracultural hacia la televisión, y lograron integrar a la televisión como parte formal de la obra de arte. En el primer caso, los artistas no se limitaron a meras entrevistas y programas educativos culturales sobre el arte, tuvieron

posturas más complejas, por ejemplo: Good Morning, Mr. Orwell fue un proyecto que conectaba a artistas de dos continentes, Europa y América, mediante una transmisión interactiva satelital entre la WNET [3] en la ciudad de Nueva York, y el Centre Pompidou, en París, así como algunas transmisiones periféricas a Alemania y Korea del Sur.

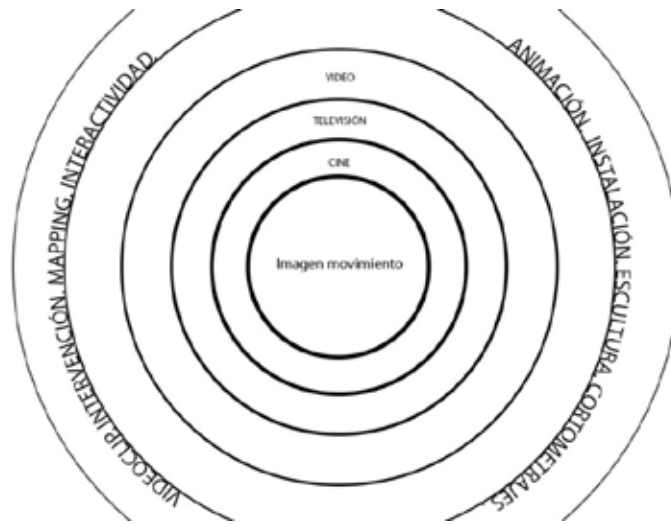
La postura política, social y contracultural en la televisión se fue desarrollando con colectivos como Raindance Corporation (E.E.U.U.,1969) fundado por Frank Gillette, Michael Shamber, Ira Schneider y Paul Ryan. Estos autores postulaban sacar el flujo de información fuera de las televisoras comerciales, para proponer medios visuales más democráticos capaces de aportar un pensamiento crítico lejos de la banalidad impuesta en los programas de televisión. El artista Wolf Vostell fue uno de los pioneros en integrar a la televisión como parte formal de la obra, pues en su ensamble *Deutscher Ausblick* de 1958, une distintos elementos referenciales con respecto a la situación política en Alemania, además de integrar un televisor en funcionamiento. El ensamble podría mirarse como un collage bien acoplado y con estética propia, pero su principal importancia es la intensión de integrar al video dentro de una obra de arte.

Ya se ha identificado la relación del arte con el cine y la televisión, pero estas técnicas no fueron tan asequibles para ser utilizadas por la mayoría de las personas así como los productores de arte. El video fue y es un sistema que no requiere de grandes inversiones de capital para ser utilizado. El vídeo nace como una estrategia de captura, transmisión y almacenamiento de imágenes generadas por la televisión para hacer más eficiente la programación. Se desarrolló como un sistema de captura que registra la imagen y el audio, almacenando los datos obtenidos en cintas magnéticas ofreciendo la posibilidad de revisar de manera inmediata aquello que se ha grabado, siendo una de sus mayores virtudes: borrar y regrabar las tomas según las necesidades técnicas.

1).- Composición técnica. El Bulbo como estructura del videoarte.

El bulbo es un concepto que hace referencia a la estructura formal de algunos vegetales que se desarrollan bajo tierra y que están conformados por el tallo, el bulbo y la raíz. Una cebolla o el ajo son un ejemplo de esta composición estructural. El bulbo no es otra cosa que la sucesión de capas a partir de un núcleo. Esta distribución la propongo para identificar al videoarte de forma general de acuerdo con su composición intrínseca que nos hace pensarlo como un objeto expansivo en dos sentidos primordiales: hacia fuera o hacia dentro. Es decir, podría percibirse al videoarte como una esfera formada de diversas capas que van del interior al exterior -o viceversa.

En el videoarte, el núcleo está conformado por la imagen en movimiento [4] y existe en relación con los antecedentes del cine, la televisión y el vídeo. Estos conforman las tres capas primordiales a las cuales se les puede añadir otras hacia su interior o exterior sin un límite, el orden de estas capas no es necesariamente jerárquico y puede fluctuar según los intereses del artista. El videoclip, los cortometrajes, el cine experimental, las intervenciones videográficas, la videoescultura, las videoinstalaciones, la interactividad en vídeo, la animación, el found footage, video reciclaje, remix en video, etc., conforman las capas que se van sumando al núcleo y que definen al videoarte, esta estructura se puede visualizar desde un aspecto expansivo donde crece sin límite, o bien, decrece sin límite, por tanto, la imagen movimiento se vuelve interna o externa según sea el caso, permitiendo un trabajo aún más libre, sin que se pierda el punto nodal.



Bulbo como estructura 1 del videoarte.
Esquema 1, Mario Bracamonte, 2018.

En consecuencia, hay una interdisciplinariedad de la esfera artística hacia otros soportes tecnológicos usando a la imagen movimiento como núcleo. Lejos de intentar estabilizar el soporte videográfico, las prácticas artísticas procuran una expansión del mismo hasta acrecentar sus límites. La estructura del bulbo nos sirve para hacer evidente esta característica del videoarte. Con el ingrediente inherente y sustancial: -arte-, los cánones de algunas disciplinas como la animación, el cine, la televisión o el videoclip. Son fracturados, deconstruidos, reinventados, intervenidos, cuestionados y puestos en crisis. En otras palabras, desde el videoarte se busca dar otro tratamiento formal y conceptual a estas disciplinas. En conclusión, el bulbo nos permite entender el comportamiento del videoarte, definirlo como una estructura esférica expansiva compuesto de otros soportes tecnológicos usando como elemento principal la imagen en movimiento para fin artístico.

2).- Semánticas del videoarte a través de la narrativa. El rizoma y la banda de Möbius.

Sin comienzo / sin final / sin dirección / sin duración
– el video como una mente.

Bill Viola [5]

Ya se ha establecido la primera estructura referente a las condiciones tecnológicas del videoarte, ahora, es necesario establecer sus características de contenido a través de la narración, para ello es pertinente iniciar con la segunda estructura: el.

El rizoma

El rizoma es una estructura ramificada que generalmente se encuentra en el subsuelo a manera de raíz y que forma parte de una planta, éste no crece hacia abajo y de forma vertical jerárquica, sino de forma horizontal e indefinidamente formando tejidos y conexiones entre sus tallos. El pasto que crece en un jardín es un buen ejemplo para visualizar estas características. Una madriguera también puede funcionar para ilustrar un rizoma. Deleuze y Guattari (2000) encuentran que “su función de hábitat, de provisión, de desplazamiento, de guardia y de ruptura...el rizoma tiene formas muy diversas, desde su extensión superficial ramificada en todos los sentidos, hasta sus concreciones en bulbos y tubérculos” (p.16).

En filosofía el rizoma ha sido un concepto problematizado por Guilles Deleuze y Felix Guattari, quienes lo caracterizan como un principio de conexión y de heterogeneidad, donde cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro (Deleuze y Guattari, 2000, p.17).

El rizoma es un concepto que, por las características referidas, se acopla a esta investigación para cumplir con una función que constituye la dicotomía entre el contenido de la obra y la interpretación del espectador. La estructura dinámica del videoarte que subyace en el bulbo permite que las intenciones del artista sean la exposición de ideas mediante la ruptura del imaginario colectivo

común y cánones establecidas. Platón plantea la complejidad de la imagen al cuestionar si, efectivamente lo que percibimos puede considerarse como verdad, para afianzar esta problemática postuló el mito de la caverna (Reale, G. Y D. Antiseri, 2007). una paráfrasis o metáfora de la realidad donde se explica que los seres humanos miran hacia una sola dirección donde, probablemente, lo que observan son sombras las cuales se asumen como verdad. Este mito puede interpretarse desde varios ángulos y puede aplicarse a la crítica de ciertos paradigmas actuales. Entonces, es pertinente cuestionar: ¿Es un modelo caduco la forma de representación visual de la cultura actual? ¿Estamos ante un régimen escópico [6] que parafrasea la idea del mito de la caverna de Platón? ¿La promulgación de nuevas posturas estéticas y conceptuales hacia la obra de arte, por parte de los artistas, generan incomodidad y rechazo debido a la fractura de éste régimen?

Los artistas del videoarte producen rupturas de convencionalismos mediante la imagen movimiento, trascienden o fracturan toda lógica convencional, todo simbolismo y toda semántica perteneciente a los regímenes escópicos. Para lograr este objetivo la narrativa cumple una función significativa pues es aquí donde se presenta la primer aparición de una estructura rizomática. El rizoma se encuentra dentro de la narración mediante metáforas, metonimias, paradojas, elipsis, atemporalidades, discontinuidad lógica, la mezcla de formatos y cánones. El arte en video intenta exponer ideas puras sin articulación simbólica, en este sentido, el videoarte se comporta como un rizoma, pues emite narraciones de toda índole, multisemánticas que originan un hipertexto. Por otro lado, el espectador se enfrenta a este fenómeno donde se origina otro entrelazado de ideas las cuales se pueden conectar unas con otras como un nuevo rizoma.

El videoarte es un lenguaje que no se encierra en sí mismo, sino que se extiende de forma indefinida (Deleuze y Guattari, 2000), por el contrario, el cine podría referir a esta lengua que se estabiliza, que se encierra en sí misma, y que, al contrario del rizoma, echa raíz. Las fracturas del lenguaje y del entendimiento de la lengua se ven reflejadas en el videoarte, en tanto que a éste le

interesa justo la fractura, aquello que no es lengua sino lenguajes propios mediante subjetividades de una realidad. Un ejemplo de videoarte como rizoma es el ciclo videográfico que Matthew Barney creó y dirigió llamado: Cremaster (1995-2003), un bloque compuesto por cinco partes. Es una obra que exhibe rizomas y produce hipertextos en el espectador, de la misma manera, rompe cánones y regímenes escópicos para proponer otras estéticas y semánticas.

La banda de Möbius

La banda de Möbius fue concebida en 1858 por August Ferdinand Möbius. De acuerdo con Keith J. Devlin (2002) es un objeto físico [7] que contiene cualidades matemáticas: una sola superficie, una sola cara y un solo borde, no hay un anverso y un reverso. En este objeto el tiempo y el espacio construyen una paradoja constante, si la recorremos por la superficie que aparentemente es interna (anverso), llegaremos al punto donde iniciamos, pero por la superficie aparentemente externa (reverso).

La banda de Möbius es un cuerpo físico bidimensional o tridimensional que comúnmente se utiliza como ejemplo en la topología [8], Gottfried Wilhelm Leibniz propuso una nueva percepción de las matemáticas mediante su postulado Analysis de laplace o Estudio de lugar (1679), lo cual es considerado como el inicio de la topología (Granon, 1999). La estructura formal de la banda puede tener una relación con el videoarte que nos servirá para definir su comportamiento, por ejemplo, la construcción de paradojas audiovisuales, o bien, la producción de discursos símiles a la banda donde el adentro y el afuera se combinan, así como la evidencia discursiva metafórica al torcer la lógica convencional y promover otro tipo de raciocinio.

A diferencia del bulbo y del rizoma, en esta estructura el videoarte está compuesto por una unidad unilateral integrada por todas las características técnicas del lenguaje cinematográfico. Aparentemente, vemos una dualidad bien definida, dos partes que conforman un mismo objeto imagen movimiento y narración, sin embargo, al momento de que transcurre la obra, existe una evidente construcción de metáforas, metonimias, paradojas y contradicciones

que otorgan una nueva dimensión perceptual. Por ejemplo; los videos *Three Transitions* (1973) del artista estadounidense Peter Campus, muestran esta similitud con la banda de Möbius, *ThreeTransitions* es una serie de vídeos que tienen como protagonista a un sujeto, el artista, quien, con la ayuda de una pequeña producción, un estudio, iluminación, una cámara y postproducción en la imagen, logra situar un discurso donde el adentro y el afuera son uno solo. En el primer video [9], la estructura de la banda de Möbius la podemos encontrar en la narración, ya que muestra una yuxtaposición de dos secuencias: el anverso y el reverso de una acción. La narración arroja diversas interpretaciones, la más evidente es que es posible que no exista un adentro y un afuera, es decir, la construcción del sujeto no radica en una dimensión categórica bidimensional, es más bien una unidad. Ambas dimensiones; el adentro y el afuera, así como el personaje, conviven en un mismo tiempo y un mismo espacio.

La obra *The Reflecting Pool* (1977 a 1979) del artista Bill Viola es un video a color con siete minutos de duración, sonido mono canal y con una fotografía de Kira Perov [10].

En una toma fija se encuadra una piscina o un estanque rectangular, al fondo, se pueden mirar árboles y vegetación. Aproximadamente en el segundo 22 una sombra se acerca hasta colocarse frente a la piscina y se desvela la figura de un hombre, éste da un paso al frente y se queda inmóvil justo en el borde del estanque teniendo el agua de frente, en el minuto 1 con 38 segundos el hombre ejecuta un salto; para nuestra sorpresa el sujeto no cae, se queda congelado, inmóvil, suspendido en el aire y así se mantiene hasta que poco a poco su imagen desaparece del encuadre. Para el minuto 4 con 45 segundos el hombre aparece caminando por el borde de la piscina pero dentro del reflejo del agua, es decir, tenemos la ilusión de que el agua refleja la silueta pero el sujeto no está. Para el minuto 6 con 19 segundos el sujeto sale desnudo del agua y se aleja por el camino de donde ha venido.

Al minuto 4 con 28 segundos se origina otro corte directo o stop trick que nos da la ilusión de percibir que algo ha entrado a la piscina pero no lo vemos, solo hay ondas de agua que nos remiten a esta hipótesis. Al minuto 5 con 20 segundos hay otro corte directo y a partir de este momento, al parecer, existe una disolvenencia de imágenes entre sí, es decir, existe un corte directo que se puede maquillar al empalmar dos secuencias de video similares y así atenuar el corte directo que refiere a la salida del personaje de la piscina.

Bill Viola en *Reflecting Pool* construye una paradoja mediante la manipulación espacial y el juego óptico para designar el paso de la materia de una dimensión a otra sin un proceso intermedio. Presenciamos una sublimación visual, así como en la banda de Möbius, todo el tiempo recorrimos el espacio videográfico hasta darnos cuenta de que este mismo había cambiado justo ante nuestros ojos sin percatarnos. Algo así como recorrer la banda con un lápiz y descubrir que no hay anverso ni reverso. La banda de Möbius y el videoarte pueden compartir una estructura: la relación espacio-temporal. En algunas obras de arte en vídeo, la paradoja es parte de su estructura, el espacio y el tiempo se comportan de acuerdo con la lógica del adentro y el afuera, del espacio unilateral, espacio multiespacial y del tiempo relativo.

Para concluir, retomaremos algunos puntos significativos. Se ha seccionado a nuestro objeto de estudio en tres posibles estructuras, la primera de ellas es refiere a su composición técnica así como la hibridación en soportes que componen al videoarte. La segunda es la implementación del rizoma como estructura en dos directrices, tanto en el contenido como en su interpretación. La última estructura es la banda de Möbius que define al videoarte como una unidad donde la narración esta determinada por paradojas y contradicciones que rompen lógicas comunes haciendo que conceptos como el tiempo, el espacio, la identidad, el adentro, el afuera o la realidad sean conceptos susceptibles a su representación.

De 1960 a la fecha, 58 años después, el videoarte se ha establecido e institucionalizado generando un nuevo régimen escópico dentro del arte. Esto

se comprueba con la creación de programas educativos a nivel superior que incorporan unidades de aprendizaje como: videoarte [11]. En consecuencia, existe una nueva problemática; paulatinamente el videoarte ha ido perdiendo su característica transgresora y se ha insertado en la cultura popular sin que exista una conciencia bien definida sobre las implicaciones del uso del arte en video. A forma de paréntesis, este capítulo espera aportar algo de estas semánticas y características del videoarte, para que desde su producción retome su carácter principal: la ruptura de lo simbólico entendido como ley o canon (Everaert, 2008).

Pareciera que el videoarte ha devenido un comodín donde “todo se vale”, plataformas como YouTube y Vimeo albergan trabajos con etiquetas de “videoarte” que, claramente comprueban la apropiación del concepto para proponer videos u “obras de arte” que pueden definirse como pueriles o ingenuas. Esta problemática no es específica del videoarte, permea a todas las artes, y es el artista quien debe tener la conciencia de destruir los cánones culturales para resignificar, reestructurar y reacomodar la realidad y seguir aportando conocimiento.

Índice de Citas

- [1] Dr. En Artes por la Universidad de Guanajuato. Profesor investigador de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México.
- [2] Cuando se menciona el término “abierto (a)” hago referencia al texto publicado por Umberto Eco: *Obra Abierta*. Donde se exponen las características del arte contemporáneo las cuales hacen referencia a la composición estructural, características hipertextuales y las posibilidades de interacción e interpretación de una obra de arte (Eco, 1962).
- [3] WNET TV, Canal 13. Es una televisora pública educativa no comercial.
- [4] La imagen movimiento (Deleuze, 1983) será el adjetivo más acertado para referirnos a obras de arte en un soporte cinematográfico, televisivo o videográfico.
- [5] Citado en el libro: *videoarte* (Martin, 2006).
- [6] Martin Jay define al régimen escópico de la siguiente manera: “El *régimen escópico* se define como; la carga cultural arraigada en un sujeto ligada sustancialmente a su contexto social el cual determina, consciente o inconscientemente, sus semánticas en la mirada...La particular mirada que cada época histórica construye, consagra un régimen escópico, o sea, un particular comportamiento de la percepción visual” (Jay, 2003: 221-252).
- [7] Para hacer una *banda de Möbius* se necesita una tira de papel y pegarla sobre sí misma uniendo sus dos extremos, pero uno de ellos debe incluir un giro o movimiento de torsión.
- [8] Rama de las matemáticas que estudia las propiedades inalteradas de cuerpos geométricos mediante transformaciones continuas.
- [9] En el primer vídeo de esta serie, vemos a un sujeto que entra a cuadro y se coloca de espaldas a la cámara, lleva un saco de color café claro y el color de la toma es amarillo matizado hacia oscuros y verdes. Al parecer frente a él hay una cartulina que sirve de fondo. El personaje hace un pequeño orificio con las manos en la cartulina y va rasgando hacia abajo poco a poco. Se origina un empalme de imágenes entre el anverso y el reverso.
- [10] Kira Perov es director ejecutivo de Bill Viola Studio. Ha trabajado con Bill Viola desde 1978.
- [11] Por ejemplo: la Licenciatura en Arte Digital de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Bibliografía de las referencias citadas

- Bonet, E., (1980). *Alter-video* en Bonet, E., et al. En torno al Vídeo. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Brea, J., (2007). “Cambio de régimen escópico: del inconsciente óptico a la e-image”, en *Revista de Estudios Visuales*, N° 4. Enero 2007.
- Deleuze, G. (1983). *Imagen movimiento*. Estudios Sobre Cine 1. Barcelona, España: Paidós.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2000). *Rizoma*, introducción. Valencia, España: Pre-textos.
- Devlin, K. (2002). *El lenguaje de las matemáticas*. Barcelona, España: Robin-book.
- Eco, U. (1962). *Obra Abierta*. Barcelona, España: Planeta-Agostini.
- Everaert D., N., (2008). ¿Qué hace una obra de arte? Un modelo peirceano de la creatividad artística en artículos on-line sobre c. s. Peirce en español posteriores a 1960, Universidad de Navarra. [En línea]. España, disponible en: <http://www.unav.es/gep/EveraertUtopia.html> [Accesado el 31 de agosto 2016]
- Festinger, L. (1962). *A Theory of Cognitive Dissonance*. Stanford, Estados

Unidos: Stanford, University Press.

Foster, H. et al., (2006) Arte, modernidad, antimodernidad, posmodernidad desde 1900. Madrid, España: Akal.

Guasch, A., (2000). El arte último del siglo XX. Del postminimalismo a lo multicultural. Madrid, España: Alianza.

Granon, J., (1999). Topología básica de Jacques Lacan. Buenos Aires, Argentina: nueva visión.

Jay, M., (2003). Regímenes escópicos de la modernidad. Campos de fuerza. Entre la historia intelectual y la crítica cultural. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Kuspit, D. et al., (2006). Arte digital y videoarte: transgrediendo los límites de la representación. Madrid, España: Circulo de Bellas Artes.

Martin, S., (2006). Videoarte. UTA Grosenick (ED.). Barcelona, España: TaschenGmbH.

Olhagaray, N., (2002). Del video-arte al net-art. Santiago de Chile, Chile: LOM editores.

Pérez, O., J. R., (1991). El arte del Video: introducción a la historia del video experimental. Madrid, España: Illustrated.

Reale, G. Y D. Antíseri, (2007). Historia de la filosofía. 1. Filosofía pagana antigua. Síntesis, análisis, léxico, mapas conceptuales y textos. Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.

Reis, C. y Lopes A.C. (2002). Diccionario de narratología. Salamanca, España: Almar.

Rosseti, L., (2011). Videoarte: herencia histórica del cine experimental al arte total. CDMX, México: Universidad Autónoma Metropolitana.

*Sistema Nacional de Investigadores. Profesora de Tiempo Completo y Coordinadora del Doctorado en Cultura y Arte, Departamento de Estudios Culturales, División de Ciencias-Sociales y Humanidades, Universidad de Guanajuato. Es doctora en Historia del Arte por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Este trabajo es parte de una investigación más extensa sobre un particular episodio de la historia del arte en México. Es una investigación original basada en el archivo de un espacio para las artes alternativo e internacional en San Miguel de Allende, Guanajuato (1994-2003). Ahí sucede una de las primeras transmisiones públicas, quizá la primera en México, de Net Art [Arte en red]. S@lón, como se nombra al espacio, emite el programa de Documenta X de Kassel, Alemania –la prominente feria mundial de arte– que también por primera vez, en agosto de 1997, se conecta en la red para la transmisión de arte en nuevos medios digitales. Carlos Monsiváis y Gabriel Orozco fueron los invitados mexicanos que participaron en la décima edición, en dicha ciudad alemana.

Las instituciones de arte en México en ese momento aún no están preparadas para la recepción de un proyecto de esta naturaleza –como si lo están artistas y curadores independientes que, relativamente libres de jerarquías y normas administrativas, espontáneamente forman el episodio en *Estación internet*, el café de esta población mexicana—. Las transmisiones, procedentes de *Documenta X*, como de otros proyectos de arte en red: *Dia Art Foundation* en Nueva York o, entre otras, *Walker Art Center* en Minneapolis, sucesivamente van mostrando en San Miguel de Allende el proceso de mundialización en el que es posible pensar, desde cualquier área, la regionalización de la globalización, ya que reúne obra de artistas latinoamericanos (Damián Ortega y Francis Alÿs) con la de artistas chinos (Wang Jian Wei, Ma Liuming) americanos (Matt Mullican) o europeos (Antoni Muntadas, Holger Frieze). Es una nueva diseminación mundial del arte, que sucede paralelamente al nuevo orden mundial de fin de la posguerra, de predominio de la Unión Europea (Alemania reunificada / URSS desaparecida) y de los Estados Unidos de América, tanto como de los países árabes emergentes. Tratamos de analizar el episodio desde cierta perspectiva próxima a los *estudios de área* según Arjun Appadurai cuya idea fundamental es que todas las áreas conciben o producen sus propias áreas; asimismo analizamos el episodio de acuerdo con la idea de transculturación –según Fernando Ortiz– quien enfoca la adquisición, pérdida y formación de cultura. Abordamos el archivo de este espacio alternativo según Carlo Ginzburg trata la interpretación de lo pasado a partir de indicios y datos experimentales, aparentemente secundarios, desde los cuales se remonta hacia la construcción de una realidad compleja no experimentada de forma directa.

Introducción

Los espacios para las artes alternativos, como éste de San Miguel de Allende; *Salón de Aztecas*, *Arte e Idea*, *La Quiñonera*, *Temistocles 44*, *La panadería* en la Ciudad de México o *Green Street Apple*, *Exit Art* en Nueva York,¹ responden a

¹ Se ha publicado recientemente un estudio sobre 140 espacios alternativos en Nueva York que Mary Anne Staniszewsky comienza por definir de la siguiente forma: “Alternative Histories: New York Art Spaces, 1960 to 2010 documenta cincuenta años de galerías, publicaciones, librerías, proyectos, sitios para el performance y, más importante, comunidades que

la necesidad de articulación de la comunidad en torno al arte contemporáneo que, por su naturaleza, desde la formación del arte moderno desarrolla un proceso independiente que no engrana perfectamente con las instituciones estatales tendientes a la disyunción, sino que concuerda más con la idea de activismo social. Ello tiene que ver con la *libertad del arte* que, de acuerdo con Theodor Adorno, entra en contradicción con la falta de libertad de la totalidad (Adorno 1971 9) o, entre otros, *el carácter autónomo* de la cultura opuesto al orden político y al orden tecno-económico en la teoría de Daniel Bell (1977 11-12).

Este segmento de la investigación trata particularmente el último de los tres proyectos más significativos de este espacio: la exposición –quizá por vez primera en México– de trabajos específicos de *Net Art* comenzando por la transmisión de *Documenta X*, de Kassel, Alemania –la prominente feria mundial de arte– y siguiendo con trabajos de creación de *Net Art* como el programa del *Walker Art Center* en Minneapolis y *Dia Art Foundation* de Nueva York; lo que lleva a caracterizar a S@lón como un sitio innovador en este campo de la curaduría independiente en México. Los otros dos proyectos de referencia son el *Encuentro de arte sonoro* curado por Manuel Rocha y Michael Bock del que deriva el *Festival Internacional de Arte Sonoro* del CONACULTA/INBA y el *Homenaje a Conlon Nancarrow* (1998), la primera exposición póstuma de este compositor arkansés –nacionalizado mexicano– escasamente valorado en este país, aun cuando contaba con un extenso reconocimiento internacional encabezado por John Cage y György Ligeti.

La dinámica del episodio se puede pensar como el concepto de *flujos disyuntivos* en los procesos globalizadores según Arjun Appadurai. “Lo más grande de estos objetos aparentemente estables es el Estado Nación, que hoy es frecuentemente caracterizado por poblaciones flotantes, políticas

fueron establecidas para contrarrestar las limitaciones del mercado, limitaciones, prejuicios sociales, conservadurismo cultural y restricciones institucionales del mundo del arte del mainstream.” (2012, 11)

transnacionales dentro de las fronteras nacionales y configuraciones móviles de tecnología y especialización.” (Appadurai 2001, 5) *San Miguel el Grande*, específicamente, es una *villa ex novo* edificada a partir del siglo XVI, por etnias chichimecas, otomíes, tarascas, tlascaltecas, para residencia de la nobleza española que les colonizaba; el excelente legado cultural de *San Miguel de Allende*, como se la nombra tras la Independencia, es consecuencia de ese mestizaje. (De la Maza 1939) Actualmente ahí siguen su curso otros cambios transculturales de la comunidad hispanoamericana, la población turística flotante y la comunidad fija multinacional, característica de esta ciudad, que forman la percepción de haber reemplazado, con el paso del tiempo, a la nobleza española. Suponemos que, sin estos procesos no habría tenido lugar un espacio para las artes independiente como *Espacio abierto*, *Salón*, *Salón 2*, *S@lón* y, particularmente, la transmisión de *Net Art* en México en ese momento con la posibilidad de aprender otras formas de pensamiento al tiempo de desaprender las propias.

Las principales cuestiones en este estudio se orientan hacia la definición de contenidos de los proyectos del *Net Art* de referencia, en función de lo visto en nuestra área geográfica. Nos interesa pensar cómo, si la iniciativa de Michael Bock dispuso la posibilidad de pensar en estos temas, luego no se ha escrito un trabajo teórico al respecto. De esta forma subrayar la importancia que puede tener para la comunidad el trabajo curatorial que, con bases teóricas, puede ver —en sus acepciones conceptual y visual— entre el caos que puede representar la *World Wide Web*, lo que significa una contribución al conocimiento del arte actual. Igualmente ver someramente cuál fue el comportamiento de las instituciones relativas al fenómeno artístico con el cambio de los medios a los nuevos medios digitales y no solo el comportamiento de los artistas y los espacios alternativos y su recepción.

Finalmente reiteramos que abordamos al estudio original de estos expedientes según Carlo Ginzburg trata la interpretación de los acontecimientos a partir de indicios y datos experimentales, aparentemente secundarios, desde los cuales se remonta hacia la construcción de una realidad compleja no experimentada de forma directa.

I. Espacio abierto, Salón y Salón 2

En San Miguel de Allende materialmente no queda nada de la secuencia de formas que iba adoptando este espacio alternativo para las artes: *Espacio abierto*, como se le llamó en el barrio de San Antonio; *Salón*, en Cuadrante 2; *Salón II* como una vitrina empotrada en la fachada de una casa en la calle de Mesones a la manera de las hornacinas características de San Miguel; *S@lón* cuando comienza a transmitir proyectos específicos de *Net Art*.

También han concluido las acciones en el *Instituto Allende* y, evidentemente, han sido desmontadas las exposiciones curadas en San Miguel para el *Museo de la Ciudad* en Querétaro y el *Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil*, *CONACULTA / INBA*. Todas estas actividades terminaron en 2003. No obstante, queda el archivo de este espacio en un orden cronológico que, desde nuestra perspectiva, se trata de un objeto de estudio. Las filmaciones, notas de prensa, invitaciones, *curriculas vitarum*, fotografías, catálogos, las cartas, los textos de artistas... han sido los indicios, los detalles insignificantes, según los trata Carlo Ginzburg, a partir de los cuales tratamos de interpretar lo que ha pasado: “Lo que caracteriza a este tipo de saber es su capacidad de remontarse desde datos experimentales aparentemente secundarios a una realidad compleja, no experimentada en forma directa.” (Ginzburg, Carlo 1989, 144) Cabe señalar que el estudio sobre los 140 espacios alternativos y proyectos en Nueva York *Alternative Histories*, antes citado, fue expuesto a través de sus archivos en el espacio de *Exit Art*, tal como nosotros abordamos esta investigación sobre el Espacio Abierto de Michael Peter Bock.

En otros segmentos de esta investigación nos hemos preguntado cómo pudo haber sucedido un espacio alternativo en San Miguel de Allende, y cómo, en consecuencia, al respecto no ha sido escrito un trabajo de investigación científica.¹ Pensamos que la respuesta a la primer pregunta tiene una fuerte base en los procesos de transculturación y globalización desde la formación

¹ Rabadán, M.E. “Investigación y enseñanza periférica en historia del arte”. En Mendieta A. (Coord.) ¿Legitimidad o Reconocimiento? Las investigadoras del SIN. Retos y propuestas. Puebla, BUAP, CONACyT, Biblioteca. 2015. p. 379-386

de la comunidad que caracteriza al arte contemporáneo y, particularmente, a San Miguel de Allende. Experimentan múltiples cambios –de tránsito de una cultura precedente a otra– que implican adquisición, pérdida y formación de cultura, según lo ha teorizado Fernando Ortiz en sus estudios sobre las transmutaciones culturales en Cuba. (Ortiz 1963) De esta manera se forma un enclave de las artes visuales en San Miguel de Allende, como no sucede en otras poblaciones de México.¹

Michael Peter Bock a partir de 1994 gestiona este espacio en completa autonomía y presenta exposiciones, encuentros, conciertos, acciones, filmaciones, transmisiones en diferentes e inusuales sitios en esta población, en Querétaro y en la Ciudad de México. El archivo de *Salón* muestra que durante ocho años, en todos esos espacios, consecutivamente se expone individualmente obra de entre cuarenta y cincuenta artistas de diferentes países; entre quienes se puede nombrar a Graciela Iturbide, Mónica Castillo, Carlos Arias, Fernando García Correa y, entre otros, a Héctor Velázquez; a Rotraut Klein Moquai –artista notable quien fue la compañera de Yves Klein–, Peter Young Ford, Olivier Mosset, Michael Tracey y Masako Takahashi entre los artistas de otros países. Adicionalmente hay proyecciones de videoarte y muestras de *Net Art* individuales y colectivas. Asimismo se programan artes performativas como *Against-tsniagA Contra-art-no-C* (1997) por Elvira Santamaría; *INS-structura-DES* (1997) por Felipe Ehrenberg; y *The Sonets* (2000) D-K-Darrett, un concierto de jazz y proyección de imágenes en el Teatro Santa Ana, San Miguel de Allende. No son todos los ejemplos, pero son los suficientes para pensar que esta comunidad artística y su público sustentaron el espacio durante un tiempo considerable. Este también podría ser un caso de lo que Daniel Bell estudiaba como comunidad cultural en la sociedad capitalista. Bell, en la década de los años setenta pensaba que la comunidad cultural era lo suficientemente numerosa como para considerarla distinta con respecto del resto de la sociedad, lo suficientemente estable como para que sus integrantes no fuesen proscritos,

¹ Rabadán, M.E. “Hacia una particular historia transcultural del arte contemporáneo en San Miguel de Allende, Guanajuato...” (2014) 2ª Bienal Internacional Territorios en Movimiento, Universidad de Guanajuato

había creado un cuerpo cultural respetable y sin rival, y estaba convencido de que esta comunidad dominaba la gestión de las instituciones culturales. (Bell 1977, p. 51-52)

Espacio abierto (julio de 1995-marzo de 1997) en el barrio de San Antonio de San Miguel de Allende, denomina la primera época de este sitio para las artes que durante ocho años irá desplazándose a diversas formas de exposición. Inicia con *Measured Silence*, una obra *in situ* de Nancy McGalliard, en julio de 1994; seguida de sendas exposiciones individuales de Manuel Ocampo y Gerardo Ruiz Maldonado... Llama la atención en la documentación de la proyección de *Hatsu yume [Primer sueño]* (1985) de Bill Viola, que este autor y su esposa Kira, escribieron una dedicatoria personal a Bock en la portada del vídeo. Entre las evidencias de procesos de transculturación está la exposición *Tonos emocionales* (1996) de Masako Takahasi. Takahasi presenta la obra *Love [Amor]*,² es un pañuelo que lleva bordada con su propio cabello esta palabra. Nos hace ver que los mexicanos expresamos los sentimientos de forma matizada a diferencia de cómo lo hacen otras culturas que, por contraste, los silencian. Inmersos, como estamos, en nuestra propia manera de sentir no vemos la sutileza que nos es propia. Takahashi quizá haya aprendido a sentir en México de forma distinta a la de su propia tradición estadounidense de origen japonés. También hace pensar que el zarape —una industria fundamental en la historia de San Miguel— relaciona el tejido español con la lana americana desde la creación de esta población en el siglo XVI y que los procesos transculturales, desde entonces han cambiado enteramente.

Me encuentro trabajando en México desde 1985 —afirma Takahashi—. En México los sentimientos no se ven con malos ojos, más bien se expresan con ganas. Las emociones pueden ser vivas o sutiles, pero muestran cómo respondemos ante la vida.

² “Masako Takahashi nació en 1944 en un campo de internamiento para japoneses-americanos en Utah. Creció en San Francisco, y ha vivido en Los Ángeles desde 1969. Actualmente ella divide su tiempo entre un estudio en Venice, y un estudio en San Miguel de Allende.” (White)

Empleo la palabra “tonos” para describir las emociones, ya que cada una es diferente, como se da en la música o al describir colores.

La labor de bordado encierra tiempo, atención, la mano. Comencé a bordar en México empleando las telas de percal impresas de dibujos que se venden en los mercados típicos. Sus imágenes incluyen mensajes de una imperturbable y emotiva pasión que me conquistó.

Hace poco empecé a echar mano de mis propias palabras y de mi propio cabello para bordar. El acabado a mano de los pañuelos fue hecho por las religiosas del Templo de las Monjas de San Miguel de Allende. (Takahashi 1996)

Salón, básicamente dio continuidad a este tipo de muestras, pero en Cuadrante 2. Ahí se expuso *Galaxies* (1999) de Rotraut Klein Moquay. *Oaxaca Paintings* (2000) de *Peter Young Ford*, un artista abstracto cuya obra ha llamado el interés de los curadores de las principales colecciones de Museos de arte en los Estados Unidos de Norteamérica.

Salón II sucede de septiembre de 1996 a noviembre de 2000. Es un espacio de exposición que consiste en una vitrina de 78 x 58 x 3 cm. “[...] está ubicada en una de las calles de mayor tránsito del centro histórico de San Miguel de Allende –considera Michael Bock–.” Bock invita a los artistas como Ana Roy, Stephen Paul Day, Helen Dunham o, entre otros, a Enrique Jezik, a realizar proyectos especiales para esta vitrina y se inauguran con una difusión propia del evento, con notas de prensa y con la misma puntualidad y formalidad de un Museo. La obra nos habla de que Bock ha estudiado las acciones del *Museo de las Águilas*, de Marcel Broodthaers, y conoce obras como *Manifestation* (1967) cuando Broodthaers lee en la calle *Le Corbeau et le Renard*, de La Fontaine: una acción de la cual deriva la exposición en Amberes, en la que se exhibió su película que lleva el mismo nombre. (The Tate Gallery 1980) El archivo tiene una filmación inédita sobre *Salón II* que muestra la intervención del arte en la *civitas*, propiamente dicha, porque como es sabido en las calles

de San Miguel de Allende camina una población enteramente multicultural como hemos mencionado arriba y dan lugar, con toda naturalidad, a episodios extravagantes como este espacio del arte contemporáneo e internacional. *Arte en Progreso* (1996) de Lise Lemeland, es una pintura *in situ*. La idea es mostrar en el tiempo cómo se elabora una pintura, lo que habitualmente no se muestra en una exposición de obras acabadas. El semanario *Atención San Miguel* anuncia:

Diariamente por 12 días, comenzando ayer y terminando el 19 de diciembre, la artista de San Francisco Lise Lemeland abrirá el gabinete y hará un performance [...]

El público verá la construcción de una pintura... o quizá su alteración... o su destrucción... o ...

Aquellos quienes miren adentro o paren por ahí regularmente notarán los “cambios sutiles, errores, adiciones y sustracciones que eventualmente armonizarán para completar un trabajo de arte,” dice Bock. “La pieza será espontánea. Nada en términos de imaginería o producto acabado será predeterminado.”

No hay horas fijadas para la aparición de la pintora, haciendo algo de misterio para todo el proceso. Bock dice que es más probable que la efímera artista esté trabajando ahí en la tarde noche. (*Mystery Artist Appears-Sometimes* 1996).



Un pequeño espacio para las artes visuales	A small space for the visual arts
No lucrativo	Non-commercial
Internacional	International
Inter-cultural	Cross-cultural
Para artistas emergentes	For emerging artists
Actualiza	Brings up-to-date
Multi-media	Multi-media
Sin jerarquías	Non-hierarchical
Intercambio de ideas	Exchange of ideas
Atemporal	Cross-temporal
Investiga	Investigates
Artistas marginales	Under-recognized artists
No es moda	Non-mainstream
Estimula	Stimulates
Dirección independiente	Independent direction
Para artistas con camino recorrido	For mid-career artists
Énfasis en lo nuevo	Stresses the new
Para artistas influyentes de cada generación	For influential artists of every generation
Se valora también lo tradicional	Also incorporates the more traditional
Puntos de vista provocadores e individuales	Thought-provoking one-person points of view
Nunca pierde el filo	Never loses the edge
12 veces al año	12 times a year
El primer fin de semana de cada mes:	The first weekend of every month:
11:00 a.m. a 2:00 p.m. y por cita.	11:00 a.m. to 2:00 p.m. and by appointment.

Michael Bock, Asesor
Cuadrante 2, San Miguel de Allende, Gto. 37700 México Tel/Fax (415) 24575

Cuando Michael Bock hace pública esta hoja volante, deja claro el interés por incorporar a *Salón* la exposición de obras en medios clásicos –pintura, gráfica, fotografía, poesía visual, instalaciones, collage, performance...– como en nuevos medios y más adelante en nuevos medios digitales. Es posible ver, por tanto, que el video arte siempre formó parte de los contenidos del sitio paralelamente a todo lo demás.

II. Del video arte y Net Art

Los espacios relacionados con el arte en *nuevos medios digitales* frecuentemente derivan de aquellos que, como *Salón*, previamente han tenido interés en el *video arte*. El *video arte*, como el *arte de los nuevos medios digitales*, desde su origen, tampoco han sido fenómenos enteramente nuevos, sino que suceden en la comunidad de artistas visuales que practican multidisciplinariamente los medios y conforman instalaciones o performances con imágenes *videográficas*, *infográficas* y *telemáticas* –que más bien interactúan a través de tecnologías de la comunicación en contextos arquitectónicos y urbanos–; pero también practican específicamente acerca del lenguaje propio de cada medio “un lenguaje único para la morfología del medio” en términos de Gregory Battcock. (Battcock 1978).

La historia del arte en nuevos medios viene del vanguardismo histórico; probablemente de los proyectos y ejemplos de esculturas *cinéticas* realizados por Vladimir Tatlin, Laszlo Moholy Nagy y, entre otros pioneros, Marcel Duchamp. El dibujo técnico introducido en el contexto del arte por los cubistas y Duchamp seguido de Francis Picabia, es igualmente un medio para pensar estas transformaciones: “La pintura está acabada –afirma Duchamp–.

¿Quién puede hacer algo mejor que esta hélice?” (Ramírez 1993, 24) Es una historia compleja desde los años sesenta del siglo pasado, cuando las prácticas artísticas comienzan a realizarse en computadoras y medios masivos como la radio en John Cage o Jean Tinguely; televisión en Robert Rauschenberg, teléfono, fax, vídeo y muy importante, desde la década de los años ochenta del siglo pasado, la computadora con un modem capacitada para conectarse a una red telemática a través de una línea telefónica (Quaranta 2013). Es una historia que merece tenerse como referencia para pensar el segmento al cual pertenece lo visto en este espacio para las artes durante dichos años que, en lo referente a los nuevos medios, básicamente se centra en mostrar obras de video arte y exposiciones transmitidas a través de internet, además de su incursión en el encuentro de arte sonoro.

En México, el proyecto más completamente formado de producción y posproducción de videoarte lo constituye el Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil del CONACULTA / INBA, durante la dirección de Silvia Pandolfi, a raíz de la donación de un equipo de la comunidad japonesa. A lo largo de la existencia de *Salón Michael Bock* sostiene un intercambio de exposiciones con este Museo: investiga su acervo y proyecta una cantidad de sus obras, como veremos enseguida. Con el cambio a los nuevos medios digitales el proyecto del Museo en su conjunto lamentablemente no se actualiza y, en algún momento, los artistas dejan de producir obra en él. El *Centro Multimedia* del CENART, inaugurado en 1994, con la intención de ser igualmente un laboratorio de producción de arte en nuevos medios –creado por Andrea di Castro– al cabo tampoco produjo un proyecto sostenido de obras, exposiciones y publicaciones, ni sistematizó un debate crítico relativo al arte y los nuevos medios. Finalmente, el laboratorio del *Laboratorio Arte Alameda*, del CONACULTA / INBA solo queda en el nombre del recinto y no llega a construirse, aunque este recinto si documenta, investiga y presenta sistemáticamente exposiciones de artistas en nuevos medios hasta la actualidad (INBA s.f.).

Por otra parte, internet se establece entre diversas Universidades y redes corporativas en 1971 (Quaranta 2013, 57), pero no es hasta dos décadas después que las universidades mexicanas trabajan protocolos comunes para conectarse con las redes de universidades estadounidenses; comenzando por el Instituto Tecnológico de Monterrey, la Universidad Nacional Autónoma de México y la Universidad de Guadalajara –con la cual se vincula la Universidad de Guanajuato en 1994–. Lamentablemente no se crean vínculos interinstitucionales de arte con las universidades de referencia, lo que probablemente habría llevado a ver más cercanamente el surgimiento del arte en red previo a *Documenta*, como también sucede en diversas ediciones de la Bienal de Venecia. Las instituciones sobre arte difícilmente tienen la capacidad de gestionar el abordaje del *Net Art* de acuerdo con Lev Manovich, como probablemente lo hicieron espacios alternativos para las artes, como *S@lón*.

Los nuevos medios por su propia novedad quedan ligeramente fuera del alcance de las instituciones establecidas y de sus burocracias. Es el caso del Net Art, o Arte de la Red –piensa Lev Manovich—. Aunque a finales de los noventa los museos comenzaron a entender que internet era un medio artístico y empezaron a coleccionar, encargar y exhibir obra hecha para la red, la mayoría de los artistas por los que se interesan se hicieron un nombre fuera de la matriz de museos y galerías. La comunidad del Net Art de finales de los noventa poseía una cualidad anárquica de meritocracia empresarial notablemente distinta de la del resto del mundo del arte, donde la palabrería de las galerías y la habilidad para producir objetos vendibles siguen siendo los determinantes principales del éxito. (Manovich 2005, 15).

Abordamos brevemente un conjunto de obras producidas en nuevos medios expuestas en S@lón, en el contexto de muestras de fotografía, arte sonoro y video arte. El primer trabajo de video arte expuesto en *Salón*, decíamos antes, es *Hatsu-yume (First Dream)* (1981): un videotape en color y sonido *stereo*, 56 min. de Bill Viola (Viola s.f.) dedicado a Daien Tanaka.¹ También es programada *The Passing* (1991), videotape, blanco y negro, mono sound, 54 min., en memoria de Wynne Lee Viola. (T. P. Viola 2014). En agosto de 1996, hay una muestra de *Videoarte Alemán 1992-1994*, con obra que entonces es muy reciente. Ello se hace en colaboración con IFA, Stuttgart, Alemania, e Instituto Goethe, México. Paralelamente se presenta la obra *Xóchitl Tlayecouani* de Michael Tracey (*México-EUA*).

En la primera mitad de 1997 se presentan dos exposiciones colectivas de documentales en vídeo procedentes del Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil: “5 Artistas y su Obra” y “8 artistas y su obra”.

¹ En entrevista con la autora, Abril 13, 2016, Michael Bock dice haber trabajado con Bill Viola.

III. S@lón y el Net Art

Documenta X, de Kassel, de modo directo define una diferente orientación para *Salón*. Este espacio alternativo para las artes en San Miguel de Allende cambia del arte de los medios al arte de los nuevos medios digitales transmitidos en red, como en ese momento seguramente ocurre en otros sitios en la comunidad artística internacional. La celebración en Kassel está dando un giro fundamental en esta edición finisecular; el *Consejo de documenta gGmbH* que nombra la dirección artística de cada exposición nombra a una mujer – por primera vez desde su apertura en 1955–. (gGmbH s.f.) Catherine David ve que ese es el momento para conectar *Documenta* a la *World Wide Web* al ser la primera oportunidad de comunicación que le permite diseminar el evento mundialmente.

Salón forma parte de ese episodio porque antes de que *Documenta X* fuese clausurada, *S@lón* –como se nombra a partir de entonces a esta vertiente de *Salón*– ha logrado conectarse activamente a la red, sin otro recurso tecnológico que la astuta ocupación de *Estación Internet*, el café internet de esa población guanajuatense y desde ahí transmite el evento que estaba sucediendo en Kassel. Michael Bock debe haber viajado a esta ciudad alemana para visitar *Documenta*, porque el libro *Guía de Documenta X*, que se encuentra en el archivo, está autografiado en Kassel; “Catherine David, agosto de 97”. Esto significa que en menos de un mes *Salón* es conectado a través de internet con *Documenta X*. Ello comienza a hacer posible pensar públicamente sobre el carácter de los nuevos medios digitales y su distribución mundial en el contexto del arte: <Actualiza> como ha manifestado Bock en el cartel de apertura del espacio.

De acuerdo con el foro teórico de *Documenta X*, *100 days - 100 guests* [100 días – 100 invitados] programado entre el 18 de agosto y el 28 de septiembre de 1997 son emitidas conferencias de autores principalmente europeos, aunque también hay invitados de Japón, los Estados Unidos de América, Siria, Argelia, Guinea Francesa, Canadá... Ello tiene lugar en el *Documenta Halle* donde tratan, con Catherine David, temas tan diversos como *El genocidio*

en Ruanda, la evolución de los problemas de los refugiados y el análisis de su retorno, Colette Braeckman; *Endophysics. Nuevas perspectivas en física*, Peter Wibel y Otto E. Rössler; *Desaparición de la cultura*, Masao Miyoshi; *El fin de las artes*, Philippe Lacou-Labarthe o, entre otros, *Posmetrópoli: urbanización contemporánea en proceso en Los Ángeles*, por Edward Soja y, entre muchos otros intelectuales, es invitado a participar el escritor mexicano Carlos Monsiváis. La exploración de *S@lón*, en ese sentido, establece la posibilidad de pensar públicamente sobre los nuevos medios digitales y la distribución mundial de la información sobre arte, crítica, filosofía, periodismo, curaduría, arquitectura, urbanismo, teatro, danza, historia, cinematografía, crítica literaria, cultura... en el contexto de este debate internacional. (gGmbH s.f.).

Documenta X expone *Black Kites [Papalotes negros]* (1997) de Gabriel Orozco (*Documenta 1997*, 176-177) junto con un cuerpo de obras de artistas latinoamericanos como *O eu e o Tu: série roupa-corpo-roupa* (1967) de Lygia Clark; *Oitica en su estudio* (1972) de Hélio Oiticica; *Les Temps des Lassitudes* (1997) de Raoul Peck; *Inside out, upside down (Ponta Cabeça)* (1994-1997) instalación performance de Tunga. Es un conjunto de obra que, a su vez, se muestra en el conjunto de obra de artistas de todo el mundo como *Vito Acconci Studio*, de Nueva York; *Art & Language* –Michel Bandwin, de Oxfordshire; Mel Ramsden de Derbyshire–; Ulrike Grossarth de Berlín; Richard Hamilton de Oxon; Michal Heiman de Tel Aviv...

Catherine David para esa edición considera los siguientes aspectos fundamentales: “Tal proyecto –afirma– no puede ignorar la agitación que ha ocurrido tanto en la institución *Documenta* como en la situación geopolítica desde la exposición inaugural en 1955 y en el desarrollo reciente de las formas y las prácticas estéticas.” (*Documenta 1997*, 7) Se refiere al hecho de que la posguerra europea se ha desvanecido y *Documenta X* sucede en una Alemania reunificada. El fin de la guerra fría llevaba a un distinto orden mundial con las hegemonías de los Estados Unidos, la *Unión Europea* por una parte, y por otra el creciente desarrollo de China, Rusia y los países árabes, musulmanes y africanos. David hace mención de la exacerbación de la economía y la

disfunción social resultantes de la globalización de los mercados europeos, y hace referencia del pensamiento de Étienne Balibar llamado “*national and social state [estado nacional y social]*”, (Documenta 1997, 8) Balibar piensa que la unión europea de estados post-nacionales es incapaz de tomar forma y se encuentra en una desarticulación creciente. Se refiere a que después de 1989, tras la unión monetaria, la construcción europea es concebida especialmente como un orden económico; asimismo analiza las crecientes desigualdades entre los ingresos y la riqueza, la falta de oportunidades en educación y reconocimiento social en cuanto a etnicidad y género. (Balibar 2013) América Latina está representada con sus artistas e intelectuales en esta *Documenta*, pero vemos que no figura en el discurso político sobre ese nuevo orden mundial.

En San Miguel de Allende (septiembre de 1997) *Salón* muestra –paralelamente a la exposición fotográfica *En Nombre del Padre*, de Graciela Iturbide– dicha transmisión de *Proyectos de artistas en red de la Documenta X*. Quisiera mencionar que en esa edición se expone nuevamente “Section Publicité, Musée d’Art Moderne, Département des Aigles” de Marcel Broodthaers, una de las obras maestras como espacio para las artes independiente que, indudablemente, había influido en *Salón*, como en otros espacios independientes de artistas de otros países. Entre los artistas de Kassel con obra en red entonces es posible ver desde San Miguel *Visitors Guide to London* (1994-95) de Heath Bunting; o *Undendlich, fast...* (1995) de Holger Freiese... Entre los artistas de carrera completa presentes en *Kassel* cabe mencionar a On Kawara, Rem Koolhaas, Helio Oiticica, Chris Marker y, entre otros a, Gabriel Orozco a quien, David había conocido a instancias de Guillermo Santamarina en el contexto del SITAC en Guadalajara.

Finalmente: “Se inaugura el primer espacio de arte en el Internet (Webart) en México” proclama la relación de exposiciones de *Salón*. *Dia Art Foundation*, en 1995 había creado un programa curatorial que comisionaba a los artistas interesados en el medio, a crear trabajos específicos para la *web* y “[...] explorar los potenciales estéticos y conceptuales del medio [...]”.

Nada impedía ya extender la presentación de la obra y la discusión sobre arte entre el público de cualquier parte del mundo. Muchos de los trabajos expuestos en *S@lón* como el de Arturo Herrera, Gary Simmons, Francis Alÿs o Susan Hiller, comenzaron a venir del *Artists' Web Projects* de *Dia* y del *Walker Art Center*, como Group Z Belgium (Bélgica): “Love”, 1995-1997, de *Turbulence...*

Para terminar, mencionamos un proyecto en particular –no es posible tratar todos completamente, ni uno siquiera en este texto– *Stir-Fry [Frituras]* de Barbara London, curadora asociada del *Department of Media and Performance Art. New York Museum of Art [Departamento de Medios y Performance. Museo de Arte Moderno de Nueva York]*, quien viaja a China para hacer una investigación. Había sido expuesta la muestra de *Five Thousand Years of Chinese Art [Cinco mil años de arte en China]* en el Guggenheim Museum of Art y quiere buscar a los artistas de arte contemporáneo en ese país: viaja a través de Beijing, Shanghai, Hangzhou y Guangzhou durante un mes, y encuentra 35 *media artists* de una población de 1 200 000 000 chinos. Los problemas planteados tratan las difíciles relaciones de política, burocracia y arte que entonces eran actuales en China. Esos años comienza un enorme interés por el arte contemporáneo chino en Europa y los Estados Unidos de América. Barbara London quiere saber el motivo por el cual hay artistas de talla mundial en las escuelas normales chinas –en las cuales enseñan ciencias y humanidades–. Entre los artistas mencionamos al cineasta Wu Wenguang, uno de los primeros cineastas independientes de China, autor de *Memory: Hunger. Protest Amnesia Through Documentary & Theater [Memoria: Hambre. Protesta amnesia a través del documental y el teatro]*; a Wang Jian Wei un artista cuyo trabajo es expuesto en *Documenta X* y, tras una exitosa carrera, recientemente, en 2015, expone individualmente en el *Solomon R. Guggenheim Museum* de la Quinta Avenida; y el arte de Ma Liuming, quien trabaja performances sobre la belleza andrógina y la dualidad femenina-masculino. Estos contenidos y otros comparables con estos, como vemos, están presentes en un espacio para las artes alternativo, sin ánimo de lucro, en San Miguel de Allende, gracias a la labor curatorial de Michael Bock hasta que decide finalizar su labor en 2003.

Conclusiones

El arte de los nuevos medios digitales de transmisión telemática abre la posibilidad de adquirir nuevas formas de pensamiento en casi cualquier área del mundo. Sin embargo, si tomamos como objeto de estudio S@lón, acontece que al haberse orientado más hacia la recepción de este arte, deja de presentar obra de artistas latinoamericanos, salvo cuando es importada de espacios como Dia Art Foundation. Queda establecida, por tanto, cierta forma de dependencia unilateral porque es factible recibir, pero no transmitir Net Art en esta área, a falta de medios propios para prácticas artísticas, comparables con los producidos en los proyectos a los que nos referimos. En México no se producen exposiciones de Net Art comparables con las que se transmitieron en S@lón procedentes de Documenta X, de Kassel; del Walker Art Center, Minneapolis; o Dia Art Foundation, Nueva York. Un espacio para las artes alternativo abre la posibilidad de pensar comunitariamente sobre el arte mundial de la posguerra, pero no puede emitir lo que, por otra parte, no se produce aquí.

La investigación de este fenómeno desde las áreas puede contribuir con el conocimiento de la globalización, según Arjun Appadurai. La cuestión fundamental probablemente es la producción tanto como la sistematización de la investigación, documentación, formación de acervo, conservación, la teorización, la crítica, la formación de públicos y difusión del arte en nuevos medios digitales desde las áreas, a fin de equilibrar los procesos transculturales en la era de la globalización.

Arjun Appadurai define esta clase de fenómeno en los siguientes términos: “Mientras el capital global y el sistema de estados-nación negocian los términos del orden mundial emergente un amplio mundo de instituciones ha emergido para permanecer como testigo de lo que podemos llamar ‘*grassroots globalization*’¹ o ‘*globalization from below*.’²” (Appadurai 2001, 16) En ese sentido tratamos de pensar lo que hace Michael Bock como curador de un espacio alternativo.

¹ Raíces de la globalización

² Globalización desde abajo

Trabajos de las referencias citadas

- Adorno, Theodor. 1971. «Arte Sociedad y Estética.» En Teoría Estética, de Theodor Adorno. Madrid: Taurus.
- Appadurai, Arjun. 2001. Globalization. Durham & Londres: DUKE UNIVERSITY PRESS.
- Atención San Miguel. 1996. «<Mystery Artist Appears-Sometimes>.» 9 de Diciembre.
- Balibar, Étienne. 2013. «Out of the interregnum.» Open Democracy. Free thinking for the world. 16 de May. Último acceso: 23 de Abril de 2016. <https://www.opendemocracy.net/can-europe-make-it/etienne-balibar/out-of-interregnum>.
- Battcock, Gregory. 1978. New Artists Video. Nueva York: Dutton.
- Bell, Daniel. 1977. Las contradicciones culturales del capitalismo. México: CONACULTA.
- De la Maza, Francisco. 1939. San Miguel de Allende. Su historia. Sus monumentos. México: IIE. UNAM.
- Documenta. 1997. Documenta X. Short Guide. Cantz.
- gGmbH, documenta. s.f. «Documenta.de.» Documenta.de. Último acceso: 17 de Abril de 2016. http://www.documenta.de/es/about#16_documenta_ggmbh.
- Ginzburg, Carlo. 1989. Mitos, emblemas e indicios. Morfología e historia. Barcelona: Gedisa.
- INBA, Secretaría de Cultura. s.f. LABORATORIO ARTE ALAMEDA. Último acceso: 19 de 06 de 2016. <http://www.artelameda.bellasartes.gob.mx>.
- Manovich, Lev. 2005. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Ortiz, Fernando. 1963. Contrapunteo cubano del tabaco y el azúcar. La Habana: Consejo Nacional de Cultura.
- Quaranta, Domenico. 2013. Beyond New Media. Brescia, San Francisco: Link.
- Ramírez, Juan. 1993. Duchamp. El amor y la muerte, incluso. Madrid: Siruela.
- Staniszewski, Mary Anne. 2012. «On Creating Alternatives and “Alternative Histories”.» En Alternative Histories. New York Art Spaces 1960 to 2010, de Lauren Rosati y Mary Anne Staniszewski, 11-13. Cambridge, Massachusetts; London, England: The Mit Press.
- Takahashi, Masako. 1996. «<Tonos emocionales.> Masako Takahashi. Emotional Tones.» San Miguel de Allende, 6,7 de Enero.
- The Tate Gallery. 1980. Marcel Broodthaers. Londres.
- Viola, Bill. s.f. Bill Viola. Bill Viola. Último acceso: 6 de Abril de 2016. billviola.com.
- Viola, The Passing (1991) Bill. 2014. «YouTube.» YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7vHtK-DoKB8>.

¹Profesores de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Pontevedra (Galicia, España).

En la segunda mitad del siglo pasado, los artistas utilizaron en las obras, su cuerpo, como lugar problemático y ámbito de cuestionamiento relacionándolo, en muchas ocasiones, con la fotografía o el vídeo, siendo, estos, asumidos, unas veces con sentido de registro documental y otras constituyéndose en parte integrante de la obra.

Estas dos herramientas, empleadas en el contexto de las artes plásticas, posibilitaron a los creadores que trabajaban al abrigo del arte conceptual, una vía diferente y particular para la reflexión y la experimentación en torno a los límites de la representación. Y al mismo tiempo, les permitió indagar en nuevas formas

de creación que integraban la acción y retenían el acontecimiento utilizando el carácter notarial que les ofrecía la imagen fija o en movimiento.

La amplitud discursiva de la acción ante la cámara, tanto fotográfica o de vídeo, facilitó, asimismo, la construcción espacial y temporal de la obra, que se ajustaría y recrearía, posteriormente, según el interés del autor.

La forma en la que muchos artistas utilizaron elementos característicos pertenecientes a las fórmulas de registro de la fotografía, la electrografía y el vídeo para elaborar propuestas en las que se da un paso adelante hacia el espectador, provocan un diálogo entre espacios, tiempos y realidades diversos, manifestando la diferencia palpable que se establece entre la captación por medios mecánicos de una acción y una fotografía o un vídeo. Philip Auslander¹ clasificó esta cuestión en dos categorías: la documental y la teatral. La primera, se refiere a la que está realizada sólo para preservar el acontecimiento vivido y en el segundo caso, el espacio del documento se convierte en el único lugar en el que se produce la acción. Para ejemplificar esta segunda categoría, se alude al célebre *Saut dans le Vide* (Salto al vacío) de Yves Klein². La acción, realizada en 1960, no tuvo lugar delante de público, sino que únicamente estaban presentes los amigos que le ayudaban. El salto lo repitió varias veces para conseguir la mayor expresividad corporal y, en el suelo no le esperaba el asfalto, sino una red protectora que sujetaban sus colaboradores para que no se dañara. La imagen final resulta de un montaje de negativos, en el que a la acción de Klein se le ha colocado un pavimento vacío. De esta manera, el documento muestra un evento que nunca se ha producido, salvo en la propia fotografía.



Fig. 1. Jesús Pastor Autorretrato (cuerpo), 1982 Electrografía
150 x 96 cm.

Jesús Pastor en su obra *Autorretrato (cuerpo)*, finalizada en 1982, interrelaciona su cuerpo con una máquina fotocopidora dando protagonismo a la forma escenográfica de representación de la electrografía. En *Autorretrato*, la imagen se caracteriza por la visión del cuerpo presionado y mostrado desde el lado oculto, posicionado sobre un plano transparente, que es el vidrio portaoriginales del instrumento de captación. El resultado puede asociarse con los registros de performances sobre cristal de Ana Mendieta; aunque, sin embargo, en esta y otras obras de Pastor, las deformaciones corporales son inherentes al recorrido de la luz en la máquina, al movimiento corporal y, sobre todo, a la temporalidad lineal y progresiva, no instantánea, de la captación de la imagen del cuerpo que es propia de la fotocopidora.

Muchas performances fueron pensadas, en mayor o menor medida, teniendo en cuenta el dispositivo que las registraba y que suponía un procedimiento para preservar la acción. Si bien, este hecho establecía una gran diferencia con la “fotoperformance” o “videoperformance” ya que, en ambas, la propia acción se modifica de manera significativa al introducir la intervención del medio fotográfico o videográfico.

En las obras que analizaremos seguidamente, el espacio es percibido por medio de las características intrínsecas de la cámara, por esta razón, el encuadre, el punto de vista o los movimientos dentro y fuera del ángulo de visión serán elementos centrales para la estructuración conceptual de la obra y en ese contexto, la mirada del creador y la de los espectadores se entrecruzarán.

Serán los planteamientos centrados en los desbordamientos de la representación, en los que veremos simulaciones a través de la acción del artista, realizadas delante o detrás de la cámara. En estas nuevas propuestas los límites entre el espacio real y el representado se difuminan y desdibujan por lo que no permanecerán tan delimitados y definidos como hasta entonces.

El cambio en la consideración del espectador, que ahora es parte integrante de la obra, y el deseo de destruir el pedestal y el marco, acercando las propuestas a lo cotidiano, facultó que se concibiesen creaciones en las que todos estos elementos se sitúan a un mismo nivel y así se formalizaron proyectos en los que el autor se dirige a un receptor activo.

La articulación entre los diferentes espacios se potencia por una alteración de la representación producida por medio de estrategias de manipulación o de intervención. Por esta razón, la sugerencia de espacios y realidades yuxtapuestas es debida a la utilización de la “fotoperformance” y la “videoperformance”.

En 1971, en italiano Giovanni Anselmo se fotografía atravesando una ladera, en su pieza *Entrare nell'opera* (Entrar en la obra)³. Anselmo utiliza una puesta en escena básica: una figura en blanco y negro, tomada desde una vista aérea, que no es otro que el propio creador de espaldas adentrándose en el paisaje. La imagen es paradigmática porque expone, de una forma evidente, el cambio de postura del artista conceptual frente a su trabajo; que yendo un paso más allá, redefine los papeles del creador y del espectador frente al tiempo, al espacio y al lugar que ocupan cada uno de ellos.

La nueva tendencia de ese periodo plantea la transformación de la producción artística desde su concepción, convirtiendo al artista en materia de su proyecto de creación y con la participación hasta aquel momento inédita, del espectador. Se asume y confirma, además, la capacidad de las técnicas video-gráficas y fotográficas para gestionar el reciente proceso inclusivo artista/espectador. La fotografía y el vídeo permiten crear piezas en las que se quiebran los límites tradicionales de las referencias espaciales y temporales. El aquí y el allá, el dentro-fuera y el ahora-antes-después se alteran para modularse según las necesidades del autor. La finalidad principal es la alteración y ruptura de esos márgenes, y de esta forma establecer un diálogo intencionado con el receptor, activando su respuesta y consiguiendo que modifique su cómoda postura de observador y pase a formar parte activa de la obra.

Por todo ello, en ese viaje hacia la puesta en cuestión de las estructuras más profundas del arte, se definirá una vía de retorno que, ya, nunca podrá ser la misma.



Fig. 2.4 Vito Acconci Centers (Centros), 1971 Vídeo, Acción (Fotograma) Película en blanco y negro, con sonido Duración del vídeo: 22'51'' Vídeo publicado el 27 de agosto de 2012 Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=BIZOlolszl> Imagen tomada de: <https://www.artforum.com/video/id=40184>

En Centers (Centros), acción ejecutada por Vito Acconci, en 1971, se establece una estrecha conexión entre él y un posible observador diferido, por medio del dispositivo que graba su acción. El registro sonoro designa una ocasión para el diálogo, que opera en un ceñido espacio de relación, y fija un cierre entre: emisor y receptor.

En el vídeo se puede apreciar cómo el creador se enfrenta a la cámara, con la cabeza y el brazo en primer plano mientras señala al frente, intentando mantener su dedo índice en el centro exacto de la pantalla. Al señalar su propia

imagen, Acconci, también, está apuntando directamente al espectador. La pantalla acota una ventana por la que el público penetra en la intimidad del estudio del artista. Rosalind Krauss confirmó el espíritu crítico frente al arte anterior y la actitud narcisista que existe en este tipo de propuestas, y lo describe en la siguiente cita:

Era un lugar común en la crítica de los años 60 pensar que una estricta aplicación de la simetría posibilitaba que un artista 'señalara el centro de un lienzo' y, al actuar así, recurriera a la estructura interna del objeto pictórico... Cuando Vito Acconci produce un vídeo titulado *Centers*, lo que está haciendo es tomar literalmente la noción crítica de 'señalar' al filmarse a sí mismo mientras señala el centro de una pantalla de televisión, un gesto que sostiene durante los 20 minutos de duración del trabajo⁵.

Krauss se refiere al modo en el que los creadores y las creadoras de esa época arremeten contra las convenciones establecidas, intentando rebatir las tipologías formales de los lenguajes plásticos. El cuestionamiento se produce desde dentro y se expande, rebasándolo todo.

Se hace evidente que, nuestro interés, ahora, se sitúa entre dos elementos que conforman y dan significación a la obra: por un lado, el medio utilizado para la difusión de la acción, que se convierte en prioritario porque modifica su sentido original; y por otro lado, la exhortación al espectador solicitándole una acción recíproca.

Es indudable que la utilización del registro de la acción para la difusión de las piezas fue consideradam, en muchas ocasiones, con cierto recelo, debido al alejamiento que suponía de la experiencia vivida y por la desconfianza que causaba su capacidad de convertir en objeto esa actividad inmaterial que era la performance. David Pérez comentará al respecto:

De este modo la pretendida desmaterialización operada en el ámbito artístico sólo podrá ser efectuada gracias a la remozada operación visual en la que la imagen registrada, paradójicamente, quedará convertida en objeto.

Sobre todo, en objeto de culto y transacción. O lo que viene a significar lo mismo, en representación de un referente ideal que no es otro que el de la objetividad, una aséptica objetividad mediante la que se intenta, una vez más, sustituir la experiencia y convertir las cosas en un simulacro de sí mismas ⁶.

Sin embargo, en estas propuestas, la acción primigenia es sólo uno de los elementos que la definen y que puede hallarse en determinados aspectos alterada o tener una relevancia relativa. Lo específicamente destacable, para diferenciarlo del registro puro de una acción, es que el artista pretenda que la pieza sea una experiencia nueva y diferente de la original. En cada ocasión que el espectador la experimente, no tiene por qué remitirle a un espacio y un tiempo diferente al que está discurriendo.

Las diferencias principales entre el registro de la acción y la obra autónoma e independiente, son: por un lado, que la “vídeoperformance” y la “fotoperformance” suelen conservar la linealidad temporal de la acción, pudiendo existir pequeñas manipulaciones del tiempo, del ritmo, de la secuencia..., en beneficio del planteamiento; y por otro lado, que se pierde la comunicación directa con el espectador, aunque se gana en claridad respecto a la intencionalidad del autor; que mediante el plano, el encuadre y el montaje decide qué se ve y desde qué perspectiva se muestra. Se revela justo lo que se necesita, mientras todo lo demás permanece oculto, y por lo tanto es inexistente para la obra.

En multitud de vídeos, la cámara es utilizada como un dispositivo fijo que servirá para aproximar la visión de la lente del aparato, a la mirada fotográfica o al punto de vista de un virtual receptor.

En la pieza de Vito Acconci, titulada Theme Song (Tema musical)⁷ fechada en 1973, se produce una relación directa entre el público y el autor. En la grabación, Acconci aparece tumbado en el suelo y, mirando a la cámara, se dirige al espectador, cantándole, embaucándole y contándole confidencias. Utiliza un primer plano con el cuerpo en escorzo, ocupando su cabeza la mayor parte de

la pantalla, simulando estar justo detrás del cristal del monitor. De este modo, acota un espacio muy próximo y personal en el que establecer un monólogo intenso e íntimo con el receptor, al que le va hablando y susurrando canciones que suenan de fondo, propiciando un soliloquio en el que se imagina a su posible destinatario. La obra consigue crear una apertura hacia el otro lado; hacia esa cuarta pared que concurría en el cine y el teatro, y que, ahora, también, era objeto de atención y podía ser manipulada por el artista generando con su acción y con la manera en que utiliza el lenguaje del vídeo, dos realidades interconectadas.

Las propuestas que estamos analizando emplean el recurso de cámara fija, siendo un elemento más de la estructura performativa de la pieza. Casi todas las obras que hemos seleccionado, corresponden a grabaciones lineales, sin montaje, ni manipulación temporal. Concurren, en ellas, dos niveles de lectura que nos parecen de interés a la hora de reflexionar sobre estos destinos del vídeo:

- De una parte, porque formalmente pretenden conservar una sencillez de procesos que proviene del deseo de mantener la referencia directa con el suceso inicial que originó la producción audiovisual. Hemos visto, que la austeridad de medios para la creación de la pieza, fue muy criticada porque se consideraba una forma tosca y sin intención, de exploración de las múltiples posibilidades que teóricamente permitía el vídeo.
- Por otro lado, existe otra razón de planteamiento que mueve al artista a situarse ante el objetivo y dirigirse a él. Parece que la cámara de vídeo, en posición fija, abre un espacio de relación directa con el espectador que lo negaría el dispositivo en movimiento. La cámara se convierte en abertura, en espacio fronterizo para la interacción con el receptor. Así, esa zona delimitada por el área rectangular se transforma en monitor, pantalla de televisión, espejo... y en puerta o ventana por donde contactan creador y espectador. Gran parte de las “vídeoperformance” realizadas a lo largo de los años 60 y 70 revelan una tendencia experimentadora promovida por el empeño de inclusión

del artista dentro de la obra. Llegados a este punto, ya no es suficiente que la obra narre un espacio íntimo vinculado al autor, sino que ese lugar se convierte en plataforma desde donde el artista acciona hacia el exterior; hacia el otro que observa. El arte de acción en directo llega a un público, que comparte espacio y tiempo con el performer; sin embargo, las propuestas materializadas en soporte fotográfico o videográfico de una acción devienen temporalmente en una continua expansión.

Uno de los recursos especialmente utilizados para hacer referencia al propósito de multiplicar espacios es recurrir al espejo para convertirlo en metáfora de la pantalla del televisor, empleándola como superficie donde se proyecta la obra. La pantalla, además de ventana o puerta, también puede reflejar el interior, aludiendo a un posible lugar desconocido y subjetivo. En la pieza de Vito Acconci titulada *See Thought (Ver a través)*⁸ grabada en 1969, se muestra, por medio en un plano corto, la parte superior de su cuerpo y el reflejo, de éste, en un espejo. Posicionado de cara a la superficie que lo refleja, la golpea hasta que la destruye, en una acción íntima que es una analogía de la destrucción del yo. Y por consiguiente, tratando de destruir el plano que separa un territorio de otro, está emulando a Alicia cuando atravesaba el cristal y entraba en un mundo paralelo.

Al juego de espejos han recurrido, asimismo, otros creadores, destacando las propuestas de Dan Graham o de Joan Jonas. Esta última, de origen neoyorquino, fue pionera del videoarte y en sus performances incorporaba espejos y monitores para generar ficciones a partir de capas estratificadas de imágenes reflejadas. En su pieza *Mirror Check (Comprobación con espejo)*⁹ producida en 1970, aparece desnuda frente al público sujetando un pequeño espejo redondo con el que, lentamente, iba examinando diferentes partes de su cuerpo y los espectadores no podían ver lo que se proyectaba en él, porque esa visión íntima sólo pertenecía a la artista. En esta performance, Jonas, asume un posicionamiento implicado al proponer una acción en la que la mujer, a través de la articulación entre exponer y ocultar, se adueña de la mirada sobre su propio cuerpo y niega esa contemplación al espectador, al no permitirle ver lo que ella está observando.



Fig. 3. Joan Jonas Vertical Roll (Rollo vertical), 1972
 Vídeo (Fotograma) Película de 16 mm, en blanco y negro, con
 sonido Duración del vídeo: 19'37" Vídeo publicado el 28 de agosto
 de 2016. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=jps-tpzBDJ7s>. Imagen tomada de: <http://thesoundofeye.blogspot.com.es/2010/08/joan-jonas-vertical-roll-1972.html>

En otra pieza, Joan Jonas combina la acción y la grabación de fragmentos de la misma, es la titulada Vertical Roll (Rollo vertical) finalizada en 1972, y que es el resultado del registro de otra anterior, formalizada ese mismo año: Organic Honey's Visual Telepathy (Telepatía visual de la miel orgánica)¹⁰. El proyecto se estructura en dos partes: una, es la acción en directo en la que la artista se arrodilla sobre un espejo y golpea su propia imagen con una cuchara de plata hasta romperlo; y la otra, es la grabación de una videocámara, que enfoca el espejo y va registrando los embates del utensilio sobre esa superficie. El conjunto, de acción y grabación en directo, es visto por los espectadores, simultáneamente, convirtiéndolos en testigos de la acción directa y de su representación.

El resultado final es una obra abierta, entendida en el sentido que le otorgó Umberto Eco, porque cada espectador la percibe de una forma diferente dependiendo de la visión parcial y subjetiva que tiene del conjunto. Posteriormente, a partir de esta performance, Jonas creará una pieza de vídeo en monocal, con el mismo título, en la que realiza un montaje y edición con otras imágenes.

Aparte de los trabajos con espejos, Jonas fue una de las primeras artistas que analizaron a fondo, la lógica y la estructura que se da en la relación entre el documento y la performance. Es autora de *Songdelay (Retardocación)*¹¹ creada en 1973, con la que indagaba en situaciones en las cuales se difuminan y yuxtaponen los acontecimientos grabados y los que se producen en directo. Esta creación, en concreto, está constituida por varias acciones con sonido, que se muestran en la grabación de forma consecutiva. Entre otros aparecen varios actores golpeando unos tacos de madera que llevan en las manos. Cada uno de ellos está separado de los demás, aunque, para el espectador, aparentan estar juntos debido al acercamiento de la cámara que los está filmando. El montaje manifiesta un desajuste entre el sonido emitido y la imagen grabada de los que actúan, que al hallarse a distintas distancias provocan un retardo que no ha sido manipulado.

En su deseo de atravesar ambos espacios, **Vito Acconci** también equiparó la pantalla con su boca, en un intento fagocitador por medio del cual, el espectador debía franquear el cristal del monitor e introducirse en ella. En *Open Book (Libro abierto)*¹² filmada en 1974, Acconci nos incita, con palabras sugerentes, para que entremos en su boca (en la obra) y, así, traspasemos la barrera de la pantalla. En la grabación podemos ver un primer plano del orificio y su acción que consiste en pronunciar frases intentando no cerrarlo, manejando sólo las cuerdas vocales y sin casi mover los labios. El marcado sonido de la respiración denota el esfuerzo corporal que le requiere al emitirlo. El planteamiento de Acconci excede la intención de invitar al receptor a introducirse en su boca. Nos plantea una correlación distinta entre el creador y su público, establecida mediante un tipo de propuesta inédita en la que espacios y tiem-

pos heterogéneos se unifican. La reproducción de la obra actualiza la acción en un presente continuo, y lo logra mediante la intención de igualar la acción real con su registro, para que parezca que coexisten en el mismo instante.

Especialmente interesado por las instalaciones y el videoarte, en los primeros trabajos del californiano Gary Hill, el uso del vídeo es mucho más que la mera captación de una acción, fluyendo sus producciones entre el lenguaje, el sonido y la performatividad. En su obra *Primary (Primario)*¹³ grabada en 1978, relaciona la voz con los colores básicos del medio electrónico. Las tres palabras “Blue, Red, Green” (Azul, Rojo, Verde) se van intercalando en el engranaje de ritmos que se conjuga entre la pronunciación monosilábica de los tres nombres y sus colores emitidos a gran velocidad, poniendo de manifiesto la conjunción entre imagen, sonido y soporte.

Hill recrea el espacio electrónico con la repetición incesante de las tonalidades primarias RGB, que son las utilizadas por este medio.

El registro de la acción ha provocado que la pantalla se convierta en un lugar de experimentación. Y su consideración de superficie ha permitido que muchos artistas aúnen el lenguaje videográfico con el pictórico para ensayar nuevas formas de ocupar el espacio real y el de representación.

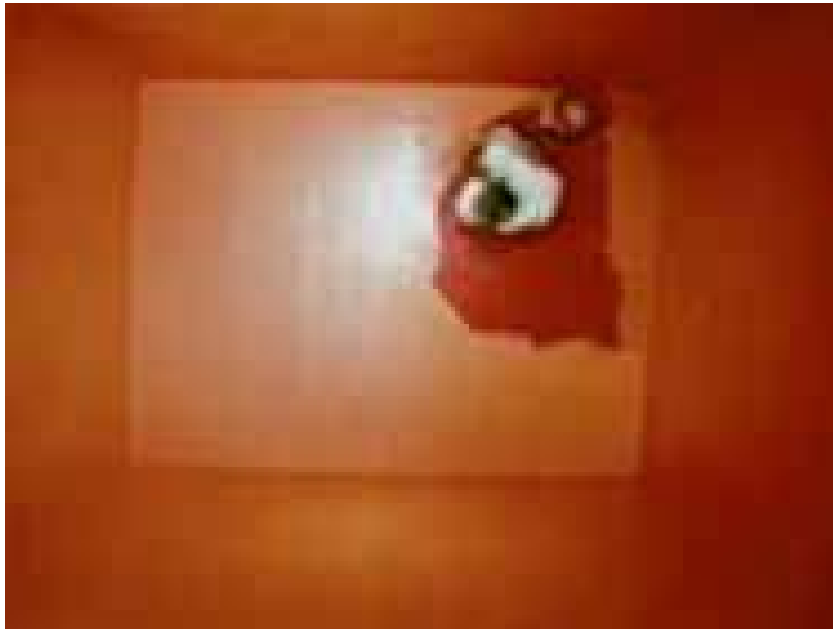


Fig. 4.14 John Baldessari. Six Colorful Inside Jobs (Seis coloridos trabajos de interior), 1977. Vídeo (Fotograma). Película de 16 mm, transferida a vídeo, color, sin sonido. Duración del vídeo: 32'57".
 Vídeo publicado: 23 de agosto de 2014
 Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=D2deSy2ri1w>.
 Imagen tomada de: <http://www.triangulation.jp/2010/10/six-colorful-inside-jobs-by-john.html>

Una propuesta de particular interés, por integrar el espacio interpretado a modo de superficie pictórica, debido a la ubicación de la cámara y a la conformación del plano de emisión, es el vídeo de John Baldessari titulado Six Colorful Inside Jobs (Seis coloridos trabajos de interior) concluido en 1977. En él, Baldessari contrata a un pintor para que cada día pinte el habitáculo utilizando un color primario o secundario, incorporando al lugar las seis capas. Esta obra supone una clara referencia a la pintura abstracta de posguerra por la disposición del cuerpo accionando sobre la superficie pictórica.

El espacio se va modificando por medio de cada tonalidad durante el tiempo que se pinta; el punto de vista induce a que la habitación se perciba de forma bidimensional, simulando un lienzo. Y lo resolvió colocando la cámara en un enclave determinado del techo, observando el suelo y las cuatro paredes del

recinto, desde una vista cenital. La acción se mantiene hasta convertirse, en un plano monocromo, por medio del cual se pierden las coordenadas espaciales. Al día siguiente comienza la misma acción, aunque con otro tono, que se superpone al anterior.

Una referencia más actual, es una pieza del artista español Sergio Prego. Éste se apodera de la noción de escultura-objeto para desestabilizarla y generar un sentido nuevo recurriendo siempre a la tradición minimalista y recordando a creadores de las décadas sesenta y setenta. Prego elabora obras que rebasan el concepto de escultura y destruyen las convenciones que rigen la relación entre espacio y tiempo, y entre lo humano y su entorno. En la pieza *Bisectriz* (2008), presentada en el stand de El País para la feria de arte contemporáneo ARCO que se celebraba ese mismo año, muestra al autor levitando en un ángulo de 45° respecto al suelo y a la pared, dividiendo, su figura, el espacio en dos mitades. El cuerpo permanece estático, en una incomprensible posición, que parece no obedecer las leyes de la gravedad y provoca, en el que mira, una sensación de irrealidad e inquietante.

Otros muchos creadores han utilizado la fotografía y el vídeo para manipular la acción performativa que ejecutaban, bien para resaltar elementos no visibles a primera vista o para modificar el sentido de la obra. Jan Dibbets o Valie Export, entre otros, han concebido la fotografía como lugar donde la acción primigenia puede ser afectada a través de la multiplicación o alteración de capas de representación.

La austríaca Valie Export trabajó en las décadas de los setenta y ochenta en torno a su cuerpo utilizando fotografía, vídeo y creando, incluso, piezas cinematográficas. En su serie de *Body Configurations* (Configuraciones corporales)¹⁶, 1972-1982, La artista recurre a la reflexión sobre tiempo y lugar y sobre cuerpo y arquitectura. En esta serie fotográfica, adopta posturas para amoldarse a las construcciones urbanas o naturales que la rodean. La visión del conjunto muestra un repertorio de posturas que acoplan la silueta de la artista a diferentes edi

ficaciones y que se revelan en papel gracias la posibilidad que le otorga la toma fotográfica. Con estas obras, la creadora pretende distanciarse de los ámbitos artísticos para integrarse en el espacio social.

El cuerpo femenino reivindica su lugar dentro del museo, que hasta ese momento estaba copado por la presencia masculina, obligando a las mujeres a moverse en un territorio hostil y a sufrir actitudes poco éticas que objetualizaban lo femenino. Aparte de las lecturas y posicionamientos de estas piezas, formalmente eran “fotoperformances”, en las que Export componía las imágenes con posturas corporales adaptadas al contexto urbano. Las imágenes finales remitían a la acción reconfigurada y convertida en elemento autónomo. Posteriormente, manipulará el papel fotográfico para visibilizar determinadas relaciones geométricas que imbrican su cuerpo con el sitio en el que acciona.

El deseo de analizar de forma precisa y rigurosa el lugar de la acción es, asimismo, algo recurrente en gran número de artistas conceptuales. El collage cobrará un sentido primordial en la conformación de las obras. El montaje evidenciado, en términos de realismo, hará que las acciones se conviertan en “foto-acciones” y, según sostiene Peter Bürger¹⁷. El montaje determina la forma de construcción de la obra y describe la segmentación de la realidad; en tanto que la imagen es proceso en sí misma, porque acoge en su superficie, la representación de todas las acciones que ha desarrollado el autor.

El californiano Jonh Baldessari realiza algunas de sus “esculturas fotográficas” a partir de la manipulación geométrica del registro fotográfico de acciones azarosas. En estas secuencias percibimos la necesidad de equilibrar el orden y el caos. Así, en la pieza *Floating: Stick (With Two Figures: To Get Various Triangles)* [Flotante: Palo (con dos figuras: Para obtener varios triángulos)]¹⁸ de 1972, se delimita el espacio que se forma entre los dos cuerpos en movimiento y el trozo de madera lanzado entre ellos. El efecto geométrico que resulta es captado fotográficamente, a la vez que evidenciado por la reiteración visual de la forma triangular que se dibuja en el espacio. El resultado final

es una reconstrucción del proceso de la acción centrada en la tensión de las miradas y el desplazamiento del objeto y los cuerpos.

Similares son las Perspective Corrections (Correcciones de perspectiva)¹⁹, realizadas entre 1967 y 1969, por Jan Dibbets, en las que, mediante fotografías, alteraba la perspectiva con cuerdas o tizas para componer figuras geométricas que contradicen la representación del lugar donde se sitúan. En otra de sus obras, análogos componentes se interconectan a pesar de no compartir la misma ubicación en el espacio, ni en el tiempo, es la titulada Cigar Smoke To Match Clouds That Are Different (By Sight-Side View) [Humo del cigarro para que coincida con las nubes que son diferentes (vista lateral)]²⁰ elaborada entre los años 1972 y 1973. En ella, la representación y la realidad se conectan a través de la acción del creador que intenta equiparar una nube con el humo que va expulsando de su boca al fumar un cigarro. La imagen final es una fotografía dentro de otra fotografía, por lo que se establece una confrontación paradójica entre la representación que muestra un elemento real y lo que es, por el contrario, el intento de simulación ficcional de una nube.

La confrontación entre fotografía y realidad ha sido tratada, asimismo, por Valie Export. Su obra Syntagma (Sintagma)²¹ finalizada en 1983, es una película grabada en 16 mm, en la que se despliega continuamente la dualidad entre la realidad y la representación del cuerpo de la artista. En esta pieza, diversos fragmentos aparecen junto a su imagen fotografiada, simulando un diálogo en el que los dos componentes tienen la misma prioridad espacial. De hecho, aunque Export utilice el blanco y negro para remarcar la cualidad de representación de la primera, y que su cuerpo aparezca en color para aproximarle a los códigos de realidad, ninguno de los dos es más representación, ni menos simulacro que el otro, pues ambos comparten el mismo espacio, y sin embargo, no el mismo tiempo.



Fig. 5. Jesús Pastor. Retrato de Jesús Pastor. Autor: Antón Sobral, (2003), 2013. Fotografía y metacrilato sobre aluminio. 120 x 120 x 3 cm

La obra de Jesús Pastor: Retrato de Jesús Pastor. Autor: Antón Sobral, (2003), 2013 se vincula con obras de otras series en las que transforma sus libros de filósofos de referencia o partituras de compositores contemporáneos en pequeños círculos recortados, que son producto de una interesante reflexión estética y se convierten en objetos de estudio, generando nuevas formas de estructuración de la imagen, que prescinde de la perspectiva y evidencia un problema aún mayor: el de la incapacidad de la fotografía para mostrarlo todo y desde todos los ángulos o de enfocararlo e iluminarlo enteramente. En esta pieza, el retrato fotográfico del artista se fragmenta infinitamente en diminutos trocitos, que posteriormente, se vuelven a configurar en otra fotografía, totalmente distinta, aunque, el conjunto de los múltiples elementos circulares contienen la totalidad de la imagen inicial, que se ha re-construido con otra disposición espacio-temporal.

Conclusiones

Del análisis realizado, y del recorrido establecido por los diferentes planteamientos artísticos y propuestas de determinados creadores que recurren al medio fotográfico y videográfico, destacaríamos la superación de la perspectiva que se tenía durante la modernidad, referida al cuerpo como un elemento cerrado, abarcable y finito. El alejamiento de esta consideración dio paso a la reflexión sobre la subjetividad, inestabilidad y fragmentación del cuerpo que sufrirá en los años ochenta y a su hibridación posterior, permitiendo un giro significativo en la conceptualización del cuerpo, concebido, ahora, con y como entidad múltiple. Del resultado final del estudio resaltamos las siguientes cuestiones:

El cuerpo en la obra de arte actual ha trascendido la mera representación y ha llegado a convertirse en una entidad generadora de sentido. Por esta razón, las relaciones entre el artista y su creación han cambiado, propiciando una conceptualización del arte basada en la importancia del proceso, en la experimentación de la propia corporalidad del creador y en una nueva posición para el espectador, que pasa a ser un elemento activo.

A partir de las vanguardias, donde la obra artística descendió de su esfera ideal y asumió la realidad de lo cotidiano y la vida misma; la obra deja de ser objeto final y pasa a ser acontecimiento, proceso, tiempo y acción. En este contexto, el autor muta con la obra, expandiéndose en ella, y el espectador deja de ser un simple observador para convertirse en receptor. La recepción que posee una variación escalar que va desde lo pasivo hasta lo activo consigue, en determinadas ocasiones, instituirse en la obra misma. El cuerpo se transmuta en materia prima y en objeto, en propósito y objetivo de la obra, siendo a veces indispensable la presencia del propio cuerpo del artista. En este tipo de propuestas hemos podido constatar que se recogen algunas señales autobiográficas, de reconocimiento y de introspección personal.

El medio fotográfico y la herramienta mecánica de la cámara han logrado, en un desarrollo progresivo desde su aparición, inmiscuirse en los procesos artísticos,

tanto a nivel formal como discursivo, lo que ha propiciado, en parte, que en la actualidad las disciplinas artísticas dejen de ser compartimentos estancos, contaminándose unas a otras y concibiendo, de esta manera, las nuevas formas de creación de la obra de arte postmoderna.

El imparable progreso de la fotografía dentro del arte se fraguó cuando los creadores descubrieron que con ella se abría un abanico posibilidades conceptuales y estéticas que anteriormente no se habían planteado. Desde ese momento, la pintura y la fotografía iniciaron una relación de imbricación mutua, que se estableció en las Vanguardias, con el Surrealismo, el Futurismo, el Constructivismo... y se fortaleció, en la década de los sesenta, en Estados Unidos, con el impulso del Arte Pop. Tal vez fuera, éste, el movimiento que primero se entregó al medio fotográfico por su vinculación con la cultura de masas. La fotografía se asentó definitivamente gracias al Arte Conceptual, ya en pleno siglo XX.

La interrelación de disciplinas, no sólo de la fotografía, sino, también, de la pintura, la escultura, la danza, la arquitectura, el cine, la literatura, etc., provoca que se establezca una cartografía de creación artística rica e innovadora en la que todos los medios beben del resto. Ello posibilita, que ningún lenguaje prime sobre los otros, sino que las propuestas sean únicas y originales; donde la escultura se inspira en la pintura o en el vídeo y la fotografía en la danza o en la arquitectura, entre otras muchas opciones; configurando un nuevo concepto de artista y la noción de espectador emancipado.

Notas al pie

- [1] Philip Auslander "The Performativity of Performance Documentation" PAJ: A Journal of Performance and Art 28, nº 3, septiembre de 2006, pp. 1-10. [consulta: 10/12/2013]. Disponible en:
<http://www.mitpressjournals.org/toc/pajj/28/3>
- [2] Yves Klein. Saut dans le Vide (Salto al vacío), 1960. Imagen disponible en:
<http://www.laboiteverte.fr/wp-content/uploads/2015/02/coulisse-saut-vide-klein-01-719x920.jpg>
- [3] Giovanni Anselmo. Entrare nell'opera (Entrar en la obra), 1971. Imagen disponible en:
<http://news.mytemplart.com/wp-content/uploads/2014/04/entrare-nellopera-low.jpg>
- [4] Vito Acconci. Centers (Centros), 1970. Película en blanco y negro, con sonido. Duración del vídeo: 22'51". Publicada el 27 de agosto de 2012. Vídeo disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=BIZOl0klszl>
- [5] Rosalind Krauss (2007). Videoarte: la estética del narcisismo. En Catálogo, Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986] (p. 43). Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- [6] David Pérez (2001). Una y tres fotografías: del objeto al concepto, del concepto a la imagen. En San Martín, Francisco Javier (Ed.), La fotografía en el Arte del siglo XX (pp. 115-145). Vitoria-Gasteiz: Diputación Foral de Álava.
- [7] Vito Acconci. Theme Song (Tema musical), 1973. Vídeo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=AXzUDb4tc7M>
- [8] Vito Acconci. See Thought (Ver a través), 1969. Imagen de disponible en:
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/88/1c/d5/881cd5284aef683545f71ac511126472.jpg>
- [9] Joan Jonas. Mirror Check (Comprobación con espejo), 1970. Imagen disponible en:
<http://glasstire.com/wp-content/uploads/2013/05/481.1018.jpg?bdc2e0>
- [10] Joan Jonas. Organic Honey's Visual Telepathy (Telepatía visual de miel orgánica), 1972. Imagen disponible en:
<http://www.macba.cat/es/organic-honeys-visual-telepathy-2484>
- [11] Joan Jonas. Songdelay (Retardocanción), 1973. Imágenes disponibles en:
<https://goo.gl/images/M1RK76>
- [12] Vito Acconci. Open Book (Libro abierto), 1974. Vídeo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=HYQAcHsglwY>
- [13] Gary Hill. Primary (Primario), 1978. Vídeo disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=PIRJaQAN3qs>
- [14] John Baldessari. Six Colorful Inside Jobs (Seis pinturas interiores coloreadas), 1977. Película de 16 mm, transferida a vídeo, color, sin sonido. Duración del vídeo: 32'57". Publicado: 23 de agosto de 2014. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=D2deSy2ri1w>
- [15] Sergio Prego. Bisectriz, 2008. Imagen disponible en:
<http://www.carlosmurcia.com/img/2.EXPOSICIONES/2.01.ARCO%202008/2-01-foto03.jpg>
- [16] Valie Export. Body Configurations (Configuraciones corporales), 1972-1982. Imágenes disponibles en:
<https://goo.gl/images/nrTvKj>
- [17] Peter Bürger (1978). Teorías de la vanguardia. Barcelona: Península, p. 137.
- [18] John Baldessari (Floating: Stick (With Two Figures: To Get Various Triangles), 1972. Imágenes disponibles en:
<https://goo.gl/images/pBptsF>

- [19] Jan Dibbets. Perspective Corrections (Correcciones de perspectiva), 1967-1969. Imágenes de la serie disponibles en: <http://socks-studio.com/2016/04/25/perspective-corrections-by-jan-dibbets-1967-1969/>
- [20] Jan Dibbets. Cigar Smoke To Match Clouds That Are Different (By Sight-Side View) [Humo del cigarro para hacer coincidir nubes que son diferentes (vista lateral)], 1972-1973. Imágenes disponibles en: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/df/55/fa/df55fa0847988a23688b2aa-22443b4b5.png>
- [21] Valie Export. Syntagma (Sintagma), 1983. Película grabada en 16 mm, Duración del vídeo: 2'01". Publicado: 27 de noviembre de 2015. Obra disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-QdloihHXw0>

xxxxxxxxxx

- AAVV (2001). Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación. Madrid: Akal.
- AAVV (2001). La fotografía en el Arte del siglo XX. Victoria: Diputación Foral de Álava.
- Aliaga J. V. y García Cortés, J. M. (1993). Arte conceptual revisado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Anaut, A. (ed.) (2010). Entretiempos: Instantes, intervalos, duraciones. Madrid: La Fábrica.
- Auslander, Ph. (2006). The Performativity of Performance Documentation. PAJ: A Journal of Performance and Art, 28(3), 1-10. <https://doi.org/10.1162/pajj.2006.28.3.1>
- Austin, J. L. (1982). Cómo hacer cosas con palabras. Palabras y acciones. Barcelona: Paidós.
- Aznar Almazán, S. (2000). El arte de acción. Guipúzcoa: Nerea.
- Baigorri, L. (2004). Vídeo: Primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70. Madrid: Brumaria.
- Blessing, J. y Trotman, N. (2010). Haunted. Fotografía / vídeo / performance contemporáneos. Nueva York: The Salomon Guggenheim Foundation y Bilbao: Guggenheim Bilbao Museoa.
- Bürger, P. (1978). Teorías de la vanguardia. Barcelona: Península.
- Company, D. (ed.) (2006). Arte y fotografía. New York: Phaidon.
- Catálogo (2000). Gary Hill. Instalaciones. Córdoba (Argentina): Museo Caraffa.
- Catálogo (2007). Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986]. Madrid: MNCARS, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Catálogo (2007). Ver bailar. Sevilla: CAAC, Centro Andaluz de Arte Contemporáneo y Siegen (Alemania): Museum für Gegenwartskunst Siegen.
- Cruz Sánchez, P. A. y Hernández Navarro, M. A. (2004). Cartografías del cuerpo. La dimensión corporal del Arte Contemporáneo. Murcia: CANDEAC, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo.
- Diego, E. (2011). No soy yo. Autobiografía, performance y los nuevos espec-

- tadores. Madrid: Siruela.
- Ferrando, B. (2009). El arte de la performance. Elementos de creación. Valencia: Ediciones Mahali.
- González Flores, L. (2005). Fotografía y pintura: ¿Dos medios diferentes?. Barcelona: Gustavo Gili.
- Kaprow, A. (1993). The Legacy of Jackson Pollock. En Kelley J. (Ed.). *Essays on the Blurring of Art and Life* (pp. 1-9). Berkeley: University of California Press.
- Kaprow, A. (2007). La educación del des-artista. Madrid: Árdora.
- Krauss, R. (2002). Lo fotográfico. Por una teoría de los desplazamientos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lepecki, A. (2009). Agotar la danza. Performance y política del movimiento. Madrid: Universidad de Alcalá de Henares.
- Lippard, L. R. (2004). Seis años: La desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972, Madrid: Akal.
- Monleón, M. (1999). La experiencia de los límites. Híbridos entre escultura y fotografía en la década de los ochenta. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, Colección formas plásticas.
- Parcerisas, P. (2007). Conceptualismo(s) poéticos, políticos y periféricos. En torno al arte conceptual en España, 1944-1980. Madrid: Akal.
- Pultz, J. (2003). La fotografía y el cuerpo, Madrid: Akal.
- Ramírez, J. A. (2003). Corpus Solus. Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo. Madrid: Siruela.
- Rivalta, J. (ed.) (2004). Efecto Real. Debates posmodernos sobre fotografía. Barcelona Gustavo Gili.
- Sontang, S. (1996). Sobre la fotografía. Barcelona: Edhasa.
- Warr, T. y Jones, A. (2003). El cuerpo del artista. Londres: Phaidon.

¹ Antonio Sustaita Aranda, Es miembro del grupo de investigación GRECA (Grup de Recerca en Estètica general i Antropològica – Arts plàstiques, teatre. Arts d'acció i Cinema) de la Universidad de Barcelona e investigador responsable del grupo de investigación en formación: 'Poéticas y estéticas de la narcoviolença'.

² Oscar Manuel López Rodríguez, Departamento de Artes Visuales, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Campus Guanajuato, Universidad de Guanajuato.

Soñé que me había puesto el cuerpo muerto de mi abuela, sus pechos, su torso. Ese cuerpo me guiaba en la oscuridad a un clóset oscuro, a un rincón donde ella había guardado lo que quería mantener en secreto de mi madre. Era una cajita con unas cápsulas. Yo quería mi cuerpo de antes. El suyo estaba frío.

Ana Casas Broda, en *Kinderwunsch*.

Kinderwunsch, obra con un fuerte carácter psicológico, es la documentación de un proceso de fertilización al cual se sometió la artista Ana Casas Broda, así como la vida doméstica con sus hijos producto de este tratamiento clínico. Por su cualidad documental, una relación de registros verbales e imágenes, esta obra podría situarse en los casos de relación texto-imagen-tecnología. En *Kinderwunsch* la artista nos entrega un conjunto de imágenes y textos que no se someten a las relaciones imagen-texto tradicionales, como son la ilustración del texto o la nota al pie de imagen. Este rico y complejo tejido de palabras e imágenes nos muestra una historia donde la esperanza, la dicha y el horror, en una mezcla estremecedora, construyen la maternidad. Se trata de la vida misma de la artista situada y sitiada por discursos y dispositivos tecnológicos..

1. Home Truths: La imagen de la maternidad

Al ser el principal medio de reproducción social, la maternidad ha devenido uno de los más claros objetivos de la biopolítica. Se trata de una práctica social donde lo natural y lo institucional se enlazan intrincadamente. A pesar de que para la gestación de la vida se requiera de un hombre y una mujer, la maternidad se ha practicado tradicionalmente como una responsabilidad casi exclusiva de las mujeres (hay claros matices de una cultura a otra). Práctica social a la vez que experiencia subjetiva, normalmente no va acompañada de un proceso reflexivo que de cuenta de ella. Al hacer una revisión de este tema en el arte, sobre todo en México, resulta mayor la obra sobre maternidad realizada por artistas hombres que mujeres. En ese sentido, la obra de la artista mexicana Casas Broda, relativa al cuerpo y la maternidad, resulta de una gran importancia para conocer el trabajo crítico que involucra el enfoque subjetivo de una práctica social en la dimensión performática en lo que va del siglo en México. La relevancia de esta obra se puso de manifiesto el 18 de junio de 2014, cuando fue presentada en la Bienal de Fotografía Contemporáneo en el Palais des Beaux-Arts (Bélgica). Exposición compuesta por la obra de las pioneras del feminismo de los 70s y de Ana Casas Broda.

La representación de la maternidad en el ámbito artístico, advierte Clare Grafik, encuentra su mayor problema en el hecho de que ésta haya recaído, tradicionalmente, en artistas varones, quienes se han encargado de reducirla en dicotomías estereotipadas que, básicamente, fluctúan entre la santa y la pecadora. Debido al poder simbólico y ritual presente en la maternidad, afirma Susan Bright, la mujer ha sido temida y reverenciada. Es muy probable que la reducción simbólica en el ámbito artístico, en otras palabras, la representación de la maternidad, se haya decantado por el lado de la reverencia, en el motivo Madonna, una forma de representación inscrita en la tradición mariana que surgió en el Imperio Bizantino y se consolidó en el renacimiento italiano.

Susan Bright refiere que a partir de 1974, producto del feminismo, se experimenta un cambio notable en la representación de la maternidad. Artistas

como Mary Kelly se involucraron en la producción de una obra crítica que incorpora aspectos sicoanalíticos y feministas, establecerán un dominio de la imagen de la madre en los 70s y 80s. Más adelante, con el surgimiento del internet y la alta tecnología, se experimentó una ampliación en el registro de la maternidad por parte de las mujeres artistas, que va del embarazo a la crianza del bebé.

Este esbozo histórico de la representación de la maternidad a finales del siglo XX nos sirve para situar la obra de Casas Broda que se analiza aquí. Para ello es necesario introducir *home truths* (verdades domésticas), concepto acuñado por Susan Bright en *Home Truths Photography and Motherhood*, obra fundamental para entender la representación de la maternidad en el siglo XXI.

Y así, para regresar a la figura de la madre en la fotografía artística en 1994, la artista holandesa Rineke Dijkstre fotografió tres madres, una hora, un día y una semana después de dar a luz. Estas extraordinarias imágenes están lejos de las Madonas benévolas y santas con bebés felices mamando cariñosamente de sus pechos. Hay mujeres que sangran, cuyos cuerpos están flácidos, y quienes son feroces pero vulnerables, desnudas de cualquier connotación romántica. A un tiempo bellas y estremecedoras, las fotografías de Dijkstra muestran que las primeras etapas de la maternidad son una experiencia aterradora y primordial. Hechas hace veinte años, contienen un crucial lugar en la historia de las representaciones de la madre como una continuación de la práctica feminista y como una guía para nuevas generaciones. (Bright, 2013, p. 16)

En esa fase temporal que registra la maternidad real en el crítico período de 168 horas la obra de Dijkstra nos enfrenta con madres reales: cuerpos sangrantes, flácidos, vulnerables. Despojadas de toda connotación romántica, las imágenes dan cuenta de la dimensión siniestra de la maternidad. Dando muestra de una abyección ajena al válido motivo Madonna, estas obras consiguen ser portadoras de las verdades domésticas construidas por la mujer en oposición a las que solía entregar el artista varón.

2. El castillo y la casa

“El movimiento a favor de la sexualidad dentro de la teoría y la práctica feminista ha sostenido que la sexualidad siempre se construye dentro de lo que determina el discurso y el poder, y este último se entiende parcialmente en función de convenciones culturales heterosexuales y fálicas” (Butler, 2019, p.93). Lo anterior nos permite replantear la existencia de Ana Casas Broda desde los aspectos más esenciales de la existencia, los domésticos y familiares. Símbolo inequívoco del poder, el castillo despliega signos que aluden a lo masculino: torres, torretas, puente levadizo. Su emplazamiento, enclavado en una cima, le brinda mayor realce a su poderío falocéntrico. Frente a él, dando cuenta de un valor simbólico inverso, se encuentra la casa. Tímida construcción, humilde morada, en comparación del castillo resulta invisible. Aquél, espectáculo arquitectónico, materialización del poder, es casi pura exterioridad, como todo símbolo del poder político. La casa, por el contrario, parece existir sólo en su interior, en la multiplicación de espacios reducidos que aluden al útero y la vagina, al confort, la recepción, el descanso y la alimentación: la bañera, la cama, la mesa. Allá, en lo alto, mora el rey con su cetro/falo en la mano. Acá, en el albergue situado en un espacio que, necesariamente, parece abismado, la mujer es ama. Ama de casa. Aquel gobierna sobre el reino, un espacio que se despliegue como la mirada; para ella, su reino se agota entre las paredes que guardan el hogar, donde el tacto garantiza una cercanía y un afecto mayor que el brindado por la mirada. Se trata, pues, de otro poder. Frente al gobierno público, la maternidad.

Ana Clara Casas Broda, artista mexicana, en lo que cabe, de madre austriaca y padre español, ha llevado a efecto un trabajo esencial acerca de la maternidad titulado *Kinderwunsch*. Ella vive en el número 33 de la calle Tampico, en la Colonia Roma Norte. El viernes 8 de agosto de 2014 me dirigía a su domicilio para comprar el libro que recoge ese proyecto. Iba caminando rombo a la estación del Metro Chapultepec, desde Reforma para tomar Tampico cuando, de pronto, justo al momento de dar vuelta en esa calle salió a mi encuentro, en las alturas, ostensible, el castillo de Chapultepec. Dos o tres cuadras después, en la planta baja de un edificio de cinco pisos, acentuando más la oposi-

ción alto-bajo en relación con el castillo, me encontré con la casa de la artista. Toque el timbre varias veces durante quince minutos. No obtuve respuesta. Mientras tanto, yo me preguntaba si era esa la casa cuyo interior había servido de escenario a las imágenes de *Kinderwunsch*. Nadie abrió, y me marché de la casa de la artista, sin haber pisado su interior, pensando que la relación del Castillo asociado a lo masculino y la Casa a lo femenino podría servirme para abordar un análisis de *Kinderwunsch*.

3. El deseo, el linaje y el espacio

Kinderwunsch. Palabra alemana que en español, podría traducirse como “deseo de niños”. Se refiere en su sentido amplio al deseo de ser madre; y en el ámbito clínico implica someterse a un tratamiento de fertilidad. Desear ser madre y hacer todo aquello, clínicamente posible (como la inseminación y diversas cirugías) para conseguirlo. En el caso de Casas Broda encuentro una ampliación notable de *Kinderwunsch*, que le conferiría al arte la función constructora de otredad. El papel del arte en el proceso de la maternidad. De tal suerte, traer los hijos a la vida sería un proceso concomitante al de traer a la vida la obra.

Conseguí hablar por teléfono con la artista apenas el domingo 7 de septiembre de 2014, tres semanas después de la infructuosa visita a su casa. En esa entrevista le pregunté por la elección de ese título (*Kinderwunsch*) y por qué en alemán y no en español, siendo que ella habita en México. Sospecho que tiene algo que ver con la relación establecida con su madre, austriaca, pero, sobre todo, con su abuela. Su padre no pinta nada en esto, pues es de nacionalidad española. Ana dice que el libro se editó en tres idiomas, alemán, inglés y castellano. En la decisión del título en alemán encuentro la necesidad de mantener viva la relación maternidad-infancia en su vida migrante. Serían dos procesos complementarios del sistema de matrilineaje, donde la ascendencia y la descendencia se encuentran, justo en su trabajo artístico, para brindarle sentido a su vida. De tal suerte, la vida de la obra no es distinta de la suya propia, de forma mucho más íntima de lo que podría encontrarse en cualquier otro artista.

Si el infante es el que todavía no puede hablar, o no puede hacerlo en público, la acreditación de los mayores, la madre y la abuela, en su calidad de mayores, su cultura de origen, le brindarían legitimidad al discurso de Casas Broda. Esta secuencia o seguimiento, que no tiene que ver sólo con el lenguaje, deriva hacia el reino o dominio de la imagen, de esa práctica visual que es la fotografía. La artista recuerda estar hojeando un álbum fotográfico en casa de su abuela, en Austria. “Luego, mi abuela pegó la foto de unos árboles helados. El resto del álbum está vacío”. Esta vacuidad, indicada por el invierno como símbolo de la muerte, después de que las imágenes de Ana Clara Casas Broda, niña y joven, como protagonista principal desaparecen del entorno austriaco, exigiría de la artista su participación en un doble sentido, como continuadora de la estirpe y como creadora de las imágenes procedentes, las ulteriores, las nuevas nuevas, las que den cuenta de la solución existencial/visual del linaje Broda en el país transcontinental. Eso es *Kinderwunsch*.

Lo anterior resulta patente en una declaración relativa a la necesidad de su segundo embarazo: “Deseo tener dos hijos, una constelación diferente. No sé qué, pero que no sea igual, que no sea yo el centro, que no me pueda comer a Martín con mis gritos, mi miedo, mi angustia. Mi madre y los hombres ausentes. Solas ella y yo. En México no había nadie más. Nadie. Todos lejos”.

El deseo por la nación perdida, y en ese sentido, por las raíces, es algo que estuvo presente en todo momento, también, en la vida de la pintora Leonora Carrington, quien abandonó Inglaterra y decidió asentarse definitivamente en México. También para ella la maternidad fue una respuesta al desarraigo. El caso de Casas Broda no fue tan drástico, pues continuó visitando con frecuencia la casa de la abuela, con quien mantuvo, hasta su muerte, una relación muy estrecha. Al punto que la mitad del año la pasaba en Austria y el resto en México. Le encantaba volver a casa de Omama (la abuela, en alemán) y cuidar de ella. En ese sentido, como he comentado antes, *Kinderwunsch* podría entenderse como la creación del principal eslabón que consolida su linaje germánico.

4. Un sueño que es pesadilla: la mujer casa

El sueño de toda mujer en una sociedad tradicional es una casa. Para lograrlo buscará al hombre que sea capaz de brindársela. Después, cuando el sueño se haya concretado, cuando ya tenga su casa, empezará la pesadilla. “El medio de las *femme maison* es propiamente surrealista: es el espacio del sueño” (Bourgeois, 2005, p. 51). O, más bien, de la pesadilla. La pesadilla, que es un género del sueño, tiene un nombre para Louise Bourgeois: *Mujer casa*. “Las *Femmes-maisons* son tal vez emblemáticas de toda la obra de Louise Bourgeois. La combinación de formas geométricas y orgánicas, de rigidez y maleabilidad, de arquitectura y víscera, sirve como una metáfora de su propia constitución psíquica” (Bernadac, 1995, p. 23). En las cinco obras de *Mujer casa* (*Femme maison*) elegidas para ser analizadas aquí se halla presente la metamorfosis de un cuerpo femenino en una construcción arquitectónica. Para Marina Warner, en el catálogo *Louise Bourgeois: exhibition at Tate Modern, 12 May to 17 December 2000*, los miembros y el cabello que salen por las ventanas ocultas, como un chorro o flujo, se relacionan con los secretos reprimidos.

Secretos reprimidos: eso serían las verdades domésticas (*home truths*) a que se refiere Susan Bright y que artistas como Casas Broda llegan a ser capaces de revelar. La metamorfosis siniestra en las obra de Bourgeois es evidente: el cuerpo femenino y la edificación, como si fueran dos líquidos extraños uno para el otro, dan como resultado, en su mezcla, una sustancia espantosa. “Aunque soy francesa, no puedo pensar que alguna de estas pinturas haya podido ser pintada en Francia. Todas estas pinturas son americanas, de Nueva York”. (Bourgeois, 1998, p. 45) El cuerpo femenino edificado corresponde a la vida en la gran ciudad. Se trata de un cuerpo extraño, siniestro, donde los límites, de una y otra naturaleza (la biológica y la arquitectónica: la carne y la piedra), no están bien definidos.

La metáfora del cuerpo convertido en casa está presente en el cuento *El papel de pared amarillo* (Gilman, 2001). Afectada por una depresión post-parto, la protagonista es sometida a una terapia basada en la inmovilización por su

propio marido, que es médico. Forzada a permanecer todo el tiempo dentro de la casa, evitando el más mínimo esfuerzo mental, descubre que la cama tiene las patas clavadas al suelo, entiende que goza de una condición semejante. Al no poder salir de la habitación se siente como si fuera un mueble más. Sometida a un encierro y una actividad inesperada y continuada, suave, descubre, en el diseño del papel tapiz, una realidad aterradora: hay un ser que se mueve allí. Su desequilibrio aumenta día con día hasta que, ya enloquecida, arranca trozos del papel tapiz para permitirle salir a una mujer que, reducida a una bidimensionalidad siniestra, está aprisionada detrás del papel, la mujer que es ella misma. “Al final he salido –he dicho–, aunque no quisierais ni tú ni Jane. ¡Y he arrancado casi todo el papel, para que no podáis volver a meterme!” (Gilman, 2001, p. 77). Son las palabras de una esposa que, como resultado de la represión a la que es sometida por parte de su esposo (una represión suave y doméstica, casi imperceptible), se siente como un mueble: prisionera de la casa que él le ha brindado.

Es fascinante y espantosa la imagen que simbólicamente representa a la mujer: se trata de una cama. Pero no se trata de cualquier cama, sino de una cuyas patas han sido clavadas al piso. El cuerpo de la mujer, la esposa, se encuentra preso dentro de la casa, sin posibilidad de poder salir. El ser femenino queda preso en el plano horizontal. Pero no es todo, prisionera en la casa la mujer se percibe a sí misma atrapada detrás del papel tapiz, el cual debe despegar y destrozar para quedar libre. No sólo se cuenta con la imagen del aprisionamiento horizontal (de la cama clavada en el suelo), sino también del vertical (del cuerpo cautivo bajo el papel tapiz). La mujer aparece clavada en el piso y encerrada en el diseño del papel sobre la pared. Presa en la casa. El gótico femenino, afirma Miquel Berga (Gilman, 2001) parece presentar mujeres encerradas en la casa de la ficción; en el caso de *Bourgeois* se trataría de mujeres cuyos cuerpos han desaparecido entre la arquitectura y el mobiliario. Pasa lo mismo en las mujeres prisioneras del cuerpo que es *Mujer casa* (*Femme maison*).

El problema de la desaparición del cuerpo en relación con la casa, tal como ocurre en *El papel de pared amarillo*, es representado por Francesa Woodman en la serie de fotografías *House*, de 1975-76. Bajo “los marcos de las ventanas, tras trozos de papel pintado desprendidos o escondida en una chimenea desvencijada” (Jones, 2006, p. 170), el cuerpo de la artista se halla en un proceso de desaparición en el interior de la estructura de una casa en ruinas. En esta obra vemos, siempre mezclados, los fragmentos corporales con los de la casa en ruinas. Detrás del trozo de papel, como ocurre con el personaje femenino del cuento mencionado más arriba, se encuentra presa una mujer. En la obra de Woodman, como veremos que sucede en *Mujer casa de Bourgeois*, el cuerpo producto de la catástrofe se presenta como una realidad fragmentada. Aunque en *Kinderwunsch* de Casas Broda nos enfrentamos a un caso de desaparición del cuerpo femenino simbolizada por la página en blanco del álbum fotográfico, las causas son diferentes. No se encuentra planteado allí el problema de género, no es una reducción debida al abuso masculino. Es un caso de *stateless*: frente a la falta de patria Casas Broda se afirma mediante su descendencia.

Joseph Helfenstein encuentra que en los cuadros de *Mujer casa*, “el cuerpo femenino se combina violentamente con una casa. Esta alegoría muestra la drástica reducción de la mujer a sus tareas domésticas y el factor carcelario de este reparto social de roles”. Quisiera resaltar, en primer lugar, el aspecto violento de la transformación “No obstante, cualquier teoría del cuerpo culturalmente construido debería poner en duda el cuerpo” (Butler, 2019, p. 254). La metamorfosis, ocurrida súbitamente, es como un hachazo que consiguiera mutilar el cuerpo femenino. En cada una de las obras la cabeza, los brazos o las piernas, como se verá a lo largo de este apartado, han sido arrancados. En algunos casos el tronco es alargado y las extremidades reducidas hasta alcanzar un tamaño diminuto, desproporcionadas. La enseñanza de esta serie es que el encuentro entre la mujer y la casa, siempre mediado por el hombre (el esposo), produce un resultado funesto. La estrategia arquitectónica, junto a la ingenieril, ambas de naturaleza masculina, hacen aparecer partes de la casa allí donde algunas partes del cuerpo van desapareciendo.

La mujer atrapada en el rol femenino, una característica del gótico femenino que ya ha sido comentado en una nota a pie de página en este apartado, se enfrenta, con la casa, a un peligro que amenaza con hacerla desaparecer. En *Kinderwunsch*, de modo distinto, no encontramos huella del varón en el espacio doméstico; éste aparece como el producto de la interacción de la artista (la madre) y sus hijos. En las fotografías no aparece el padre de los niños. Y en el texto se menciona como un personaje tangencial.

En las obras de Bourgeois aquí analizadas, la parte superior del cuerpo femenino, donde debía estar la cabeza, ha sido ocupada por una casa. Esto lo vemos claramente en *Mujer casa*, donde el cuerpo no sólo ha sido presa del doloroso cambio de forma, sino que, además, aparece como fragmento: hacia arriba y hacia abajo el cuerpo luce la mutilación de la cabeza y los pies, respectivamente. Se trata de un cuerpo al que ya le resulta imposible escapar. Si el cuerpo femenino es un cuerpo humano, entonces el cuerpo casa apunta hacia una deshumanización. “La casa es parte de su cuerpo, crece de él. Las pequeñas manos que surgen de la estructura están, según Bourgeois, pidiendo ayuda a gritos: ‘Por favor no me olvide. Venga a buscarme. Estoy herida. Estoy home-sick (nostálgica) Venga, venga y lléveme’. *Femme Maison*, dice ella, es un autorretrato. La casa atrapa a la mujer, a la ansiosa ama de casa que era Bourgeois en la década de los 40, pero también a la Bourgeois de hoy. ‘Siento mi casa como una trampa’, escribe en su diario de 1980”. La obra se refiere a un problema de género, pero también a un problema personal de la artista, lo que brinda a su trabajo una fuerte carga autobiográfica. La carga autobiográfica es también un rasgo distintivo en *Kinderwunsch*. Aquí, el espacio doméstico no aparece con una carga siniestra, se trata, más bien, de un sitio de descanso y juego, en oposición al horror presente en el espacio clínico.

Doble pérdida: la mujer casa bourgeoisiana pierde la casa (por el exilio), y se pierde en la casa. La nostalgia (*homesickness*) se refiere al trastorno derivado del exilio, por un lado, y, por el otro, el que se desprende del cautiverio al que está sometida el ama de casa. Esta pérdida se traduce en una pérdida del cuerpo. Casas Broda pierde del cuerpo por *stateless*, pero la superación de la pérdida solo es posible mediante el nacimiento de sus hijos.

En las distintas obras que conforman *Mujer casa* la casa va: a) de la cintura a la cabeza, del pecho a la cabeza, c) de la ingle a la cabeza, d) ocupa sólo el lugar de la cabeza y; e) cubre el cuerpo a partir de los muslos. La casa cubre la cabeza, pero descubre el sexo. Al faltarle la cabeza le faltaría el pensamiento: su cuerpo aparece totalmente erotizado. Esta exhibición del sexo expresa, para Lynne Cooke, que “la sexualidad femenina ya no es privatizada, encerrada, controlada y contenida dentro de la arena doméstica. Es la conciencia la que está constreñida, encadenada por la fuerza restrictiva de los usos y las costumbres domésticas, sociales y matrimoniales”. Se trata de un cuerpo femenino caracterizado por la ausencia de unidad corporal. Sólo fragmentos de un cuerpo complementan la casa. Incompleto, el cuerpo atrapado en el proceso de des-encarnación parece ir al encuentro de aquello que le hace falta. Así lo indicaría la postura de los pies en algunas de las obras. En *Kinderwunsch* el cuerpo de la artista aparece analizado en el espacio clínico, sometido a la estética denunciada por los artistas del accionismo vienés. Sólo en el espacio doméstico, en su casa, junto a sus hijos, el cuerpo adquiere un erotismo prolífico que se proyecta inesperadamente, más allá de la representación convencional del cuerpo de la madre. “La figura del alma interna –entendida como ‘en el interior’ del cuerpo– se significa por medio de su inscripción en la superficie del cuerpo, aunque en su modo primario de significación sea a través de su misma ausencia, su potente invisibilidad” (Butler, 2019, p. 264). Sólo en casa, mediante la ayuda de su familia, su descendencia, la artista consigue emerger, salir a la superficie.

En tres de las cinco obras aquí analizadas de Bourgeois hay ventanas a la altura donde debían estar los ojos, lo cual indica que la cabeza atrapada puede ver, por las ventanas de la casa, hacia el exterior: ¿Mira hacia dónde se dirigen los pies? ¿Acaso los guía? Este detalle establece una dialéctica dentro-fuera que enriquece el análisis del cuerpo en metamorfosis que presenta Bourgeois. Se trataría de un cuerpo prisionero, pero no en su totalidad, pues las piernas, el torso, los brazos y la mirada se encuentran fuera de la casa. El cuerpo queda roto entre un interior que encierra la cabeza y el exterior, donde una parte suya todavía puede actuar.

Como lo entiende Pedro Cruz (2004), la visión arquitectónica del cuerpo se opone categórica y frontalmente a la visión abyecta —propia del desprendimiento. Si aquella nos brinda un cuerpo unitario y estable, la visión del cuerpo que ésta última nos da es fragmentaria e inestable. En *Mujer casa* nos enfrentamos a un doble proceso de deformación: de la unidad arquitectónica y de la unidad corporal. En este proceso de descomposición fisiológica y formal, el cuerpo de la mujer y el cuerpo de la casa no encuentran acomodo ni arreglo. En ese sentido nos encontramos, en *Mujer casa*, no con un cuerpo, sino con sus escombros. “El ‘escombro no se constituye, por consiguiente, como fragmento por ‘desencuadre’ sino por carencia, por ‘desprendimiento’, por su representación como ‘no-arquitectura’: no obviando, en cualquier caso, que, en toda ‘anarquitectura’, existe una negación de la memoria, ya que, para que el escombro se revele como un absoluto en su fragmentariedad, el instante del desprendimiento se debe convertir en un olvido del referente arquitectónico que garantice no solamente su ‘ruptura física’, sino, de igual modo, su ‘ruptura imaginaria’” (Cruz, 2004, p. 100). Es por eso que el trabajo artístico de Bourgeois puede entenderse como una reconstrucción del pasado, es decir de la memoria. En su caso, la mayor parte de su obra remite al momento del desprendimiento; y es precisamente por eso que buscaría recuperar el momento en que todavía la integridad definía al cuerpo. Por esa razón, el aspecto autobiográfico se convierte en un rasgo esencial. En el caso de *Casas Broda* la integridad tiene que ver con la familia. La maternidad se presenta como proyecto arquitectónico. Su carencia, la interrupción de la línea de sucesión, del linaje, supone la destrucción corporal de la artista. Sólo en tanto productora de descendencia, de linaje, siente que su cuerpo cumple su función esencial.

Para Gaston Bachelard habitar es construir. De tal suerte, en el habitar estaría implícita la posibilidad de re-construir el espacio: “Nos haremos sensibles a esta doble polaridad vertical de la casa, si nos hacemos sensibles a la función de habitar, hasta el punto de convertirla en réplica imaginaria de la función de construir” (Bachelard, 1986, p. 49). En *Kinderwunsch* habitar es traer a la vida al hijo, ser madre. Debe destacarse la ausencia de un problema de género en esta obra.

4. Alquimia femenina. El tiempo y la luz

No existe la imagen fotográfica. Quiero decir que no existe por sí misma. En su calidad de simulacro es una mediación, algo que apunta al mundo sin devenir, jamás, ese mundo. Instaura ese espacio sin espacio que conocemos con el nombre de umbral. Está y no está. Toda imagen cuenta algo, incluso su imposibilidad. El suyo, el de la imagen fotográfica es un decir impreciso, aunque resulte precioso; errático, aunque parezca certero. Como en el caso de las sirenas, su canto podría extraviarnos.

Para algunos, la fotográfica es portadora de una imagen del mundo que pareciera definitiva, quiero decir, objetiva, a diferencia de la pintura, que bien puede ser invención, ficción, fábula. Se tratar de una imagen fiable. Sin embargo, es verdad que la imagen se despliega en un solo sentido, el del instante, el ángulo, la luz. En otras palabras, se despliega en el sentido del sujeto que debe oprimir el botón-gatillo. A pesar del objetivo resulta totalmente subjetiva. Este disparo, se ha dicho, simboliza el disparo de un arma y, por ello, toda fotografía podría entenderse como cadáver de lo real, cadáver conservado en el cristalino ataúd del instante. Es por eso que, por más vieja que parezca una imagen fotográfica, conserva el fresco aire del instante.

La imagen fotográfica se despliega en un solo sentido, a pesar de lo cual, y ésta es una característica ineludible, se pliega en otros. Múltiples pliegues ocultan la realidad de la cual su exhibición es sólo una parte. A un tiempo muestra y oculta. Despliega, exhibe, muestra para mejor ocultar. Por ello, en toda fotografía existen múltiples caras ocultas. A pesar de ello, la imagen fotográfica es heredera de todas aquellas limitaciones y vicios contra los que lucharon vanguardias tales como el fauvismo, el cubismo y el futurismo. Su innegable compromiso con la mimesis la consume y la hace fallar en su intento de alcanzar el estatuto de arte conceptual.

La no existencia de la imagen fotográfica, es decir, su naturaleza semiótica, e icónica, es lo que le brinda ese carácter de arma política. Asentada en lo narrativo, esta imagen se presta a una utilización subversiva. Es por ello que

la fotografía ha sido ampliamente utilizada por el realismo social. Las artista mujeres, a partir del feminismo de los 1970s echaron mano de ella para acceder a la arena política de las representaciones. Tal es el caso de Casas Broda, una artista mexicana cuya obra *Kinderwunsch* fue realizada a principios del siglo XXI.

Ya antes de Casas Broda, la artista inglesa Jo Spence se había valido de la fotografía como estrategia sicoanalítica. Su obra, contestataria y crítica, ha resultado crucial en los debates sobre fotografía y crítica de la representación en un período que abarcó los años setenta y ochenta del siglo pasado. El impacto causado en el ámbito de estudios de género se debe a su participación en *Photography Workshop*, del que fue fundadora en 1973 junto con Terry Dennett. Fue co-editora, también con éste último, de *Photography/Politics One* (1979). Su participación en *Camera Work* fue destacada. Sus publicaciones en estos medios estuvieron marcadas desde un principio por la problemática presente en la construcción de los estereotipos femeninos en la sociedad capitalista, así como la relación entre género, sexualidad y representación. La importancia de su actividad artística se debe a tres razones. La primera tiene que ver con el desarrollo de una metodología creativa muy propia, con una clara influencia del collage desarrollado por Bertolt Brecht en *ABC de la Guerra*. La segunda se relaciona con el desarrollo de nuevas pautas de gestión del trabajo artístico socializado, cuyo carácter colectivo posibilita una mayor concienciación de los grupos marginales. Por último está la cuestión psicoanalítica, presente en el diseño de la fotografía como una práctica terapéutica. En éste último punto es donde se sitúa la obra de Casas Broda.

Como se ha dicho en un principio, Susan Bright ha acuñado el término *home truths* (verdades de casa o verdades domésticas). Pensemos en la verdades provenientes del castillo, del poder incuestionable. Políticas, científicas, religiosas. Frente a éstas, se encuentran las marginales, la verdades pequeñas, y, en ese sentido, para beneficio del castillo, cuestionables. Las verdades domésticas se sitúan en este grupo.

Como se ha visto en este proyecto tan revelador, las transiciones radicales de carácter biográfico pueden encarnarse de modo profundo, en una mezcla indisoluble de carne, anhelo y frustración. Estos cambios atrapan sensaciones terribles, profundas y sombrías, situándolas para convertir el cuerpo en estado de sitio de una lucha encarnizada. Anhelo y frustración: sueño y desolación: sombras y luces. Luz, luz: dibujos de luz. Fotografía y vida o vida y fotografía. Frente a los propios ojos, en un ejercicio de introspección permitido por la técnica fotográfica, la artista confronta su realidad, ésa que muy a pesar suyo es el pilar de su existencia en México, un extranjerismo a ultranza. *Kinderwunsch* es la proyección de un espectáculo difícil no sólo de mirar, sino de registrar, de montar, pues se trata de la compleja relación maternidad-feminismo más allá de la estereotipada visión que priva en México. Mucho hay en su obra de revelación y rebelión como ocurre con la fotografía utilizada de modo crítico. Un espectáculo que no busca asentarse exclusivamente en el problema de género, sino que va más allá, poniendo en tela de juicio dicotomías tradicionales como hombre-mujer, masculino-femenino, artista-no artista, familia-obra artística, realidad-ficción y representación-presentación. *Kinderwunsch* es una declaración honesta, clara manifestación de una valentía sorprendente. Da cuenta de la angustia, el dolor, la frustración y, por fin, del gozo ante el desafío de ser madre. Para explorar la complejidad de la experiencia de la maternidad, en *Kinderwunsch* Ana se vale de dos dispositivos de registro buscando dar cuenta de una realidad que, no por más cotidiana, resulta menos fugaz. Textos e imágenes (fotos) se articulan para dar cuenta de aquello que, mediante la sola imagen o la sola palabra, resultaría insuficiente. El dolor y el placer, así como la frustración y el júbilo, la pena más honda y la máxima alegría, son expresadas con imágenes y palabras. Haciendo acopio de un valor y una creatividad notables ámbos, Ana Clara Casas Broda lleva a cabo un notable ejercicio de relación imagen-texto que le permite escapar del modelo clásico de la ilustración. La artista cuenta su verdad, en una narración que por momentos resulta aterradora, fascinante, y placentera. No hay un solo caso en que las imágenes sirvan como mera ilustración o que el texto se convierte en pie de foto.

Por su propia naturaleza, las imágenes que componen *Kinderwunsch*, pueden dividirse en aquellas que son un documento clínico, constancia documental de sus visitas al médico, que nos recuerdan el trabajo de la fotógrafa inglesa Jo Spence y de la artista Hanna Wilke. Por otro lado, las imágenes que según la artista son producto de la complicidad con sus hijos. En ellas el aspecto lúdico construye una escena distinta a la documentación. Allí la vida también es representación, juego, gozo. Imágenes construidas de forma dialéctica por la artista y sus hijos, a quienes llama sus cómplices y que podríamos entender como co-autores o co-creadores de la obra.

Lo anterior tiene, en términos estéticos, significados relevantes. En primer lugar, la madre, la artista, quien en su calidad de fotógrafa tiene la facultad de mirar, y representar deviene también lo mirado y lo representado. Con la maternidad ha dado a luz en un doble sentido, a los hijos y mediante esa asociación de arte en expansión, gracias a ellos, una iluminación (fotografía, como dibujo de la luz) de su propia existencia. Por otro lado, con este ejercicio de complicidad artística, Ana Casas Broda se convierte, para su afirmación existencial, en testigo de sus hijos y de sí misma. Consigue traer a la luz (da a luz) no sólo los hijos, sino la relación que ella establece con ellos.

Las imágenes que componen *Kinderwunsch* podrían distribuirse en dos ámbitos: el clínico y el doméstico. El cuerpo de la artista, cuerpo *Kinderwunsch*, sometido a inspección médica y sus tecnologías intrusivas. El cuerpo como fuente de dolor, da paso al cuerpo gozoso de la madre (de Ana en compañía de sus hijos). Entre la casa y la clínica hay una lucha contra la geometría, la luz y la máquina. La geometría característica de la instalación clínica: líneas rectas y ángulos que desdican las redondeces del cuerpo. En segundo lugar, la luz, esa iluminación del espacio clínico, tan semejante a la propia de la habitación del interrogatorio policiaco, que pone en un primer plano el cuerpo, culpable, del interrogado. Foucault nos mostró que el médico es un detective del cuerpo. Por último, la máquina. Se deja atrás la máquina, su función fría e intrusiva, la carencia de diálogo, antes estos objetos que sólo saben extraer información del cuerpo y reducirlo a signos simbólicos.

En todo esto hay un cambio notable en la dimensión estética, es decir, de construcción de una verdad en términos escópicos. Se ha pasado de la mirada vigilante, acuciosa, demandante, del médico/detective a la mirada creadora de la artista en complicidad con sus hijos. Paso de la máquina al hijo, como constancia de un cuerpo triunfador. En ese sentido, sus hijos son también sus ojos. Ana los necesita para ver: sólo con su ayuda puede dibujar la luz que busca. Ana Clara. Ana se aclara. Se torna de luz en la creación. Dibuja su luz, fotografía. Obra magna: hace de la luz y el tiempo una sola materia, la maternidad.

Bibliografía de las referencias citadas

- Bachelard, G. (1986) *La poética del espacio*. México: FCE.
- Bernadac, M. (1995) *Louise Bourgeois*. Paris: Flammarion.
- Bourgeois, L. (1995) *Destruction of the father. Reconstruction of the father*. Cambridge: The MIT Press,
- Bright, S. (2013) *Home Truths Photography and Motherhood*. London: Art. Books Publishing.
- Cruz Sánchez, P. (2004) *La vigilia del cuerpo: arte y experiencia corporal en la contemporaneidad*. Murcia: Tabvlarum.
- Gilman, Ch. (2001) *Cinco mujeres locas*. Barcelona: Lumen.
- Jones, A. (2006) *El cuerpo del artista*. London: Phaidon.
- Louise Bourgeois: (exhibition at Tate Modern, 12 May to 17 December 2000). London: Tate Gallery, 2000.
- Louise Bourgeois. *Memoria y arquitectura*. Catálogo Exposición Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía: Madrid, Aldeasa, 1999.
- Nixon, M. (2006) *Louise Bourgeois and a story of Modern Art*. Massachusetts: The MIT Press.
- Ribalta, J. (2005) *Jo Spence: más allá de la imagen perfecta*. Fotografía, subjetividad, antagonismo. Barcelona: MACBA.
- Butler, J. (2019) *El genero en disputa*. Buenos Aires: Paidós.

*Profesora, Universidad del País Vasco.

Introducción

La incorporación generalizada y acelerada de nuevas tecnologías a nuestra cotidianeidad ha derivado en una serie de cambios en nuestra forma de vida que incluyen tanto la saturación de la mirada por exceso de imágenes e inmediatez informativa y comunicativa como la adquisición de costumbres relativas a la auto-representación o la circulación masiva de imágenes personales. Estas cuestiones han sido objeto de tratamiento artístico en dos intervenciones realizadas en Matadero Madrid, un ejemplo más de reconversión de edificios industriales ubicados en centros urbanos que, tras el abandono de la actividad para la que fueron concebidos, son recuperados para la ciudad transformados en espacios culturales donde desarrollar las manifestaciones artísticas más vanguardistas.

Es el caso de las instalaciones site-specific desplegadas por los artistas multidisciplinares Eugenio Ampudia -Cada palabra es una innecesaria mancha en el silencio y en la nada- y Darya von Berner -(Selfi)- que analizaremos a lo largo de las siguientes páginas con objeto de indagar en la transformación de espacios físicos específicos desde el empleo de dispositivos tecnológicos avanzados a la vez que lanzan una reflexión sobre los efectos de la tecnología en nuestra sociedad.

Matadero Madrid y Site-specific

El complejo arquitectónico que en su tiempo albergó el matadero de Madrid es uno de tantos edificios que han acusado un abandono de su actividad primigenia como consecuencia de los cambios derivados, primero de la revolución industrial y posteriormente del advenimiento de la era digital. Así, en el siglo XXI, la nueva realidad de la ciudad ha impulsado su reconversión en infraestructura sociocultural en un sentido similar al de las antiguas fábricas Tabacaleras en el propio Madrid (Lavapiés) o Donostia, o la Alhóndiga en Bilbao (edificio originalmente destinado a la compraventa y depósito de vinos). Extensos espacios pre-significados y (y connotados) que, alejados del modelo white cube convencional asentado en la tardomodernidad como dispositivo de exhibición ideal para las artes visuales, permiten desplegar obras de gran formato y medios diversos favoreciendo un repensar las prácticas artísticas de última generación.

En el caso concreto que nos ocupa, Matadero Madrid es concebido en términos de laboratorio de creación interdisciplinar, focalizando su misión en la contemporaneidad y promoviendo la reflexión en torno al contexto sociocultural y los procesos de construcción cultural tanto actuales como futuros. En el seno del complejo arquitectónico destaca la antigua cámara frigorífica, un colosal espacio (originalmente transaccional) que, superviviente incluso a un incendio, torna hoy campo de operaciones artísticas. La cámara, destinada antaño a almacenar en su interior los animales sacrificados para consumo alimentario de la ciudad – pura corporalidad, carnalidad – alberga en la actualidad un programa que bajo el título “Abierto x obras” invita a

un/a artista a desplegar su intervención/instalación artística site specific durante un determinado lapso temporal –en ocasiones acompañadas de otro tipo de actos performativos- que promuevan relaciones con el propio lugar/emplazamiento desde planteamientos y estrategias creativas de corte experimental.

Así, centramos el estudio en dos incursiones realizadas en 2015 y 2016, respectivamente, por lxs artistas Eugenio Ampudia y Dayra von Berner con objeto de analizar los planteamientos artísticos de orden crítico que estxs creadorxs multidisciplinares lanzan sobre determinados fenómenos sociales acaecidos como consecuencia del uso generalizado de dispositivos tecnológicos. El interés que revisten estas dos instalaciones se completa gracias a que incorporan en su propia configuración sendos dispositivos tecnológicos orientados a la participación del público, ampliando de este modo el site de la cámara también al espacio virtual.

(Selfi) de Dayra von Berner (del 5 de febrero 2016 al 31 de julio 2016)

Descripción de la instalación

Podemos enmarcar esta pieza dentro de las varias instalaciones que von Berner ha venido ejecutando con luz lineal en arquitecturas modernas emblemáticas de principios del siglo XX. La idea seminal de ésta en particular consistió en convertir en cámara fotográfica el conjunto del espacio dado. Así, el/la espectador/a se interna en la gran cámara oscura y percibe una iluminación tenue creada a partir de cintas luminosas flexibles que cuelgan de las columnas y paredes del espacio. La penumbra generada por esta iluminación desmaterializa en cierta medida los elementos más rotundos y estables del conjunto de la colosal sala. Su sustento, columnas, arcos y paredes.

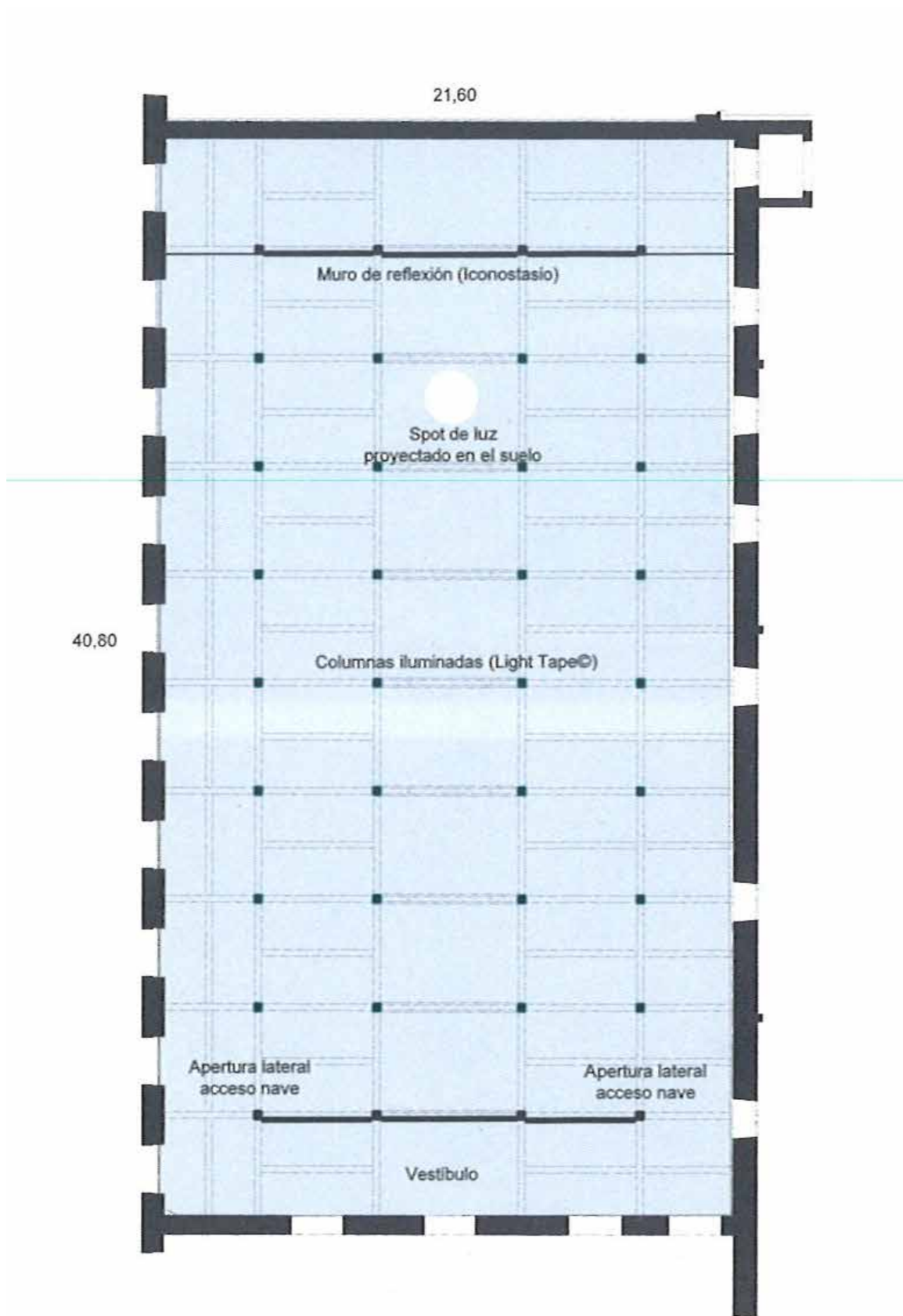


Figura 1. Plano de la instalación (Selfie) de Darya von Berner, incluido en el flyer disponible para la/el visitante.

La adaptación de la visión a dicha luz permite también una percepción progresivamente más certera del espacio que se da a ver en su integridad a medida que es recorrido hasta que se revela la pared de fondo revestida de un gran espejo (muro de reflexión) a través del cual metafóricamente el espacio se realizaría a sí mismo un selfi. En esta zona del fondo, periódicamente se enciende un foco de luz intensa de origen cenital (spot de luz) que faculta al/la visitante a realizar una foto de sí mismo/a, redoblando la idea del selfi y transformando la sala en un lugar de acontecer con un toque incluso teatral debido a la iluminación puntual dramática. El recorrido extiende pues en una invitación al/la espectador/a activo/a, sugiriéndole la posibilidad de hacerse un selfi para comenzar la andadura conversacional de dicha imagen mediante su incorporación a las redes sociales. De este modo, tanto la experiencia artística como los límites físicos del site quedarían expandidos en el tiempo (previo y posterior a la visita in situ) y en el espacio (del físico al virtual). De hecho, las 600 visitas diarias presenciales registradas de media se vieron aumentadas de forma exponencial a través de las fotografías conversacionales o foto-reportajes subidos a la red.

Modalidades del selfi y Formas de ver(se)

El mecanismo de intervención del público previamente descrito ofrece un polo de reflexión en torno a la cuestión del punto de vista, puesto que el espejo ofrece dos posibilidades de fotografiar el espacio y la propia figura en él, en consecuencia, dos formas de realizar el selfi y de ver(se) se abren ante el/la espectador/a.

Estas dos visiones coinciden con la apuntadas por el artista, docente, ensayista y crítico especializado en fotografía Joan Fontcuberta en relación al selfi. Fontcuberta quien explora las convenciones fotográficas, los sistemas de representación y los regímenes de verdad, fue uno de los pioneros en reconocerlo como un género con un recorrido más amplio que una simple moda pasajera. En sus reflexiones distingue dos modalidades de selfi que encontramos como posibilidad de acción y punto de vista resultante en la instalación homónima de von Berner. En primer lugar, la autofoto, cuya

operativa consiste en separar la cámara de una misma con el propio brazo o un stick alargador e intentar encuadrarse desde la relativa ceguera de no poder visualizar la escena en la pantalla o el visor, implicando un proceso de prueba-error (en la medida en que los nuevos teléfonos móviles incorporan la posibilidad de girar 180° la imagen captada esta modalidad va instaurando un mayor grado de control sobre la escena recogida que apoyan esta idea de consolidación social del selfi). Por otra parte, tenemos el reflectograma, es decir, la fotografía de una misma frente a una superficie reflectante que, en este caso permite el gran muro-espejo.

De este modo, se obtienen imágenes con dos puntos de vista distintos del/la receptora en el espacio intervenido asociados a las modalidades previamente apuntadas: la fotografía conversacional (Figura 2) y la perspectiva renacentista (Figura 3). En el primero de ellos, la cámara se ha despegado del ojo adquiriendo una distancia tanto física como simbólica que rompe con los parámetros tradicionales de la fotografía (abandona su carácter de prótesis ocular). Sin embargo, tal distancia permite que el plano de la imagen resultante sea corto, a lo sumo medio y las más de las veces frontal, induciendo un planteamiento comunicacional directo, especialmente cuando se visualiza en las redes sociales, destino habitual de los selfis al que anima y promueve la misma autora.

En el caso de la realización de un reflectograma, la distancia entre la cámara y el espejo –determinada por el foco de luz– amplía sustancialmente la toma y el plano general resultante procura la visión de lo que podemos considerar una perspectiva renacentista en la medida en que el punto de luz coloca al/la visitante en el lugar donde confluyen todas las líneas de la sala. El contexto adquiere así una relevancia superior reduciendo la impresión de cercanía comunicativa respecto al/la potencial interlocutor/a. En este sentido, la primera opción se concibe en términos relacionales, mientras que la segunda se aproxima más al mensaje “yo estuve allí”.



Figura 2. Fotografía conversacional de la artista (derecha) y acompañante. Fuente de la imagen: <http://www.lighttape.com/portfolio/the-selfi-exhibition-by-darya-von-berner/>



Figura 3. Reflectograma de la artista (derecha) y acompañante. Fuente de la imagen: <http://www.lighttape.com/portfolio/the-selfi-exhibition-by-darya-von-berner/>

Una orientación crítica con respecto a la concepción de la fotografía como evidencia de lo real caracteriza la trayectoria de Fontcuberta tanto a nivel creativo como ensayístico. Desde su punto de vista, la fotografía es ficción en todo caso, una mentira aun cuando en ocasiones siga concitando el aura de registro objetivo de la verdad que ostentó en el pasado. De este modo, el catalán describe una evolución en los parámetros intencionales fotográficos que comienzan con un impulso inicial de orden documental, la idea de registrar y conservar un acontecimiento real. En esta primera etapa la fotografía funcionaría casi como testimonio traducible con un “esto ha sido”. Posteriormente el interés de la fotografía se ampliaría hacia la esfera de la interpretación, permitiendo la manipulación y creación de escenas en orden a que la imagen final devenga más expresiva. Así, la staged photography promueve el uso artístico del medio. En los últimos tiempos, sin embargo, a raíz de la proliferación de tecnología digital y su uso generalizado parece ponerse en valor más nuestra presencia en la escena del acontecimiento que el hecho en sí mismo, abonando el cambio epistemológico hacia la postfotografía. El relato visual se orienta hacia la autobiografía de tal modo que nuestro estar en el mundo adquiere mayor relevancia que el mundo en sí mismo, objeto preferente en etapas anteriores.

Selfis en Arte

Si bien frecuentemente se apela al carácter narcisista y egocéntrico de esta deriva social Fontcuberta entiende que estas imágenes satisfacen igualmente una voluntad lúdica además de contribuir al impulso auto-exploratorio. Adicionalmente subraya la capacidad que en la actualidad ostentamos cada uno de nosotros para gestionar nuestra propia imagen. Si el retrato tradicional nos brindaba la posibilidad de vernos y reconocernos a través de la mirada ajena del artista, los selfis nos permiten erigir nuestra propia imagen, derivando la red en última instancia en una especie de “baile de máscaras” virtual.

Donde hace tiempo las fotografías se realizaban para guardar un recuerdo en el ámbito privado, hoy los límites de la esfera privada y pública se

desdibujan en la medida en que el principal requerimiento con respecto a estas imágenes acostumbra a ser su capacidad para ser compartidas, que se puedan colgar en las redes. Así, queda dentro de la gestión personal de cada cual el impacto que busca generar en otros y adapta las propias imágenes a dinámicas conversacionales. De ahí su certera denominación como fotografías conversacionales.

Baste citar algunos ejemplos para percatarnos de la relevancia que el selfi ha adquirido en nuestra sociedad y su revalorización en el mismo mundo del arte.

Frente a quienes clasificaron el selfie como fenómeno pasajero Joan Fontcuberta editó junto a Joaquín Gallego el libro fotográfico *A través del espejo* (2010) reuniendo más de trescientos “falsos autorretratos” o reflectogramas anónimos procedentes de Internet. La recopilación realizada prescinde de la calidad fotográfica que en el pasado se requería para su incursión en el mundo artístico, sustanciando la idea predominante de que su valor estriba en la importancia que otorga la persona al autorretrato, más allá de sus características técnicas.

No es esta la única evidencia de selfi como género artístico pujante. Una reciente exposición en la Tate Modern, *Performing for the Camera* (2016), daba cuenta de un modo explícito y certero el trasvase de la importancia entre el arte de acción y su registro. La orientación de las primeras performances, investidas invariablemente de presencia en el sentido de convivio, y su registro, de claro carácter archivístico, deriva en un actuar para la cámara, planteando como prioridad la imagen congelada de ese espacio-tiempo del acontecer mediante la fotografía en este caso, pero igualmente en vídeo. Queda tal documentación como material físico y, por ende, susceptible de convertirse en mercancía. El catálogo de dicha exposición muestra artistas como Amalia Ulman con su *Excellences & Perfections* en que crea un personaje que cuenta unas vicisitudes inventadas en gran medida a partir estereotipos, Masahisa Fukase con sus fotografías auto-exploratorias en la bañera en *Bukubuku* (bubbling) o la ficcionalización de Martin Parr en *Autoportrait*:

Benidorm, Spain. Algo similar había planteado el Guggenheim Bilbao en la exposición “Haunted”.

Al hilo de esta tendencia, la percepción de la individualidad moderna en la instalación (Selfi) permite a los visitantes experimentar dos maneras distintas de ver el mismo entorno. A través de esta obvia negación de una única lectura de lo que observamos, aquello que llamamos comprensión y cualquier conclusión determinante es puesta en tela de juicio. La instalación lidia pues con cuestiones relativas a la percepción, la atención, y la auto-representación. Adicionalmente a esta batería de cuestiones, la tecnología que su materialización requiere y con la que viene trabajando los últimos años, incorpora aún otra cuestión candente en la contemporaneidad, la ecología.

Tecnología ecológica

Desde 2010 [2], las piezas de von Berner incorporan paneles de luz animados (Light Tape) DC 12V, detección automática y fuentes de alimentación de conmutación automática. Esta nueva tecnología de iluminación responde a la sensibilidad de la creadora por las energías limpias pues tal luminaria resulta aún más ecológica que la luz Led, alcanzando cien metros de esta cinta luminosa un consumo de energía inferior al de una bombilla convencional de 100 vatios [3]. Fue empleada por primera vez para la instalación *Ganz Licht und frei in der Frankfurter Küche* (Light and Free in the Frankfurt Kitchen), creada en homenaje a los arquitectos Ernst May (1886-1970) y Margarete Schütte-Lihotzky (1897-2000) y desplegada en la vivienda prototipo del proyecto Nuevo Frankfurt, donde se encuentra instalada una de las “Cocinas Frankfurt” representante en su época de la introducción de la racionalidad funcionalista en el diseño de mobiliario mediante la luz eléctrica. Una vez más nos referimos a la introducción de tecnología de última generación – superadora de las condiciones de existencia de la industrial- en propuestas artísticas.

Arte urbano y público

Esta artista de origen mejicano cuenta asimismo en su haber con varias piezas de gran formato de corte atmosférico, entre las que destaca la creación de una nube de unos 38 x 8 metros que flotaba frente a la Puerta de Alcalá realizada en 2007 en Madrid con motivo de la noche blanca. La generación de semejante intervención requirió de una tecnología de nebulización que pulverizaba micro-gotas de agua que permanecían en suspensión en el aire. La recreación de tal fenómeno natural proporcionó a cerca de un millón de personas tener la experiencia de extrañamiento sobre un elemento arquitectónico cotidiano. Este caso resulta ilustrativo de cómo algunas de las piezas precedentes de von Berner han sido realizadas en exteriores, evidenciando su carácter público.

En relación a esta serie, cabe recordar el precedente que establece la japonesa Fujiko Nakaya (Saporo, 1933), pionera en la creación de piezas de niebla artificial a raíz de su fascinación por los fenómenos naturales que se componen y descomponen sin cesar, quien saltó a la palestra internacional a partir de su participación en el colectivo Experiments in Art and Technology (EAT) creado en 1967 con objeto de promover la colaboración entre artistas e ingenieros. La primera escultura de niebla que creara para el Pabellón Pepsi con motivo de la Expo'70 celebrada en Osaka como representante de este grupo promovería una fecunda colaboración con el físico atmosférico Thomas Mee que abarca más de cuatro décadas. En el caso de su pieza Fog Sculpture #08025 (F.O.G.) (1998) instalada en el exterior del edificio Guggenheim Bilbao Museoa fue necesaria la instalación de mil toberas de niebla junto a un sistema motor de bombeo de alta presión y requirió de un largo e imprescindible proceso de análisis y cálculo de las cambiantes condiciones climáticas específicas del espacio que sin duda von Berner también tendría que realizar mientras que en instalaciones de interior como la que nos ocupa resulta prescindible.

En (selfi), aun tratándose de instalación enclavada en un interior y concebida con el propósito de dialogar específicamente con él, la artista enmarca la experiencia en la categoría de arte público, lo cual resulta lógico en vista de la expansión previamente mencionada. En este sentido, también cabría señalar al espacio virtual como nuevo espacio público.



*Figura 4. Visión frontal de la instalación. Fuente de la imagen:
<http://myartguides.com/exhibitions/the-future-does-not-belong-to-anyone-yet/>*

‘Cada palabra es como una innecesaria mancha en el silencio y en la nada’ de Eugenio Ampudia (Del 6 de febrero al 17 de mayo de 2015)

Descripción de la instalación

La visión que se abre ante nosotrxs al internarnos en la gran cámara frigorífica intervenida por Ampudia es contundente a la vez que dotada de un aura de irrealidad. El enorme contenedor alberga un estanque de agua en su cota cero que abarca la práctica totalidad de la extensión del suelo permitiendo el desplazamiento de sus visitantes exclusivamente a lo largo de la pasarela de madera construida en su perímetro. La iluminación de la sala está orientada hacia el entramado de pilares proyectándose desde unos potentes focos colocados en las columnas que la jalonan. El resto del espacio permanece en semi-oscuridad otorgando al estanque un halo de ciénaga oscura.

El plano reflectante que en esta ocasión desempeña la superficie líquida en un perfecto efecto de espejo, duplica la imagen de la estructura (trama) arquitectónica de sustento a la vez que la invierte, sugiriendo una profundidad simétrica. La reflexión de la imagen de la arquitectura se gana gracias a que la calma en el agua es absoluta, hasta que el mecanismo de participación previsto entra en juego. En los extremos de la sala se indica por medio de unos carteles (Figura 5) la posibilidad de llamar a un número concreto para activar la pieza y en el momento en que esto ocurre se desencadena una pequeña turbulencia que desde el punto central en el que emerge la primera burbuja expande concéntricamente sus ondas por el conjunto de la superficie del estanque (Figura 6). La perfección del reflejo se pierde y todo cambia. El orden queda alterado durante el lapso de tiempo necesario para que las aguas vuelvan a su estado de reposo [4].



Figura 5. Tarjetas que informan sobre el mecanismo de activación. Fuente de la imagen: propia



Figura 6. Turbulencia generada desde el interior del embalse. Fuente de la imagen: propia.

Dispositivo Tecnológico

El planteamiento inicial que alentó a Ampudia a levantar esta instalación consistía en crear una pieza de carácter interactivo que se extendiera a lo largo y ancho de los 881 metros cuadrados del contenedor. Un reto que requería de la interface adecuada. Así, el dispositivo técnico de la pieza que permite la interacción se implementa a través de un Arduino Mega, un shield GSM, y un sistema de válvulas. A cada llamada recibida por el shield, el Arduino Mega activa una válvula que provoca la emergencia de unas burbujas generadoras de movimientos en el agua. Los aspectos destacables del dispositivo estribarían en el control de las válvulas y su integración en un entorno acuático promoviendo la interacción de los visitantes con el espacio. En este sentido, se evidencia que el vallisoletano se dota en cada ocasión del dispositivo pertinente, considerando que las tecnologías establecen una relación conceptual con las obras que viene explorando desde hace tiempo. En sus propias palabras:

“Hace muchos años yo era el de las polaroids. Y no estaba dispuesto. Creo que los materiales, los formatos aportan conceptos, y que tengo muchas cosas que contar.” [5].

Así, la instalación aborda las relaciones con su espacio contextual inmediato no desde un punto de vista exclusivamente formal -los 30 cm. de profundidad de la ciénaga, por ejemplo, responden a que el vallisoletano en sus visitas a la cámara se había percatado de este pequeño desnivel preexistente y decidió utilizarlo-, sino que propone además una reflexión sobre el entorno comunicativo transformado por la actual accesibilidad a unas nuevas tecnologías que permiten la posibilidad de comunicarse incluso con miles de personas de forma prácticamente instantánea y simultánea.

Metáfora de los flujos informativos y comunicativos

Una de las constantes en la praxis artística de Ampudia ha sido su reflexión en torno al papel del artista. En este sentido, el que considera personalmente su rol, esto es, plasmar plásticamente conclusiones estéticas y políticas sobre

aquello que le rodea, queda claramente contenido en “Cada palabra [...]” puesto que la instalación acomete metafóricamente la candente cuestión de la comunicación en el mundo altamente tecnologizado de hoy. Una cuestión que, según declara, considera afecta a nuestra realidad de forma global, tanto a nivel personal como colectivo:

“Cualquier amenaza o problema, desde los más nimios y particulares hasta los que comprometen el destino de todos, implican algún fallo en la comunicación.” [6].

En consecuencia y fiel a su línea de revisión de la actualidad y de los procesos creativos, Ampudia establece con esta instalación una metáfora espacial que aborda su visión de los flujos de información y comunicación en el escenario actual. En este orden, la oscura y vasta ciénaga representaría un estado de cosas que queda alterado constantemente a la recepción de cada nueva comunicación, rebotando contra columnas, embarcadero o resto de eventuales ondas comunicativas y distorsionando la imagen del lago.

Su planteamiento crítico incluiría igualmente una referencia al poder, siempre vigilante y agazapado en la oscuridad, factor que contrasta con la fragilidad de la pasarela por donde se permite la circulación a los visitantes, evocando la existencia de una zona de riesgo para una ciudadanía usuaria de las redes. En este sentido, el artista interpela a la reflexión personal sobre nuestros modos de gestión de la información pues Ampudia se dirige uno a uno a cada visitante. Hemos de plantearnos ya nuestros modos de acceso a la información (fuentes, frecuencia, etc.) sino también la cantidad y tipo de información que queremos mostrar y hasta cierto punto ceder sobre nosotros mismos. La obra pone en escena e invita a percibir y experimentar la paradoja entre una inevitable comunicación, no ya simbolizada sino también materializada en el mecanismo participativo, a través del teléfono móvil.

Pero más allá de lo concerniente a nuestras prácticas individuales, su interés se orienta igualmente a la creación de redes o comunidades

por la información. Inspirado por las cuestiones sobre los procesos de comunicación de los que hoy nos servimos vertidas en el libro de Félix Guattari y Suely Rolnik *Micropolítica. Cartografías del deseo*, Ampudia se plantea cuestiones como si existe miedo a las redes o a las comunidades virtuales, o si las estructuras democráticas ganan o pierden consistencia más allá de los gobiernos, en la subjetividad de grupos e individuos. A este respecto, resulta plenamente elocuente la batería de preguntas que a modo introductorio se plantean al/la visitante a su llegada a Matadero:

“[...] ¿qué está pasando con las comunicaciones?, ¿Por qué surgen proyectos de ley que vetan el fluir de información entre ciudadanos?, ¿Qué molesta más, intentar comunicar algo o que se unan voluntades?, ¿A quién asustan las palabras ‘red’ y ‘comunidad’?” [7].

Al fin y al cabo, las telecomunicaciones incrementan las posibilidades de aunar voluntades y crear comunidad, la interrelación con otros individuos parece más fácil. No obstante, nos advierte de la forma perversa desde la que se nos plantea su uso, instándonos a un análisis personal sobre cómo generar entornos con posibilidades reales de comunicación. Se nos interroga sobre la naturaleza de nuestras comunicaciones personales. Si el escenario futuro dibuja miles de interconexiones entre millones de personas habremos de plantearnos si éstas realmente se manifiestan democráticamente o si existen otros agentes que destruyen esta posibilidad cada día.

De la palabra a la imagen

Por otra parte, y enlazando con las cuestiones dilucidadas en (Selfi), la comunicación en la red está cambiando la palabra como elemento comunicativo preferente en favor de la imagen. De esta forma, la fotografía parece estar desplazando progresivamente a la palabra como “lengua franca” propia de la red desde la que nos presentamos y establecemos relaciones, de ahí la pertinencia del calificativo “conversacional” para ciertas fotografías y la denominación de Fontcuberta *homo photographicus* para referirse al ser humano contemporáneo.

En este sentido, podemos encontrar en la obra de Ampudia varias piezas que cuestionan de forma destacada el papel de la palabra en la era digital. Es el caso de Biblioteca (2014), una video instalación en forma de librería que soporta una ingente cantidad de libros, entre ellos doce libros-caja, sobre cuyos lomos otros tantos proyectores animan tanto letras como imágenes. A través de esta propuesta plástica el artista advierte sobre el exceso de concreción de las palabras acrecentado en el momento presente y señala la necesidad perentoria de códigos y estrategias alternativos.

En semejante escenario de flujo informativo también expresa un necesario cambio de registro para la biblioteca contemporánea, apuntando a la necesidad de ser reorientada como espacio activo, relacional y practicable para las personas, en la medida en que ha visto alterado su estatus con la generalización del uso de internet. En su audiovisual monocanal Una corriente de aire (2015), podemos observar el transitar y atravesar de nubes –un elemento recurrente en su obra- en el interior de la Biblioteca Nacional, en clara alusión a un estado conocimiento cuya acumulación y estancamiento pierde sentido a favor de un estado fluido y atravesado por la noción de cambio e intercambio.

Palabra y silencio · Beckett

Es precisamente una reflexión en torno al uso de la palabra la que jalona el título de la instalación. Según aduce el autor, la frase fue enunciada por Samuel Beckett en referencia a su propia obra en 1969, a lo largo de una entrevista que le realizó la revista Vogue tras recibir el Nobel de Literatura [8]. Una frase que Ampudia sugiere degustar desde el silencio:

“Me gusta que la gente repita mentalmente la frase de Beckett aunque sea una vez, aunque no la recuerde, deleitándose en cada palabra” [9].

Cabe recordar que los personajes del dramaturgo irlandés acostumbran a enzarzarse en monólogos o diálogos en que la comunicación real brilla por su ausencia, aun deviniendo interminables. La incomunicación de tintes

existencialistas de Beckett se resuelve en una profanación continua del silencio que casi asume su falta de sentido. Una comunicación en clave de imposibilidad ¿podríamos entender el enjambre de comunicaciones en aumento exponencial en términos similares? Baste recordar el incremento en el número de mensajes que se envían mediante aplicaciones como whatsapp en comparación con aquellos que se enviaban con el mismo fin mediante sms ¿realmente nos comunicamos más? En cualquier caso, no está de más recordar, como lo hace Ampudia, que el silencio puede constituir un acto político y una forma clara de tomar partido.

Performance ‘Mirage’ de la Compañía de Danza Nacional

Volviendo al contenedor real, en la semi-oscuridad de la antigua cámara frigorífica reconocemos el espacio escénico canónico, la caja negra, donde frecuentemente se ponen en escena las piezas de Beckett entre otros. En esta ocasión y con motivo de la instalación “Cada palabra [...]”, se ideó y programó una pieza de danza que, exenta de palabras alteró a través de los cuerpos en movimiento. El efecto de profundidad del agua en simetría con los techos resultaba verosímil con el agua en calma, pero se desveló definitivamente irreal durante las únicas dos representaciones de “Mirage”, la performance que la Compañía Nacional de Danza realizó como clausura a la instalación. La creación coreográfica concebida específicamente para la ocasión por Mattia Ruso y Antonio De Rosa, para siete bailarines de la CND [10], activó con su presencia el diálogo con espacio de la instalación, si bien sus creadores aducen tres conceptos concretos en torno a los cuales gira la pieza: nacimiento, caos y disolución final, una suerte de ciclo vital. Así, durante la pieza de veinte minutos los bailarines emergían con un cierto aire mitológico e interactuaban tanto con las columnas, con las posibilidades del agua y entre sí para terminar abandonando el estanque cada uno por su lado. En cuanto al espacio sonoro, los sonidos de las acciones se sometían a la música discordante inicial para cerrar con la conmovedora tristeza de la “Lacrimosa” del Requiem de Mozart.

Acaso la puesta en escena de Mirage ahonda en aquella impresión inicial de Ampudia frente a la cámara frigorífica:

“Luchar contra el lugar es imposible por su contundencia. Se traba más de hacerlo propio” [11].



Figuras 7 y 8. Pasajes colectivo e individual de la performance realizada por la CDN. Fuente de la imagen: www.emiliotenorio.com en <http://www.eter.com/actualidad/noticia.php?id=17337>

Conclusiones

El análisis de las dos instalaciones desplegadas en el mismo contenedor arroja algunos factores comunes que cabe tener en consideración.

En lo que a su configuración se refiere, ambas incorporan mecanismos de interacción con el público basados en dispositivos tecnológicos. Así, el/la visitante adquiere un papel activo, incluso de co-creación, tanto desde su propia corporalidad –recorriendo el espacio físico– como mediante la realización de acciones efectivas –fotografiar o realizar una llamada telefónica– como a través de la red, para lo que se incluyen mecanismos tecnológicos. También se parte en ambos casos de la sala como cámara oscura tipo black box, formato asociado al campo teatral –además de la alusión a Beckett recordemos la programación escénica realizada para Cada Palabra es como una innecesaria mancha en el silencio y en la nada–, así como al interior de una cámara fotográfica. Ambos son espacios relativos a la representación que, adicionalmente están dotados de una amplia superficie reflectante que duplica visualmente (esto es, sólo en apariencia) el espacio dado, en el caso de “Cada palabra [...]” en vertical y en “(Selfi)” en horizontal. Nótese la idea de virtualidad unida a la imagen especular.

Por otra parte, ambas abordan desde lo temático cuestiones socioculturales derivadas de la incorporación de la tecnología a nuestra vida cotidiana, ya sea a partir de teléfonos móviles, cámaras fotográficas, computadoras, tablets y un largo etcétera. Si bien establecen un diálogo con la sala, expanden el espacio de intervención más allá de sus parámetros físicos aludiendo y valiéndose de la ubicuidad propia de los medios de comunicación y redes sociales.

Índice de citas

- [1] Véase piezas como '¿Qué significa orientarse en el pensamiento?' (2010), basada en una obra de Kant, 'Meister Klee' o 'A la luz de la cocina de Frankfurt'.
- [2] <http://www.daryavonberner.net/es/1-frankfurtkitchenlighttape>
- [3] <http://www.elcultural.com/noticias/buenos-dias/Eugenio-Ampudia/7351>
- [4] <http://www.abc.es/cultura/cultural/20150311/abci-entrevista-eugenio-ampudia-201503111739.html>
- [5] Entrevista a Eugenio Ampudia en el cultural, recuperado de <http://www.elcultural.com/noticias/buenos-dias/Eugenio-Ampudia/7351>
- [6] Información facilitada por Matadero Madrid a modo de introducción a la instalación
- [7] Según menciona Ampudia en una entrevista el 11 de marzo al diario abc, véase
- [8] <http://www.abc.es/cultura/cultural/20150311/abci-entrevista-eugenio-ampudia-201503111739.html>
- [9] *Ibíd*
- [10] Mar Aguiló, Erez Ilan, Isaac Montllor, Aída Badía, Agnès López, Mattia Russo y Antonio de Rosa
- [11] entrevista el 11 de marzo al diario abc, véase <http://www.abc.es/cultura/cultural/20150311/abci-entrevista-eugenio-ampudia-201503111739.html>

Fuentes

- Ampudia, E. web oficial <http://www.eugenioampudia.net/>
- Ampudia, E. Eugenio Ampudia: «El silencio, hoy, es una forma de tomar partido» recuperado de <http://www.abc.es/cultura/cultural/20150311/abci-entrevista-eugenio-ampudia-201503111739.html>
- Ampudia, E. Cada palabra es como una innecesaria mancha en el silencio y en la nada. Entrevista a (2015). Recuperado de <https://vimeo.com/11942325>
- Baker, S. y Moran, F. (Eds.) (2015). *Performing for the camera*. London: Tate publishing
- Baker, S. Blessing, J. y Trotman, N. (Eds.) (2010). *Haunted: Fotografía-video-performance contemporáneos*. Nueva York: Museo Guggenheim Bilbao, Bilbao / Solomon R. Guggenheim Museum.
- Critchley, Simon (2007). *Muy poco...casi nada: muerte, filosofía y literatura*. Conferencia 3: conocer la felicidad: sobre Beckett (pp.255-325). Barcelona, Marbot ediciones
- Fontcuberta, J. (ed.) (2010). *A Través del Espejo*. Barcelona: La oficina de arte y ediciones
- Hablamos fotografías. Entrevista de El País a Joan Fontcuberta y Laia Abril, 19/10/2015
http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2015/10/16/actualidad/1445005357_012040.html
- Fontcuberta, J. Danza Séléfica. (ensayo recogido en el libro *A través del espejo*) http://cultura.elpais.com/cultura/2016/05/27/babelia/1464350594_684335.html
- Kor-sia – Mirage Installation <http://www.kor-sia.com/work/mirage-installation/>

Matadero <http://www.mataderomadrid.org/>
Rolnik, S. y Guattari, F. (2005). Micropolítica: Cartografías del deseo. Petropolis, Vozes Ltda. Recuperado de <https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Micropol%C3%ADtica-TdS.pdf>
Von Berner, D. web oficial <http://www.daryavonberner.net/>
Von Berner, D. (2016). (Selfi) de Dayra von Berner. Recuperado de <https://vimeo.com/154795466>

¹ Profesor de alemán. Escuela de Idiomas, Universidad de Guanajuato

Tecnología del decir

Quid admirabilius quam res
splendore inlustrata verborum?

Ciceron, De Oratore

¿Qué es más admirable que una cosa
iluminada por el esplendor de las palabras?

Cicerón, Del orador

La palabra latina que traduce la voz griega *rethorika* es *ars dicendi*, que se deja traducir al español como técnica de lo que ha de ser dicho. Refería, sobre todo, al conjunto de destrezas con que se trataban, mediante el discurso, los asuntos forenses. Nuestro tiempo, rico en saberes y orgulloso de su capacidad mecánica, falla en reconocer esta naturaleza del decir: a saber, la manera casi mecánica con que puede ser ejercitado. Somos clásicos en la ciencia y románticos en el lenguaje. El trazo histórico de esta división nos llevaría quizá varios siglos atrás, por un camino de conceptos y giros del pensamiento, de costumbres y de gobiernos, hasta la separación entre ciencia, arte y filosofía. Seguirlo no es la tarea que nos concierne esta ocasión. Bástenos reconocer que, en general, se piensa de una manera

distinta cuando se trata de las letras y cuando se trata de los números. A las primeras las recubre una niebla o las ilumina un crepúsculo; a los segundos los gobiernan la claridad y la precisión. Esta diferencia en su naturaleza es sobre acentuada por la cultura presente. Reciben el nombre de ciencias exactas aquellas ciencias que sustentan los números. Sin dejar de ser incorrecta la opinión según la cual las letras son inexactas, parece injusto el olvido de cualquier intento de sistematización del discurso en nuestro tiempo. Nuestras instituciones, nuestras palabras, nuestra gente; somos testigos de este olvido. En tiempos romanos, un general y un tirano –hablamos de Cesar- escribió sus conquistas con una prosa admirable, cuya maestría y fineza de la materia lingüística apenas equipara alguien dedicado por completo a la academia en nuestros días. Cesar compartió el tiempo con hombres ilustres en las letras: Salustio, Ciceron, Catulo, Virgilio. La fortuna les brindó la certeza de que el empeño humano se sobrepone al azar. Así leemos al comienzo de la Guerra de Yugurta que

Falsamente se queja de su naturaleza el género humano cuando dice que es regida por el azar y no por la virtud. Respondiendo a tal opinión digamos que no podríamos ver cosa más grande ni preeminente que ella, y que lo que falta al hombre es la industria más que la fuerza o el tiempo. El espíritu es, en verdad, guía y conductor de la vida mortal, y, cuando marcha hacia la gloria por el camino de la virtud, es sobradamente fuerte, poderoso e ilustre y en nada necesita de la fortuna, dado que ésta no puede otorgar ni quitar a nadie la honradez, el esfuerzo ni demás cualidades del espíritu. (Salustio, 1945, p.2)

Esta convicción es la misma con que Cicerón inicia aquel pasaje del segundo libro del orador, donde recuerda a su hermano que, contrario a las opiniones públicas, los grandes oradores de su tiempo alcanzaron la virtud por el empeño y el trabajo, no por vía del azar o de un inexplicable talento (Cicerón, 1995, 1). Estas convicciones encierran o suponen la cualidad técnica del decir entre los romanos, que habían aprendido de los griegos la cultura del decir. Veían en la palabra algo que se alcanzaba mediante la industria. No es un hecho

arbitrario que la palabra industria, que significó originalmente empeño, haya terminando nombrando la producción técnica sistematizada. El empeño es un río que nos lleva a la sistematización. Las instituciones griegas prestaron una atención destacada al uso del lenguaje, ya en el ocio como en lo político, que los romanos habían de aprender y fomentar. Algunos de estos lugares actuaban como emplazamientos de producción del discurso, así como la técnica y la tecnología requieren, para su efectivo desenvolvimiento, lugares de producción.

Los emplazamientos del decir

Entre otras cosas, la tecnología se distingue por la producción en serie de objetos. Esta producción tiene como requisito un conjunto de saberes. El saber-hacer y su publicidad son elementos previos a la sobre-reproducción característica de los objetos tecnológicos. La tecnología es un medio y un producto. Esta doble naturaleza tiene como vínculo el conocimiento necesario para la producción. Pro-ducir, a saber, llevar al frente. La tecnología y la técnica tienen por seña el traer delante nuestro algo que no había. Este llevar frente exige lugares de la exhibición y del uso de los productos por un lado, y lugares de la producción y lugares del aprendizaje por otro. La situación no es distinta en el caso del decir, especialmente interesante en la Grecia clásica. Richard Sennett (1994) ha mostrado la importancia de algunas instituciones en la vida pública de la hélade que combinaban el uso del cuerpo y la voz. Para los atenienses, la academia cumplió una función instructiva en la formación oral y del lenguaje de los ciudadanos. Memorizando pasajes homéricos, ejercitando la proyección vocal, los cuerpos de los jóvenes aprendían la brevedad, la eficacia, la fuerza del discurso, que utilizaban más tarde en emplazamientos y asuntos públicos: el ágora, el tholos, el bouleuterión, el teatro, la estoa. Hasta mediados del s.V a.C., el ágora había reunido la mayor parte de las actividades políticas de Atenas, incluido el teatro (Sennett, 1994, p.57). Las exigencias particulares de la organización política, tras la abolición de la tiranía, diversificaron los emplazamientos en que se ejercitaba la voz – esto es, del decir. El teatro y el bouleuterión eran lugares donde se ejecutaban obras premeditadas: tragedias, comedias, discursos. La naturaleza de la estoa,

del ágora y del tholos era distinta. En ellos se intercambiaban palabras nacidas al momento. Eran lugares de encuentros fortuitos, y en el caso del tholos, de la resolución de emergencias. La escritura de obras teatrales y políticas forenses, por otro lado, era previa a su ejecución. La producción de discursos que las reuniones de la vida adulta exigía era posible gracias a una serie de saberes aprendidos de antemano: medios estilísticos -divididos en tropos y figuras-; las partes y características del discurso; pasajes memorizados para el uso oportuno en el debate; el ejercicio escenográfico del cuerpo. La vida pública griega giraba en torno a estos elementos. Destreza técnica, lenguaje y política formaban una liga indisoluble. La tragedia alcanzaba su fin sólo en el entramado de la reflexión pública de los acontecimientos, y era posible sólo gracias al riguroso arte de la versificación mediante pasos, y el empleo de figuras retóricas. Estos saberes eran comercializados no únicamente bajo la forma de la obra teatral o del discurso, sino como una mercancía espiritual, actividad de la cual hacían su vida los sofistas: ellos enseñaban el arte de la argumentación, componían discursos hostiles y vindicaciones a cambio de un pago. No es difícil trazar el paralelo con la producción técnica actual. Las universidades preparan a los futuros empleados y controladores de máquinas, equipándolos con un conjunto de saberes que utilizarán en la lógica de lo cotidiano a cambio de un sueldo. El presente ignora la mayor parte de instituciones griegas. Tenemos a cambio la televisión y el cine, descendientes de un teatro venido a menos, los libros, el periódico, y las redes sociales.

La materia del decir

Ahora bien, toda técnica, toda tecnología, es una transformación del mundo en algo más. Es un cultivo del mundo para obtener un fruto, como señala nuestra palabra cultura. Cuando recorremos una ciudad nos encontramos con muros, ventanas, domos, faros. Difícilmente recordamos, al contemplar la ruda monotonía del campo, que los elementos de nuestras ciudades son los mismos que los de aquella parcela inculta. El trabajo hace de un trozo de metal un anillo, un muro de la piedra, convierte el vigor del agua en la electricidad de las lámparas. Estas cosas -el metal, la piedra, el movimiento del agua- son la materia con que esta o aquella técnica trabajan. La tecnología o la técnica así

entendidas son el conjunto de saberes con los que transformamos el mundo. Afirmar que el ejercicio del lenguaje es una técnica exige de él una materia que transforme en algo más.

Preguntamos por la materia del decir. Se ha sospechado que el mundo se divide en cuerpo y alma, o que está formado por dos cosas de naturaleza distinta, una tangible, material, y la otra –más íntima– intangible y alada. El decir combina las dos naturalezas y desarrolla, para cada una de ellas, un conjunto específico de saberes. La naturaleza espiritual del decir se divide en el nombre y en el argumento. El segundo lo estudian la lógica y la retórica; el primero, el arte. Ya que nuestro tema concierne al arte conviene detenernos en él. Imaginemos, para tener un soporte material de lo que trataremos, los pasos primitivos del hombre que escala una montaña. Se encuentra con arboles y rocas, e ignora que puede hacer de ellos esculturas. Ignora que la combustión de la leña hace del invierno algo menos crudo, y que la sombra de la roca disminuye el rigor del verano. Admirables como son, su uso le está aun vetado. Bien, lo mismo ocurre con las sensaciones, con las huellas sensibles que el mundo deja en nosotros. Vemos la noche, oscura y seductora, y querríamos hacer algo de ella. Al hombre rudo le está vetado trocarla en palabras. Escribir –cantar– el mundo es un rasgo de la civilización. La importancia de la palabra entre los griegos y los romanos se expresa en el significado de la voz bárbaro: aquel ajeno tanto a la polis como a la comunicación verbal. Borges expresó en varias ocasiones una opinión: las palabras son monedas. No creo que sea una opinión muy errada. Una moneda tiene un valor determinado. Los nombres valen por la impresión de una imagen, de un sonido, una tristeza.

Hay grandes monedas nocturnas en la literatura occidental. Pensemos en aquel verso de Victor Hugo en *La leyenda de los siglos*: “Ayant pour seul témoin la nuit, l’aveugle immense” (Hugo, 2018, p.119) Teniendo por único testigo la noche, la ciega inmensa. El trabajo numismático del verso es doble. En primer lugar nos encontramos con la palabra noche. Dar un nombre a las cosas ya es una consecuencia de la cultura. Nombrar no es únicamente otorgar sonidos a algo; es unificar la complejidad del mundo. La palabra luna nos parece algo

inmediato. Su presencia física la entrega con facilidad. Nos resulta más fácil dudar de la eternidad de palabras como ausencia, filosofía, historia. Tejemos formas con las hebras del tiempo. Los latinos llamaban tejido a la escritura, tal es el significado de nuestra palabra texto. Vemos la oscuridad, escuchamos la calma, sentimos la luna y lo llamamos noche. Es un conjunto de sensaciones, no algo simple, pero la palabra, tan una, nos hace pensar que lo es. Así que tenemos la noche. Pero tenemos además otra denominación suya: la ciega inmensa. Una metáfora consiste en encontrar una relación secreta entre dos cosas, una relación lo suficientemente clara para que una deje nombrarse por los signos de la otra. Borges nombra noche a su ceguera en el poema de los dones, la noche que le impide leer los volúmenes de la biblioteca nacional. Hugo vio en la noche a una mujer inacabable que habitamos, una mujer ciega. Tal imagen comparte, con la noche, la seducción. Su ceguera nos recuerda la indiferencia del mundo. Hay algo más en francés que se pierde en la traducción castellana. En francés, único, se dice *seul*, solo. En el verso francés está la soledad de la noche. Al doble nombramiento de la noche corresponde una doble naturaleza. En primer lugar tenemos el trabajo de la sociedad al elegir la palabra noche, o *nuit*, que precede y sobrepasa la vida del escritor (pocos escritores, Cicerón digamos, cuentan entre sus tareas acuñar palabras que las generaciones recuerden). Por otro lado está la labor característica del escritor, que encuentra una metáfora para la noche. La metáfora es un saber de la ejecución técnica del decir. Cada metáfora nos da imágenes distintas. Otra moneda de la noche, distinta a la seductora de Hugo, está en las páginas de la Eneida: “Eripiunt subito nubes caelumque diemque / Teucrorum ex oculis: ponto nox incubat atra.” (Virgilio, 2016, 3) Las nubes arrebatan de súbito el cielo y el día/de los ojos de los teucros: sobre el mar se cierne la noche, negra. Allá la noche seductora, aquí la despiadada. Sabemos, por la trama, que las nubes actúan bajo las ordenes de Eolo, y sin embargo sentimos, al leer los versos, que lo hacen bajo el influjo de la noche. La ceguera de la noche actúa aquí en virtud de las nubes y el color. La noche es aquella que arrebató el cielo y el día de los hombres. Los matices románticos de la noche de Hugo, los matices fisiológicos de Borges, dan paso a la noche militar de Virgilio. Tenemos pues tres nombramientos de cosas distintas. La noche que

nombra la ceguera, la ceguera que nombra la noche, y la noche que nombra la desesperación marcial de una batalla marina. Son tres monedas nocturnas que no se refieren a la noche de la misma manera.

Hay un tercer género de nombres, si pueden llamarse así. Se trata de la enunciación de un sentimiento que no cabe en una palabra ni en una metáfora. Valga de ejemplo aquel poema de Borges que lleva por título El suicida:

No quedará en la noche una estrella
No quedará la noche.
Moriré y conmigo la suma
Del intolerable universo.
Borraré las pirámides, las medallas,
Los continentes y las caras.
Borraré la acumulación del pasado.
Haré polvo la historia, polvo el polvo.
Estoy mirando el último poniente.
Oigo el último pájaro.
Lego la nada a nadie. (Borges, 2005, p.395)

El mayor encanto de estas líneas –hay más sorpresas y mecanismos dentro de ellas– es la ejecución precisa de una idea. Lograr transmitir la convicción del fin del mundo tras la propia muerte es su objetivo. Según la doctrina idealista, el mundo sólo existe en virtud de quien lo percibe: es un objeto para un sujeto. El poema es poco más que un escolio a esta idea. Para quien la asume, la noche de la muerte es la última noche, y el canto de los pájaros antes de morir es el último canto. Un nombre es un signo que nos lleva a algo. Un nombre está compuesto de letras, y un poema así es un nombre compuesto de oraciones que conduce hacia una idea clara.

Por otro lado tenemos la naturaleza sensible del poema, su lado corporal: el sonido y su distribución en el tiempo. La poesía aúna la inasibilidad de los nombres a la música. La musicalidad del idioma se deja dividir en cualidades

temporales y sonoras. Ambas se dejan dividir a su vez en cualidades sociales o personales. Retomemos el verso de Victor Hugo: Ayant pour seul témoin la nuit: l'aveugle immense. El francés, como el español, cambia la intensidad de las sílabas, no su duración ni su afinación. En este verso las sílabas entonadas son las sílabas pares y es, por lo tanto un yambo, que junto con otras combinaciones de acentos es uno de los ritmos del idioma. Nuestras lenguas clásicas, el latín y el griego, variaban no sólo el acento, sino la duración y, en el caso del griego, la afinación de las palabras. Las posibilidades de cambio de estos elementos conforma un campo de estudio del saber decir. Que un idioma difiera en la duración de sus sílabas o en su afinación son elementos, digamos, sociales del idioma, pues no las determina el escritor. Los pasos y las combinaciones de esos elementos son cualidades personales. En la familia de lenguas indoeuropeas, una cualidad personal del idioma es la iteración sonora, en la que se ha afanado la literatura moderna. Pensemos en versos como aquellos de Luis Aragon:

Un jour noir dans une
Maison de mensonge
Toute en couloirs en coulisses
Sans couleurs
Les murs déchirés les portes qui font
chut.
Cages d'ascenseurs d'où
Des yeux entre des doigt
Nous suivent au passage
Partout SILENCE écrit
Le temps fume en cachette
On a perdu le scénario
Tout le passé par mégarde
Égaré (Aragon, 1996, p.20)

Por todos lados se encuentran repeticiones sonoras. Mensonge es un eco de maison; couleurs es un eco de coulisses; coulisses de couloirs; passage

de cages; egaré de mégarde. El trabajo del escritor, se adivina, comienza en este caso con un catalogo de palabras con afinidades sonoras; posterior es su entramado en una imagen o una historia, en una impresión del mundo. El empleo de estas afinidades no es de ningún modo caótico, aunque es más o menos afortunado según la ocasión. La afinidad sonora entre égaré (olvidado) y par mégarde (por accidente) acentúa su relación conceptual, como el chut de las puertas y el adjetivo déchirés (rotos) que depende de los muros. Menos placenteras son las afinidades entre maison (casa) y de ménsonge (de mentira), que poco revela de ambas, o las relaciones entre couleurs, coulisses, y couloirs. Similar procedimiento se encuentra seguido en Rilke. Así en las siguientes líneas

Im Tale in tiefer Taverne
Löschte ein letztes Licht.
Manchmal fühlt sie : Das Leben ist groß,
Wilder, wie Ströme, die schäumen,
Wilder, wie Sturm in den Bäumen.
Und leise läßt sie die Stunden los
Und schenkt ihre Seele den Träumen. (Rilke, 2013 p.137)

Los versos centrales wilder, wie Ströme, die schäumen (más salvaje, como corrientes que espumean) y wilder, wie Sturm in den Bäumen (más salvaje, como la tormenta entre los arboles) son casi idénticos en ritmo y sonido, pero distintos en significado. Menos áridos que los versos de Aragon, también buscan su eficacia en la iteración sonora.

En el caso de estos poetas se trata de cualidades personales del idioma. En el caso de las lenguas túrquicas es un rasgo social, no personal. La armonía vocálica forma parte de la gramática de la lengua. Tomemos por ejemplo la palabra gurur, orgullo o vanidad. La forma posesiva exige un sufijo que varía su vocal dependiendo de la última vocal de la palabra a la que se añade. La armonía vocal exige en este caso una U después de una U o una O. El sufijo que expresa posesión en primera persona es enotnces um. La función

de objeto directo también es marcada por un sufijo que es una única vocal cambiante según el mismo principio. Mi vanidad, cuando cumple la función de objeto directo, es entonces gururumu. Si la vocal anterior a estos sufijos no es una U, sino una I, la vocal que corresponde a estos sufijos es la I. Por lo que al añadirlos a ilim (ciencia o conocimiento) el resultado final es ilimimi. Las posibilidades sonoras de esta gramática se ilustran en los versos: “Ben giderim, adım kalır / dostlar beni hatırlasın” Yo me voy, mi nombre queda / espero que mis amigos piensen en mí. El primer verso se divide en dos hemistiquios con una idea completa cada uno, y un grupo de vocales propio que ayuda a enfatizar la diferencia del significado. En el primer emistiquio, ben giderim (yo me voy) la armonía vocal nos deja únicamente vocales frontales no redondeadas (e y i); en el segundo emistiquio, adım kalır (mi nombre queda), tenemos únicamente vocales traseras no redondeadas (a y ı). El segundo verso resuelve eliminando los emistiquios y mezclando las vocales. Estas reglas dan al discurso diario una cualidad sonora similar a la buscada por Aragon o Rilke, sin esforzarse en ello. Una cualidad personal desarrollada en la literatura moderna de las lenguas indeuropeas es una cualidad social del día a día del turco. El efecto de la armonía vocal en el lenguaje es similar al del blanco y negro en la fotografía: pule las irregularidades para establecer un orden.

Podemos resumir lo expuesto ahora diciendo que el decir tiene emplazamientos de producción y difusión; emplazamientos de educación para la producción. Como toda técnica tiene una materia sobre la que ejerce su saber, y esta materia es doble: por un lado trabaja las sensaciones y las ideas; por el otro, el sonido en su disposición formal y temporal. Nuestra relación con estas cualidades se puede dividir además en personal y social.

En el texto han aparecido como sinónimos los términos técnica y tecnología. Esencialmente son lo mismo: son dos extremos de la sofisticación. Heidegger parecía adoptar una opinión similar al enunciar que

La determinación instrumental de la técnica es a todas luces tan correcta que aún acierta a describir la técnica moderna, de la que se afirma con cierto derecho que, frente a la antigua técnica artesanal, es algo totalmente diferente y por lo tanto nuevo. También la central eléctrica es, con sus turbinas y generadores, un medio humano para un fin humano. (Heidegger, 2000, p.8)

Es posible que esta concepción técnica de la lengua resulte incómoda. La estima que hoy tenemos de las producciones lingüísticas, en especial de las artísticas, es demasiado cara como para dejarnos considerarlas un mero fruto de la técnica. A esta valoración acompaña, sin embargo, una mediocre calidad en las entregas. Recordemos que otro tiempo generoso en la calidad y en la cantidad de producciones lingüísticas y artísticas, el barroco, consideraba a éstas como meros entretenimientos, según se las describe tanto en las relaciones de los festejos de Versalles como en los escritos del teólogo protestante alemán Johann Joachim Spalding. Hay que ver el arte como algo simple.

Hay algo de simple en la tecnología que nos maravilla. Un anillo es simple como el reflejo de la luna en el agua, y fue un regalo imprevisto de la técnica en algún momento de la historia. Pensemos en la rueda, en las carretas, en el fuego, cocinero y abrigo. Esas cosas son simples como la viga de acero y como el panteón romano. La impresión de un rascacielos en el atardecer y la luz que produce la central eléctrica tienen algo de simple, como la impresión de la luz en el dispositivo secreto de una cámara o la resonancia vocal que media el teléfono.

Predicar la simpleza o la complejidad del mundo es acaso impreciso o vano. Todo es infinitamente complejo, todo es finitamente simple: La argumentación puede correr en ambos sentidos. Reconocer lo primero concierne a la razón; reconocer lo segundo a la sensibilidad. Prueba de esto es que la infancia ignora el funcionamiento maquinal del mundo y encuentra en todo sitio un esto, una unidad. Insisto en la simpleza sensible del mundo porque el tema

que nos ocupa es la relación entre tecnología y arte. La obra de arte supone, para nosotros, la sensibilidad antes que el entendimiento. La producción artística presupone el entendimiento. Esto no quiere decir en ninguna forma que ambos conceptos sean incompatibles dentro de un mismo fenómeno. Describen el perfil opuesto de un mismo rostro. Las epopeyas de Hugo son simples en su lectura, complejas en su elaboración.

Hay una opinión extendida según la cual la mecanización del día a día, el uso de las máquinas y del software, aleja del sentimiento a las personas. La breve enumeración de algunos hechos puede mostrar su insostenibilidad. Recordemos que lo que Virgilio halló en la fundación romana, y Milton en la caída del hombre, los futuristas lo hallaron en la fuerza de las máquinas. Acaso más efectivo es el recuerdo, cuando éramos niños, de la emoción con que mirábamos un avión sobrevolar el cielo. Y es la costumbre la que nos ha hecho olvidar que el ejercicio del lenguaje, incluida la escritura, es una técnica que nos ha dado la emoción musical de los versos. Las creaciones artísticas son un subconjunto de los productos del entendimiento. El arte es resultado de una técnica. Lejos de atenuar la claridad de nuestra sensibilidad, el perfeccionamiento de los métodos y la presentación de nuevos dispositivos profieren nuevas configuraciones sensibles.

Bibliografía de las referencias citadas

- Aragon, Louis, 1996, Habitaciones, Madrid, Hiperión.
- Borges, Jorge Luis, 2005, Obra Poética, Buenos Aires, Emecé.
- Cicerón, 1995, Acerca del Orador, Ciudad de México, UNAM.
- Heidegger, Martin, 2000, Gesamtausgabe. Band 7. Vorträge und Aufsätze [Obras completas. Tomo 7. Textos y presentaciones], Frankfurt am Main, Vittorio Kolstermann.
- Hugo, Victor, 2018, La Légende des siècles [La leyenda de los siglos], Paris, Le Livre de Poche.
- Rilke, Rainer María, 2013, Die Gedichte [Los poemas], Frankfurt am Main, Insel Verlag.
- Sennett, Richard, 1994, Flesh and Stone [Carne y piedra], New York, Norton & Company.
- Salustio, 1945, Obras Completas, Ciudad de México, UNAM.
- Virgilio, 2016, Eneida, Ciudad de México, UNAM.

La primera edición de
*El ojo de Orfeo. Visiones contemporáneas
de la relación arte-tecnología*
de **Plataforma Editorial Re-Vuelta**,
y la Universidad de Guanajuato, la Universidad
Autónoma Metropolitana, la Universidad del País
Vasco y Cátedra UNESCO,
se terminó en enero de 2020
por el Colectivo 19, integrado por:
Liz María Fernanda Contreras Fernández,
María Karina Juárez Pérez,
José de Jesús Martínez García,
Edgar Abraham Pérez Urbina,
Raquel Daniela Quiroz Monroy,
María Vanessa Ramírez Rodríguez,
Michelle Reynoso López,
Arturo Zepeda Gómez,
Paulina Gallardo Frausto / CPVO.
del Departamento de Diseño
de la Universidad de Guanajuato
Alfredo Pérez Bolde s/n
Fracc. ASTAUG, Guanajuato, Gto. México.
Ejemplar electrónico.

Se utilizaron tipos *Gandhi Sans* 12/18 pntos.,
y *Lemon Milk* en puntajes variados.

La edición estuvo
al cuidado del Dr. Antonio Sustaita Aranda
y el Lic. Liuva Sustaita.

Contacto:
yootro@hotmail.com

En El ojo de Orfeo desde puntos dispares y con estrategias escópicas diversas, los autores han asumido el compromiso de analizar la situación de prácticas artísticas y culturales de nuestros días, que dan lugar a las siguientes cuestiones.: ¿Cómo se reconfigura el arte hoy en un campo que incorpora la experiencia digital?; ¿Qué implicaciones tiene la redefinición digital de la experiencia socio-cultural sobre las concepciones y procesos de creación artística? ¿Cuáles son los límites de la técnica en las prácticas artísticas actuales? Es un trabajo planteado en términos interdisciplinarios, que investiga los vínculos del arte con otras manifestaciones culturales, manteniendo en primer plano la pregunta por lo técnico. Las ciencias sociales y las humanidades concurren buscando a un tiempo una clarificación y una problematización de la condición del arte en nuestros días. Las y los investigadores aquí convocados provienen de diversas formaciones académicas, y de distintas instituciones de enseñanza superior (Universidad Complutense de Madrid, UAM-Xochimilco, Universidad de Zacatecas, Universidad de Guanajuato, Universidad de Vigo, Universidad del País Vasco) lo cual permite la generación de miradas en un diálogo donde se manifiestan las coincidencias tanto como las diferencias de interpretación y análisis. Rica visión de conjunto que contribuye a la construcción de un juego de miradas, polivalente y sutil, sobre la condición del arte en sus convergencias tecnológicas.

ISBN: 978-607-441-708-1



9 786074 417081